



Universidad
**Católica de
Valencia**
San Vicente Mártir

GAMIFICACIÓN EDUCATIVA: UNA PROPUESTA PARA EL AULA DE INGLÉS EN 6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Presentado por:

D^a ROSA MARÍA MOMPÓ CLIMENT

Dirigido por:

Dra. D^a SOLEDAD GÓMEZ GARCÍA

Valencia, a 24 de mayo de 2021

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo se lo dedico a mi abuela. Junto a ella empecé este reto, y hoy termino sabiendo que me acompaña desde el cielo, orgullosa y feliz.

Gracias a mi familia, mi madre y mi padre, porque sin vuestro apoyo incondicional, vuestro ánimo y vuestras risas, el resultado habría sido distinto.

Gracias José, por tu comprensión y por ser para mí un ejemplo de constancia y esfuerzo.

Gracias, Águeda, mi tutora de prácticas, por ser la luz que iluminó el principio de este camino; porque me has enseñado la humanidad y la alegría que deben tenerse para entrar cada día por la puerta del aula.

Gracias, Fernando, súper gamificador, por tu confianza, tus conferencias *express* y tu incondicional ayuda.

Gracias a Soledad, mi supervisora, por tu profesionalidad y excepcional labor. Gracias por darme tranquilidad.

Y, por último, agradezco a todas aquellas personas que en su momento me han transmitido palabras de ánimo y de cariño, gracias.

Resumen

Ser competente profesionalmente como docente en el aula de Educación Primaria implica conocer distintas metodologías de manera íntegra. La gamificación es un término actual que lleva al alumnado a estar inmerso en un relato ficticio mediante el cual se trabajan diferentes contenidos; todo, a través de actividades contextualizadas con dicha narrativa. Este concepto está estrechamente relacionado con las TIC, unas herramientas que pueden favorecer el deseo por aprender y que están presentes en la realidad más próxima de cada estudiante; facilitan las destrezas de aprendizaje autónomas y el trabajo cooperativo con su grupo más próximo; permiten, además, la conexión con personalidades o plataformas que ampliarán su visión del mundo y su deseo de aprender. Todo ello, reunido, beneficia la didáctica de la asignatura de inglés. Quedando demostrado el rendimiento de ambos conceptos para la adquisición de esta lengua en Educación Primaria, se ha investigado sobre otra de las metodologías más consensuadas a nivel mundial para el aprendizaje de una lengua extranjera: el enfoque comunicativo, cuyo objetivo es la habilidad comunicativa en distintos niveles de cada discente en contextos reales o basados en dicha realidad. Y, dados los provechosos resultados de la investigación, se ha diseñado una propuesta didáctica que reúne todo lo mencionado, con contenidos relacionados con la alimentación y el autoabastecimiento a través de la narrativa de la reconocida saga de *Star Wars*. Así, se pretende que el alumnado adquiera dichos conocimientos a través de un relato que es de su interés, gamificando el proceso mediante situaciones cotidianas y haciendo un uso provechoso, respetuoso y consciente de las TIC.

Palabras clave: gamificación, TIC, inglés, enfoque comunicativo

Resum

Ser competent professionalment com a docent a l'aula d'Educació Primària implica conèixer diferents metodologies de manera íntegra. La gamificació és un terme actual que porta a l'alumnat a estar immers en un relat fictici mitjançant el qual es treballen diferents continguts; tot, a través d'activitats contextualitzades amb aquesta narrativa. Aquest concepte està estretament relacionat amb les TIC, unes eines que poden afavorir el desig per aprendre i que estan presents en la realitat més pròxima de cada estudiant; faciliten les destreses d'aprenentatge autònomes i el treball cooperatiu amb el seu grup més pròxim; permeten, a més, la connexió amb personalitats o plataformes que ampliaran la seua visió del món i el seu desig d'aprendre. Tot això, reunit, beneficia la didàctica de l'assignatura d'anglès. Quedant demostrat el rendiment de tots dos conceptes per a l'adquisició d'aquesta llengua en Educació Primària, s'ha investigat sobre una altra de les metodologies més consensuades a nivell mundial per a l'aprenentatge d'una llengua estrangera: l'enfocament comunicatiu, l'objectiu del qual és l'habilitat comunicativa en diferents nivells de cada discent en contextos reals o basats en aquesta realitat. I, donats els profitosos resultats de la investigació, s'ha

dissenyat una proposta didàctica que reuneix tot l'esmentat, amb continguts relacionats amb l'alimentació i l'autoproveïment a través de la narrativa de la reconeguda saga d' *Star Wars*. Així, es pretén que l'alumnat adquirisca aquests coneixements a través d'un relat que és del seu interès, gamificant el procés mitjançant situacions quotidianes i fent un ús profitós, respectuós i conscient de les TIC.

Paraules clau: gamificació, TIC, anglés, enfocament comunicatiu.

Abstract

Being professionally competent as a teacher in the Primary Education classroom implies knowing different methodologies in a comprehensive way. Gamification is a current term that leads students to be immersed in a fictitious story through which different content is worked; all, through activities contextualized with said narrative. This concept is closely related to ICT, which are tools that could promote the desire to learn and are present in the closest reality of each student; they facilitate autonomous learning skills and cooperative work with their closest group; They also allow the connection with personalities or platforms that will broaden their vision of the world and their desire to learn. All this, put together, benefits the didactics of the English subject. Having demonstrated the performance of both concepts for the acquisition of this language in Primary Education, another of the most agreed methodologies worldwide for learning a foreign language has been investigated: the communicative approach, whose objective is communicative ability in different levels of each student in real or simulated context. And, given the beneficial results of the research, a didactic proposal has been designed that brings together all the mentioned concepts, with content related to food and self-sufficiency through the narrative of the renowned *Star Wars* saga. Thus, it is intended that students acquire said knowledge through a story that is of interest to them, gamifying the process through everyday situations and making a useful, respectful and conscious use of ICT.

Key words: gamification, ICT, English, communicative approach.

ÍNDICE

1.	Introducción.....	9
2.	Marco teórico	10
2.1.	Marco legislativo.....	10
2.2.	El aprendizaje de la lengua inglesa en Educación Primaria	10
2.2.1.	El método comunicativo	12
2.2.2.	Tratamiento del error	13
2.2.3.	El rol del docente	14
2.2.4.	El rol del estudiante	14
2.3.	Gamificación en el contexto educativo	14
2.3.1.	La importancia del juego	15
2.3.2.	Diferencia entre Aprendizaje Basado en Juegos y gamificación	16
2.3.3.	Gamificar en el aula de Educación Primaria.....	17
2.3.4.	Gamificación en el área de inglés	20
2.4.	TIC y educación	21
2.4.1.	Definición de TIC	21
2.4.2.	TIC y Educación Primaria.....	22
2.4.3.	Potencial educativo de las TIC para adquirir la lengua inglesa.....	25
2.5.	Gamificación mediante recursos digitales en el área de lengua inglesa	27
3.	Objetivos	28
3.1.	Objetivo general	28
3.2.	Objetivos específicos	28
4.	Metodología	29
5.	Desarrollo del trabajo.....	30
5.1.	Propuesta didáctica.....	30
5.1.1.	Justificación de la propuesta	30
5.1.2.	Contextualización	31
5.1.3.	Objetivos de etapa vinculados a la materia	31
5.1.4.	Atención a la diversidad	31

5.1.5. Metodología de la propuesta didáctica	31
5.1.6. Gamificación de la propuesta didáctica	32
5.1.7. Programación.....	36
5.1.8. Distribución temporal.....	57
6. Conclusiones.....	57
6.1. Líneas futuras.....	59
7. Bibliografía	59
8. Anexos	62
8.1. Anexo 1: cuestionario para gamificar.	62
8.2. Anexo 2: avatares	64
8.3. Anexo 3: insignias	65
8.4. Anexo 4: cartas	66

Índice de ilustraciones

Ilustración 1: <i>Características para el aprendizaje de la lengua inglesa.</i>	12
Ilustración 2: <i>Pasos a seguir para gamificar.</i>	19
Ilustración 3: <i>Propiedades de las TIC</i>	22
Ilustración 4: <i>Competencias TIC de los docentes según la UNESCO</i>	24
Ilustración 5: <i>Componentes de la propuesta</i>	33

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Parrilla de programación</i>	37
Tabla 2. <i>Sesión 1</i>	46
Tabla 3. <i>Sesión 2</i>	47
Tabla 4. <i>Sesión 3</i>	48
Tabla 5. <i>Sesiones 4 y 5</i>	49
Tabla 6. <i>Sesión 6</i>	50
Tabla 7. <i>Sesión 7</i>	51
Tabla 8. <i>Sesión 8</i>	52
Tabla 9. <i>Sesión 9</i>	53
Tabla 10. <i>Sesión 10</i>	54
Tabla 11. <i>Sesión 11</i>	55
Tabla 12. <i>Sesión 12</i>	56
Tabla 13. <i>Distribución temporal</i>	57

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como origen la inquietud en cuanto al descubrimiento y aprendizaje sobre las tecnologías aplicadas a la educación y las metodologías de innovación educativa. Ante el gran abanico de posibilidades presentado en ambos conceptos, en el centro escolar donde se realizaron las prácticas, la tutora despejó esta duda proponiendo la investigación sobre la gamificación, una metodología empleada en dicho colegio. A su vez, el alumnado de sexto de Educación Primaria empleaba las tabletas en su día a día, por lo que el contexto fue ideal como punto de partida de la investigación. Por consiguiente, se eligió aplicar ambas vertientes al área de inglés, por tener que ver con la propia especialidad y por la pasión que siempre ha inspirado en la autora la enseñanza de esta lengua. No se ha pretendido mostrar los resultados obtenidos a día de hoy en esta área, ni tampoco todo lo que se hace de manera errónea, sino las posibilidades que están al alcance de la docencia.

Por consiguiente, el trabajo versa sobre tres grandes conceptos: el proceso de enseñanza-aprendizaje más adecuado de la lengua inglesa, la gamificación y las Tecnologías de la Información y la Comunicación. El cúmulo de estas tres, han dado lugar a una propuesta didáctica que ha tenido que ser minuciosa para hacer justicia y dar respuesta al marco teórico desarrollado.

Este, recalca que el aprendizaje del inglés no se debe limitar al aprendizaje de gramática y vocabulario, sino que debe partir del contexto más inmediato del alumno; las maestras y los maestros deben crear contextos en los que la lengua les pueda ser útil de verdad a los niños y las niñas. Y dado que se lleva demostrando a lo largo de las décadas, que la mejor forma en la que aprenden las criaturas es el juego, la gamificación tiene todo el sentido a la hora de su aplicación en dicha área. Es una metodología activa que ha pasado de utilizarse en las empresas para la motivación de sus trabajadores, a aplicarse al contexto educativo. Mediante la misma, se aplican reglas y características de los juegos, para conformar un ambiente lúdico y motivador.

Por consiguiente, las Tecnologías de la Información y la Comunicación ofrecen múltiples posibilidades para gamificar y, concretamente, para el aprendizaje de la lengua inglesa es motivador; las mismas, permiten que el alumnado adquiera contenidos, haciéndoles ser conscientes de los errores cometidos al instante. De esta manera, su autoconocimiento y autoestima se equilibran, dando lugar a personas con juicio crítico sobre los propios esfuerzos realizados.

Las tres ideas se presentan como tres caminos de infinita información. Este trabajo pretende concretar los aspectos más relevantes y fundamentales. En particular, la intención es que sirva para todo aquel docente que se plantee la aplicación de dichas metodologías en

el área de lengua inglesa; así, podrá tener en cuenta las características necesarias para llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje digno, de calidad y sin rodeos.

2. Marco teórico

2.1. Marco legislativo

Una de las bases del presente TFG viene dada por el Decreto 108/2014 de 4 de julio del *Consell* de la Comunidad Valenciana. Dicha legislación especifica los elementos necesarios para llevar a cabo la Enseñanza Primaria, teniendo en cuenta todas sus vertientes. Aquella en la que se centra esta investigación, es la asignatura de inglés. Esta se basa en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, el cual diferencia cuatro grandes bloques que se trabajan íntegramente en el día a día del aula (Consell, 2014). Todo ello será la premisa de trasfondo que se va a contemplar para el diseño de un proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés desde el enfoque comunicativo.

Dicho Decreto destaca el beneficio del aprendizaje de una lengua extranjera. A través de los contenidos, los objetivos, los criterios de evaluación y los indicadores de logro, se permite el establecimiento de un diseño de actividades acordes a la realidad educativa y contextual del alumnado. Asimismo, según esta legislación, el uso de los recursos digitales debe estar presente para facilitar estos procesos, porque es “un medio prioritario en el que se produce interacción y la práctica en ese contexto es fundamental para adquirir una competencia comunicativa plena, así como para facilitar cualquier situación de aprendizaje” (Consell, 2014, p. 253). Ello va a suponer el hilo conductor, tanto de la investigación llevada a cabo como de la creación de una propuesta didáctica.

2.2. El aprendizaje de la lengua inglesa en Educación Primaria

En España, el inglés se empieza a introducir a partir del segundo ciclo de Educación Infantil (LOE, art.14.5, en González, 2017), y se continúa su aprendizaje a lo largo de la toda la escolaridad obligatoria; al finalizarla el alumno debe haber adquirido, al menos, un nivel B1. A partir de esta premisa, depende de cada administración educativa la carga lectiva que se le dé y suele estar impartida por un maestro especialista en Educación Primaria.

El objetivo de llevar a cabo este proceso es, según el artículo 7 la Ley Orgánica de Educación (en adelante LOE) “adquirir una competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas” (LOE, 2006). En esta línea, basándose en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (en adelante MCER), se incide en el desarrollo de cuatro destrezas: expresión oral, expresión escrita, comprensión auditiva y comprensión lectora (Consejo de Europa, 2002).

El hecho de vivir en una sociedad globalizadora que demanda profesionales que sean capaces de interactuar y comunicarse de manera fluida en un segundo idioma, ha hecho surgir metodologías que se basan en el desarrollo de la competencia lingüística (Beltrán,

2017). En este sentido, Bonet (2020) pone de manifiesto la necesidad de, no solo desarrollar la competencia lingüística, que tiene que ver con el vocabulario, la morfología, la sintaxis, etc., sino también: la competencia pragmática, para que el hablante se adapte a la situación comunicativa; la competencia discursiva, para poder ser capaz de crear y entender textos; y la competencia estratégica, para compensar las faltas de conocimiento que se pueden llegar a dar en determinados momentos del proceso de adquisición de la lengua.

Si se generan espacios en los que se pueda producir una interacción en inglés, se puede llegar a lograr “una comunicación consciente y participativa, donde prevalece la lengua extranjera como factor de conocimiento cultural y social” (Tarazona, 2020, p. 14). Por tanto, se debe contribuir a la adquisición de las competencias funcionales, estratégicas, socioculturales y lingüísticas, para posteriormente ponerlas en práctica de manera global (Consell, 2014); la metodología que se aconseja es aquella que favorezca los procesos de aprendizaje, enseñanza y evaluación. Por tanto, no solo se debe poner el foco en las habilidades lingüísticas, sino que se debe pretender incrementar la orientación internacional (González, 2017).

Adquirir una o varias lenguas “produce beneficios cognitivos, de desarrollo personal, académicos y laborales, e incluso retarda la aparición de trastornos neurodegenerativos” (Consell, 2014, p. 253); además, enriquece el desarrollo de la comprensión y la tolerancia frente a otras identidades culturales. Esta área es primordial para conectar al alumnado con realidades “no solo anglosajonas, sino mundiales, dado el valor del inglés como lengua global” (p. 253). Conectar con otras personas mediante otro idioma posibilita toda una serie de reciprocidades culturales y abre la mente para ver el mundo desde diferentes perspectivas (Tarazona, 2020).

Por consiguiente, cabe destacar la diferencia entre los conceptos aprender y adquirir un idioma. Según Beltrán (2017), todos los estudiantes empiezan aprendiendo un idioma; solo lo adquieren aquellos que han resultado capaces, al final del proceso, de manejarse con el segundo idioma igual que con el primero. Por tanto, y dado que esto se da en un ambiente académico, el alumno adquiere el idioma una vez que ha aprendido su lengua materna. Por su parte, también Bonet (2020) afirma que la lengua extranjera “se aprende en un contexto artificial y en el país de origen de los aprendices” (p. 3); el aprendizaje de la lengua extranjera implica la conciencia propia sobre el proceso que se está llevando a cabo y la adquisición es un proceso natural e involuntario.

Para dar un uso comunicativo al idioma del inglés, Juan y García (2012; en Beltrán, 2017) destacan las siguientes características que cabe tener en cuenta de cara al alumnado:

Ilustración 1: *Características para el aprendizaje de la lengua inglesa.*

Comprensión

- Los alumnos comprenden más de lo que son capaces de producir

Expresión oral

- El docente debe expresarse de la manera más clara y sencilla posible; es vital el apoyo visual, tanto de las explicaciones, como de las correcciones, mediante gestos, dibujos, objeto y/o imágenes

Frases concretas y generales

- Familiarizar a los estudiantes con frases genéricas, propias del idioma, para mejorar y concienciar en cuanto a su capacidad de comunicarse. Por ejemplo: "*I'll call you back later*".

Expresiones contextuales

- Familiarizar al alumnado con las expresiones más comunes que se usan en el aula y su uso frecuente y coherente. Por ejemplo "*Could you repeat it? I didn't understand*".

Estas directrices coinciden con Bonet (2020) en la afirmación: "se deben dominar más conocimientos que los estrictamente lingüísticos" (p. 6).

A lo largo de los tiempos, para muchos alumnos, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera es desmotivador y poco natural y, en muchas ocasiones, el docente se ve incapaz de dotar de significado a los contenidos que se van a impartir en el aula (Rubio y Conesa, 2013; en Mora, 2018); por ello, se han ido desarrollando nuevos planes de estudio que favorecen la asimilación del idioma.

2.2.1. El método comunicativo

Según el diccionario de Enseñanza de Lenguas Extranjeras (en adelante, ELE) del Centro Virtual Cervantes (en adelante, CVC), el método comunicativo es un modelo didáctico con el que se pretende capacitar al estudiante para desenvolverse en contextos reales, oralmente y por escrito, con otros hablantes de la lengua que se está aprendiendo (Bonet, 2020). Según el Consell (2014), se debe fomentar el uso de la lengua en base a los intereses de los alumnos y a sus necesidades, mediante situaciones comunicativas motivadoras, reales y diversas. Bonet (2020) coincide en que se deben reproducir situaciones comunicativas de la vida real.

Una tarea comunicativa es un fragmento de la actividad de la clase que involucra a los alumnos en la comprensión, la manipulación, la producción o la interacción en la

lengua meta, mientras su atención se concentra fundamentalmente en el sentido más que en la forma (Nunan, 1989; en Bonet, 2020).

Con el paso del tiempo, se ha puesto como metodología ideal la enseñanza comunicativa, de la cual han surgido a lo largo del tiempo el enfoque basado en tareas, el enfoque por proyectos, etc. (Muñoz, 2010, en Beltrán, 2017). Este método busca que el estudiante pueda interactuar fuera del ámbito académico en cualquier situación que se le presente, de tipo formal, informal, científico... (Luna, Ortiz y Rey-Rivas, 2014, en Beltrán 2017); así, poco a poco desarrolla sus destrezas comunicativas inglesas, siempre mediante actividades simulatorias dentro del aula. Por su parte, Tarazona (2020) describe el proceso de interacción como fundamental, porque el estudiante debe tener en cuenta diversos aspectos para comunicarse en un contexto real. No se trata solo de adquirir una serie de estructuras lingüísticas, sino que el alumnado debe ser competente para comunicarse de forma fluida y confiada (Luzón y Sorias, s.f.; en Beltrán, 2017).

2.2.2. Tratamiento del error

A lo largo de este proceso, se debe dar un tratamiento constructivo y positivo al error, porque “sirve para aprender, favorece los valores transversales relacionados con la autoconfianza, el autocontrol, la autoevaluación y la tolerancia a la frustración” (Consell, 2014, p. 253). Bonet (2020) afirma que los errores son inevitables y que se les debe dar un fin didáctico, porque es entonces cuando se están produciendo hipótesis sobre la lengua que se está aprendiendo; destaca los siguientes aspectos a tener en cuenta a la hora de corregir los errores:

- Dejar que el discente termine la intervención para guiar la observación, la reflexión y la autocorrección por parte del docente
- Tener en cuenta todos los tipos de errores, no solo los ortográficos o de concordancia; no todos los errores tienen la misma relevancia y se debe mostrar una actitud comprensiva antes los deslices ocasionales
- Reservar un tiempo para trabajar los errores en forma de borradores, reflexión, corrección...

Continuamente, se debe dar una retroalimentación para dar conciencia, tanto de las dificultades que se están presentando, como de su capacidad para resolverlas (Beltrán, 2017); esto será de gran ayuda para la adquisición de autonomía para que el estudiante sea el propio evaluador. Según Chaves (2019) es necesario dar una continua retroalimentación a lo largo de todo el proceso. Lo que realmente da esa libertad para fallar, está ligada directamente con el *feedback* (Gallego 2014; en García y Sevilla 2019); dicha libertad otorga reducciones de estrés, puesto que es difícil llegar a un aprendizaje duradero y profundo si no

se cometen errores. Este análisis de equivocaciones debe partir de los propios errores de los alumnos (Bonet, 2020).

2.2.3. El rol del docente

Para Bonet (2020), el maestro no es el modelo único para el aprendizaje de la lengua, sino que es un mediador “que asume la tarea de crear las condiciones adecuadas para favorecer las potencialidades de los estudiantes” (p. 5).

Según Juan y García (2012, en Beltrán, 2017), el aprendizaje de la lengua inglesa debe estar guiada por docentes capacitados, no solo a nivel lingüístico, sino a niveles metodológicos, para así poder crear espacio en los que se pueda dar un correcto proceso de enseñanza aprendizaje del idioma (González, 2017); y no solo eso, sino que debe ser apto para reconocer el tipo de estudiantes que tiene a nivel individual sus formas de aprender y sus dificultades. El perfil pedagógico del docente debe poseer, por tanto, capacidades lingüísticas y habilidades didácticas y pedagógicas. Ello debe permitirle experimentar con materiales creativos y abiertos (Bonet, 2020).

2.2.4. El rol del estudiante

El método comunicativo dota al alumno de un papel protagonista (Bonet, 2020); así, se pretende que desarrolle un buen grado de autonomía y responsabilidad gracias a la atención personalizada que brindan las tareas creadas por la maestra; este es un recurso básico para llevar a cabo tareas reales y trabajarlas de manera integrada. Por ello, se deben plantear situaciones que potencien y faciliten el trabajo individual, pero que además les permita dialogar con sus compañeros y con el docente (Consell, 2014).

Son los estudiantes quienes tienen el rol más activo, por lo que deben tener una mayor iniciativa en el aula, porque serán los responsables de su propio nivel de desarrollo de la lengua extranjera (Ordorica, 2010; en Beltrán, 2017). Pero para que esto llegue a ser posible, cada estudiante debe recibir una retroalimentación que le permita “probar, experimentar y ver las consecuencias de sus decisiones, favoreciendo un aprendizaje basado en la idea de prueba y error” (Gallego et al., 2014; en García y Sevilla 2019, p. 5).

2.3. Gamificación en el contexto educativo

La gamificación es un término bastante actual, surgido alrededor del año 2010 y que tiene como base “el uso de mecánicas y componentes de los juegos en ámbitos que no están relacionados con el juego (Simões et al., 2013, en García Moreno y Sevilla, 2019, p. 3). Lázaro y Doistua (2016; en López et al., 2020) en su estudio dejaron patente los resultados favorables surgidos de la formación planteada como ocio; por tanto, deducen que los docentes deben impulsar a lo largo de toda su carrera profesional la unión del disfrute y el aprendizaje, con el objetivo de promover en los niños y las niñas los valores de la inclusión, crecimiento personal y desarrollo socio-cultural.

La gamificación es una metodología activa que puede llegar a “favorecer la comunicación, la interacción entre los estudiantes y con el profesor, y dar respuesta a los nuevos estilos educativos” (García Moreno y Sevilla, 2019, p. 2); en definitiva, permite el desarrollo de las destrezas comunicativas del alumnado. Por su parte, Martí (2020) lo define como:

Dinámicas, mecánicas o componentes de los juegos en situaciones no lúdicas para lograr un cierto objetivo, como es el de motivar actitudes positivas de cara a un aprendizaje significativo. Gracias a ello, podemos conseguir que cosas que pueden resultarnos aburridas, lleguen a ser divertidas (p. 70).

Para Sempere (2020), “la gamificación consiste en aplicar elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos por sí mismos, como la educación. Su finalidad es la modificación de conductas, actuando sobre la motivación intrínseca de los alumnos para lograr objetivos específicos” (p.12). La gamificación, junto con todos sus componentes, hacen que el alumno o alumna esté disfrutando a lo largo de la experiencia, fomenta su pensamiento creativo, se produce una ausencia de efecto negativo y el estudiante tiene una sensación de dominio sobre la actividad, lo cual desemboca también en un dominio afectivo (López et al., 2020). Por lo que respecta a dicho pensamiento creativo, Medina (2006; en López et al., 2020) considera que se desarrolla mediante el juego y la experimentación.

Según Martín (2018) la gamificación cumple con el principio del cono de Aprendizaje de Dale, según el cual “la mayor tasa de aprendizaje se logra con un sujeto activo y que se enfrenta a simulaciones o situaciones reales” (p. 9).

La gamificación permite que el alumnado sea el verdadero protagonista del aprendizaje, lo cual ayuda a interactuar con su grupo de iguales y con sus maestras y maestros (López et al., 2020). Es una herramienta que, utilizada debidamente, resulta muy atractiva y adecuada para un entorno educativo, incrementando la calidad del aprendizaje y los procesos didácticos (García et al., 2018).

2.3.1. La importancia del juego

Siempre se ha utilizado el juego para el tiempo de ocio, pero cada día son más los estudiosos que afirman el juego como el medio más conveniente para adquirir conocimientos (Rubio y Conesa, 2013; en Mora, 2018).

A las criaturas les gusta jugar por naturaleza, porque es su principal fuente de ocio mediante la cual desarrollan su propia imaginación (Piaget, 1999; en López et al., 2020). El acto de jugar ha conseguido a lo largo de la historia ir más allá de las barreras sociales, culturales, geográficas y políticas que separan las diferentes y diversas naciones y pueblos del planeta (Martí, 2020); “dos personas podrían sentarse a jugar al ajedrez sin necesidad de

tener la misma clase social, ni la misma cultura o siendo de diferentes países” (p. 70). Mora (2018) reitera que el juego es “la razón de ser de la infancia” (p. 2)

García y Sevilla (2019) defienden que los juegos animan a “experimentar sin miedo a que el fallo cause un daño irreversible en la partida. Incorporar esta libertad para cometer errores resulta muy efectivo para incrementar el compromiso de los estudiantes” (p. 5). En sí, la gamificación facilitará la práctica de habilidades de pensamiento de orden superior para ser hábiles en la resolución de problemas (Kapp, 2012; en Sempere 2019). Además, el Consell (2014) defiende que jugar y realizar tareas conjuntas es esencial para adquirir una lengua, convirtiéndola en una manera para socializar.

Para Foncubierta (2014, en Chaves, 2019), el acto del juego desarrolla la capacidad de atención, a regular las emociones, elimina el aburrimiento, ofrece momentos de descanso y, como no, dota de diversión al día a día en el aula. También para Noemi (2008, en Sempere, 2020), el juego es “el método más productivo para motivar hacia el aprendizaje de lenguas extranjeras” (p. 12); en este sentido, gracias al juego, la criatura adquiere el papel protagonista y el docente ejercerá de guía.

El juego en sí es un cúmulo de conductas preparadoras y moldeadoras de habilidades sociales, las cuales les servirán para toda su vida (Martín, 2018). Así, “el juego es vital, condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y la afectividad” (Mora, 2018, p. 2). Por todo ello, debe considerarse tanto un material como un producto dentro del aula de Educación Primaria (Mora, 2018).

2.3.2. Diferencia entre Aprendizaje Basado en Juegos y gamificación

Cabe pues, incidir en la diferencia entre el aprendizaje basado en juegos y la gamificación. El aprendizaje basado en juegos es, según Van Eck (2006, en García Moreno y Sevilla, 2019), el proceso es derivado de los propios juegos ya existentes. Los contenidos se van adaptando al hilo conductor del propio juego, el cual ya tiene reglas y objetivos definidos (Chaves, 2019); a diferencia de la gamificación, no consiguen puntos o insignias, sino que se gana o se pierde el juego llevado a cabo en la sesión o en la unidad didáctica.

Mientras, en la gamificación tan solo se hace uso de determinados elementos y dinámicas del juego para facilitar el aprendizaje (Van Eck 2006, en García Moreno y Sevilla, 2019). Aquí, consiguen puntos o insignias que indican su proceso de aprendizaje y evolución (Chaves, 2019).

En muchas ocasiones, el juego da lugar a competir por equipos, lo cual es una posibilidad que ofrece la gamificación. Cantador (2016, en García Moreno y Sevilla, 2019) prefiere centrarse en el concepto de competición saludable, la cual ocurre cuando en una actividad corta los premios no son relevantes, sino que el foco se encuentra más en el aprendizaje y no tanto en los resultados; según este, “hay un amplio consenso sobre que la competición por equipos es menos nociva y puede resultar una forma efectiva de aprendizaje

para los estudiantes conjugando cierta competición con trabajo colaborativo” (p. 5). Construir conocimientos entre todo el equipo “permite la expresión de valoraciones, pensamientos, opiniones e ideas que posibilitan procesos de reflexión, de responsabilidad y de liderazgo compartidos” (Consell, 2014, p. 253). Dado que los premios no deberían suponer un gran estímulo, se estaría dando una motivación intrínseca.

Por lo que respecta a la motivación, por un lado, la motivación intrínseca (Buckley y Doyle, 2016; en García y Sevilla, 2019) implica que cada estudiante esté interesado en el proceso de aprendizaje y que sea realmente consciente de lo que está aprendiendo sin esperar estímulos externos; por otro, la extrínseca, dentro de las actividades gamificadas, tiene que ver con las recompensas, los puntos, las insignias... La motivación, es uno de los grandes retos a los que se enfrentan en la actualidad los centros educativos (Ortiz-Colón et al., 2018; en García y Sevilla, 2019). Según Pintrich y Schun (2006; en López et al., 2020) este es el elemento guía sobre el que debe versar la gamificación, convirtiendo así al alumno y su aprendizaje en el centro de atención.

Numerosos estudios afirman lo siguiente:

La dopamina es el neurotransmisor encargado de motivarnos en los momentos difíciles con la promesa de una recompensa. Los niveles bajos de dopamina producen una falta de placer y una disminución de la memoria, atención, focalización y capacidad de resolución de problemas. Si logramos elevar los niveles neuronales de dopamina de los alumnos, obtendremos un incremento de su atención, su motivación, en definitiva, un mayor aprendizaje (Fernández, 2015; en Martín, 2018, p. 9).

2.3.3. Gamificar en el aula de Educación Primaria

Antes de empezar a gamificar, se debe tener en cuenta el tipo de alumnado y su contexto; es vital destacar que la gamificación no es un proceso que implique “jugar por jugar” o dar insignias o puntos por llevar a cabo una tarea, porque se estaría cayendo en una metodología conductista (Martí, 2020). García y Sevilla (2019) facilitan las siguientes claves para llevar a cabo una propuesta didáctica gamificada:

- Establecer un propósito claro de la actividad. También Martí (2020) coincide en la importancia de establecer objetivos claros de la gamificación y las áreas que van a estar implicadas
- Activación de los conocimientos previos; cuanto mayor sea el conocimiento de la temática, mayor será su comprensión
- Uso de elementos gráficos: ilustraciones, mapas, etc.

Existen diferentes características que conforman un proceso gamificador:

Los retos; el *feedback* inmediato; las recompensas a nivel individual y grupal; la colaboración de los estudiantes en el diseño y su capacidad de decisión; la visibilidad del progreso del alumnado; las múltiples oportunidades de tener éxito y aprender de los errores; un ambiente de aprendizaje activo y significativo, donde se apliquen de forma práctica habilidades; y el uso de las TIC (Acedo, 2019; en Sempre, 2020, p. 12).

Teixes (2015; en Sempere, 2020) clarifica que los elementos que conforman un sistema gamificado son:

- Mecánicas. Las misiones, niveles, puntos o clasificaciones que posibilitan el seguimiento del progreso del estudiante. Son, según Fernández (2015; en Martín, 2018), “los elementos que permiten crear dinámicas de juegos y hacen que el progreso dentro del mismo sea visible (p. 9)
- Dinámicas. Los logros, las recompensas, competiciones, diversión y *feedback*, que permiten adaptar las mecánicas a las características de cada jugador y que definen así el funcionamiento del juego. Son, según Martí (2020), las motivaciones internas de cada estudiante, la forma en la que van a interactuar y su actitud.
- Estética. Las respuestas emocionales de cada jugador según las sensaciones vivenciadas. Martín (2018) lo define como “los colores, las medallas puntos, interfaz gráfica, todos los elementos visuales” (p. 10); deben adecuarse al tipo de alumnado.

Por su parte, Werbach y Hubter (2012; en Chaves, 2019) realizan la siguiente clasificación, que va desde lo más abstracto a lo más concreto:

- Dinámicas, el nivel más alto de abstracción. Estas se pueden dividir en varios ítems: restricciones para llevar a cabo ciertas actividades; emociones, como la curiosidad o la satisfacción de haber realizado una tarea; la narrativa, que es el hilo conductor para realizar diferentes pruebas; progresión de los participantes, para visualizar su avance; y las relaciones, que muestran la interacción entre jugadores, la cohesión y la competitividad entre ellos. Tiene que ver con el argumento del juego, el cual debe enganchar para el jugador se identifique con ello (Martín, 2018).
- Mecánicas, las acciones que encaminan al jugador para cumplir los objetivos deseados. Dentro de una misma dinámica, puede haber varias mecánicas: retroalimentación, recompensas que indican el progreso, retos, cooperación, turnos, transacciones, adquisición de recursos...

- Componentes, los elementos que hacen funcionar las mecánicas: avatares, peleas heroicas, combates, desbloqueo de contenido, niveles, puntos, gráficos, insignias...

Cabe destacar la clasificación de jugadores descrita por Bartle (2015; en Martín, 2018); un mismo alumno puede pertenecer a un grupo o a varios de ellos:

- Asesinos, a quienes les gusta engañar, competir, luchar...
- Exploradores, aquellos que interactúan con el sistema, investigan, descubren, ya sea individualmente o con otros jugadores
- Triunfadores, cuyo objetivo es ser los más rápidos, compararse con otros, recolectar objetos; son activos, pero no con otros jugadores
- Sociales, los que reflexionan, comparten y discuten con otros jugadores; les importa más socializar y cooperar que ganar

En suma, se insiste en la necesidad de partir de los intereses de los alumnos, es decir, preguntarles aquello que les gusta; a partir de aquí, se crearía un hilo argumental, dividiendo el tema para todo el curso y dando nombres a cada equipo; aconseja crear avatares para una mayor involucración. Por añadidura, se debe plantear la temporalización de la Gamificación: una unidad didáctica, un solo tema, un trimestre o un curso completo (Martí, 2020).

Según Werbach (2012, en Chaves, 2019), se deben seguir seis pasos para diseñar una gamificación óptima:

Ilustración 2: *Pasos a seguir para gamificar.*

Definir los objetivos

Proyectar las actitudes esperadas por parte del alumnado

Describir a los jugadores

Diseñar la secuenciación de los ciclos de actividades

Elaborar herramientas de aprendizaje para los distintos tipos de alumnado

Implantar herramientas apropiadas basándonos en el contexto

El hecho de superar objetivos a corto plazo, lleva a alcanzar aquellos que son a medio plazo; todo ello hace que se lleguen a alcanzar los objetivos a largo plazo y, por ende, el establecido en el juego (Werback, 2012; en Chaves, 2019).

Chaves (2019) destaca que el proceso gamificador no debería pasar las cuatro semanas, de lo contrario, el alumnado podría caer en la des gana, teniendo en cuenta que es necesario un andamiaje individualizado en las primeras semanas de implantación. Sempere

(2020) sostiene que, a lo largo de la aplicación del proceso gamificador, el docente debe ser flexible para realizar modificaciones pertinentes si se da el caso.

Para lograr un éxito rotundo en la gamificación, “debe haber equilibrio entre actividad lúdica, destrezas personales, conocimientos previos, adquisición de nuevos contenidos y desafíos” (Chaves, 2019, p. 8); de esta manera el proceso de aprendizaje mejora de manera cualitativa y cuantitativa y, lo que es más importante, el alumnado disfruta a lo largo de esta evolución.

Respecto a la atención a la diversidad, numerosos autores afirman la facilidad que proporciona la gamificación a la hora de atender a niños y niñas con altas capacidades o con dificultades de aprendizaje, ya que se trata de un trabajo muy personalizado y adaptable (Martín, 2018).

2.3.4. Gamificación en el área de inglés

Según Mora (2013, en Chaves, 2019), el juego activa la curiosidad, fortalece la memoria y ayuda a centrar la atención en un aspecto concreto; en el caso del aprendizaje de una segunda lengua, esto facilita la adquisición de vocabulario y la asimilación de las estructuras sintácticas y morfológicas. Para Mora (2018), la ludificación de la enseñanza del inglés es interesante, porque los juegos son “una fuente auténtica de lenguaje real” (p. 7); de esta forma, tanto para el alumno como para la maestra o maestro, la adquisición del idioma será mucho más gratificante y útil.

Según un estudio ofrecido por Chaves (2019), el uso de la gamificación para la enseñanza de una lengua extranjera ofrece todo tipo de ventajas:

El elemento del disfrute y el ambiente relajado ha propiciado unas sesiones más distendidas donde se ha reducido el estrés, la ansiedad y el miedo a cometer errores.

Los resultados académicos y el nivel de competencia lingüística han mejorado significativamente tras implantar la gamificación (p. 7).

Para Genesse, profesor de psicología de la universidad de McGill (1994; en Mora, 2018), usar juegos para la enseñanza del inglés es primordial, porque introduce al alumnado en ciertas habilidades que son útiles e ineludibles para la sociedad actual.

Por todo ello, se debe incidir mucho en las cuestiones didácticas y pedagógicas para la enseñanza de una lengua extranjera, para así poder incrementar la calidad y la cantidad de interacciones lingüísticas (González, 2017); además, se aconseja, al menos durante las primeras etapas de adquisición de la lengua, a desarrollar en mayor medida las habilidades de comprensión oral y escrita y la expresión oral, dejando para más adelante el desarrollo de la expresión escrita.

La gamificación en la enseñanza de la lengua inglesa “ayuda a fomentar la comunicación y el trabajo cooperativo y colaborativo entre iguales y crea ambientes de confianza, disminuyendo así el estrés y la ansiedad que se puede experimentar en el aula” (Chaves, 2019, p. 8); también ayuda a desarrollar la autoestima y la tolerancia al error. Por su parte, Casado (2016; en González Alonso, 2017) defiende los beneficios de trabajar la lengua inglesa mediante la gamificación, ya que el hecho de ir consiguiendo recompensas y puntos “genera sentimiento de pertenencia al juego” (p. 18); y dado que una de las bases del juego es la interacción, se puede llegar a conseguir que esto se produzca haciendo uso del inglés. “Las metodologías activas promueven y fomentan dos características del aprendizaje como son la sociabilidad del aprendizaje y la interactividad del aprendizaje” (Bernal y Martínez, 2017; en López et al., 2020, p.2).

Si la motivación es un factor clave para la adquisición de la lengua, por ende, la gamificación ofrece las ventajas que se necesitan para que ello se dé. Según García Moreno y Sevilla (2019), varios estudios remiten que la motivación aumenta de forma considerable si se emplean actividades gamificadas. Asimismo, la evaluación del proceso de gamificación debe llevarse a cabo en tres fases (Sempere, 2020): la inicial, analizando las necesidades y habiendo estudiado anteriormente los intereses del alumnado; la procesual, para evaluar las competencias clave a lo largo del proceso; la final, donde se evaluará las capacidades y conocimientos adquiridos. Por su parte, Rubio y Conesa (2013; en Mora, 2018), señalan que los juegos son beneficiosos, tanto para practicar vocabulario o formas verbales, como para revisar exámenes o pruebas; e incluso para dar fin a un gran proyecto.

De igual importancia es entender que, a la hora de confeccionar una propuesta didáctica que implique la gamificación para la enseñanza del inglés, no es un sustituto del planteamiento tradicional de la asignatura; Mora (2018), en la propuesta que plantea, dedica una sesión semanal a las actividades gamificadas, basándose en los conocimientos adquiridos.

2.4. TIC y educación

2.4.1. Definición de TIC

Cabero (1998, p. 198; en Belloch, 2013) define las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante TIC) de la siguiente manera:

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas.

No se podrían entender las TIC sin la existencia de Internet, cuya definición Belloch (2013) explicita como la “red de redes”, un sistema que permite el acceso a cualquier tipo de información y la interconexión con otros ciudadanos, así como la comunicación con los mismos.

Cabero (1998; en Belloch, 2013) desarrolla una serie de características referente al concepto de Internet que, por sí mismas, también representan las propiedades de las TIC:

Ilustración 3: *Propiedades de las TIC*

Información multimedia	La transmisión de la información implica textos, imágenes y sonidos
Interactividad	Una de las características más importantes para aplicar las TIC en la educación, porque se adapta a las necesidades y características del usuario en función de su interacción con el dispositivo
Interconexión	Conexión de dos tecnologías para crear nuevas posibilidades. Por ejemplo, la unión de la informática y las tecnologías de la comunicación dan lugar al correo electrónico
Inmaterialidad	La información tratada y creada en las TIC se puede llevar a otros lugares de manera transparente y momentánea
Influencia sobre el proceso más que en el producto	Cambio cualitativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje más que en el producto
Instantaneidad	Comunicación momentánea con las personas alejadas físicamente
Digitalización	Distintos tipos de información se pueden transmitir por un mismo medio y formato
Penetración en todos los sectores	El impacto de las TIC se adentra en cualquier ámbito del planeta: cultural, económico, educativo e industrial
Innovación	Las TIC promueven constantes cambios e innovaciones en todos los ámbitos sociales

2.4.2. TIC y Educación Primaria

A lo largo de los tiempos, el soporte educativo por excelencia ha sido el docente, mediante clases magistrales y teniendo como referencia la pizarra (Gómez y Macedo, 2010);

ahora, la comunidad educativa va encaminada hacia una formación cuyo centro es el alumno, quien debe estar situado en un entorno didáctico de aprendizaje. Debido a las cualidades atractivas que poseen las tecnologías, facilitan en gran medida el acceso a la información, lo cual sirve de gran motivación para el alumnado (Martín, 2018); además, “suponen un cambio cualitativo frente a las formas tradicionales de difusión informativa, ya que poseen un gran efecto democratizador y educativo” (p. 6). Sería difícil imaginar la vida sin las TIC, dado que forman parte del día a día y avanzan continuamente, teniendo un papel influyente en todos los ámbitos de la sociedad (Suárez, 2019).

Las TIC suponen una potenciación alta de la motivación de los alumnos y alumnas, ya que fomentan el desarrollo de las relaciones entre su grupo de iguales, ofrece un gran abanico de posibilidades en cuanto a estrategias de gamificación y dotan al ambiente escolar de una sensación de control sobre lo que se está llevando a cabo y de participación activa (Cabero, 2007, en García, F., García. Ó, y Martín, M., 2018). Igualmente, facilita la puesta en práctica de estrategias que fomentan el desarrollo cognitivo y dota de creatividad y diversión a las áreas curriculares.

Por ello, los centros educativos trabajan para adaptarse a las demandas de la sociedad en cuanto al uso de las TIC (Suárez, 2019). No por ello se debe obviar la brecha existente a día de hoy en diferentes partes del mundo, incluso del país, por ello, Martín (2018) destaca que:

Desde el Foro de la Sociedad de la Información (2000), se pretendió potenciar el reconocimiento del derecho fundamental al acceso a Internet como medio para emitir y recibir información, así como la importancia de recibir formación en TIC dentro del sistema educativo para desarrollar las aptitudes técnicas, conceptuales y humanas en relación al uso de las TIC que demanda el mundo globalizado (p. 6).

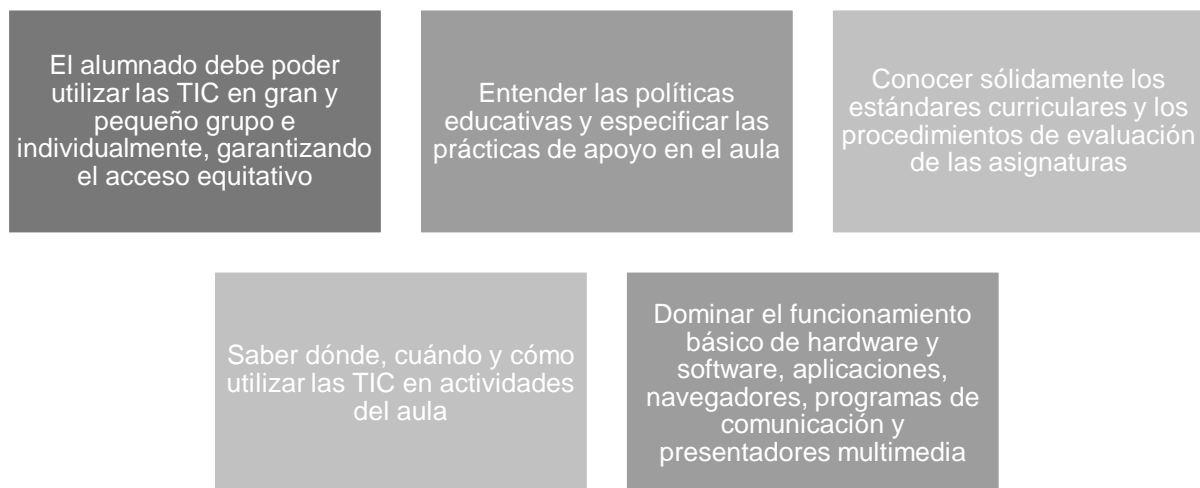
Asimismo, las TIC adquieren un papel fundamental también para el docente, “no sólo en la formación inicial, sino durante toda la vida profesional, debido a que cada vez más las TIC juegan un papel importante en el aprendizaje de los estudiantes” (Gómez y Macedo, 2010, p. 4). En cuanto al papel del docente, Salinas (1998; en Falcó, 2017) apunta las habilidades y destrezas que deben poseer los docentes en este aspecto:

- Ser guías para el alumnado en el uso de bases de información y conocimiento
- Potenciar la autonomía en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que exploren sus posibilidades comunicativas en las redes como medio de acceso a recursos educativos

- Gestionar el ambiente de aprendizaje del aula, proporcionando *feedback* y guiándoles en el desarrollo de experiencias colaborativas
- Acceder de manera fluida al trabajo del estudiante siguiendo la filosofía y ética de la atmósfera de aprendizaje creada

Cabe destacar las competencias que los docentes deben poseer en cuanto a las competencias en TIC, establecidas por la UNESCO en 2008 (en Falcó, 2017):

Ilustración 4: *Competencias TIC de los docentes según la UNESCO*



De forma similar, el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación de Profesorado (2017) concreta los objetivos establecidos en el “Marco Común de Competencia Digital Docente”:

- Posibilitar a los docentes la opción del conocimiento, desarrollo y evaluación de la competencia digital de su alumnado.
- Describir propiedades concretas que deben poseer educadores y formadores en cuanto a competencia digital.
- Colaborar para exigir a los docentes requisitos indispensables en cuanto a la competencia digital.
- Permitir el acceso a una lista de competencias digitales mínimas para los docentes
- Propiciar apoyo al docente para que su competencia digital sea digna y correspondiente a sus tareas profesionales.
- Actuar para que se dé un cambio metodológico, en cuanto a tecnología y a niveles generales.

Además, desarrolla la competencia digital por la gran cantidad de recursos existentes: juegos online, videojuegos, aplicaciones lúdicas... (Chaves, 2019); gracias a ello, se promueve el uso seguro de las nuevas tecnologías, se obtiene una retroalimentación instantánea y se potencian las habilidades sociales, la imaginación y la creatividad. Para Zyda (2005; en Mora, 2018), los videojuegos suponen el planteamiento de toda una serie de pruebas mentales con reglas, cuyo fin es el divertimento. Por consiguiente, Belli y López (2008; en Mora, 2018) consideran a los videojuegos como el conducto hacia las TIC, dado que los niños y niñas adquieren mediante estos “capacidades y desarrollan habilidades diversas, la más importante de las cuales son la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio” (p. 5); su uso, demuestra una coherencia y concordancia con las teorías de la educación basadas en competencias, en las cuales prima el desarrollo constructivo de actitudes, conocimientos y habilidades (Gómez, Espinosa y Albajes, 2013; en Mora, 2018).

Suárez (2019) destaca que en numerosos trabajos de investigación se han conseguido enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de TIC, mejorando así los resultados. En suma, es de vital importancia el uso de las TIC en los centros educativos porque el nivel cognitivo mejora de manera progresiva, ya que van adquiriendo conocimientos sobre el funcionamiento de la red; todo ello desemboca en el aprendizaje sobre sus beneficios y desventajas (Gómez y Macedo, 2010). Según Belloch (2013):

Los profesores que deseen guiar los aprendizajes de sus alumnos, fomentando la interacción y el aprendizaje colaborativo siguiendo los postulados del constructivismo social de Vygostsky o el aprendizaje por descubrimiento de Bruner, tienen en las TIC un fuerte aliado, fundamentalmente en los diferentes recursos y servicios que ofrece Internet.

2.4.3. Potencial educativo de las TIC para adquirir la lengua inglesa

Según un estudio llevado a cabo por Marchal et al. (2018), el uso de las TIC “de forma integral y transversal aumenta el dominio de estrategias de aprendizaje en relación a la competencia lingüística, siempre que su inclusión en la praxis, esté dentro de una metodología que asimile modelos de investigación-acción” (p.10). Según el Consell (2014), se deben aprovechar los recursos digitales, dado que son una herramienta fundamental para que el alumnado adquiera, tanto mecanismos autónomos en el aprendizaje del inglés como el desarrollo de la competencia digital; además, actualmente “el contexto digital es actualmente un medio prioritario en el que se produce interacción y que la práctica en ese contexto es fundamental para adquirir una competencia comunicativa plena” (p. 253). En esta

línea, Marchal et al. (2018) se muestran de acuerdo en que las TICs conceden el poder de proporcionar “conocimientos, destrezas y habilidades para la comprensión, la mejora de los procesos lectores, el uso de la expresión oral y escrita, etc. y por ende, en la totalidad y globalidad de la competencia comunicativa” (p.2); según este y otros estudios, la inclusión de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en un grupo de alumnos facilitó el dominio de la comprensión lectora, contribuyó significativamente al desarrollo de la competencia lingüística.

Conocer los tipos de recursos que están al alcance de los docentes permitirá crear un ambiente de aprendizaje significativo, acorde con el método comunicativo y con sus implicaciones. Por ello, es de gran utilidad conocer las tres etapas de evolución de Internet, para dominar dichos medios y ser competentes a la hora de crear espacios de aprendizaje que propicien momentos comunicativos. Según Belloch (2013), dichas etapas se han ido superponiendo a lo largo de los años y se dividen de la siguiente manera:

- Web 1.0. Conocida como los medios de comunicación más pasivos y tradicionales: televisión, radio y correo electrónico; son webs estáticas que ofrecen escasa interacción con el usuario. En las escuelas, desde hace más de una década se da uso a la plataforma Gmail, búsqueda de audios para listenings, fichas imprimibles, vídeos, etc.
- Web 2.0. Se cimienta en la autogeneración de contenido, mecanismos de entretenimiento y consumo activo, es decir, que se caracterizan por su oportunidad de interactividad y dinamismo, pudiendo compartir información con otros usuarios. Las web 2.0. han propiciado la creación de las redes sociales, la descarga y difusión de recursos y la facilitación para participar y colaborar en numerosas causas en diferentes ámbitos. En este sentido, existe un gran abanico de posibilidades, aunque cabe mencionar aquellas que se han venido usando desde hace algunos años y otras que a día de hoy están despuntando a nivel escolar: Instagram, Twitter, Plickers, EdPuzzle, Genially, Flipped Classroom, Google Drive...
- Web 3.0. Estas se fundamentan en la realidad virtual, la búsqueda inteligente, inteligencia artificial, etc.

Las TIC ofrecen maneras de interactuar mediante las cuales se crean y desarrollan comunidades de aprendizaje entre los alumnos (López et al., 2020). Esto es de gran estímulo para el desarrollo de competencias en la lengua inglesa. Dichos juegos llegan a permitir comunicaciones e intercambios con los demás, de manera que se favorece el aprendizaje cooperativo y, al mismo tiempo, permiten un aprendizaje adaptado al ritmo individual de cada niño y niña (Martín, 2018). Todo ello ayuda a que el alumnado sea competente, tanto en el desarrollo de la asignatura como en el uso de las TIC, ya que la sociedad demanda

profesionales que sean capaces de usar la tecnología para poder desenvolverse con facilidad en la sociedad en la que viven (García, 2015; en Suárez, 2019).

A nivel grupal, los estudiantes llegan a aprender unos de otros, porque construyen el conocimiento conjuntamente de manera constructiva, debatiendo y dialogando (Marchal et al., 2018).

2.5. Gamificación mediante recursos digitales en el área de lengua inglesa

La fusión de la estrategia de la gamificación mediante recursos digitales para la enseñanza de la lengua inglesa se justifica en las demandas que para Belloch (2013) requiere hoy en día la sociedad de la información, tanto para los ciudadanos como a nivel educativo:

- Buscar y seleccionar información relevante y de calidad mediante criterios y estrategias de búsqueda adecuadas.
- Conocer los códigos comunicativos propios de cada medio.
- Potenciar la difusión de valores, moral y ética universales con el objetivo de no discriminar a ningún colectivo.
- Formar a personas críticas, autónomas y responsables, para que sean capaces de visionar con una mente abierta, los cambios de la sociedad y que se vean capaces y dispuestas a participar en ellos.
- En la línea anterior, adaptar la educación a los continuos cambios sociales, culturales y profesionales.

Ante todo, se considera que la gamificación ofrece una respuesta apropiada para el estudio de la lengua inglesa (Mora, 2018) En esta línea, según López et al. (2020), el docente debe propiciar un aprendizaje realista en el que “se pueda transferir el conocimiento que se adquiere y se produce” (p. 2). En consonancia, las actividades planteadas para desarrollar la competencia lingüística deben cumplir tres condiciones (López 2009; en Beltrán, 2017):

- ❖ Vacío de información. Una persona debe poseer una información que la otra desconoce
- ❖ Elección de uso de formas lingüísticas. El estudiante debe elegir la manera y las estructuras en las que se va a dirigir al resto de interlocutores.
- ❖ Recibimiento de retroalimentación. El hablante debe ser consciente *a posteriori* de la calidad de comunicación que ha llevado a cabo.

Si las tareas que se llevan a cabo, además, tienen que ver con el contexto o con situaciones cotidianas de la vida real, se estará permitiendo que los estudiantes perciban que lo que están aprendiendo es realmente útil, de forma que estarán mejor preparados para afrontar dichas situaciones (Beltrán, 2017). Para Mora (2018), es vital que el docente se arme de recursos lúdicos y pedagógicos para que el alumnado no tenga un sentimiento de apatía o desinterés hacia el área de inglés; solo así se logrará la conexión entre los contenidos y los

intereses de los alumnos y alumnas, con el objetivo de que puedan aplicar el idioma en su vida real.

En consonancia con todo ello, la utilización de videojuegos y plataformas digitales mediante la gamificación ofrece múltiples posibilidades educativas, favorece el desarrollo cognitivo y facilita el aprendizaje de una segunda lengua (Chaves, 2019); además, la motivación para el alumnado es constante y se promueve de forma gradual la perseverancia. Asimismo, se obtiene un aprendizaje significativo porque se van desarrollando habilidades de acceso y búsqueda de información, estrategias de comunicación virtual y capacidades y habilidades tecnológicas (Sigalés, Mominó y Meneses, 2009; en Martín, 2018). De esta manera, los alumnos y alumnas aprenden a escucharse, respetarse y valorar las diferentes perspectivas; a su vez, las maestras y los maestros interpretan la información que les llega a través de las TICS, la evalúan, la clasifican, etc., de forma que se puedan ir creando espacios de aprendizaje de acuerdo con la realidad inmediata de cada estudiante (Marchal et al. 2018)

Figuroa (2015, en García, F., García. Ó, y Martín, M., 2018) defiende cuán beneficioso es aprender una segunda lengua mediante “la estrategia pedagógica de la gamificación ya que la enseñanza está cada vez más tecnológicamente orientada, de acuerdo a las necesidades de las nueva generaciones” (p. 2). A parte, gracias a la distribución en cuatro bloques, basados en las destrezas establecidas por el MCER, se promueve la creatividad y el uso de herramientas mediante los beneficios pedagógicos que producen las TIC (Consell, 2014, p. 253).

Al finalizar la propuesta didáctica gamificada, las alumnas y alumnos “alcanzarán una mayor independencia ante barreras lingüísticas, y se armarán de herramientas y recursos informáticos en línea para traducir e interpretar textos en un idioma diferente al suyo, en este caso el inglés” (Mora, 2018, p. 15).

3. Objetivos

3.1. Objetivo general

En este TFG se ha planteado un objetivo general y una serie de objetivos específicos para dar respuesta al mismo. El objetivo general consiste en gamificar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés a través de las TIC en el 6º curso de Educación Primaria.

3.2. Objetivos específicos

Habiendo establecido el objetivo general, se procede a listar los objetivos específicos que servirán para dar respuesta al anterior:

1. Concretar las implicaciones de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras en Educación Primaria.

2. Definir la metodología de la gamificación y sus implicaciones en el aula de Educación Primaria para la enseñanza de la lengua inglesa.
3. Indagar acerca del potencial educativo de las TIC y del uso de recursos digitales para la enseñanza de inglés.
4. Investigar propuestas educativas que utilicen la gamificación mediante recursos digitales para la asignatura de inglés en la etapa educativa de primaria para indagar acerca de la idoneidad de realizar una propuesta didáctica en esta línea.
5. Desarrollar una propuesta didáctica que implique la fusión de la gamificación y el uso de recursos digitales para la enseñanza de inglés en el 6º curso de Educación Primaria.

4. Metodología

El principio que cimienta el presente TFG, desde un primer momento, ha sido el enriquecimiento personal en cuanto al uso de las TIC; dicho de otra manera, ser competente y conocedora del abanico de posibilidades que existe a día de hoy en cuanto a dicho tema. Ello, añadido al propio interés por las metodologías activas para el aula, como la gamificación. A partir de estas premisas, se desarrollaron los objetivos que han regido la investigación y redacción del trabajo. Posteriormente, era necesario concretar el área en la que se iba a basar la investigación para evitar generalidad y superficialidad; dado que se había estudiado anteriormente la asignatura de Lingüística Aplicada, se aprovechó la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en cuanto a la enseñanza de una lengua extranjera. El cúmulo de estas premisas, dio lugar al desarrollo de los objetivos propuestos.

Para dar respuesta al primer objetivo, se acudió a los apuntes de la asignatura mencionada como punto de partida; sabiendo esto, se consultó el Centro Virtual Cervantes y se dio uso a la herramienta de búsqueda avanzada de Google, teniendo como palabras clave: “ELE”, “enfoque comunicativo”, “inglés educación primaria”, y eliminando de la búsqueda “secundaria”, “infantil” y “AICLE”; dicha investigación tuvo como fin la ampliación de conocimientos en cuanto al enfoque comunicativo y sus implicaciones, siempre teniendo en cuenta que las fuentes fueran fiables y los artículos no tuvieran una antigüedad mayor a diez años.

Para el segundo objetivo se partió del libro “La educación activa”, dado que uno de sus autores es embajador de la aplicación *Genially*, especialista en gamificación y compañero de trabajo. Dicha obra y sus *webinars*, fueron el punto de partida para la introducción en el mundo de la gamificación. Al tratarse de un término relativamente novedoso en el ámbito de la enseñanza, ha sido arduo encontrar información de calidad de no más de ocho o diez años. En suma, la base de datos de mayor referencia a la que se ha acudido ha sido Dialnet y la Red de Información Educativa. Por otro lado, en la herramienta de búsqueda avanzada se

eliminaron en los criterios los conceptos de: “secundaria”, “infantil”, “educación física”, “universidad”, “empresa” y “AICLE”.

Respecto al tercer objetivo, ha sido necesaria una ardua y concreta búsqueda debido a la gran cantidad de información sobre las TIC. Han sido numerosas las bases de datos visitadas para escoger la información más precisa, profesional, definitoria y actual: base de datos de la Universidad Católica de Valencia y su respectiva guía de recursos para la educación, la Red de Información Educativa, Dialnet, Google Académico, la base de datos de Graó... Todo ello, para tomar conciencia real de la importancia de las TIC en la escuela, sin caer en informaciones innecesarias. En todo momento se trató que las indagaciones estuvieran relacionadas de antemano con la gamificación y la enseñanza del inglés; por ello, los elementos de búsqueda para encontrar información concreta fueron: “gamificación”, “lengua inglesa” y “TIC educación primaria”.

En cuanto al cuarto objetivo, el último que forma parte del marco teórico, ha sido embrolloso encontrar información precisa. Son numerosas las propuestas llevadas a cabo a lo largo de todo el país y del mundo, pero el tiempo y la envergadura del presente trabajo impide pararse a comprobar los detalles y las implicaciones de cada una de ellas. Por ello, se dejó de lado en un primer momento la búsqueda de recursos y la investigación continuó en la lectura de estudios que demostraban que la fusión de la gamificación, las TIC y la enseñanza de la lengua inglesa, realmente llenaba de motivación y entusiasmo a los alumnos y alumnas, dotándolos de las competencias pertinentes, lo cual es el “objetivo” esencial en la práctica educativa. Por ello, en Google Académico, se trató de encontrar información concreta utilizando como criterios de búsqueda “gamificación lengua inglesa TIC educación primaria”, eliminando “infantil”, “universidad” y “empresa”.

Por último, el quinto objetivo ha sido posible desarrollarlo gracias a la toma de contacto con un contexto real: el colegio de prácticas. Tomando como ejemplo las gamificaciones allí llevadas a cabo y la información recabada en el marco teórico, se ha dado forma a una propuesta que incluye los elementos principales sobre los que versa dicha propuesta didáctica: gamificación, TIC y enseñanza de lengua inglesa. Todo ello, teniendo como base el Currículo de Educación Primaria de la Comunidad Valenciana.

5. Desarrollo del trabajo

5.1. Propuesta didáctica

5.1.1. Justificación de la propuesta

La sociedad necesita estar alfabetizada en cuanto a competencias comunicativas en la lengua inglesa. Por ello, en base al marco teórico del presente Trabajo de Fin de Grado, se ha decidido encauzar una propuesta que lleve al alumnado a lograr este objetivo a través del conocimiento e interacción con elementos de su realidad más próxima: los alimentos. Con

ello, se pretende que dominen el vocabulario de los mismos y que sean capaces de interactuar en aquellos lugares en los que se requiera. Al mismo tiempo, la propuesta se ha gamificado para hacer patente la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y que el mismo, no puede estar alejado de la realidad escolar.

No se pretende dar una materia gramatical concreta, sino que, haciendo justicia al enfoque comunicativo, a través de las actividades se trabajan diferentes estructuras lingüísticas que servirán al alumnado en una realidad cotidiana extranjera.

5.1.2. Contextualización

Esta programación estaría destinada a los alumnos y alumnas del sexto curso de Educación Primaria. Se ha considerado una clase de veinte alumnos para la posible aplicación, aunque es adaptable a cualquier realidad. Sería necesario que cada uno de los alumnos dispusiera de una tableta que utilizarían para seguir las clases y llevar a cabo trabajos individuales y en grupo.

5.1.3. Objetivos de etapa vinculados a la materia

Basándose en la LOMCE (2013), se debe tener en cuenta el objetivo general para esta etapa referido al aprendizaje de una lengua extranjera:

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

5.1.4. Atención a la diversidad

El Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano desarrolla la necesidad de atender a todos y cada uno de los alumnos individualmente y según sus necesidades. Según los estudios investigados en el presente TFG, las TIC permiten adaptar la respuesta educativa a la diversidad que se pueda presentar en el aula; en suma, gracias al trabajo cooperativo y la gamificación, se ofrece una respuesta de calidad y con equidad al alumnado con diversidad funcional.

5.1.5. Metodología de la propuesta didáctica

Para iniciar la propuesta didáctica y ser fiel a todo lo estudiado e investigado en cuanto a la gamificación, el enfoque comunicativo y el uso de las TIC, se llevó a cabo, para empezar, una encuesta¹ a un grupo de sexto de Educación Primaria para conocer sus gustos y preferencias en cuanto al hilo argumental de la gamificación y para posibles futuros proyectos. En términos generales, resulta popular entre el alumnado el mundo referido a *Star Wars*, y es por ello que se decidió que la narrativa girara en torno a este interés. A continuación, se pensó en la realidad más próxima del alumnado y en su posible futuro: ¿qué pasará cuando sean

¹ Véase Anexo 1: cuestionario para gamificar.

mayores y viajen? ¿Qué necesitarán para defenderse? Con estas preguntas, y teniendo en cuenta la edad a la que iba a ser dirigida la propuesta, se decidió trabajar la alimentación como contenido general; de ahí, se consideraron los aspectos gramaticales, comunicativos, estratégicos... Según Bonet (2020), es primordial que los contenidos gramaticales sean seleccionados en función de la tarea comunicativa que se vaya a realizar. Posteriormente, se tuvo en cuenta para programar: la duración de la propuesta, el enfoque comunicativo, el adecuado uso de las TIC y las sesiones en las que la narrativa de la gamificación y la misma metodología en sí iban a estar presentes. Con todo ello, se confeccionó un esquema general de lo que se iba a trabajar en cada sesión, teniendo en cuenta:

- Los criterios de evaluación del currículum de Educación Primaria.
- Las herramientas TIC que facilitarían la adquisición de los contenidos.
- El desarrollo de las cuatro destrezas lingüísticas de manera globalizada según el MCER y, por ende, el currículum de Educación Primaria.
- Las sesiones donde la gamificación iba a estar incluida en cuanto a narrativa y todos los aspectos que deben ser tenidos en cuenta.
- La dedicación a tratar el error y aprender del mismo y, con ello, el trabajo individual.
- La evaluación inicial, procesual y final.
- La realidad más próxima del alumnado.
- El trabajo cooperativo, la competitividad sana y la posibilidad de evaluar constructivamente al resto de compañeros.
- Trabajar de lo más concreto a lo más general, para así propiciar situaciones en las que se aplique lo que se va aprendiendo.
- Creación de situaciones simultáneas, lo más parecidas posible a la realidad, en las que puedan desenvolverse comunicativamente, ofreciendo así consciencia de las propias posibilidades.

Con todo ello se ha tratado de crear una propuesta lo más cercana a la realidad posible; además, es abierta, ya que dependiendo del grupo al que se aplique y según su contexto familiar, surgirán diferentes oportunidades de aprendizaje en cuanto a la adquisición específica de contenidos.

5.1.6. Gamificación de la propuesta didáctica

Narración

Para empezar la propuesta, se les presentará al alumnado en la primera sesión un Genially de Star Wars que empezará con el siguiente texto:

¿Estás preparado para una aventura intergaláctica? Necesitamos tu ayuda.

En Coruscant faltan Jedi con fuerza para vencer al lado oscuro. Están escondidos por la galaxia: Darth Vader los busca. Para vencerle, hace falta una fuerza mayor que la suya, y con baby Yoda lo podríamos lograr. Pero, para que baby Yoda nos ayude, debe crecer rápido, y no está siendo fácil: los alimentos de Coruscant no son suficientes. Por eso, necesitamos viajar a un planeta llamado Tierra donde poder abastecernos.

¿Cómo vamos a comunicarnos? Necesitamos que nos entiendan en todos los lugares del mundo. ¿Sabéis vosotros cuál es la lengua universal por excelencia en este planeta? Ayudad a la princesa Leia, Han Solo, Luke Skywalker, Padmé Amidala y Boba Fett a descubrirlo, hacer crecer a Yoda y así poder vencer al lado oscuro. Ganándoos su confianza, os podréis llegar a convertir en Maestros Jedi.

Deberéis superar 4 misiones que os ayudarán a subir de nivel: Apprentice, Padawan, Jedi Knight y Jedi Master.

Componentes

Los componentes incluidos en el proceso de gamificación son los siguientes:

Ilustración 5: Componentes de la propuesta.



El primer elemento de la gamificación serán los equipos. A partir de este punto, se formarán grupos y a cada uno se le asignará un nombre; en las paredes se pegarán carteles de los mismos, donde cada vez deberán reunirse los miembros del equipo:

- Skywalker's team
- Leia's team
- Han Solo's team
- Padmé Amidala's team
- Boba Fett's team

Por tanto, cada equipo tendrá un avatar², creado en la página web *Star Wars Avatar* que será otro de los elementos.

² Véase Anexo 2: avatares

La propuesta está dividida en cuatro misiones, y al final de cada una de ellas conseguirán una insignia³, confeccionada previamente en la página web de *Canva*:

- Misión 1: *Apprentice*. Adquisición de vocabulario.
- Misión 2: *Padawan*. Establecimientos alimentarios y comunicación.
- Misión 3: *Jedi Knight*. Recetas.
- Misión 4: *Jedi Master*. Desafío final para la evaluación de todos los conocimientos.

En cada una de las misiones deberán superar retos que les hará ganar cartas⁴ con vocabulario clave y avanzado, el cual les podrá servir para posteriores actividades. Estas, se ganarán mediante puntos que se obtendrán según las coevaluaciones y la propia evaluación de la maestra.

Para dar lugar al trabajo cooperativo, cada miembro del equipo tendrá un papel que deberá desempeñar:

- Canciller: dividirá las tareas que cada miembro debe llevar a cabo.
- Cazarrecompensas: podrá pedir ayuda a la maestra, incluso al resto de jugadores.
- Senador galáctico: se asegurará que todos participen en la tarea y que escuchen de forma activa, tanto a los miembros de su equipo como al resto.

Al terminar las tres misiones, llegarán al desafío final. Consistirá en el descubrimiento de un ingrediente especial y secreto al cual llegarán consiguiendo cada equipo una clave; cada uno deberá aportar la suya para poder abrir la caja misteriosa.

Mecánicas

Las mecánicas que se llevarán a cabo se clasifican de la siguiente manera:

- Cooperar entre los miembros del equipo para superar los retos y las misiones
- Conseguir las cartas para aumentar su nivel de vocabulario y aplicarlo en posteriores actividades.
- Asignar el rol en el equipo que mejor puede desempeñar cada uno
- Descubrir vocabulario y frases idiomáticas para ganar puntos.
- Interactuar con la maestra y el resto de compañeros para desarrollar sus capacidades y así facilitarles la superación de las misiones y los retos.

Dinámicas

Las dinámicas empleadas son las siguientes:

³ Véase Anexo 3: insignias

⁴ Véase Anexo 4: cartas

- Autoevaluación y evaluación cooperativa, fomentando la crítica constructiva y el reconocimiento de los logros ajenos.
- Curiosidad por el descubrimiento de nuevos conceptos que les pueden ayudar en su cotidianidad.
- Relación sana con los compañeros, para fomentar la importancia de los propios actos, los cuales repercuten en el resto del equipo.
- Escucha activa del resto de grupos para aumentar el propio aprendizaje.
- Uso de las TIC para un aumento considerable de la motivación.

Componentes digitales

- **Genially.** Esta plataforma ofrece múltiples posibilidades. En este caso, se va a utilizar como interfaz para la narración a lo largo de la propuesta y, además, se llevará a cabo el Breakout box con ella.
- **Juegos de vocabulario.** Los enlaces incluidos en las actividades ayudarán al alumnado a adquirir nuevo vocabulario, recibiendo una retroalimentación directa.
- **Wordreference.** Es un diccionario fiable que ofrece múltiples posibilidades en cuanto a búsquedas en diferentes idiomas: sinónimos, antónimos, traducciones, definiciones, etc.
- **Canva.** Es una herramienta de diseño digital, con un gran abanico de plantillas, que permite al alumnado dar rienda suelta a su creatividad mediante numerosos recursos; se puede descargar la aplicación de manera gratuita desde cualquier dispositivo.
- **Edpuzzle.** Esta plataforma sirve para crear lecciones online con las que el alumnado puede responder a las preguntas a medida que van viendo los distintos apartados de los vídeos; estos, pueden ser incluidos desde otros medios o creados directamente por la maestra.
- **Bookcreator.** Permite crear libros digitales, también con múltiples posibilidades de diseño, desde cualquier dispositivo.
- **Correo electrónico.** Es indispensable para estar en contacto con la maestra y para enviarle el material solicitado.
- **Star Wars Avatar.** En el caso concreto de la presente propuesta, cuyo hilo conductor es Star Wars, se ha utilizado este recurso online para crear los avatares de cada equipo.

Material impreso

- **Pósters.** Estos estarán colgados en la clase para que cada equipo se identifique.
- **Cartas.** Estarán plastificadas para una mejor conservación y se darán cuando se considere que se han alcanzado los objetivos establecidos.
- **Evaluaciones.** En determinadas actividades, se les dará un papel con una cuadrícula a cada alumno para evaluar el trabajo del resto de los equipos.

5.1.7. Programación

A continuación, se presenta la parrilla de programación (Tabla 1), con sus correspondientes ítems básicos y, seguidamente, se detallan cada una de las sesiones de la propuesta en las posteriores tablas.

Tabla 1. *Parrilla de programación*

Los aprendizajes				Competencias		Evaluación	
Criterios de evaluación	Indicadores	Procentaje del indicador	Contenidos	Competencia relacionada	Concreción	Instrumento	Momento
6ºLE.BL1.1 Identificar el sentido general, la información esencial y los puntos principales en textos orales muy breves y sencillos en lengua estándar, con estructuras simples y léxico de uso muy frecuente, articulados con claridad y lentamente, y transmitidos de viva voz o por medios técnicos, sobre temas relacionados con los propios intereses en contextos relativos a los ámbitos personal, público y educativo, siempre que las condiciones acústicas sean buenas, que no se distorsione el mensaje, se pueda volver a escuchar lo dicho o pedir confirmación y se cuente con apoyo visual o una clara referencia contextual,	6ºLE.BL1.1.2 Deduce el significado de textos orales en lengua estándar, con estructuras simples y léxico de uso muy frecuente.	5%	Vocabulario relacionado con la alimentación Petición y ofrecimiento de ayuda, información, instrucciones, objetos, opinión y permiso.	Competencia en comunicación lingüística	Comprensión global de los textos.	EdPuzzle	Procesual

discriminando patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación, y sus intenciones comunicativas.				Competencia para aprender a aprender	Autocontrol de la atención y perseverancia en la tarea.		
6ºLE.BL2.2 Aplicar estrategias básicas de planificación, ejecución y revisión, de forma libre con supervisión docente de forma puntual, para producir textos orales breves y	6ºLE.BL2.2.1 Planifica, con supervisión docente de forma puntual, textos orales teniendo en cuenta su función comunicativa (descriptiva,	5%	Expresión del mensaje con coherencia, cohesión y adecuación. Autorevisión, revisión colaborativa y revisión por	Competencia comunicación lingüística Competencia aprender a aprender Sentido de iniciativa y	Expresión con ritmo, pronunciación y entonación Disfrute e interés en la expresión corporal Originalidad y sentido en el	Parrilla	Procesual

sencillos, siendo capaz de aprender del error y autoevaluar y coevaluar su producción, mostrando esfuerzo e iniciativa.	instructiva, estética, narrativa, argumentativa, predictiva y persuasiva) utilizando técnicas de comunicación no verbal (con apoyo visual, gráfico, guión...).		parte de la docente.	espíritu emprendedor	desarrollo de situaciones comunicativas ficticias.		
	6ºLE.BL2.2.2 Produce de forma libre, con supervisión docente de forma puntual, textos orales breves como las presentaciones o debates, en situaciones cotidianas de comunicación utilizando un lenguaje formal y un vocabulario específico adecuado al contenido de la comunicación.	12.5%	Descripción oral de los pasos a seguir para elaborar un plato.	Competencia en comunicación lingüística Competencia digital Competencia para aprender a aprender Competencia social y cívica Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Fluidez y expresión. Uso del soporte adecuado para desarrollar las ideas Presentación clara y ordenada Valoración de la lengua como medio para comunicarse Responsabilidad en la tarea.	Rúbrica	Procesual

<p>6ºLE.BL2.4 Utilizar y ampliar, de forma autónoma, con ayudas puntuales del docente, un repertorio de léxico oral de alta frecuencia contextualizado en situaciones cotidianas y en temas habituales y concretos, relacionados con los propios intereses, necesidades y que les permita ampliar sus experiencias en contextos familiares, escolares, de amistad, de ocio y deporte.</p>	<p>6ºLE.BL2.4.1 Utiliza y amplía, de forma autónoma, con ayudas puntuales del docente, un repertorio de léxico oral de alta frecuencia relacionados con referentes socioculturales de interés general del ámbito público.</p>	<p>5%</p>	<p>Vocabulario relacionado con la adquisición de alimentos</p>	<p>Competencia comunicación lingüística</p>	<p>Identificación de detalles y datos</p>	<p>Rúbrica observación directa y</p>	<p>Procesual</p>
<p>6ºLE.BL 2.5 Interpretar las demandas de las tareas de</p>	<p>6ºLE.BL2.5.1 Permanece en calma ante las dificultades que</p>	<p>5%</p>	<p>Establecimiento de contactos sociales básicos</p>	<p>Competencia comunicación lingüística</p>	<p>Autocontrol de la atención y perseverancia en la tarea</p>	<p>Observación directa y registro</p>	<p>Procesual</p>

aprendizaje, mantener la concentración mientras las realiza, mostrar perseverancia y flexibilidad ante los retos y dificultades, esforzándose y manteniendo la calma y la motivación, intentando resolver las dudas por sus propios medios haciéndose preguntas y buscando ayuda si la necesita.	se le presentan cuando realiza una secuencia de actividades completa y mantiene la motivación hasta finalizarla.		utilizando las fórmulas de cortesía sencillas y cotidianas relativas a saludos, despedidas y presentaciones.	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Iniciativa para buscar información.		
6ºLE.BL3.1 Identificar la función, el sentido general en cualquier tipo de formato, la información esencial y los puntos principales en textos escritos muy breves y sencillos en lengua estándar, con estructuras simples y léxico de uso muy frecuente, de forma impresa o digital sobre temas	6ºLE.BL3.1.2 Deduce el significado de textos escritos en lengua estándar, con estructuras simples y léxico de uso muy frecuente.	25%	Alimentación, restauración y frases idiomáticas.	Competencia comunicación lingüística	Comprensión global de los textos.	Observación directa Rúbrica	Final
				Competencia aprender a aprender	Perseverancia en la tarea.		

habituales relacionados con las propias experiencias e intereses en contextos relativos a los ámbitos personal, público y educativo, siempre que se pueda volver a leer, se cuente con apoyo paratextual y discriminando signos ortográficos básicos, signos de uso frecuente y la relación sonido-grafía.				Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Toma de decisiones		
6ºLE.BL3.4 Identificar, de forma libre y con poca ayuda del docente, un repertorio de léxico escrito de alta frecuencia, contextualizado en situaciones cotidianas y en temas habituales y concretos relacionados con los propios intereses, que les permita ampliar experiencias y necesidades.	6ºLE.BL3.4.1 Identifica, de manera autónoma, un repertorio de léxico escrito de alta frecuencia relacionados con referentes socioculturales de interés general del ámbito público.	8.3%	Alimentación	Competencia comunicación lingüística	Uso del vocabulario específico	Rúbrica	Procesual
				Competencia aprender a aprender	Autocontrol de la atención y perseverancia en la tarea		
				Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Interés para adquirir vocabulario concreto		
6ºLE.BL4.2 Aplicar de manera autónoma las estrategias	6ºLE.BL4.2.1 Planifica, de manera autónoma, el uso de	8.3%	Uso de mecanismos para sacar el máximo partido	Competencia comunicación lingüística	Valoración del interés y relevancia del contenido.	Escala de valoración	Inicial

<p>básicas de planificación, ejecución y revisión, decidiendo sobre qué escribir, considerando todo tipo de texto, la estructura del mismo, a quién va dirigido y qué material se usará, utilizando los recursos lingüísticos y técnicas de organización necesarios, valorando la originalidad y el esfuerzo y presentando el producto en diferentes soportes y formatos para su inclusión en el portfolio.</p>	<p>mecanismos para sacar el máximo partido de los conocimientos previos y la localización y uso adecuado de los recursos lingüísticos, temáticos y organizativos.</p>		<p>de los conocimientos previos</p>	<p>Competencia aprender a aprender</p>	<p>Conocer las propias potencialidades y carencias</p>		
				<p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>	<p>Originalidad o inventiva en las respuestas.</p>		
	<p>6ºLE.BL4.2.3 Organiza y representa textos de forma creativa,</p>	<p>5%</p>	<p>Organización y representación del texto de forma creativa</p>	<p>Competencia comunicación lingüística</p>	<p>Identificación y elaboración de detalles y datos clave.</p>	<p>Rúbrica</p>	<p>Procesual</p>

	de manera autónoma, utilizando recursos (mapas conceptuales) herramientas digitales de edición y presentación que permitan incluir texto con un formato personalizado.		utilizando herramientas digitales de edición y presentación sencillas que permitan incluir texto con de forma personalizada.	Competencia aprender a aprender Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Selección y preparación de materiales Actuación sin inhibiciones; originalidad		
	6ºLE.BL4.2.4 Produce y co-produce, de forma autónoma, textos que se ajustan a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto con finalidad dialógica, predictiva (horóscopo, meteorología...) y persuasiva.	12.5%	Localización y uso adecuado de los recursos lingüísticos y temáticos.	Competencia en comunicación lingüística Competencia para aprender a aprender	Uso de estructuras gramaticales y vocabulario. Definición de objetivos, organización del trabajo y autoevaluación del proceso.	Rúbrica	Procesual
6ºLE.BL4.4 Utilizar con supervisión un repertorio limitado de	6ºLE.BL4.4.1 Utiliza, de manera	8.3%	Alimentación	Competencia comunicación lingüística	Escritura de vocabulario específico	Escala de valoración	Procesual

léxico escrito de alta frecuencia relativo a situaciones cotidianas y temas habituales y concretos, relacionados con los propios intereses, experiencias y necesidades.	autónoma, un repertorio de léxico escrito de alta frecuencia relacionado con referentes socioculturales de interés general del ámbito público, en un contexto conversacional.			Competencia aprender a aprender	Autocontrol de la atención y perseverancia en la tarea		
				Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Originalidad en las respuestas		

Tabla 2. Sesión 1.

Sesión nº:	1	Título:	Do you want to be a forcefoodie?																								
COMPETENCIAS CLAVE																											
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia comunicación lingüística. Valoración del interés y relevancia del contenido. ❖ Competencia aprender a aprender. Conocer las propias potencialidades y carencias ❖ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Originalidad o inventiva en las respuestas. 																											
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INDICADORES																									
6ºLE.BL4.2 Aplicar de manera autónoma las estrategias básicas de planificación, ejecución y revisión, decidiendo sobre qué escribir, considerando todo tipo de texto, la estructura del mismo, a quién va dirigido y qué material se usará, utilizando los recursos lingüísticos y técnicas de organización necesarios, valorando la originalidad y el esfuerzo y presentando el producto en diferentes soportes y formatos para su inclusión en el portfolio.		6ºLE.BL4.2.1 Planifica, de manera autónoma, el uso de mecanismos para sacar el máximo partido de los conocimientos previos y la localización y uso adecuado de los recursos lingüísticos, temáticos y organizativos.																									
CONTENIDOS																											
Uso de mecanismos para sacar el máximo partido de los conocimientos previos																											
ACTIVIDAD																											
Tipo de trabajo																											
Trabajo en el aula																											
Metodología empleada																											
Generación de conocimientos previos																											
Desarrollo de la actividad																											
<p>Se le propondrá al grupo-clase un juego para averiguar los conocimientos previos de cada uno de ellos. Les pediremos que dibujen una cuadrícula, dejando libre la columna izquierda y añadiendo tres más. En estas, les diremos que escriban en cada cabecera: <i>type of food</i>, <i>where to buy it</i> y <i>favourite dish</i>. A continuación, les dictaremos varios alimentos y deberán rellenar las columnas con la correspondiente información. Por ejemplo: dictaremos <i>apple</i> y podrían escribir progresivamente: fruit – fruit shop – apple cake.</p>																											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;"></th> <th style="width: 20%;">TYPE</th> <th style="width: 20%;">WHERE TO BUY IT</th> <th style="width: 30%;">FAVOURITE DISH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Banana</i></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><i>Carrot</i></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><i>Hamburger</i></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					TYPE	WHERE TO BUY IT	FAVOURITE DISH	<i>Banana</i>				<i>Carrot</i>				<i>Hamburger</i>											
	TYPE	WHERE TO BUY IT	FAVOURITE DISH																								
<i>Banana</i>																											
<i>Carrot</i>																											
<i>Hamburger</i>																											
ORGANIZACIÓN																											
De aula y del alumnado																											
Individual																											
Tiempo estimado																											
45 minutos																											
Recursos																											
Humanos	Maestra																										
Materiales	Papel Boli o lápiz																										
EVALUACIÓN																											
<p>Escala de valoración con ítems: carente, básico y avanzado.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posee lexicón referente a diferentes tipos de alimentos - Conoce diferentes lugares donde adquirir los alimentos - Expresa su comida favorita. 																											

Tabla 3. Sesión 2.

Sesión nº:	2	Título:	Force foods
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia comunicación lingüística. Uso del vocabulario específico. ❖ Competencia aprender a aprender. Autocontrol de la atención y perseverancia en la tarea. ❖ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Interés para adquirir vocabulario concreto. 			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INDICADORES	
6ºLE.BL3.4 Identificar, de forma libre y con poca ayuda del docente, un repertorio de léxico escrito de alta frecuencia, contextualizado en situaciones cotidianas y en temas habituales y concretos relacionados con los propios intereses, que les permita ampliar experiencias y necesidades.		6ºLE.BL3.4.1 Identifica, de manera autónoma, un repertorio de léxico escrito de alta frecuencia relacionados con referentes socioculturales de interés general del ámbito público.	
CONTENIDOS			
Alimentación			
ACTIVIDAD			
Tipo de trabajo			
Trabajo en el aula			
Metodología empleada			
Aprendizaje por inducción Aprendizaje cooperativo			
Desarrollo de la actividad			
<p>Cada alumno trabajará desde su tableta, y cada miembro del equipo a un enlace diferente para adquirir nuevo vocabulario y recibir <i>feedback</i> inmediato:</p> <ul style="list-style-type: none"> - https://learnenglishteens.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-vocabulary/food - https://learnenglishteens.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-vocabulary/fruit - https://learnenglishteens.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-vocabulary/meat-fish - https://learnenglishteens.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-vocabulary/vegetables <p>A lo largo del proceso, irán redactando en sus libretas un banco de vocabulario; haremos hincapié en que deben acumular el máximo número de palabras posibles para el siguiente reto. A continuación, por equipos, deberán ponerlo en común y dividirlo en tipos de alimentos: <i>vegetables, fruits, sweets, meat, fish, y drinks</i>. Para ello, accederán a la plataforma <i>Coggle</i> para crear un mapa mental común.</p>			
ORGANIZACIÓN			
De aula y el alumnado			
Por equipos			
Tiempo estimado			
45 minutos			
Recursos			
Humanos	Maestra		
Materiales	Tableta Libreta Boli y/o lápiz		
EVALUACIÓN			
<p>Rúbrica que refleja los logros alcanzados y que concretará la calificación numérica (del 0 al 10):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa los conocimientos de forma explícita. 			

Tabla 4. Sesión 3.

Sesión nº:	3	Título:	Hidden food
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia comunicación lingüística. Escritura de vocabulario específico. ❖ Competencia aprender a aprender. Autocontrol de la atención y perseverancia en la tarea. ❖ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Originalidad en las respuestas. 			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INDICADORES	
6ºLE.BL4.4 Utilizar con supervisión un repertorio limitado de léxico escrito de alta frecuencia relativo a situaciones cotidianas y temas habituales y concretos, relacionados con los propios intereses, experiencias y necesidades.		6ºLE.BL4.4.1 Utiliza, de manera autónoma, un repertorio de léxico escrito de alta frecuencia relacionado con referentes socioculturales de interés general del ámbito público, en un contexto conversacional.	
CONTENIDOS			
Alimentación			
ACTIVIDAD			
Tipo de trabajo			
Trabajo de aula			
Metodología empleada			
Destrezas de pensamiento: recordar y aplicar lo aprendido			
Desarrollo de la actividad			
<p>Situaremos a los alumnos por equipos y cada uno tendrá su tableta. Les indicaremos que accedan al siguiente enlace:</p> <p>https://learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/games/sushi-spell</p> <p>Este juego consiste en ir seleccionando letras para formar palabras en un contexto de comida japonesa, pero se puede crear cualquier palabra. Cada grupo, sin tener su banco de vocabulario delante, deberá formar palabras que tengan que ver con alimentos o bebidas; no se podrán repetir, por lo que es importante que se pongan de acuerdo. Cada vez que el tiempo de la partida acabe, deberán hacer captura de pantalla para, posteriormente, hacer el recuento de puntos; estas, se le mandarán a la maestra mediante correo electrónico. De esta manera, se podrá observar el vocabulario adquirido por todo el equipo. Al finalizar el tiempo, que será de 15 minutos, se llevará a cabo el recuento de puntos y se procederá a la concesión de la insignia de la primera misión.</p>			
			
<p>A continuación, los alumnos se situarán en un gran círculo. Por orden, el primer alumno deberá decir un alimento acompañado de un número; el siguiente, deberá decir el de su anterior compañero y el suyo propio, y así sucesivamente. Por ejemplo: <i>one cucumber, two nuts, three broccolis...</i></p>			
ORGANIZACIÓN			
De aula y el alumnado			
Por equipos			
Tiempo estimado			
45 minutos			
Recursos			
Humanos	Maestra		

Materiales	Tableta Conexión a Internet
EVALUACIÓN	
Escala de valoración con ítems que tienen que ver con la aplicación del vocabulario recientemente trabajado y adquirido: <ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario básico - Vocabulario avanzado 	

Tabla 5. Sesiones 4 y 5.

Sesión nº:	4 y 5	Título:	Let's go buying!
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia comunicación lingüística. Identificación y elaboración de detalles y datos clave. ❖ Competencia aprender a aprender. Selección y preparación de materiales. ❖ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Actuación sin inhibiciones; originalidad. 			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INDICADORES	
6ºLE.BL4.2 Aplicar de manera autónoma las estrategias básicas de planificación, ejecución y revisión, decidiendo sobre qué escribir, considerando todo tipo de texto, la estructura del mismo, a quién va dirigido y qué material se usará, utilizando los recursos lingüísticos y técnicas de organización necesarios, valorando la originalidad y el esfuerzo y presentando el producto en diferentes soportes y formatos para su inclusión en el portfolio.		6ºLE.BL4.2.3 Organiza y representa textos de forma creativa, de manera autónoma, utilizando recursos (mapas conceptuales) herramientas digitales de edición y presentación que permitan incluir texto con un formato personalizado.	
CONTENIDOS			
Organización y representación del texto de forma creativa utilizando herramientas digitales de edición y presentación sencillas que permiten incluir texto con de forma personalizada.			
ACTIVIDAD			
Tipo de trabajo			
Trabajo en el aula			
Metodología empleada			
Creación de póster; trabajo cooperativo.			
Desarrollo de la actividad			
<p>A cada equipo se le asignará un tipo de tienda donde adquirir alimentos: <i>bakery, greengrocer's, fishmonger's, butcher's</i> y <i>supermarket</i>. Con la aplicación Canva, deberán crear un póster conjunto con la opción de Edición Simultánea. En cada uno de ellos deberá aparecer el nombre del comercio que les ha tocado, una foto de un sitio que conozcan de su ciudad, fotos con alimentos que se pueden adquirir con su correspondiente foto y cualquier elemento que ellos consideren que pueden añadir. Tendrán dos sesiones para crearlo.</p> <p>Al finalizar la segunda sesión, les pediremos que acudan con sus familias a un establecimiento que corresponda con el que han trabajado en el póster; allí, deberán hacer fotos o apuntar los elementos que observen: cestas, estanterías, cajero..., para después buscar su nombre en inglés en el aula.</p>			
ORGANIZACIÓN			
De aula y el alumnado			
Por equipos			
Tiempo estimado			
2 sesiones de 45 minutos			
Recursos			
Humanos	Maestra		
Materiales	Tableta Conexión a Internet Aplicación Canva		
EVALUACIÓN			

Rúbrica con calificaciones de 0 a 10, en la que se especifican ítems en cuanto a la originalidad y plasmación del vocabulario requerido.

Tabla 6. Sesión 6.

Sesión nº:	6	Título:	Post - it
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia comunicación lingüística. Identificación de detalles y datos. ❖ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Iniciativa para buscar información. 			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INDICADORES	
6ºLE.BL2.4 Utilizar y ampliar, de forma autónoma, con ayudas puntuales del docente, un repertorio de léxico oral de alta frecuencia contextualizado en situaciones cotidianas y en temas habituales y concretos, relacionados con los propios intereses, necesidades y que les permita ampliar sus experiencias en contextos familiares, escolares, de amistad, de ocio y deporte.		6ºLE.BL2.4.1 Utiliza y amplía, de forma autónoma, con ayudas puntuales del docente, un repertorio de léxico oral de alta frecuencia relacionados con referentes socioculturales de interés general del ámbito público.	
CONTENIDOS			
Vocabulario relacionado con la adquisición de alimentos			
ACTIVIDAD			
Tipo de trabajo			
Trabajo en el aula y fuera del centro de manera individual			
Metodología empleada			
Búsqueda y empleo de información			
Desarrollo de la actividad			
La maestra se habrá encargado previamente de imprimir los posters en tamaño A3. Al iniciar la sesión, cada equipo lo explicará y lo pegará en la pared; al finalizar las presentaciones, cada uno mostrará los elementos que ha ido encontrando en las tiendas que han visitado. Usarán el diccionario online WordReference para buscar la traducción del vocabulario; lo escribirán en un papel en mayúsculas y lo pegarán en el correspondiente póster; si es un objeto que se usa en más de un sitio, los otros equipos aludidos también lo escribirán. Al mismo tiempo, mandarán por correo a la maestra las fotos de los elementos que han visto para imprimirlos y colocarlos debajo de la palabra.			
ORGANIZACIÓN			
De aula y el alumnado			
Por equipos			
Tiempo estimado			
45 minutos			
Recursos			
Humanos	Maestra		
Materiales	Tableta Conexión a internet Papel y boli Póster impreso		
EVALUACIÓN			
Rúbrica evaluadora con tres ítems del siguiente criterio: <ul style="list-style-type: none"> - Participa en la exposición demostrando fluidez y entendimiento de los conceptos trabajados. Observación directa de la participación en la búsqueda de nuevo vocabulario			

Tabla 7. Sesión 7.

Sesión nº:	7	Título:	We are polite
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia aprender a aprender. Autocontrol de la atención y perseverancia en la tarea. ❖ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Iniciativa para buscar información. 			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INDICADORES	
6ºLE.BL 2.5 Interpretar las demandas de las tareas de aprendizaje, mantener la concentración mientras las realiza, mostrar perseverancia y flexibilidad ante los retos y dificultades, esforzándose y manteniendo la calma y la motivación, intentando resolver las dudas por sus propios medios haciéndose preguntas y buscando ayuda si la necesita.		6ºLE.BL2.5.1 Permanece en calma ante las dificultades que se le presentan cuando realiza una secuencia de actividades completa y mantiene la motivación hasta finalizarla.	
CONTENIDOS			
Establecimiento de contactos sociales básicos utilizando las fórmulas de cortesía sencillas y cotidianas relativas a saludos, despedidas y presentaciones.			
ACTIVIDAD			
Tipo de trabajo			
Trabajo en el aula			
Metodología empleada			
Creación conjunta de materiales			
Desarrollo de la actividad			
<p>En relación a la actividad anterior, pondremos en común las experiencias vividas cuando fueron a comprar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué pasó cuando entrasteis? ¿Alguien os saludó? - ¿Preguntasteis por dónde estaba el producto que buscabais? - ¿Qué paso cuando fuisteis a pagar? <p>A partir de aquí, formularemos entre toda la clase las frases y expresiones necesarias para ir a comprar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Good morning/ Good afternoon/ Good evening - Excuse me, where is the...?/ Excuse me, where can I find...? - Could I taste it, please? - Okay, thank you! - It's delicious! - Where are the baskets? - Is it eco-friendly? - Excuse me, how much it is? - I want to pay in cash - I want to pay with credit card - Bye, thanks! <p>Cada frase la escribiremos en una tarjeta de cartulina en formato A5. Escribiremos tantas tarjetas como oportunidades de comunicación surjan.</p>			
ORGANIZACIÓN			
De aula y el alumnado			
Gran grupo			
Tiempo estimado			
45 minutos			
Recursos			
Humanos	Maestra		
Materiales	Cartulinas tamaño A5 Rotuladores Tableta Conexión a internet		
EVALUACIÓN			
Observación directa y registro de participación.			

Tabla 8. Sesión 8.

Sesión nº:	8	Título:	We are polite and we know it
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia comunicación lingüística. Expresión con ritmo, pronunciación y entonación. ❖ Competencia aprender a aprender. Disfrute e interés en la expresión corporal. ❖ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Originalidad y sentido en el desarrollo de situaciones comunicativas ficticias. 			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INDICADORES	
6ºLE.BL2.2 Aplicar estrategias básicas de planificación, ejecución y revisión, de forma libre con supervisión docente de forma puntual, para producir textos orales breves y sencillos, siendo capaz de aprender del error y autoevaluar y coevaluar su producción, mostrando esfuerzo e iniciativa.		6ºLE.BL2.2.1 Planifica, con supervisión docente de forma puntual, textos orales teniendo en cuenta su función comunicativa (descriptiva, instructiva, estética, narrativa, argumentativa, predictiva y persuasiva) utilizando técnicas de comunicación no verbal (con apoyo visual, gráfico, guion...).	
CONTENIDOS			
Expresión del mensaje con coherencia, cohesión y adecuación. Autorevisión, revisión colaborativa y revisión por parte de la docente.			
ACTIVIDAD			
Tipo de trabajo			
Trabajo en el aula			
Metodología empleada			
Role - playing			
Desarrollo de la actividad			
Haciendo uso de las tarjetas elaboradas en la clase anterior, pondremos a los alumnos por equipos para llevar a cabo un <i>role-play</i> . Cada equipo sacará 3 tarjetas y tendrán 15 minutos para preparar una pequeña dramatización. Se les dará la posibilidad de usar disfraces y cualquier elemento de la clase que crean necesitar. Cuando todos estén preparados, saldrán equipo por equipo, al mismo tiempo, se les dará al resto de equipos un folio con una cuadrícula dividida en dos columnas que llevarán como título: <i>That's great!</i> y <i>To improve</i> , así podrán poner en común los errores de los compañeros y aquello que les ha hecho destacar en cuanto a interacción, pronunciación, uso de frases, etc.			
ORGANIZACIÓN			
De aula y el alumnado			
Pequeño y gran grupo.			
Tiempo estimado			
45 minutos			
Recursos			
Humanos	Maestra		
Materiales	Papel y boli Tarjetas creadas por la clase Disfraces Cuadrícula evaluadora		
EVALUACIÓN			
Parrilla de evaluación (carente, básico, avanzado) con ítems en los que se evaluará el siguiente criterio:			
<ul style="list-style-type: none"> - Se desenvuelve oralmente en un contexto sociolingüístico haciendo uso de manera coherente de las frases y expresiones requeridas. 			

Tabla 9. Sesión 9.

Sesión nº:	9	Título:	Ed - learning
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia en comunicación lingüística. Comprensión global de los textos. ❖ Competencia para aprender a aprender. Autocontrol de la atención y perseverancia en la tarea. 			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INDICADORES	
6ºLE.BL1.1 Identificar el sentido general, la información esencial y los puntos principales en textos orales muy breves y sencillos en lengua estándar, con estructuras simples y léxico de uso muy frecuente, articulados con claridad y lentamente, y transmitidos de viva voz o por medios técnicos, sobre temas relacionados con los propios intereses en contextos relativos a los ámbitos personal, público y educativo, siempre que las condiciones acústicas sean buenas, que no se distorsione el mensaje, se pueda volver a escuchar lo dicho o pedir confirmación y se cuente con apoyo visual o una clara referencia contextual, discriminando patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación, y sus intenciones comunicativas.		6ºLE.BL1.1.2 Deduce el significado de textos orales en lengua estándar, con estructuras simples y léxico de uso muy frecuente.	
CONTENIDOS			
Vocabulario relacionado con la alimentación Petición y ofrecimiento de ayuda, información, instrucciones, objetos, opinión y permiso.			
ACTIVIDAD			
Tipo de trabajo			
Trabajo en el aula			
Metodología empleada			
Autoevaluación procesual			
Desarrollo de la actividad			
De forma individual y con la tableta, cada alumno accederá al enlace facilitado por la maestra. Tendrán acceso a un <i>EdPuzzle</i> que contendrá los conceptos trabajados hasta el momento en clase en cuando a los alimentos, los lugares donde comprarlos y las frases utilizadas para comunicarse en un establecimiento. El material contendrá vídeos y audios grabados por la maestra y contextualizados en la narrativa de la gamificación de Star Wars, con preguntas que deberán escuchar y que serán de múltiple respuesta. Al terminar, hablaremos sobre sus platos favoritos y los deberán escribir en inglés por su cuenta con la supervisión de la maestra. Les pediremos que el próximo día traigan la receta escrita en castellano.			
ORGANIZACIÓN			
De aula y el alumnado			
Individual			
Tiempo estimado			
45 minutos			
Recursos			
Humanos	Maestra		
Materiales	Tableta Conexión a Internet		
EVALUACIÓN			
La propia herramienta de Edpuzzle servirá para evaluar los contenidos dados hasta el momento.			

Tabla 10. Sesión 10.

Sesión nº:	10	Título:	Master foodies
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia en comunicación lingüística. Uso de estructuras gramaticales y vocabulario. ❖ Competencia para aprender a aprender. Definición de objetivos, organización del trabajo y autoevaluación del proceso. 			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INDICADORES	
6ºLE.BL4.2 Aplicar de manera autónoma las estrategias básicas de planificación, ejecución y revisión, decidiendo sobre qué escribir, considerando todo tipo de texto, la estructura del mismo, a quién va dirigido y qué material se usará, utilizando los recursos lingüísticos y técnicas de organización necesarios, valorando la originalidad y el esfuerzo y presentando el producto en diferentes soportes y formatos para su inclusión en el portfolio.		6ºLE.BL4.2.4 Produce y co-produce, de forma autónoma, textos que se ajustan a los modelos y fórmulas de cada tipo de texto con finalidad dialógica, predictiva (horóscopo, meteorología...) y persuasiva.	
CONTENIDOS			
Localización y uso adecuado de los recursos lingüísticos y temáticos.			
ACTIVIDAD			
Tipo de trabajo			
Trabajo en el aula			
Metodología empleada			
Destrezas de escritura			
Desarrollo de la actividad			
<p>Cada alumno sacará la receta de su plato preferido y les invitaremos a que la elaboren en inglés. Dispondrán de toda la sesión para redactarla. Dispondrán de su tableta para hacer uso del diccionario WordReference. A lo largo del proceso, la maestra estará disponible para atender los errores, las dudas y motivar en el transcurso de la sesión.</p> <p>La confección de dicha receta la irán incluyendo en la aplicación BookCreator, en la modalidad compartida. De esta manera, el grupo creará su propio libro de recetas.</p> <p>Por último, les sugeriremos que la lleven a cabo en casa con su familia, realicen fotos del proceso y las traigan a clase.</p>			
ORGANIZACIÓN			
De aula y el alumnado			
Individual			
Tiempo estimado			
45 minutos			
Recursos			
Humanos	Maestra		
Materiales	Tableta		
EVALUACIÓN			
<p>Rúbrica con calificación del 1 al 10, de los siguientes ítems:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplica recursos lingüísticos estratégicos en la confección y orden de las ideas - Persevera ante los errores cometido 			

Tabla 11. Sesión 11.

Sesión nº:	11	Título:	Mastercook
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia en comunicación lingüística. Fluidez y expresión. ❖ Competencia digital. Uso del soporte adecuado para desarrollar las ideas. ❖ Competencia para aprender a aprender. Presentación clara y ordenada. ❖ Competencia social y cívica. Valoración de la lengua como medio para comunicarse. ❖ Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Responsabilidad en la tarea. 			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INDICADORES	
6ºLE.BL2.2 Aplicar estrategias básicas de planificación, ejecución y revisión, de forma libre con supervisión docente de forma puntual, para producir textos orales breves y sencillos, siendo capaz de aprender del error y autoevaluar y coevaluar su producción, mostrando esfuerzo e iniciativa.		6ºLE.BL2.2.2 Produce de forma libre, con supervisión docente de forma puntual, textos orales breves como las presentaciones o debates, en situaciones cotidianas de comunicación utilizando un lenguaje formal y un vocabulario específico adecuado al contenido de la comunicación.	
CONTENIDOS			
Descripción oral de los pasos a seguir para elaborar un plato.			
ACTIVIDAD			
Tipo de trabajo			
Trabajo en el aula			
Metodología empleada			
Presentación oral			
Desarrollo de la actividad			
En esta sesión, cada alumno explicará a sus compañeros la receta, con soporte en papel y mostrando las fotos del proceso de elaboración. Si lo creen necesario, podrán hacerle alguna pregunta a la persona que expone, siempre con los apuntes necesarios de la maestra.			
ORGANIZACIÓN			
De aula y el alumnado			
Por equipos			
Tiempo estimado			
45 minutos			
Recursos			
Humanos	Maestra		
Materiales	Fotos Soporte digital visual		
EVALUACIÓN			
<p>Rúbrica, con calificación numérica del 1 al 10, que abarca los siguientes ítems:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usa de manera completa y concreta el vocabulario trabajado - Desarrolla oralmente con fluidez e interés las ideas trabajadas - Muestra interés por el trabajo realizado y su exposición 			

Tabla 12. Sesión 12.

Sesión nº:	12	Título:	MAY THE FOOD BE WITH YOU
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Competencia comunicación lingüística. Comprensión global de los textos. ❖ Competencia aprender a aprender. Perseverancia en la tarea. ❖ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Toma de decisiones. 			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		INDICADORES	
6ºLE.BL3.1 Identificar la función, el sentido general en cualquier tipo de formato, la información esencial y los puntos principales en textos escritos muy breves y sencillos en lengua estándar, con estructuras simples y léxico de uso muy frecuente, de forma impresa o digital sobre temas habituales relacionados con las propias experiencias e intereses en contextos relativos a los ámbitos personal, público y educativo, siempre que se pueda volver a leer, se cuente con apoyo paratextual y discriminando signos ortográficos básicos, signos de uso frecuente y la relación sonido-grafía.		6ºLE.BL3.1.2 Deduce el significado de textos escritos en lengua estándar, con estructuras simples y léxico de uso muy frecuente.	
CONTENIDOS			
Alimentación, restauración y frases idiomáticas.			
ACTIVIDAD			
Tipo de trabajo			
Trabajo en el aula			
Metodología empleada			
Gamificación; trabajo cooperativo.			
Desarrollo de la actividad			
El alumnado se enfrentará a un <i>Breakout Box</i> . Este incluirá todos los contenidos trabajados a lo largo de la unidad didáctica: alimentos, establecimientos donde comprar, frases idiomáticas, elementos para cocinar... Todo ello, mediante la narrativa de Star Wars; aparecerán los personajes que dan nombre a los equipos de la clase y cada uno de ellos esconderá un código. Cada uno de ellos, juntos, harán descifrar la última parte del enigma, el cual será un ingrediente secreto que solo se puede encontrar en la galaxia de Star Wars.			
ORGANIZACIÓN			
De aula y el alumnado			
Por equipos			
Tiempo estimado			
45 minutos			
Recursos			
Humanos	Maestra		
Materiales	Tableta Conexión a internet		
EVALUACIÓN			
Observación directa y registro de actitud para con los compañeros del equipo y valoración de los resultados de la aplicación mediante los siguientes ítems con una rúbrica con calificaciones del 1 al 10:			
<ul style="list-style-type: none"> - Ha asumido los contenidos relacionados con la alimentación, la restauración y las frases idiomáticas. - Coopera con el resto del equipo, realizando aportaciones y mostrando una actitud positiva. 			

5.1.8. Distribución temporal

En este apartado se presenta, en formato de tabla, la distribución temporal de las sesiones, indicando el número de sesión, el nombre de la actividad asociada y la presencia o no, de elementos gamificadores en cada una de ellas.

Tabla 13. *Distribución temporal.*

	Nº Sesión	Actividad	Gamificación
Semana 1	1	Do you want to be a forcefoodie?	Explicación de la narrativa
	2	Force foods	
	3	Hidden food	Puntos y primera insignia
Semana 2	4	Let's go buying!	
	5	Let's go buying! (II)	
	6	Post - it	
Semana 3	7	We are polite	Puntos y segunda insignia
	8	We are polite and we know it	
	9	Ed – learning	Puntos y tercera insignia
Semana 4	10	Masterfoodies	
	11	Mastercook	
	12	May the food be with you	Puntos y premio: el ingrediente secreto

6. Conclusiones

El aprovechamiento de los criterios de evaluación y contenidos que ofrece el Decreto 108/2014 ha sido beneficioso para la confección de la propuesta didáctica, ya que ha permitido concretar aquello que se quiere evaluar en cuanto a la competencia comunicativa del alumnado en la lengua inglesa. Ha sido un trabajo que ha debido tener en cuenta los tres aspectos sobre los que se basa el presente TFG: el área de inglés, la gamificación y las TIC. La concordancia entre ellas es primordial para dotar de sentido a la investigación llevada a cabo. Con ello, se considera que los objetivos inicialmente establecidos en el presente TFG han sido alcanzados.

En relación con el primer objetivo específico, se ha efectuado gracias a la búsqueda de fuentes con base argumental anglosajona, que han permitido demostrar los beneficios de una enseñanza del inglés de manera real y pragmática. Conviene subrayar la significación que posee el correcto desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje para el alumnado de Educación Primaria. Es una lengua globalizadora que ofrece la posibilidad de acercarse a diferentes realidades. En suma, es conveniente que los niños y las niñas sean competentes comunicativamente, dado que vivimos en un mundo de continuas comunicaciones que nos ofrece la posibilidad de estar en una semana en diferentes países. Por ello, deben ser capaces de relacionarse en diferentes contextos.

En relación con la importancia de este aspecto, la elección de la alimentación y el autoabastecimiento se fundamenta en la misma teoría del enfoque comunicativo. Se ha pretendido que se pueda aplicar a cualquier aula de cualquier centro educativo, dado que los alimentos están en la realidad más próxima de cada niño o niña.

Respecto al segundo objetivo, se ha podido desarrollar por la selección de información llevada a cabo; estando ante un tipo de metodología tan novedosa como es la gamificación, ha sido primordial concretar el contenido para ofrecer una base de conocimiento íntegra y de calidad. Es una metodología activa que se encuentra en pleno auge. Los recursos creados y que están en proceso son innumerables, y las plataformas que permiten el desarrollo de la misma, cada vez están más actualizados y posibilitan la producción creativa de los docentes. El hecho de gamificar, permite crear una realidad en el aula que transporta al alumnado a través de la narrativa, lo que hace florecer su imaginación y relacionar sus gustos y preferencias con lo que se está aprendiendo en la clase. Esto propicia un aprendizaje significativo y adquisitivo, es decir, que queda demostrado que la relación entre sus pasiones y los aprendizajes, es más que beneficiosa. Así pues, el hecho de aprender en equipo, facilita el proceso y ayuda a cada alumno y alumna a socializar, entender que no siempre se puede ganar, que uno obtiene unos resultados en función del esfuerzo empleado y que es importante el papel de cada uno para que el equipo prospere.

Para el tercer objetivo, ocurre lo mismo que con el anterior: se ha superado, aunque con un arduo trabajo de búsqueda concreta de información, siendo esta incluso más extensa; Todas las investigaciones y estudios analizados coinciden en un término: motivación. Es evidente la presencia de las mismas en el día a día de la población, y más, en los más pequeños. Esto no significa que se deban utilizar de manera continua, en la variedad y compaginación está la clave. Pero sí que es cierto que son un elemento indispensable para que prosperen en cuanto a personas críticas sobre su uso. Además, son una ventana de descubrimiento e interacción, no solo con sus compañeros, sino con el resto del mundo.

El cuarto objetivo, aunque superado, ha sido quizás el más arduo de ejecutar, porque lo que se buscaba era el compendio de los tres anteriores conceptos, y no siempre se cumplía completamente con las propiedades del enfoque comunicativo, lo cual es clave para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea de calidad. El último objetivo, referente a la propuesta didáctica, se ha conseguido desarrollar gracias a la claridad de lo anteriormente investigado y a la extracción de los puntos clave del enfoque comunicativo en la lengua inglesa, la gamificación y las TIC.

Para concluir, ha quedado patente la posibilidad beneficiosa de aplicar la metodología de la gamificación y las TIC al área de lengua inglesa en Educación Primaria. Con ello, se está dotando al alumnado de requisitos indispensables para ser personas competentes a la hora de comunicarse. Y no solo eso, sino que la realidad educativa puede llegar a ser mucho

más favorable si se es concreto a la hora de aplicar dichas metodologías; por ello, el presente TFG ha ofrecido las definiciones y características más precisas para propiciar este tipo de espacio educativo y, con ello, se han consensuado los conocimientos adquiridos en una propuesta didáctica aplicable a numerosos contextos.

6.1. Líneas futuras

Sería interesante, como futura línea de investigación y/o aplicación, la creación de una propuesta didáctica anual, en la que se puedan incluir intercambios con otros pueblos extranjeros, sino de forma presencial, mediante conexiones. Con ello, se podrían añadir más elementos al proceso gamificador, mediante los cuales se podrían crear más posibilidades de comunicación.

7. Bibliografía

- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Boletín Redipe*, 6, 91-98. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6119355.pdf>
- Belloch, C. (7 de septiembre de 2013). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el Aprendizaje. *Entornos virtuales de formación*. <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.wiki>
- Bonet, C. (2020). Tema 2. Lingüística aplicada a la enseñanza de ELE. Departamento de Lengua y Literatura, Universidad Católica de Valencia "San Vicente Mártir".
- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Universidad Antonio de Nebrija*, 8, 422 – 430. <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf>
- Consejo de Europa (2002): Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Instituto Cervantes y Anaya. <http://cvc.cervantes.es/obref/marco>
- Decreto 108/2014 [Consell], de 4 de julio, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana. 4 de julio de 2014. (2014), 1 – 370. http://www.dogv.gva.es/datos/2014/07/07/pdf/2014_6347.pdf
- Falco, M. (2017). Reconsiderando las prácticas educativas: TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Tendencias Pedagógicas*, 29, 59-76. <https://doi.org/10.15366/tp2017.29.002>
- García, F., García, Ó, Martín, M. (2018). La gamificación como recurso para la mejora del aprendizaje del Inglés en Educación Primaria [Acta]. Red de Investigación sobre liderazgo y mejora de la educación. Avances en democracia y liderazgo distribuido en educación: Actas del II Congreso Internacional de Liderazgo y Mejora de la Educación. <http://hdl.handle.net/10486/682944>

- García Moreno, A. y Sevilla, S. (2019). El método IBI en la enseñanza de ELE. Aplicación de la gamificación en el Camino de Santiago. *Foro de profesores de E/LE*, 15, 1-23. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7202806>
- Gómez, L.M. y Macedo L.C. (2010). Importancia de las TIC en la educación básica regular. *Investigación educativa*, 14, 209-224. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/download/4776/3850/#:~:text=Las%20TICs%20son%20la%20innovaci%C3%B3n,biblioteca%20ni%20con%20material%20did%C3%A1ctico>
- González Alonso, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en Educación Primaria [Trabajo de Fin de Grado]. *Universidad de Burgos*. https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/168343/Gonz%C3%A1lez_Alonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González, M. (2017). El inglés en educación obligatoria. Una mirada comparada a los casos de España y Holanda. *Revista Española de Educación Comparada*, 30, 61-76. 10.5944/reec.30.2017.18694
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación de Profesorado (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente Octubre 2017*. https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf
- Ley Orgánica 2/2006 [LOE], de 3 de mayo, de Educación. (2006). *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 4 de mayo de 2006, 1 – 112. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2006/BOE-A-2006-7899-consolidado.pdf>
- López., E., Morales, M.B., Parra-González, M.E., Segura-Robles A. (2020). Relación de los factores asociados en el desarrollo de experiencias gamificadas. *Universidad de Granada, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil y Universidad de Pablo Olavide*, 9 (1), 113-123. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/197652/Art.%209.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Marchal, F.M., Martín-Cuadrado, A.M., Sánchez, C. (2018). Análisis de la competencia lingüística en primaria a través de las TIC. *Universidad Nacional de Estudios a Distancia*, 53, 123-135. <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i53.08>
- Martí, F. (2020). Gamificación. En *Círculo Rojo. La educación activa* (pp. 69-80). *Círculo Rojo Editorial*.
- Martí, F. (12 de febrero de 2020). *Pinceladas de gamificación* [Archivo de vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=pKJ_xDv9wyA

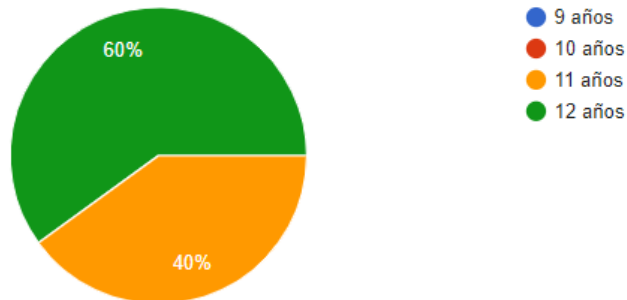
- Martín, M. (2018). Innovación pedagógica de las TIC y la gamificación en los estilos de aprendizaje. *Educación y futuro digital*, 15, 133-149. https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/171903/innovacion_pedagogica_TIC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mora, M. (2018). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. *Universidad de Guadalajara*, 1, 56-73. <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v11n1.1433>
- Morillas, C. (2019). *Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional* [Tesis de doctorado, Universidad Miguel Hernández]. Dialnet.
- Ojando, E.S. y Prats, M.A. (2013). Els diagnòstics tecnopedagògics de centre: instrument avaluatiu multidimensional per a la incorporació estratègica de les TIC en els centres educatius. *Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 31, 23-31. <https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/download/270772/358305/>
- Sempere, S. (2020). Proyecto de gamificación basado en el escape room aplicado a un aula bilingüe de educación primaria con enfoque AICLE. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 16, 5-40. <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/437/285>
- Suárez, E. (2019). *Cómo las TIC contribuyen al aprendizaje. Estudio de caso comparativo en lengua extranjera-inglés en Educación Primaria* [Ponencia]. Bilingual education under debate. Practice, research and teacher education. Universidad de Extremadura, Cáceres. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/201024/Art.%202.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tarazona, L.T. (2020). Fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés en estudiantes de primaria a través de una intervención pedagógica mediada por TIC. *Universidad de La Sabana*, 16, 1-15. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/1210/2167>

8. Anexos

8.1. Anexo 1: cuestionario para gamificar.

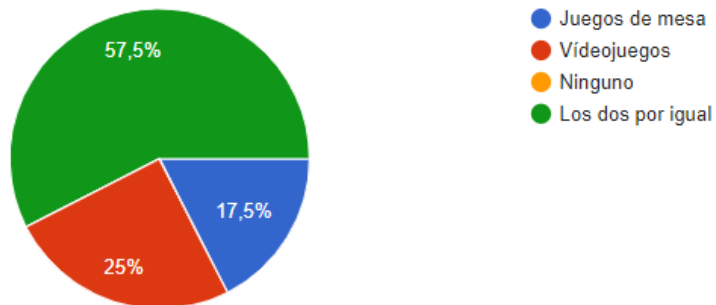
Elige tu edad...

40 respuestas



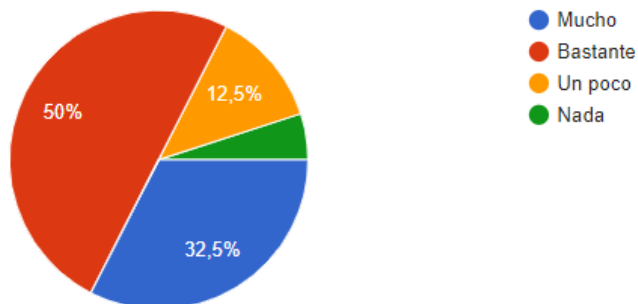
¿Te gustan más los juegos de mesa o los videojuegos?

40 respuestas



¿Te gustan las películas y las series de TV?

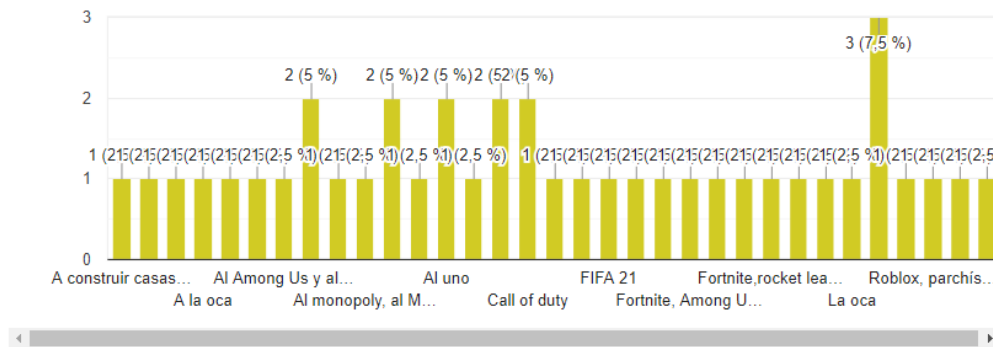
40 respuestas



¿A qué juegos te gusta jugar?

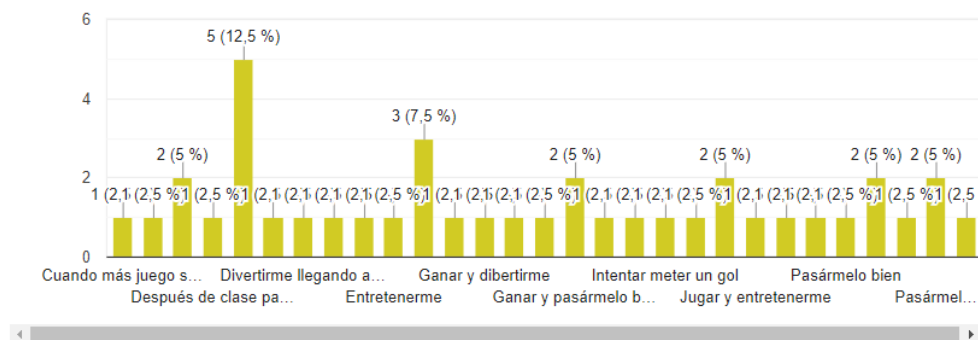


40 respuestas



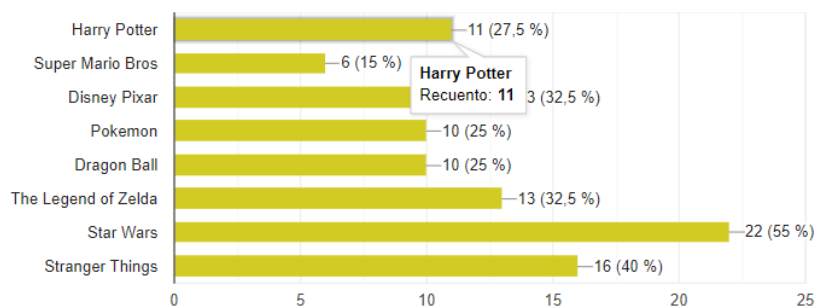
Cuando juegas a un juego, ¿cuál es tu objetivo?

40 respuestas



En un próximo proyecto o gamificación, ¿en qué mundo te gustaría que pudiera estar ambientado? (elige 3 opciones)

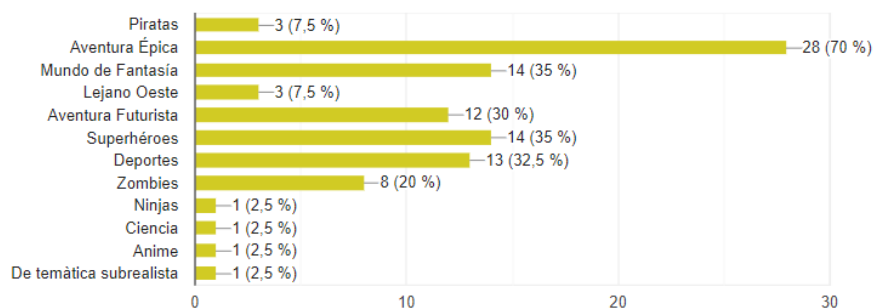
40 respuestas




¿Qué temática para ambientar un proyecto o gamificación te interesa más? (elige 3 opciones)

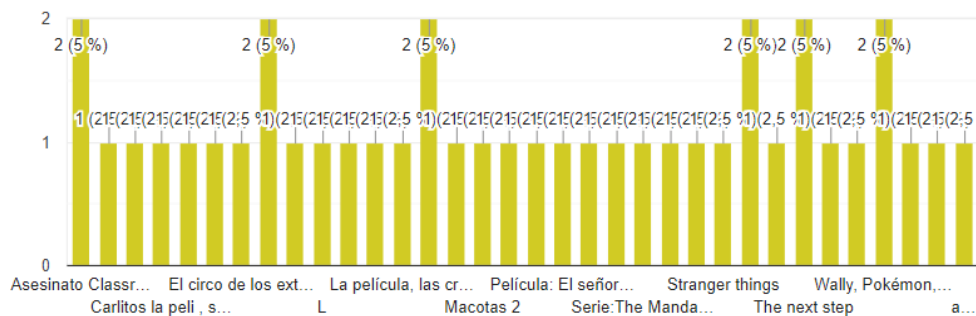


40 respuestas

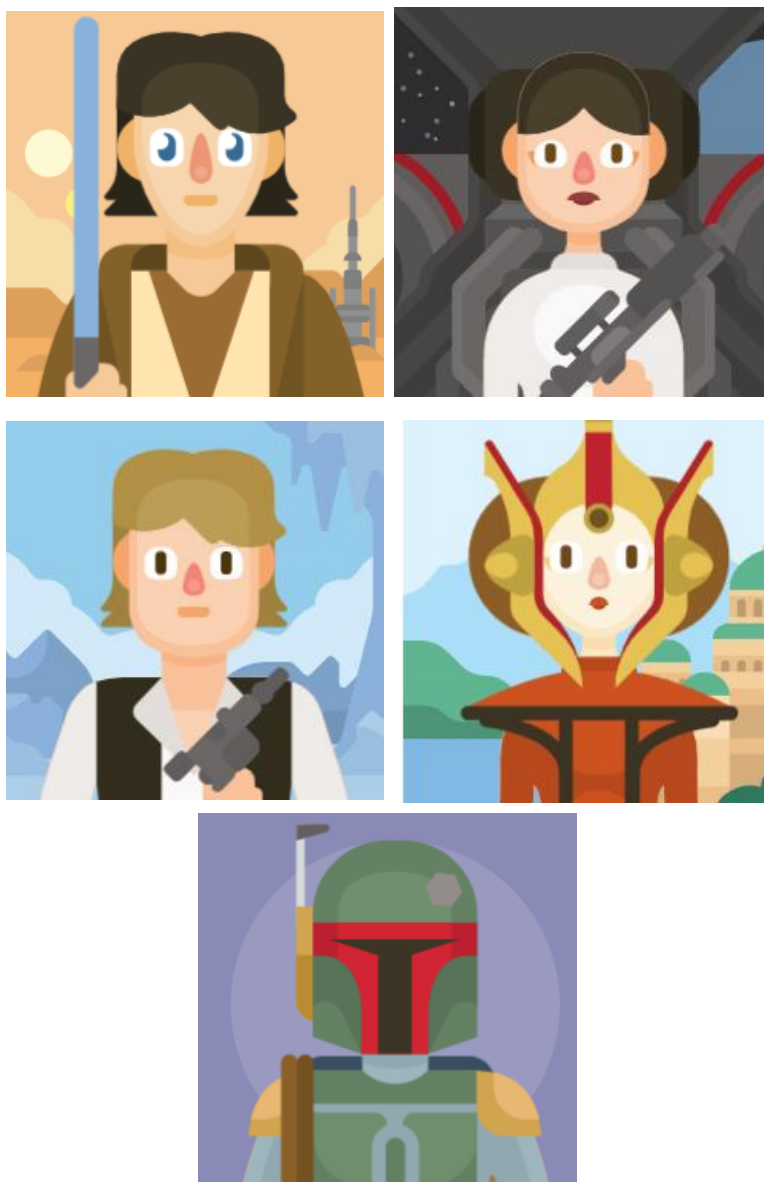


Escribe una película, una series de TV y un libro en los que te gustaría que se ambientara un próximo proyecto o gamificación. 

40 respuestas



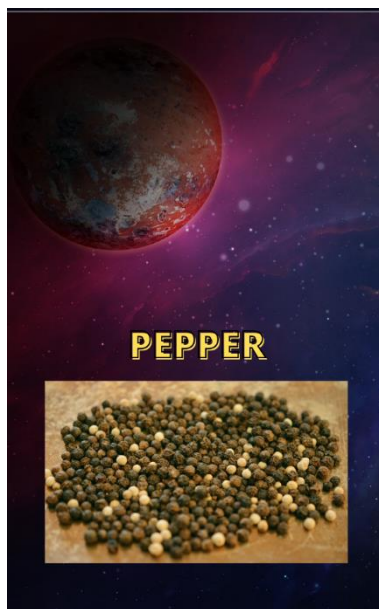
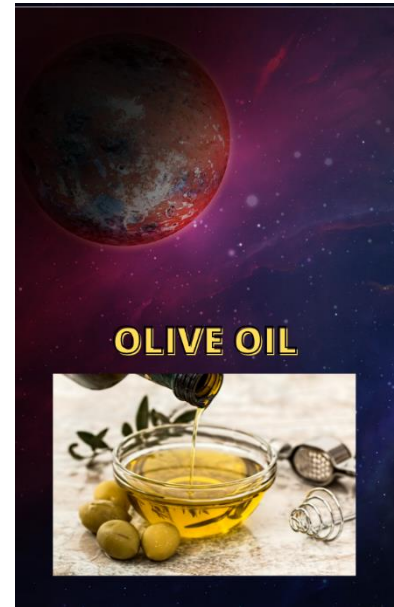
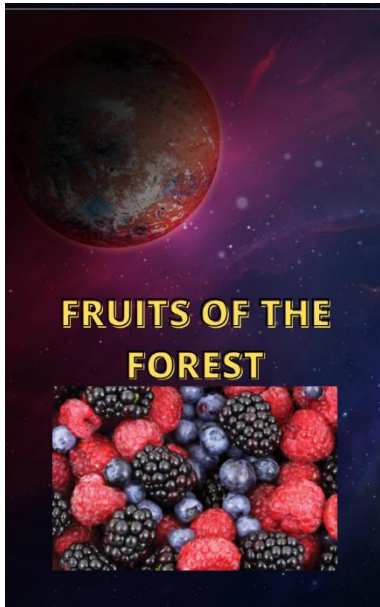
8.2. Anexo 2: avatares



8.3. Anexo 3: insignias



8.4. Anexo 4: cartas






WALNUT




TUNA



CHICKPEA



DATES



SWEET POTATO



WHOLE WHEAT BREAD

