

# GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO 2021/2022

Facultad de Educación. Universidad de Cantabria

El ABJ como herramienta para aumentar la motivación en el alumnado de 6º de Primaria durante la adquisición del inglés como lengua extranjera.

GBL as a tool to increase motivation in 6th grade students during the acquisition of English as a foreign language.

Autora: Claudia Díez Lavín  
Directora: Lucila María Pérez Fernández  
Fecha: 11 de julio de 2022

V.ºB.º Directora

V.ºB.º Autora

## Tabla de contenido

1.	INTRODUCCIÓN.....	4
1.1.	JUSTIFICACIÓN.....	5
1.2.	OBJETIVOS.....	6
1.3.	HIPÓTESIS.....	7
1.4.	ESTRUCTURA DEL TRABAJO.....	7
2.	MARCO TEÓRICO.....	7
2.1.	LA MOTIVACIÓN.....	7
2.1.1.	TIPOS DE MOTIVACIÓN.....	9
2.1.2.	MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS.....	10
2.2.	EL JUEGO.....	11
2.3.	EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS.....	13
2.3.1.	¿POR QUÉ UTILIZAR EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE? .....	14
2.3.2.	CÓMO LLEVAR EL JUEGO AL AULA.....	15
2.4.	EL JUEGO COMO MOTIVACIÓN EN EL AULA.....	17
2.5.	EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO FORMA DE AUMENTO DE LA MOTIVACIÓN EN EL AULA DE INGLÉS LENGUA EXTRANJERA: ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	18
3.	METODOLOGÍA.....	20
4.	PROPUESTA DIDÁCTICA: <i>WE ARE FOODERS!</i> .....	21
4.1.	INTRODUCCIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	21
4.2.	ANÁLISIS DEL CONTEXTO.....	22
4.2.1.	CONTEXTO SOCIOCULTURAL.....	22
4.2.2.	CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO.....	24
4.2.3.	CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO.....	25
4.3.	CONTENIDOS Y OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	26
4.4.	METODOLOGÍA.....	30
4.4.1.	MARCO NORMATIVO.....	30
4.4.2.	AGRUPAMIENTO DEL ALUMNADO.....	32
4.4.3.	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.....	32
4.4.4.	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	33
4.5.	TEMPORALIZACIÓN.....	34
4.6.	MATERIALES Y RECURSOS.....	34
4.7.	PROPUESTA DIDÁCTICA.....	35
4.8.	PROPUESTA DE EVALUACIÓN.....	44
5.	CONCLUSIONES.....	46
6.	BIBLIOGRAFÍA.....	48
	ANEXOS.....	54

**Resumen:** La motivación es uno de los aspectos clave del proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente si hablamos de la adquisición de lenguas extranjeras, pero, ¿cómo podemos aumentar este aspecto en el aula para así, beneficiar el proceso educativo? Tras la detección de una escasa motivación del alumnado de 6º de primaria durante el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, se ha indagado en los conceptos de motivación y juego, otro de los elementos principales del presente trabajo, así como del desarrollo humano y del proceso educativo (Chapela, 2022). Para abordar este problema, se ha recurrido al Aprendizaje Basado en Juegos como metodología innovadora que ofrece multitud de beneficios en el ámbito educativo (Cornellà, Estebanell y Brusi, 2020). Por ello, el objetivo principal de este documento es desarrollar una propuesta didáctica a partir del ABJ como herramienta para incrementar la motivación durante el proceso de adquisición del inglés como lengua extranjera en el 6º curso de Educación Primaria.

**Palabras clave:** juego, motivación, inglés como lengua extranjera, Aprendizaje Basado en Juegos, propuesta didáctica, Educación Primaria.

**Abstract:** Motivation is one of the key aspects of the teaching-learning process, especially if we talk about foreign language acquisition, but how can we increase this aspect in the classroom in order to benefit the educational process? Following the detection of a lack motivation of 6th grade students during the learning of English as a foreign language, the concepts of motivation and play, which is another of the main elements of this work, as well as of human development and the educational process (Chapela, 2022), have been explored. To address this problem, we have resorted to Game Based Learning, as an innovative methodology that offers a multitude of benefits in the educational field (Cornellà, Estebanell & Brusi, 2020). Therefore, the main objective of this paper is to develop a didactic proposal based on GBL as a tool to increase motivation during the process of acquiring English as a foreign language in the 6th grade of Primary Education.

**Key words:** game, motivation, English as a foreign language, Game Based Learning, didactic proposal, Primary Education.

## 1. INTRODUCCIÓN.

En la sociedad actual se le da mucha importancia al dominio de diferentes lenguas extranjeras; es por ello, que desde edades tempranas, se comienza un proceso complejo y duradero: el proceso de enseñanza-aprendizaje de un segundo idioma, que en España, suele ser la lengua inglesa. Sin embargo, según varios estudios y exámenes realizados (EF English Proficiency Index, 2021), se ha podido observar una falta de progreso y de resultados óptimos en el nivel de inglés de la población española: España se encuentra en la 33ª posición del ranking mundial, y 25ª de 35 puestos en Europa. “Desde hace ocho años, el nivel de los españoles está estancado y no mejora, una situación preocupante que evidencia el fracaso de las políticas educativas”, afirma Xavier Martí, director de “Education First” en España (EF English Proficiency Index, 2021).

Autores como Dörnyei (2009) o Gardner y Lambert (1972) afirman que la motivación es uno de los elementos más importantes del proceso educativo, especialmente, si se trata de la adquisición de una segunda lengua; además, indican que esta determina en gran parte el éxito o el fracaso en el proceso de enseñanza-aprendizaje de un idioma. Por otro lado, García (2005) sostiene que todo proceso de enseñanza-aprendizaje obtiene unos mejores resultados académicos si se lleva a cabo a través del juego debido a la motivación que este supone para el alumnado; de esta manera, se puede afirmar que el juego y la motivación están estrechamente relacionados. Es por ello que, una manera de lograr un aumento de la motivación es a través de propuestas didácticas que involucren los juegos.

Si hay una realidad que no se puede ignorar es el hecho de que el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua está influenciado por diversos factores; no obstante, el presente trabajo se centrará en uno de ellos: la motivación y el impacto de esta en el alumnado de inglés como lengua extranjera en Educación Primaria.

## 1.1. JUSTIFICACIÓN.

Durante mi último y reciente periodo de prácticas en un centro educativo, he podido detectar a través de la observación sistemática una falta de motivación general en el alumnado en la asignatura de inglés en el tercer nivel de Educación Primaria. Esta se materializaba de distintas formas: a través de una falta de participación, especialmente de aquellos estudiantes que tenían alguna dificultad con el idioma, de manera que siempre eran los cinco mismos alumnos los únicos que participaban; un gran entusiasmo por contar los minutos que quedan para que termine la clase; en ocasiones, un mal comportamiento; una falta de autoestima e inseguridad acerca de sus habilidades y capacidades académicas por parte del alumnado que presenta alguna dificultad en el aprendizaje de esta segunda lengua extranjera; y, por último, la obtención de malos resultados académicos en los exámenes.

Son varios los estudios científicos (Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez, 2009; García y Doménech, 1997; Junco, 2010; Ospina, 2006) que abordan la relación existente entre la motivación y los procesos de aprendizaje, con afirmaciones como “especialistas relacionados directamente con el quehacer educativo coinciden en señalar que el desempeño escolar pende, en gran medida, del grado o nivel de motivación que posea el estudiante” (Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez, 2009, p. 21); de esta manera, se puede certificar que existe una clara relación entre ambos elementos, la cual se abordará más adelante.

No obstante, centrándonos en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, cabe destacar que, la motivación, cobra aún más importancia, ya que el alumnado debe utilizar una lengua que no es la suya. A pesar de que son muchos los factores que se ven involucrados en la motivación, y, por lo tanto, en la predisposición de los estudiantes para aprender una lengua extranjera, para los estudiantes de primaria, el hecho de aprender un idioma no parece tener ningún valor y, la ausencia de motivación tiene bastante que ver en esto (Burden y Williams, 1997).

A pesar de ello, el papel del docente tiene una gran relevancia, ya que es este quien posee el poder de fomentar un interés real y motivar a sus estudiantes para el aprendizaje de una lengua (Dörnyei, 2001). Y, ¿de qué manera es esto posible? Existen varios estudios científicos y académicos (Beníte y Gissella, 2021; Carrillo-Ojeda, García-Herrera, Ávila-Mediavilla y Erazo-Álvarez, 2020; Corchuelo, 2018; Galán, s.f.; García-Casaus, Cara-Muñoz, Martínez-Sánchez y Cara-Muñoz, 2021; García, García y Martín, 2018; Gómez-Paladines y Ávila-Mediavilla, 2021), que confirman la relación entre la motivación del alumnado y el juego lúdico, de forma que una buena manera de aumentar la motivación del estudiantado y erradicar este problema presente en nuestras aulas, podría ser llevar el juego a las clases.

## **1.2. OBJETIVOS.**

El objetivo principal de este trabajo es presentar una propuesta didáctica basada en el aprendizaje basado en juegos para un grupo de 6º de primaria con la finalidad de incrementar su motivación en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua, el inglés. Este objetivo general se concreta en una serie de objetivos específicos:

- Definir el concepto de motivación.
- Indagar en la importancia de la motivación para el aprendizaje de lenguas extranjeras.
- Indagar en el concepto del juego.
- Identificar las bases teóricas del aprendizaje basado en el juego.
- Describir las características del ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos) y ahondar en cómo utilizarlo para crear ambientes distendidos, motivadores y divertidos en el aula.
- Conocer la relación existente entre la motivación y el juego en el aula.
- Diseñar actividades que involucren el juego para favorecer la motivación.

### **1.3. HIPÓTESIS.**

Antes de comenzar nuestro trabajo nos planteamos la siguiente hipótesis: el aprendizaje basado en juegos constituye una herramienta muy útil a la hora de aumentar la motivación en el aula de lenguas extranjeras en el 6º curso de Educación Primaria.

### **1.4. ESTRUCTURA DEL TRABAJO.**

En referencia a la estructura del trabajo, en la introducción, se ha identificado un problema existente en las aulas de 6º de primaria: escasa/ausencia de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Posteriormente, se han descrito los objetivos y la hipótesis del trabajo. En el apartado del marco teórico se hace una recopilación de la información necesaria para comprender el trabajo con aspectos como: la motivación y sus tipos, la importancia de esta en el aula de lenguas extranjeras, el juego, el ABJ, la importancia del ABJ y cómo llevarlo al aula, la relación motivación-juego y el ABJ como forma de motivar al alumnado en la clase de inglés como lengua extranjera.

A continuación, se presenta una propuesta didáctica de los alimentos basada en el juego como forma de motivar al alumnado de 6º de primaria en el aprendizaje y la adquisición del inglés. Por último, se presentan las conclusiones y reflexiones finales del presente documento.

## **2. MARCO TEÓRICO.**

### **2.1. LA MOTIVACIÓN.**

El término motivación proviene de la palabra latina *motivus*, relativo al movimiento; es todo aquello que mueve, o tiene eficacia para mover. Maslow (1991) define la motivación como el impulso que tiene todo ser humano para satisfacer sus necesidades. De esta manera, podemos afirmar que la motivación es el motor de la conducta humana, la cual determina con qué energía, en qué dirección y con qué intensidad actuamos ante una situación

concreta, y en la que participan factores biológicos, fisiológicos e intelectuales (Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez, 2009).

Una de las teorías más conocidas sobre la motivación es la enmarcada en la *Jerarquía de Necesidades Humanas* de Maslow (1956). Como se ha mencionado anteriormente, la motivación se origina debido a la necesidad humana de satisfacer sus necesidades, no obstante, estas son variadas. Maslow (1956) las clasifica en cinco grupos, que se organizan en forma de pirámide: las necesidades básicas se encuentran en la base de la pirámide, mientras que las “menos” básicas o más selectas se encuentran en la cima de esta. Los cuatro primeros grupos (necesidades fisiológicas, de seguridad, de afiliación y de reconocimiento) son conocidos como las “necesidades de supervivencia”, y el quinto grupo, el más elevado, es conocido como “necesidades de autorrealización” o “de ser”. El sentido consiste en que a medida que una persona satisface sus necesidades más básicas, va ascendiendo paulatinamente en la pirámide hasta llegar a las necesidades de la cima (Figura 1).

### Figura 1

*Jerarquía de Necesidades Humanas de Maslow.*



*Nota.* Adaptado de “La motivación y el aprendizaje” (p. 22), por M. Carrillo, J. Padilla, T. Rosero y M.S. Villagómez, 2009, *Alteridad*, 4(2).

Para comprender el concepto de motivación mejor, es necesario conocer el ciclo motivacional, el cual presenta las distintas etapas por las que pasa una persona para lograr satisfacer una necesidad. Los seres humanos nos encontramos en un estado de equilibrio interno que se ve irrumpido ante la presencia de un estímulo que produce un estado de tensión ante una necesidad. Esta despierta el interés del individuo, lo que le induce a realizar una acción o desarrollar un comportamiento en el que este descarga la tensión originada previamente. Una vez satisfecha la necesidad, el individuo regresa a su estado inicial de equilibrio interno (Falcón, s.f.) (Figura 2).

## Figura 2

*Ciclo motivacional.*



*Nota.* Adaptado de “La motivación y el aprendizaje” (p. 21), por M. Carrillo, J. Padilla, T. Rosero y M.S. Villagómez, 2009, *Alteridad*, 4(2).

### 2.1.1. TIPOS DE MOTIVACIÓN.

En cuanto a los tipos de motivación, es necesario tener en cuenta dos dimensiones: internas o externas, y positivas o negativas; al combinar estas dos dimensiones, se obtienen los cuatro tipos de motivación. En primer lugar, dentro de la primera dimensión se diferencian dos tipos (Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez, 2009):

- La motivación intrínseca: es aquella que obedece a motivos internos, la propia voluntad del individuo de hacer algo.

- La motivación extrínseca: se debe a factores externos al individuo, los cuales le llevan a desarrollar una acción o un comportamiento.

Cabe destacar, que la motivación intrínseca está generalmente asociada a una obtención de mejores resultados académicos que la extrínseca, de forma que es importante que los profesionales de la educación sean conscientes de este hecho y potencien en sus aulas este tipo de motivación (Lambert y Gardner, 1972).

En segundo lugar, de acuerdo con Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez, (2009), es preciso distinguir entre motivación positiva y motivación negativa. La motivación positiva hace referencia a todas aquellas acciones o conductas que se ven reforzadas por algún tipo de recompensa o premio. Por su parte, la motivación negativa: es aquella que se lleva a cabo con el fin de evitar un castigo o consecuencia negativa.

#### **2.1.2. MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS.**

Debido a que este trabajo se centra en el aprendizaje de lenguas extranjeras, es importante ahondar en él para lograr una mejor comprensión. Según Dörnyei (2009), la motivación es uno de los conceptos más importantes en el ámbito educativo, especialmente, en el aprendizaje de una segunda lengua, y el cual es frecuentemente utilizado para explicar el éxito o el fracaso académico del alumnado. De la misma manera, Gardner y Lambert (1972) afirman que la motivación es un elemento primordial que, junto al dominio de la lengua, determina el éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje de un segundo idioma. Asimismo, indican que está influenciada por dos razones o actitudes que los estudiantes de una segunda lengua pueden adoptar a la hora de adquirirla:

- Actitud integradora: es aquella en la que los estudiantes muestran un interés por aprender y adquirir el idioma con el fin de poder utilizarlo para comunicarse con hablantes nativos de esta, llegando incluso a integrarse en esa sociedad.

- Actitud instrumental: es aquella en la que los estudiantes no muestran un interés por la comunicación en esta segunda lengua, sino que se centran en los fines utilitarios y prácticos de adquirir un nuevo idioma (Gardner, Smythe y Brunet, 1977).

A pesar de que la motivación integradora presenta un mayor éxito en el aprendizaje de una segunda lengua a largo plazo, ambas son esenciales para lograr una buena adquisición de un idioma. La motivación que presente el alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua tiene un papel esencial para adquirirla. Los estudiantes motivados hacen un esfuerzo por aprender y disfrutan de ello, sin embargo, el docente tiene una labor fundamental en este proceso, y dada la importancia de la motivación de los estudiantes, es el educador el encargado de potenciar la motivación en su aula a través de sus metodologías (Gardner, 2001).

## **2.2. EL JUEGO.**

El juego es una actividad que forma una parte importante del desarrollo de los seres humanos. Desde los primeros días de vida, los niños interactúan con otros individuos y con el medio a través del juego; como resultado, se fomenta el desarrollo de estructuras afectivas y cognitivas, diversas habilidades y destrezas manuales, lingüísticas, sociales e intelectuales, y valores como el respeto, el compañerismo, la democracia, etc. (Chapela, 2002). Además, el juego tiene un papel esencial en el desarrollo y el progreso tanto del yo individual como del yo social debido a que los individuos construyen su identidad a partir de sus vivencias (Galán, s.f.).

Es complicado aportar una definición precisa del término “juego”, ya que existen distintas definiciones y valoraciones de este: como instrumento de diversión y obtención de placer (Decroly y Monchamp, 1986), como actividad que fomenta la creatividad (González, Monroy y Kupperman, 1999), como manera de relacionarse y comunicarse (Mariotti, 2010), como un fenómeno cultural establecido por unas reglas (Huizinga, 1938), etc. No obstante, el juego

presenta una serie de características generales, las cuales son necesarias para la formación y el desarrollo integral de los individuos (Galán, s.f.):

- El juego constituye una realidad paralela en la que priman los intereses, la voluntad y el estado de ánimo de los jugadores.
- Se establecen relaciones interpersonales entre los participantes.
- Tiene lugar en unos límites espaciales y temporales.
- Durante los juegos se permite a los individuos actuar de manera espontánea, expresando libremente sus emociones.
- Todo juego está regido por unas reglas acordadas previamente por el grupo de jugadores.
- La fantasía es un elemento característico y esencial de todo juego. Muchos juegos precisan fantasía, creatividad o ingenio para llevarlos a cabo.

Un autor que ha escrito acerca del juego y, que ha acentuado y contextualizado su importancia en la sociedad, analizando la relación entre este y el ser humano es Huizinga (1938). En su obra *Homo Ludens*, analiza varias teorías del juego y abarca el valor de este en el desarrollo de los seres humanos. Un concepto interesante que trata en su obra es el *Círculo Mágico*, a partir del cual describe lo que la experiencia lúdica supone para él.

Huizinga (1938) describe que toda experiencia lúdica tiene lugar dentro de unos límites espaciales y temporales, los cuales separan el mundo real del juego, que se encuentra dentro de este *Círculo Mágico*. Dentro de este existen unas reglas establecidas por los jugadores que a pesar de ser diferentes de las reglas que rigen la sociedad exterior del círculo deben ser respetadas. Dentro del círculo, los jugadores poseen autonomía y, por lo tanto, tienen el poder de tomar decisiones significativas en el desarrollo del juego. El error está permitido y, se trata de un aspecto característico y propio de la experiencia lúdica, de esta manera, los participantes irán explorando, aprendiendo y responsabilizándose de sus propias decisiones y actos. Por último y no menos

importante, el juego debe ser una actividad divertida (Cornellà, Estebanell y Brusi, 2020).

### **2.3. EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS.**

La presencia del juego en contextos educativos es cada vez más frecuente y, para ello, existen dos maneras de llevar el juego lúdico al aula: el Aprendizaje Basado en Juegos y la Gamificación. Este artículo se centrará únicamente en el primero de estos dos conceptos.

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), en inglés *Game Based Learning* (GBL), es una metodología cuyo objetivo es aprender a través de juegos. El juego se convierte en un vehículo, es una forma de aprender que difiere de las metodologías más tradicionales y comúnmente conocidas en la comunidad educativa. El ABJ se caracteriza por ser una metodología abierta a modificaciones y cambios, sin límites; es por ello que, tampoco existe una clasificación u organización concreta, sino que siempre dependerá de los contenidos que se quieran trabajar y los objetivos que se pretendan lograr, además de cómo el docente considere y sea capaz de relacionar estos contenidos con el juego (Cornellà, Estebanell y Brusi, 2020).

Existen diversos tipos de juegos: populares, tradicionales, de naipes, de rol, motrices, etc. Sin embargo, no se debe perder de vista en ningún momento el objetivo principal del juego: divertirse a la vez que se aprende. Asimismo, siempre que se emplee un juego con fines educativos se deben tener en cuenta tres aspectos (Cornellà, Estebanell y Brusi, 2020):

- Cualquier juego es válido siempre que se adapte a los objetivos planificados.
- No tiene que tratarse de juegos específicamente creados para la práctica educativa.
- Pueden utilizarse tanto juegos ya diseñados y creados que se encuentren en el mercado, como juegos de creación propia por cuenta del docente.

### 2.3.1. ¿POR QUÉ UTILIZAR EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE?

A pesar de que muchos autores conocidos como Vygotsky (1978) o Piaget (1999) han confirmado y escudado el valor educativo del juego, a menudo este es eliminado en gran parte del ambiente escolar una vez dado el salto a la etapa de Educación Primaria debido a que se concibe como una actividad únicamente lúdica y ociosa (Trujillo, 2017).

Son muchos los beneficios que ofrece el juego en el ámbito educativo, ya que un juego seleccionado y desarrollado de una manera adecuada conlleva una mejora de la atención y la memoria del alumnado, mayores niveles de esfuerzo y motivación, aprendizajes significativos, mayor rendimiento, etc. El juego es una actividad completa que reúne todas las características necesarias para beneficiar e impulsar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado; además, engloba todas las áreas de conocimiento necesarias para el desarrollo integral del niño: física, psíquica, afectiva y social (Cornellà, Estebanell y Brusi, 2020). Diversos autores han escrito y publicado teorías acerca del juego y sus beneficios en los entornos de aprendizaje, entre ellos, se destacan las siguientes (Cornellà, Estebanell y Brusi, 2020):

- El juego como preparación: el juego es una actividad que fomenta el desarrollo mental y social del individuo.
- El juego como aprendizaje sensorial: a partir de la utilización de herramientas de uso cotidiano se pone en marcha el juego sensorial, a partir del cual el niño se desarrolla y aprende a su propio ritmo, mientras que el docente adopta un papel de colaborador y acompañante en este proceso.
- El juego como ensayo: una de las características generales del juego es que el error está naturalizado y permitido, ya que a partir de este los individuos aprenden al poder experimentar escenarios de la vida real en un ambiente seguro y libre de riesgos.
- El juego como desarrollo intelectual: el juego es una conducta innata que permanece en el ser humano a lo largo de toda su vida, además, se

trata de una actividad plena que favorece el desarrollo íntegro de los individuos.

- El juego como desarrollo social: el juego recrea un espacio que favorece la interacción, la comunicación y, por lo tanto, el desarrollo de las habilidades sociales de los seres humanos.

El alumno es el protagonista del proceso de aprendizaje, es por ello que debe ser quien muestre una actitud favorable y propicia para ello. A pesar de ello, en lo que respecta a la labor del docente, para fomentar el logro de un aprendizaje significativo en el que el estudiante tenga un papel activo y esté motivado, es necesario conectar con lo que es de su interés y cercano para él y, en ese sentido, el juego encaja a la perfección (Cornellà, Estebanell y Brusi, 2020).

### **2.3.2. CÓMO LLEVAR EL JUEGO AL AULA.**

Si se quiere incorporar el juego didáctico a las sesiones diarias en el aula, cabe destacar que es necesario tener en cuenta una serie de aspectos y condiciones para que la actividad sea lo más didáctica y efectiva posible, de manera que se obtengan así los objetivos planteados.

En primer lugar, no se puede perder de vista que una de las características esenciales del juego es la diversión, los juegos que se empleen en el aula deben ser divertidos para, así, captar la atención del alumnado, aumentar su motivación y, garantizar un aprendizaje significativo. En segundo lugar, como se ha explicado previamente, la motivación es un factor clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin el cual es muy complicado lograr unos buenos resultados académicos. Para lograr una experiencia didáctica motivadora, se deben tener en cuenta las necesidades de los seres humanos que conllevan un crecimiento de sus tendencias innatas y su bienestar y, las cuales, supondrán un aumento de la motivación intrínseca de los jugadores. Estas se pueden clasificar en tres categorías: competencia, la necesidad del planteamiento de un reto; relación, desarrollar las habilidades sociales especialmente a través de juegos de equipo; y autonomía, la sensación de control y poder al ser las

responsables de las acciones y decisiones que tomen durante el juego (Cornellà, Estebanell y Brusi, 2020).

Asimismo, las emociones se encuentran presentes en todo juego, ya que los juegos en sí, producen emociones positivas en sus participantes. Dentro de estas emociones destacan: la curiosidad, la creatividad, la sorpresa, el alivio, la alegría, la satisfacción, el orgullo y el amor. Por otra parte, el progreso hace referencia al cambio y a la evolución que el juego produce en sus participantes llevándolos por un punto intermedio entre el aburrimiento y la ansiedad, que se caracteriza por el interés y el entusiasmo por completar el reto. Finalmente, la diversidad es un aspecto muy presente en los juegos, ya que, aunque existe una gran variedad de estos, no todos los participantes juegan de la misma manera, sino que todos ellos son diferentes por las actitudes que adoptan durante la partida, por sus conocimientos, sus habilidades, etc. (Cornellà, Estebanell y Brusi, 2020). Dependiendo de la actitud que adopten los jugadores en función de los objetivos que persiguen, se pueden diferenciar cuatro tipos de jugadores según Bartle (1996): *achievers* (superadores, triunfadores), *explorers* (exploradores), *socializers* (socializadores) y *killers* (competidores).

Por otro lado, Galán (s.f.) presenta algunos otros aspectos que se deben tener en cuenta siempre que se lleve el juego al aula: el juego debe suponer un reto, que será un estímulo para los participantes, sin embargo, este debe ser alcanzable de manera que no provoque un sentimiento de frustración; debe realizarse en un tiempo y espacio establecido, es por ello que no se debe emplear el juego a modo de relleno de tiempo libre, sino como una actividad bien planificada y organizada; las reglas del juego deben ser claras para todos, por lo que el docente debe hacer hincapié en qué es lo que se puede y no se puede hacer; es preferible realizar actividades cooperativas con el fin de fomentar actitudes y habilidades propias del trabajo cooperativo en un grupo, siempre se deben considerar distintas alternativas para aquellos alumnos que por distintas razones no quieran o puedan participar en el juego a través de papeles como: jueces, ayudantes, vigilantes, etc. Por último, es primordial que el docente emplee una variedad de juegos que favorezcan las distintas

capacidades y habilidades de cada uno de los estudiantes, favoreciendo así, el aprendizaje de todos y cada uno de los pupilos.

#### **2.4. EL JUEGO COMO MOTIVACIÓN EN EL AULA.**

Malcolm Gladwell, antiguo periodista del *The Washington Post*, comentaba que Barrio Sésamo estaba basado en la siguiente afirmación: si puedes mantener la atención de los niños, puedes educarles (Gómez-Martín, Gómez-Martín y González-Calero, 2004). Para lograr mantener esa atención, es necesario que el alumnado esté motivado y dispuesto a aprender; si por el contrario, el estudiante no dispone de una razón que le atraiga y le provoque cierto interés en el sistema educativo, deberán ser los docentes los encargados de diseñar estrategias que atraigan y motiven al alumnado, originando así al desarrollo de una motivación intrínseca (Gómez-Martín, Gómez-Martín y González-Calero, 2004).

García (2005) afirma que el proceso de enseñanza-aprendizaje consigue unos resultados académicos más exitosos si se lleva a cabo a través del juego debido a la motivación que este supone para el alumnado. De la misma manera, a partir de estudios como el realizado por Fuertes, Ferrís y Grimaldo (2018), en el que se investigó el impacto de las metodologías y las técnicas innovadoras como el ABJ en la participación y motivación de estudiantes del primer curso de física; se comprobó que la introducción de estas nuevas formas de enseñanza contribuyen a un aumento de la motivación del alumnado y, con ello, a una mejora de su rendimiento académico. Asimismo, Corchuelo (2018), en su trabajo basado en la gamificación como estrategia motivadora y dinamizadora de contenidos en el aula en un grupo de estudiantes universitarios en la asignatura de competencia básica digital, alega el valor del juego como forma de aumentar la motivación para el aprendizaje.

Por todo ello, podemos certificar que el juego y la motivación son dos conceptos que están estrechamente ligados y, que por tanto, es necesario que los juegos didácticos sean vistos como una forma de mejorar y facilitar el

proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la motivación (Carrillo-Ojeda, García-Herrera, Ávila-Mediavilla y Erazo-Álvarez, 2020).

## **2.5. EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS COMO FORMA DE AUMENTO DE LA MOTIVACIÓN EN EL AULA DE INGLÉS LENGUA EXTRANJERA: ESTADO DE LA CUESTIÓN.**

En el aula de lenguas extranjeras, el juego didáctico puede suponer diversas ventajas para los estudiantes, las cuales van desde las habilidades motrices hasta las conductas deseadas. No obstante, en el proceso de adquisición de una segunda lengua, las habilidades lingüísticas son las máspreciadas, por lo que el juego es un aliado perfecto para el desarrollo de las sesiones de un segundo idioma (Galán, s.f.).

Durante los últimos 10 años, debido al incremento de la importancia del dominio de lenguas extranjeras, se ha elaborado y recopilado una gran cantidad de información acerca del tema que nos atañe: el uso del aprendizaje basado en juegos como elemento motivador en el aula de inglés lengua extranjera. Dentro de toda esta información, se dan distintas maneras de recogida de información: artículos, estudios, investigaciones, propuestas didácticas, etc. Sin embargo, los más numerosos son los artículos académicos y las investigaciones experimentales.

En primer lugar, son varios los artículos académicos que versan sobre el ABJ como metodología motivadora en el aula de lenguas extranjeras. Por ejemplo, Chaves (2019), aborda cómo las TIC promueven un aumento de la motivación, la participación y la responsabilidad en el alumnado de inglés como lengua extranjera en todos los niveles y edades. En la misma línea, Casañ (2018) afirma a través de una revisión bibliográfica, la utilidad de los videojuegos como herramienta educativa para incrementar la motivación y el interés de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras en la etapa universitaria. Por otro lado, Galán (s.f.) hace hincapié en el concepto del juego y en cómo este puede concebirse como un elemento didáctico que fomente la motivación del alumnado durante el proceso de adquisición de un idioma extranjero; además, considera que el juego debe emplearse como una

actividad cotidiana en el contexto de la clase, de manera que el docente atraiga la atención del alumnado hacia aquellos contenidos o competencias en los que se quiera centrar. Según Pérez (2009), existen muchos recursos educativos a disposición del docente para que las sesiones de inglés como lengua extranjera sean lo más interesantes y motivadoras posibles; es por ello que, el juego debe emplearse como elemento motivador en las aulas de inglés con el fin de aumentar la motivación del alumnado, favorecer su proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés y lograr una consecución más rápida de los objetivos gramaticales.

En segundo lugar, se han llevado a cabo un gran número de investigaciones experimentales de diversos tipos. En el estudio llevado a cabo por Mogrovejo, Mamani y Tipo (2019), se aplicó la metodología del ABJ y la simulación de programas de concursos de televisión como técnica para mejorar la adquisición de vocabulario inglés en estudiantes de educación secundaria de habla hispana; se realizó una prueba a los estudiantes antes de comenzar a aplicar esta metodología y otra tras su aplicación en el aula con estos mismos estudiantes durante diez sesiones continuas; como resultado final, se comprobó que el aprendizaje del vocabulario de inglés había mejorado notablemente (de un 11% a un 99% en aprobados en las pruebas). Díaz y Bajaña (2020), llevaron a cabo una investigación con el objetivo de usar la plataforma “Hot potatoes” como herramienta de gamificación para mejorar la motivación de los estudiantes de inglés en la etapa universitaria; para ello, recurrieron a 20 estudiantes con diferentes niveles de inglés, los cuales realizaron diversos juegos interactivos de dicha plataforma; como resultado, comprobaron la eficacia de los juegos como herramienta motivadora en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en estudiantes universitarios. Otra investigación experimental llevada a cabo por Ibáñez (2015), consistió en la implementación en las sesiones de inglés como lengua extranjera de una aplicación (*Qstream*) a partir de los procedimientos propios del ABJ para demostrar la mejora de las competencias léxica y gramatical por parte del alumnado; los resultados de este estudio muestran que esta herramienta efectivamente contribuye a la mejora de dichas competencias a través de la

motivación. Hernández-Prados, Belmonte y García-Cantero (2021) desarrollaron una investigación experimental con el propósito de validar la aplicación de un instrumento de recogida de información acerca de la aplicación de juegos de mesa en la enseñanza de inglés como lengua extranjera para mejorar las destrezas orales en esta lengua; los resultados extraídos confirman que el uso de los juegos de mesa contribuye a potenciar la motivación y las destrezas comunicativas relacionadas con la interacción oral en inglés.

Por último, en cuanto a las propuestas educativas existentes, cabe destacar la realizada por Beníte y Gissella (2021), quienes desarrollan una propuesta debido a la detección de un bajo nivel de inglés en un grupo de estudiantes del 7º curso de Educación Básica en Ecuador, esta se basa en la gamificación y el ABJ como estrategias didácticas para incrementar la motivación de este alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera; además, el objetivo principal de esta propuesta es adquirir vocabulario correspondiente a este curso.

Tras redactar el presente apartado de estado de la cuestión comprobamos que todavía son escasas las propuestas didácticas basadas en el ABJ para la adquisición del inglés como lengua extranjera, además, las existentes no se centran en el incremento de la motivación del alumnado; es por ello que el presente documento contribuirá a rellenar este vacío existente.

### **3. METODOLOGÍA**

En la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado se ha empleado la siguiente metodología. En primer lugar, se ha identificado un problema a partir de la observación en las aulas del tercer ciclo de Educación Primaria de un centro de educación pública de la Comunidad Autónoma de Cantabria: la ausencia o escasa motivación del alumnado.

En segundo lugar, se ha llevado a cabo una revisión y recopilación bibliográfica para conocer las bases teóricas que sustentan el Aprendizaje Basado en

Juegos y comprender mejor los conceptos de motivación y juego. Para recopilar toda esta información se ha recurrido a diversas bases de datos digitales como Google Académico, Dialnet, Scielo, Redalyc, etc. en las que se han seleccionado artículos académicos, revistas científicas y estudios experimentales. Además, se ha recurrido a libros en formato tanto digital como impreso, relacionados con el ámbito educativo.

A través del análisis de toda esta recopilación de información, se ha elaborado una propuesta didáctica, objetivo principal de este trabajo, para llevar a cabo en la clase inglés como lengua extranjera en 6º de primaria, con el fin de aumentar la motivación del alumnado mediante una metodología basada en juegos. Durante toda la realización de esta propuesta se han tenido en cuenta los aspectos clave del ABJ y la motivación abordados en el marco teórico con el fin de que esta sea lo más efectiva posible.

Finalmente, se ha reflexionado acerca de la información tratada y obtenida tras el desarrollo de este trabajo, así como de la importancia que supone la motivación en las aulas para fomentar un proceso de enseñanza-aprendizaje divertido, duradero, efectivo y real, subrayando el valor del juego y todos los beneficios que este conlleva, de ahí el sentido de llevarlo a las aulas.

#### **4. PROPUESTA DIDÁCTICA: *WE ARE FOODERS!***

##### **4.1. INTRODUCCIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.**

Esta propuesta didáctica va dirigida a la clase de 6ºA del colegio de educación pública Ricardo Macías Picavea de Santoña, en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Esta se encuentra destinada a la asignatura de inglés como lengua extranjera, con el fin de aumentar la motivación del alumnado en esta área a través de la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos y todo lo que esta conlleva.

El desarrollo de esta unidad didáctica se enmarca, a nivel estatal, en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria; y, a nivel autonómico, en el Decreto 27/2014, de 5 de

junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. En cuanto a la lengua inglesa en el sistema educativo, cabe destacar las aportaciones y beneficios de esta área en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. El aprendizaje de una lengua extranjera contribuye a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística de manera directa, de forma que los estudiantes puedan comprender y expresarse en esta lengua; asimismo, les permite conocer nuevas culturas y ampliar sus conocimientos y enriquecerse como personas, dotándoles así de herramientas que facilitarán la comunicación entre distintas culturas a través de una lengua común (BOC, 2014).

Finalmente, para abordar esta propuesta se han tenido en cuenta diversos elementos. En primer lugar, las 4 competencias comunicativas del inglés se pondrán en práctica a lo largo de la unidad, con el fin de beneficiar el proceso de aprendizaje y adquisición de la lengua por parte del alumnado. En segundo lugar, se ha dado prioridad a los contenidos relacionados con la comprensión y expresión de esta lengua extranjera, además de la adquisición de vocabulario relacionado con los alimentos y la gramática de los nombres contables e incontables y los adverbios de cantidad. Para ello, las metodologías empleadas serán: el enfoque comunicativo, el enfoque directo y la Respuesta Física Total (RFT) (en inglés, *Total Physical Response* (TPR), los cuales serán explicados de manera más detallada posteriormente.

## **4.2. ANÁLISIS DEL CONTEXTO.**

### **4.2.1. CONTEXTO SOCIOCULTURAL.**

El colegio Ricardo Macías Picavea es un centro público dependiente de la Consejería de Educación de la Comunidad de Cantabria, localizado en la zona oriental de esta, en la villa de Santoña. El centro abrió sus puertas en el mes de noviembre de 1979, dando inicio a su labor educativa en el municipio, la cual supuso un acontecimiento verdaderamente importante en la villa marinera, ya que el objetivo principal de su construcción era solucionar la situación de escasez de plazas escolares que caracterizaba a la localidad en la segunda mitad de la década de los 70.

Este municipio se caracteriza por su marcado carácter casi insular y por su tradición pesquera, ya que cuenta con uno de los puertos pesqueros más importantes de Cantabria. Alrededor de este se ha desarrollado la industria pesquera y conservera, que son los principales motores de la economía de Santoña, y, por lo tanto, una gran parte de su población se dedica a este tipo de actividades relacionadas con la pesca, además de a la educación, justicia, sanidad, hostelería, construcción, etc. De esta forma, podemos afirmar que la población activa de Santoña se reparte de la siguiente manera en cada uno de los sectores: en el primario, a la pesca; en el secundario, a actividades industriales conserveras o relacionadas con la pesca; y en el terciario, al funcionariado, especialmente relacionados con la educación o las prisiones, ya que la única prisión de la Comunidad cántabra se encuentra en Santoña.

Se puede decir que la localidad cuenta con un entorno natural privilegiado, en el cual destacan principalmente dos elementos: el monte Buciero, bajo cuyas faldas se localiza el municipio y de desarrolla toda la vida social, y el cual cuenta con una gran cantidad de fauna y vegetación típica de la zona; y el Parque Natural de las Marismas de Santoña, Victorial y Joyel, el cual supone un gran atractivo turístico, debido a su gran importancia para la vida y la conservación de distintas aves migratorias. De esta manera, el municipio queda en su totalidad rodeado por el Mar Cantábrico, limitado al sur por la playa de San Martín y la bahía, al norte por la Playa de Berria, al oeste por las marismas y al este por el monte Buciero.

En cuanto a la educación, el municipio cuenta con tres centros escolares de Educación Primaria, dos de ellos públicos y uno concertado. El alumnado del CEIP Ricardo Macías Picavea, procede de niveles socioculturales diversos, en los que existe una mezcla de situaciones de economía media con otras menos favorecidas, además, cabe destacar la gran diversidad que caracteriza al alumnado del centro, en el que conviven una minoría de alumnos de etnia gitana (debido a la gran tradición de la venta ambulante, su principal actividad

económica), una minoría inmigrante, un alto porcentaje de alumnado con Necesidades Educativas Especiales y Específicas y familias procedentes de otras comunidades y pueblos de alrededor. Esta gran diversidad del alumnado, hace que el centro sea una comunidad educativa basada en los valores del respeto y la igualdad hacia todos los agentes que lo componen, asimismo, los docentes fomentan la integración de aquellos alumnos y sus familias tras su reciente llegada al centro, haciendo gran hincapié en la involucración y la confianza en el centro y sus docentes, así como en el conocimiento de las tareas que los alumnos realizan diariamente en el aula (CEIP Ricardo Macías Picavea, 2021).

#### **4.2.2. CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO.**

El centro cuenta con un total de 488 alumnos entre Educación Infantil y Primaria, organizados en dos edificios. Cabe destacar que en un principio, solo se construyó el edificio de Educación Primaria, posteriormente, el edificio de Educación Infantil, y, por último, en 2006, se realizó una reforma en el primer edificio, en el que se instalaron dos aulas para el alumnado de 2 años.

Por una parte, el edificio de Educación Infantil está dividido en 7 aulas en una sola planta, y su propio patio de recreo, que consta de dos zonas de juego exterior con suelo adaptado, dos zonas ajardinadas y dos pistas de hormigón. Por otra parte, el edificio de Educación Primaria cuenta con un total de 34 aulas organizadas en tres plantas y su propio patio de recreo, con dos zonas de juego exterior, una pista de hormigón, una zona ajardinada, dos zonas de usos múltiples y una zona con suelo adaptado y una valla para los alumnos de dos años. Asimismo, el edificio de Educación Primaria posee una biblioteca y un comedor en la planta baja para el uso de todos los alumnos del centro, así como un ascensor para el que se necesita una llave, cuyo objetivo principal es romper todas aquellas barreras arquitectónicas tanto para alumnos como para docentes.

En lo que respecta a los recursos humanos del centro, está constituido por un total de 42 docentes entre Educación Infantil y Primaria, además de otros 18

profesionales entre los que se encuentran conserjes, técnicos, auxiliares, fisioterapeutas, administrativos, acompañantes de transporte, cuidadores de comedor y encargados del PROA. El colegio se define a sí mismo como “una gran familia”, ya que a pesar del número de alumnos y trabajadores que lo componen, todos ellos se conocen y mantienen relaciones profesionales y personales positivas basadas en la comunicación, la confianza, la reciprocidad y el trabajo en equipo. El conjunto de personal del centro es muy completo ya que se trata de un colegio grande, que ofrece una gran cantidad de servicios para el alumnado dentro de los que se encuentran: el servicio de comedor, el servicio de transporte, PROA y aula de madrugadores.

Por último, el centro colabora con diversos agentes externos, concretamente, con varias instituciones tanto del municipio como de la comunidad autónoma con el fin de ofrecer una atención adecuada y cubrir las necesidades del alumnado. El objetivo de esta relación de colaboración mutua es lograr la máxima eficiencia del proceso de enseñanza- aprendizaje de los alumnos a través de diversas actividades y jornadas fuera de la rutina que complementen y pongan en práctica los contenidos aprendidos en el aula (CEIP Ricardo Macías Picavea, 2021).

#### **4.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO.**

El grupo de 6ºA del CEIP Ricardo Macías Picavea está formado por un total de 18 estudiantes (6 chicos y 12 chicas), de los cuales más de un 50% presenta un nivel de dominio de la lengua escaso respecto a la edad y el curso en el que se encuentran; por el contrario, el resto de educandos muestran un nivel de dominio del inglés acorde a su edad. Por lo general, se trata de un grupo fácil de llevar, son participativos, risueños, dispuestos y muy charlatanes; aunque cabe destacar que se dan algunos casos de estudiantes en situaciones familiares ciertamente desfavorables.

Respecto a los inmigrantes presentes en el grupo, destaca una niña procedente de Senegal que se encuentra dentro del grupo de alumnos que poseen un nivel ciertamente escaso en el dominio del inglés; sin embargo, a

pesar de su procedencia lleva en España alrededor de unos 8 años, por lo que cabe destacar que no presenta dificultades con la lengua castellana.

Por otra parte, en cuanto al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ANEAE), cabe destacar la existencia de 3 estudiantes con adaptaciones curriculares no significativas, por lo que cuentan con el apoyo del PT del centro. Además, en este grupo se encuentra un alumno con TDAH diagnosticado recientemente; este alumno no presenta dificultades en la comprensión de contenidos, sino que le resulta muy complicado mantener la atención durante periodos largos de tiempo en el aula, además de estar sentado en el mismo sitio sin moverse durante las sesiones.

#### **4.3. CONTENIDOS Y OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.**

Esta propuesta didáctica va dirigida al alumnado del último curso de Educación Primaria. Durante el transcurso de este nivel el alumnado aborda diversos contenidos a través de la puesta en práctica de las cuatro competencias básicas del inglés (*listening, speaking, reading y writing*), con el fin de que al final del curso, los estudiantes sean capaces de comunicarse y desenvolverse de la mejor manera posible en esta segunda lengua.

El tema de esta propuesta es “los alimentos”, por lo que este será el vocabulario que el alumnado adquirirá a lo largo de las sesiones; además, este irá sujeto a la gramática relacionada con los nombres contables e incontables y los verbos en imperativo relacionados con la cocina. Estos contenidos se trabajarán a lo largo de la unidad a la vez que otros tantos que se consideran esenciales en la adquisición de un idioma para que este pueda ser empleado con éxito en contextos reales de comunicación. Además, en cuanto a las competencias clave que se van a trabajar cabe destacar las siguientes: la comunicación lingüística, ya que uno de los objetivos de la propuesta es fomentar la comunicación de la lengua inglesa a través de diversas actividades orales; la competencia digital, a través de la búsqueda y el uso de recursos digitales en inglés; aprender a aprender, a partir del control y el conocimiento de los propios procesos de aprendizaje del inglés como lengua extranjera,

desembocando en un aprendizaje más autónomo; competencias sociales y cívicas, durante la realización de trabajos cooperativos que requieren el uso de las habilidades sociales; y, conciencia y expresiones culturales, a partir de la realización de actividades que conlleven el conocimiento o simulación de situaciones comunicativas reales en las que se comprenda, conozca y valore las manifestaciones culturales anglosajonas. A continuación, se hace referencia a los contenidos, objetivos y a todo aquello que el alumnado será capaz de hacer al finalizar la UD:

<b>Contenidos de la UD (BOC, 2014):</b>	<b>Objetivos de la UD:</b>	<b>Qué serán capaces de hacer al finalizar la UD:</b>
<p>-Léxico oral y escrito de alta frecuencia relativo a la alimentación.</p>	<p>-Adquirir vocabulario relacionado con la alimentación en inglés.</p> <p>-Adquirir vocabulario de los verbos de cocina.</p>	<p>-Hablar de los alimentos.</p> <p>-Utilizar vocabulario de los alimentos para comunicarse.</p> <p>-Hacer uso de los verbos de cocina para comunicarse en cualquier contexto/situación relacionado con estos (restaurantes, decir/escuchar recetas, etc.)</p>
<p>-Identificación de aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos, concretos y significativos.</p> <p>-Identificación del tipo textual; información esencial y puntos principales en textos orales y escritos breves</p>	<p>-Utilizar el vocabulario de los alimentos para comunicarse en contextos reales (supermercado, picnic, restaurante, etc.).</p>	<p>-Comunicarse en situaciones y contextos cotidianos relacionados con la alimentación.</p>

<p>y sencillos en lengua estándar relacionados con temas habituales en contextos cotidianos.</p>		
<p>-Expresión de la cantidad (<i>singular/plural; cardinal numerals up to four digits; ordinal numerals up to two digits. Quantity: all, many, a lot, some, (a) few, (a) little, more, much, half, a bottle/cup/glass/piece of.</i>)</p> <p>-Expresión de la existencia (<i>there is/are</i>); la entidad (<i>nouns and pronouns, articles, demonstratives</i>); la cualidad (<i>(very +) Adj.</i>).</p> <p>-Expresión de la obligación (verbos en imperativo).</p> <p>-Expresión de conectores de orden (<i>firstly, secondly, finally, etc.</i>).</p>	<p>-Comprender el uso de los sustantivos contables e incontables a través de los alimentos.</p> <p>-Utilizar la gramática de los sustantivos contables e incontables en contextos reales (supermercado, picnic, restaurante, etc).</p> <p>- Emplear y comprender la gramática relacionada con los verbos en imperativo.</p> <p>- Utilizar y reconocer los conectores de orden.</p>	<p>-Expresarse de manera correcta a través del uso gramatical de los nombres contables e incontables.</p> <p>-Hacer un uso correcto de los adverbios de cantidad.</p> <p>-Reconocer y emplear las estructuras gramaticales relacionadas con la obligación (imperativo).</p> <p>- Reconocer y hacer uso de los conectores de orden para estructurar el discurso.</p>
<p>-Expresión oral y escrita de la capacidad, el gusto, la preferencia, la opinión, acuerdo o desacuerdo, etc.</p> <p>-Establecimiento y mantención de la comunicación.</p>	<p>-Desarrollar textos orales y escritos sencillos en inglés.</p> <p>-Comprender textos orales y escritos sencillos en inglés.</p> <p>-Hacer un uso correcto de la lengua</p>	<p>-Desarrollar textos orales y escritos organizados, claros y coherentes.</p> <p>-Escribir textos usando un registro adecuado, organizando las ideas, enlazando los enunciados a través de</p>

<p>-Descripción de personas, objetos, actividades, etc.</p> <p>-Conectores del discurso para una expresión de relaciones lógicas (conjunción, oposición, causa, finalidad...)</p> <p>-Afirmación, negación, interrogación y exclamación.</p> <p>-Planificación y ejecución de mensajes claros, coherentes y adecuados al contexto.</p> <p>-Apoyo y uso de los conocimientos previos para la comunicación.</p> <p>-Uso del lenguaje corporal para apoyar el fenómeno de la comunicación.</p> <p>-Escenificación de diálogos en los que se utilicen las expresiones de relación social, se intercambie información personal y se expresen sentimientos y opiniones.</p> <p>-Comprensión general de textos orales y escritos sencillos.</p> <p>-Desarrollo de producciones escritas y</p>	<p>(conectores, ortografía, vocabulario, gramática, etc.)</p> <p>-Representar dramatizaciones.</p>	<p>conectores del discurso, y respetando las normas gramaticales y ortográficas.</p> <p>-Comprender textos orales y escritos.</p> <p>-Representar dramatizaciones atendiendo a la entonación, modulación, gestos, etc. adecuados para la situación representada.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

orales de manera organizada, clara y coherente.		
-Desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en grupo.	-Trabajar de manera cooperativa dentro de un grupo.  - Aplicar las normas de comunicación social.  -Escuchar y respetar las aportaciones de los demás.  -Ayudar a sus compañeros y participar activamente en las actividades.	-Trabajar de manera cooperativa.  -Mantener una actitud de respeto y escucha activa.
- Desarrollo de las habilidades correspondientes a la competencia digital	-Hacer uso de las TIC como herramienta educativa.	-Utilizar las TIC de una manera responsable y como herramienta de aprendizaje.

#### 4.4. METODOLOGÍA

La metodología es uno de los elementos fundamentales del currículo educativo. Se entiende como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado con el objetivo de favorecer el proceso de aprendizaje del alumnado (Díaz, 2019). Para comprender la metodología de esta propuesta didáctica, es necesario hacer referencia a distintos aspectos:

##### 4.4.1. MARCO NORMATIVO

Las metodologías que se emplean en esta propuesta se caracterizan por ser activas, ya que el objetivo principal es en que el alumnado sea el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje mientras que el docente es un guía y

acompañante del estudiante durante este. Asimismo, esta propuesta se caracteriza por el seguimiento de una metodología ecléctica, debido al uso de diversos enfoques metodológicos. La metodología principal y a partir de la cual se desarrolla toda la unidad es el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) expuesta anteriormente. Sin embargo, esta se ha visto combinada y completada a partir de las siguientes aproximaciones metodológicas: el enfoque comunicativo, método directo y TPR (Respuesta Física Total).

El enfoque comunicativo tiene como objetivo principal el establecimiento de la comunicación, teniendo siempre en cuenta las competencias que el alumnado pretende desarrollar; todo ello a través de la utilización de situaciones y aspectos reales de la lengua para una mejor y verdadera inmersión lingüística. Además, se pretende crear en el aula un clima que facilite la comunicación y la sociabilidad tanto entre el alumnado como con el docente (Beghadid, 2013).

El método directo se ha utilizado a lo largo de diversas actividades de esta propuesta didáctica debido a la gran cantidad de beneficios que supone en el proceso de aprendizaje del alumnado. En primer lugar, la mayoría de los materiales empleados en las actividades son o están constituidos por imágenes u objetos reales (*realia*), en este caso, alimentos, los cuales permiten al alumnado aprender nuevo vocabulario de una manera divertida, diferente y motivadora. En segundo lugar, el vocabulario se practica a través del uso de este en oraciones completas o conversaciones, es decir, en contextos lo más reales posibles. Además, cabe destacar que el uso de la L1 se evitará todo lo posible, sin embargo, el alumnado podrá entender, aprender e interiorizar nuevos contenidos a través de la utilización de las imágenes y *realia* (Gooding, 2020).

Finalmente, el enfoque TPR se emplea en la primera sesión, en la actividad en la que el alumnado trabajará con canciones. Este enfoque se basa en la imitación de gestos reproducidos por el docente; de esta manera, el alumnado adquirirá nuevo vocabulario a través de la identificación y la imitación de gestos. Además, este enfoque se caracteriza por crear en el aula un clima

cómodo y cálido en el que los estudiantes se sientan seguros para aprender y en el que la educación y el aprendizaje sean divertidos (Gooding, 2020).

#### **4.4.2. AGRUPAMIENTO DEL ALUMNADO**

La disposición del aula y la organización del espacio es un factor esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y, por ello, este debe facilitar y fomentar el desarrollo de la metodología y las técnicas que emplee el docente, ya que cada forma de organización y agrupamiento del alumnado favorece un tipo u otro de actividades (Delgado 2009).

Es por ello que, durante esta propuesta didáctica, el agrupamiento del alumnado se irá modificando para cada una de las actividades; pasando desde trabajo individual hasta trabajo cooperativo en pequeños grupos. En algunas actividades, los estudiantes llevarán a cabo el trabajo de manera individual con el fin de fomentar el individualismo, el autoconocimiento y la responsabilidad del propio aprendizaje de cada pupilo. En otras actividades los estudiantes trabajarán en parejas, y en otras tantas en pequeños grupos cooperativos heterogéneos con el objetivo de fomentar el desarrollo de las habilidades sociales y comunicativas necesarias para trabajar en grupo, además de los beneficios que esto supone, ya que de esta manera les estamos enseñando a convivir en sociedad y a trabajar con todo tipo de personas, y no solamente con su entorno cercano de amigos (Delgado, 2009). Por último, también se realizarán actividades a nivel de aula en las que participen todos los estudiantes de manera conjunta.

#### **4.4.3. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

En cuanto a las actividades que componen la propuesta didáctica, cabe destacar que todas ellas van a estar basadas en la metodología del ABJ con el fin de fomentar la motivación del alumnado. Las sesiones están estructuradas de forma que la primera actividad sea siempre de calentamiento, con el objetivo de conocer y activar los conocimientos previos, como es el caso de la primera sesión, o de repasar los conocimientos abordados anteriormente. Esta actividad estará la mayoría de veces seguida

de una o varias actividades de aprendizaje, en las que se adquieran nuevos conocimientos o se pretenda afianzar los contenidos previamente abordados. Por último, las sesiones finalizarán con una actividad de cierre que permita al docente evaluar y conocer el progreso del alumnado.

Por otro lado, habrá una tarea final en la que se abordarán las cuatro competencias comunicativas del inglés (*reading, writing, listening y speaking*) en la que el alumnado pondrá en práctica los conocimientos aprendidos a lo largo de la unidad. Además, habrá actividades de extensión para aquellos estudiantes que finalicen antes de tiempo las propuestas para todo el grupo, especialmente en el caso de las actividades individuales.

#### **4.4.4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Cada alumno y alumna tiene una forma particular y única de aprender. Es fundamental aprovechar y disfrutar de este gran abanico que nos brinda la diversidad, generando experiencias de aprendizaje que atiendan a las singularidades de cada uno, entendiéndolas como un valor añadido en el aula (Calderón y Verde, 2018). Por lo tanto, si el alumnado del que disponemos es heterogéneo, es inviable que todos ellos aprendan de una misma manera. Es por ello que como docentes tenemos la responsabilidad de adecuar nuestras metodologías y nuestras sesiones para atender las necesidades y singularidades de cada uno de ellos.

En esta propuesta de unidad didáctica se ha tenido en cuenta este aspecto, para ello se ha optado por que en gran parte de esta se trabaje en parejas o pequeños grupos heterogéneos, con el fin de que se ayuden los unos a los otros y se enriquezcan mutuamente. Además, a lo largo de esta propuesta cada una de las actividades requiere distintas capacidades y habilidades con el objetivo de poder beneficiar a cada uno de los alumnos, teniendo así la oportunidad de mostrar sus destrezas y puntos fuertes. Por otra parte, el alumno con TDAH realizará las mismas actividades que el resto de sus compañeros, sin embargo, dispondrá de instrucciones más claras y concisas por parte del docente para la realización de las actividades individuales, así como de más tiempo si fuera necesario.

#### 4.5. TEMPORALIZACIÓN

El alumnado cuenta con un total de tres horas semanales de inglés como lengua extranjera de 60 minutos cada una de ellas. Esta propuesta didáctica se pondrá en marcha en el aula durante el primer trimestre del curso debido a que se trata de un tema sencillo y con el que el alumnado está familiarizado, por lo que, de manera general, no suele resultarles de gran dificultad. De esta forma, la progresión de los contenidos abordados a lo largo del curso se llevará a cabo de forma lineal, comenzando por los más sencillos y aumentando su nivel de dificultad progresivamente. Asimismo, la unidad didáctica está constituida por 7 sesiones de la asignatura de inglés como lengua extranjera, además de 3 recreos, ya que la grabación de la receta no puede ser vista por el resto de grupos debido a que en la tarea final deberán completar una actividad de comprensión oral con dicha grabación; por lo que la duración total prevista será de 3 semanas.

#### 4.6. MATERIALES Y RECURSOS

Los materiales y recursos didácticos son elementos clave en el desarrollo de los individuos. Estos fomentan la diversión, la motivación y la involucración del alumnado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de que conllevan un gran abanico de beneficios como el aumento de la creatividad, la observación, etc. Todo ello, promueve un aprendizaje significativo (Esteves, Garcés, Toala y Poveda, 2018).

Para esta unidad se necesitarán los siguientes materiales y recursos: canciones de los alimentos de la plataforma *Youtube* (Mample Leaf Learning, 2012; Maple Leaf Learning, 2016); canción de los verbos de cocina de la plataforma *Youtube* (Camellia English, 2021); 18 crucigramas de los alimentos; el conocido juego del *scrabble*, que se encuentra en el aula; juego de *listening* de los alimentos (Cokitos, s.f.); *flashcards* de los alimentos y verbos de cocina (imágenes-palabras); 18 cupones para el bingo de los verbos de cocina, los cuales serán la mitad de un folio A4; 3 copias de 6 recetas breves de diferentes países; *realia* de los alimentos; 18 hojas con afirmaciones de las recetas; 18

*exit tickets* de la plataforma *Liveworksheets* (Blayz, s.f) (Anexo 1); la oca de los alimentos (ISLCOLLECTIVE, 2012) (Anexo 2); 9 copias de dos imágenes relacionadas con los alimentos o los verbos de cocina para el *picture dictation*; una receta dividida en dos partes para el *running dictation* y 18 copias de la receta de cada grupo con huecos para rellenar.

Además, se necesitarán 18 *tablets* o portátiles para el juego de *listening* y la actividad final, en la que se necesitará uno por grupo; así como una cámara para grabar las recetas y una pantalla proyectora para visualizar los vídeos de las recetas en el aula. Por último, todas las actividades se llevarán a cabo en el aula excepto el *running dictation*, en el que el alumnado también saldrá al pasillo y, la grabación de los vídeos, la cual se realizará en la cocina del comedor del colegio.

#### 4.7. PROPUESTA DIDÁCTICA

<p><b>Sesión 1 (60'):</b></p> <p><b>Objetivos:</b> activar los conocimientos previos y adquirir vocabulario de los alimentos.</p> <p><b>Resultados de aprendizaje:</b> utilizar vocabulario de los alimentos para comunicarse.</p>	<p><b>Descripción de las actividades:</b></p>
<p><b>1) Juego de la cadena (15'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: activar los conocimientos previos.</li> <li>• Agrupamiento: todos juntos, interacción entre estudiantes con participación del docente.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística.</li> </ul> <p><b>2) Aprendemos con canciones (30'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: adquirir nuevo vocabulario de los alimentos.</li> </ul>	<p><b>1)</b> Todos los estudiantes y el docente harán un círculo en el aula. El estudiante de la izquierda del docente comenzará diciendo en inglés el nombre de cualquier alimento que se sepa, el siguiente alumno deberá repetir el de su compañero y decir uno nuevo. Así sucesivamente hasta acabar el círculo. El docente será el encargado de realizar la última ronda, con el fin de repasar todas las palabras nombradas.</p> <p><b>2)</b> Los estudiantes escucharán las canciones de los alimentos dos veces. Tras la segunda escucha, el alumnado</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupamiento: todos juntos, interacción estudiante-docente.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística.</li> </ul> <p><b>3) Crossword (15'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: repasar y comprobar el vocabulario aprendido.</li> <li>• Agrupamiento: individual.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, aprender a aprender.</li> </ul>	<p>junto al docente realizarán una relación gesto-alimento, así, cuando se vuelva a escuchar el audio, el alumnado y el docente realizarán los gestos correspondientes a cada alimento de la canción. Para finalizar la actividad, el docente dirá los nombres de algunos de los alimentos vistos en la canción, y los alumnos deberán hacer el gesto correspondiente, los alumnos que menos fallos hayan tenido al finalizar el juego ganan.</p> <p><b>3)</b> Cada alumno completará de manera individual un crucigrama de los alimentos vistos en la actividad previa. <b>Extensión:</b> los alumnos que acaben pronto podrán jugar al conocido juego del <i>scrabble</i> pero con vocabulario de los alimentos. <b>Refuerzo:</b> los alumnos con más dificultades dispondrán de dibujos de cada una de las palabras de vocabulario, por lo que primero deberán unir cada imagen con su respectiva palabra y después completar el crucigrama.</p>
<p><b>SESIÓN 2 (60'):</b></p> <p><b>Objetivos:</b> adquirir vocabulario de los verbos de cocina.</p> <p><b>Resultados de aprendizaje:</b> -hacer uso de los verbos de cocina para comunicarse en cualquier contexto/situación relacionado con estos (restaurantes, decir/escuchar recetas, etc.)</p>	<p><b>Descripción de las actividades:</b></p>
<p><b>1) Listening (10'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: repasar el vocabulario visto en la sesión anterior a través de la comprensión oral.</li> </ul>	<p><b>1)</b> A través del uso de las <i>tablets</i> u ordenadores portátiles del aula, el alumnado deberá completar el audio juego de los alimentos todas las rondas que sea posible durante el tiempo de la</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupamiento: individual.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia digital.</li> </ul> <p><b>2) Aprendemos con canciones (30'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: adquirir vocabulario de los verbos de cocina (imperativo).</li> <li>• Agrupamiento: todos juntos, interacción estudiante-docente.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística.</li> </ul> <p><b>3) Bingo de los verbos (20'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: adquirir y afianzar vocabulario de los alimentos.</li> <li>• Agrupamiento: todos juntos, interacción docente-estudiantes.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, aprender a aprender, conciencia y expresiones culturales.</li> </ul>	<p>actividad. Además, deberán tomar nota de su puntuación para transmitírsela al docente.</p> <p><b>2)</b> Los estudiantes escucharán la canción de los verbos de cocina dos veces. Tras la segunda escucha, el alumnado junto al docente realizará una relación gesto-verbo, así, cuando se vuelva a escuchar el audio, el alumnado y el docente realizarán los gestos correspondientes a cada verbo de la canción. Para finalizar la actividad, el docente dirá los nombres de algunos de los verbos vistos en la canción, y los alumnos deberán hacer el gesto correspondiente, los alumnos que menos fallos hayan tenido al finalizar el juego ganan.</p> <p><b>3)</b> El docente repartirá un cupón de bingo con imágenes de los verbos de cocina a cada estudiante. El docente recitará los nombres de los verbos que vaya sacando de una caja con papeles doblados. Ganará el alumno que consiga hacer bingo.</p>
<p><b>SESIÓN 3 (60'):</b></p> <p><b>Objetivos:</b> poner en práctica lo aprendido (alimentos y verbos en imperativo) a través de la producción oral y escrita, y la comprensión oral y escrita.</p> <p><b>Resultados de aprendizaje:</b> producir</p>	<p><b>Descripción de las actividades:</b></p>

<p>y comprender mensajes tanto orales como escritos relacionados con los alimentos y las recetas.</p>	
<p><b>1) <i>Memory game</i> (10'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: recordar el vocabulario abordado previamente.</li> <li>• Agrupamiento: parejas, interacción estudiante-estudiante.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, aprender a aprender.</li> </ul> <p><b>2) <i>Food detectives- part 1</i>(15'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: comprender una breve receta y escribir breves oraciones relacionadas con lo aprendido (alimentos y verbos en imperativo).</li> <li>• Agrupamiento: individual.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, aprender a aprender, conciencia y expresiones culturales.</li> </ul> <p><b>3) <i>The shopping list</i> (20'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: usar la comunicación oral en situaciones</li> </ul>	<p><b>1)</b> El docente repartirá un conjunto de <i>flashcards</i> en el que habrá diferentes parejas de los alimentos y los verbos (palabra-imagen). Los estudiantes, en parejas, colocarán todas las tarjetas boca abajo y tendrán que conseguir el mayor número de parejas empleando la memoria.</p> <p><b>2)</b> Cada estudiante tendrá una breve receta de distintos países (habrá 3/4 recetas iguales repartidos entre los alumnos), la cual deberá leer y comprender. Además, las recetas contendrán adverbios de orden para que los estudiantes se vayan familiarizando con ellos. Posteriormente, cada alumno debe escribir 5 afirmaciones relacionadas con su receta (pueden ser verdaderas o falsas). Para ello, el docente escribirá una oración de ejemplo en la pizarra para que la tomen de ejemplo (<i>For cooking a Spanish omelette, peel and cut the potatoes</i>). El docente recogerá la hoja de cada alumno, escogerá dos afirmaciones de cada uno para realizar la hoja de la siguiente parte de la actividad. <b>Refuerzo:</b> para aquellos alumnos con más dificultades, el docente les entregará una plantilla con dos espacios que únicamente deberán completar con un alimento y un verbo en imperativo.</p> <p><b>3)</b> El docente dará una lista de la compra a cada equipo. En cada ronda, un miembro del equipo será el</p>

<p>comunicativas lo más reales posibles (supermercado).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupamiento: grupos de 4/5, interacción estudiante-estudiante.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, conciencia y expresiones culturales.</li> </ul> <p><b>4) Food detectives- part 2 (15'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: comprobar la evolución del alumnado en cuanto a la adquisición de vocabulario y poner en práctica la comprensión y la producción oral y escrita.</li> <li>• Agrupamiento: individual, interacción estudiante-estudiante.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas.</li> </ul>	<p>encargado de hacer la compra; para ello, entrará al “supermercado” en el que habrá alimentos reales (<i>realia</i>) y será el resto de miembros de su equipo quienes a través de la producción oral, deberán indicarle los alimentos que debe comprar, sin embargo, no podrán decir en ningún momento el nombre del alimento, con el fin de desarrollar y practicar aún más la expresión oral y la fluidez.</p> <p><b>3)</b> Como tarea final, el docente repartirá a cada alumno una hoja con algunas de las afirmaciones escritas por ellos mismos anteriormente. Los estudiantes deberán averiguar si estas son verdaderas o falsas y, corregir las falsas a través del uso de la comunicación oral. De esta forma, tendrán que encontrar a uno de los compañeros que tenga la receta relacionada con cada afirmación para así, poder completar la hoja. <b>Extensión/refuerzo:</b> los estudiantes que vayan acabando podrán ayudar a los compañeros con mayores dificultades.</p>
<p><b><u>SESIÓN 4</u></b> (60'):</p> <p><b>Objetivos:</b> comprender y utilizar la gramática de los nombres contables/incontables y los adverbios de cantidad para comunicarse en situaciones cotidianas relacionadas con estos aspectos.</p> <p><b>Resultados de aprendizaje:</b> ser capaces de crear y comprender estructuras gramaticales que incluyan los nombres contables/incontables y</p>	<p><b>Descripción de las actividades:</b></p>

los adverbios de cantidad.	
<p><b>1) Los espadachines (5'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: recordar el vocabulario aprendido.</li> <li>• Agrupamiento: todos juntos y en parejas, interacción estudiante-estudiante.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, aprender a aprender.</li> </ul> <p><b>2) Picnic (20'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: Comprender la estructura y el uso gramatical de los nombres contables e incontables y los adverbios de cantidad.</li> <li>• Agrupamiento: todos juntos y en parejas, interacción estudiantes-docente y estudiante-estudiante.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, conciencia y expresiones culturales.</li> </ul> <p><b>3) Subasta gramatical (25'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: adquirir y afianzar la gramática relacionada con los nombres contables e incontables y los adverbios de cantidad.</li> <li>• Agrupamiento: grupos de 4/5, interacción, estudiante-estudiante y estudiante-</li> </ul>	<p><b>1)</b> De dos en dos (siguiendo el orden de los sitios), los alumnos irán saliendo a la pizarra. El siguiente alumno siguiendo el orden, desde su sitio, dirá en voz alta cualquiera de las palabras abordadas previamente (alimentos y verbos en imperativo); los estudiantes de la pizarra deberán escribir lo más rápido posible y de manera correcta esta palabra. Gana el alumno que antes acabe de escribirla y que esté escrita correctamente, este alumno se queda en la pizarra y sale el siguiente; así sucesivamente.</p> <p><b>2)</b> El docente explicará a través de una simulación de un picnic con <i>realia</i> el uso de los nombres contables e incontables y de los adverbios de cantidad. Para ello, hará oraciones a modo de ejemplo (<i>There are 3 apples; there isn't any sugar</i>). Posteriormente, los estudiantes harán todos juntos oraciones oralmente, las cuales serán corregidas y supervisadas por el docente. Finalmente, en parejas, tendrán que escribir 5 oraciones que contengan la gramática vista recientemente a través de los alimentos que haya o no haya en el picnic.</p> <p><b>3)</b> El docente escribe en la pizarra una serie de oraciones que contengan nombres contables e incontables y adverbios de cantidad; algunas de ellas tendrán errores y otras estarán escritas correctamente. Los pupilos deben pujar con dinero ficticio (todos los equipos comienzan con el mismo) por las oraciones que creen que son correctas.</p>

<p>docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas.</li> </ul> <p><b>4) Exit ticket</b> (Anexo 1) (10’):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: comprobar qué han aprendido a lo largo de la sesión.</li> <li>• Agrupamiento: individual.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, aprender a aprender.</li> </ul>	<p>Gana el equipo que más oraciones correctas tenga, y en caso de empate, el equipo que menos dinero haya gastado.</p> <p><b>4)</b> Cada estudiante deberá rellenar su “exit ticket” (5’) antes de finalizar la sesión con información acerca de qué han aprendido, qué necesitan practicar más y sobre qué tienen una pregunta. Una vez completados serán recogidos por el docente y metidos en una caja; el docente repartirá de nuevo a los estudiantes un “exit ticket”, pero de uno de sus compañeros, por detrás de la hoja, tendrán que intentar explicar de forma breve (5’) por la parte de atrás de la hoja a la pregunta que tenga dicho compañero. Por último, estos serán entregados a su respectivo dueño para que pueda ver la respuesta y posteriormente, devuelto al docente.  <b>Refuerzo:</b> si algún estudiante no sabe contestar a la pregunta el docente le ayudará, así este alumno también podrá comprenderlo y solventar sus dudas.</p>
<p><b>SESIÓN 5</b> (60’):</p> <p><b>Objetivos:</b> repasar, poner en práctica y afianzar los conocimientos adquiridos a lo largo de las sesiones previas.</p> <p><b>Resultados de aprendizaje:</b> producir estructuras oracionales orales y escritas relacionadas con los alimentos, la gramática de los nombres contables e incontables y los verbos en imperativo. Comprender estructuras oracionales orales y escritas relacionadas con los</p>	<p><b>Descripción de las actividades:</b></p>

<p>alimentos, la gramática de los nombres contables e incontables y los verbos en imperativo.</p>	
<p><b>1) <i>Picture dictation</i> (10'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: repasar la gramática aprendida en la sesión previa.</li> <li>• Agrupamiento: parejas, interacción estudiante-estudiante.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas.</li> </ul> <p><b>2) <i>Running dictation</i> (30'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: poner en práctica y afianzar lo aprendido.</li> <li>• Agrupamiento: parejas, interacción estudiante-estudiante.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, conciencia y expresiones culturales.</li> </ul> <p><b>3) <i>Quiz time</i> (20'):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: comprobar y evaluar el progreso del alumnado.</li> </ul>	<p><b>1)</b> En parejas. El docente repartirá a cada pareja un dibujo, sin embargo, uno de los miembros de la pareja no podrá verlo. El estudiante que tiene el dibujo deberá explicar a su compañero lo que hay en el dibujo a través de 5 oraciones que contengan la gramática vista en la sesión anterior (5'), el otro alumno tiene que dibujar lo que su compañero ve en ese dibujo. Al final se comparan ambos dibujos para ver las similitudes. Posteriormente, se repetirá lo mismo con otro dibujo y, los estudiantes intercambiarán los roles.</p> <p><b>2)</b> El docente pegará por distintos sitios del pasillo del colegio recetas fragmentadas en dos, por lo que una la primera mitad de la receta se encontrará en un sitio y la otra mitad en otro (las recetas contendrán todo los aspectos aprendidos previamente). Uno de los miembros de la pareja tendrá que buscar una primera mitad de una receta, una vez encontrada, tendrá que dictarle a su compañero (que estará en el aula) la receta, para ello, el primer alumno podrá dar los viajes que necesite. Una vez completada esta primera parte de la receta, los estudiantes se cambiarán los papeles, y ahora este otro deberá buscar la segunda parte de la receta y volver a dictársela a su compañero. Gana la pareja que antes acabe y cuya receta esté correcta.</p> <p><b>3)</b> El docente tendrá el papel de presentador del concurso. Cada grupo, por rondas y turnos, tendrá que</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupamiento: grupos de 4/5, interacción estudiante-estudiante y estudiante-docente.</li> <li>• Competencia clave: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, conciencia y expresiones culturales.</li> </ul>	<p>contestar distintas preguntas acerca de o abordado en la unidad para conseguir puntos. Gana el equipo que más puntos consiga.</p>
<p><b>SESIONES 6,7 Y 8:</b> actividad final (135’):</p> <p><b>Objetivos:</b> aprender a trabajar de manera cooperativa; hacer uso de las TIC con fines educativos; poner en práctica las cuatro competencias básicas del inglés.</p> <p><b>Resultados de aprendizaje:</b> trabajar de manera cooperativa; utilizar las herramientas TIC como recurso educativo; comprender y producir textos sencillos escritos y orales relacionados con las recetas; expresarse oralmente y escenificar de manera adecuada situaciones relacionadas con las recetas.</p>	<p><b>Descripción de las actividades:</b></p>
<p><b>Sesión 6:</b> escribimos nuestra receta (60’):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: buscar y escribir una receta en inglés.</li> <li>• Agrupamiento: grupos de 4/5, interacción estudiante-estudiante.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia digital,</li> </ul>	<p><b>1)</b> Cada grupo deberá decidir de manera conjunta qué receta realizarán (debe ser sencilla). Posteriormente, deberán escribir en inglés los ingredientes y los pasos de la receta con sus propias palabras empleando la gramática y el vocabulario visto en la unidad, además deberán escoger los huecos que se eliminarán para que sus compañeros completen. Para ello, pueden usar las herramientas TIC o sus propios conocimientos de cocina. <b>Refuerzo:</b> el</p>

<p>competencias sociales y cívicas, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales.</p> <p><b>Sesión 7:</b> realizamos nuestra receta (15’):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: poner en práctica la producción oral a través de la grabación de una receta.</li> <li>• Agrupamiento: grupos de 4/5, interacción estudiante-estudiante.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, competencias sociales y cívicas.</li> </ul> <p><b>Sesión 8:</b> escuchamos las recetas (60’):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: poner en práctica la comprensión oral a través de la audición de grabaciones.</li> <li>• Agrupamiento: individual y grupos de 4/5, interacción estudiante-estudiante.</li> <li>• Competencias clave: comunicación lingüística, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas.</li> </ul>	<p>docente irá observando y revisando el trabajo de cada grupo, guiándoles y ofreciéndoles ayuda si la necesitan. <b>Extensión:</b> si algún grupo acaba la tarea pronto podrá jugar a la “oca de los alimentos” (Anexo 2).</p> <p><b>2)</b> Durante 3 recreos, cada grupo asistirá a la cocina del colegio con el docente para realizar su receta, la cual será grabada por el docente. Cada grupo tendrá medio recreo (15’) para realizar la grabación; en ella solo se grabarán los momentos en los que los estudiantes hablen y den información de la receta, cortando así los tiempos “muertos”.</p> <p><b>3)</b> En el aula, se repartirá a cada estudiante una copia de la receta escrita anteriormente por cada grupo con espacios que deben rellenar durante la visualización del vídeo de la receta de sus compañeros. Se hará el mismo procedimiento con la receta de cada grupo. Por último, los estudiantes dispondrán de 5’ para escribir una breve opinión acerca de cómo ha sido trabajar con su grupo; y otros 5’ para que en grupo, reflexionen y escriban cuál ha sido el grupo que más les ha gustado y por qué.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### 4.8. PROPUESTA DE EVALUACIÓN

La evaluación es un proceso sistemático y riguroso de recogida de datos, el cual constituye una fase fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje desde su comienzo. De esta manera, es posible disponer de información

continua y significativa que nos permita conocer mejor la situación, formar juicios de valor y tomar las decisiones pertinentes con el objetivo de introducir los cambios necesarios para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y adecuarlo al progreso del alumnado (Casanova, 2007). Es por ello que la evaluación de esta propuesta será sistemática y formativa.

Los instrumentos empleados por el docente para llevar a cabo la evaluación serán: la observación directa, una lista de cotejo para evaluar el trabajo cooperativo y una rúbrica de evaluación que deberá completar el docente con el progreso de cada alumno durante el desarrollo de la unidad. En primer lugar, la observación directa nos permite obtener información sobre conductas y eventos. Se realiza en situaciones naturales del alumno en las que se pueda analizar lo afectivo, lo emocional, la actitud, etc., es decir, nos permite visualizar los efectos del currículum oculto. Cabe destacar que la observación no debe interferir en las acciones o conductos del alumno (Díaz, 2019). La observación directa será empleada por el docente a lo largo de todas las sesiones de la unidad, especialmente en aquellas en las que se realicen actividades orales, para ello, se tendrán especialmente en cuenta los contenidos actitudinales. El docente tomará nota en un diario acerca de los contenidos actitudinales (50%), procedimentales (25%) y conceptuales (25%) de cada alumno a lo largo del desarrollo de las sesiones.

En segundo lugar, la lista de cotejo (Anexo 3) es una manera rápida, objetiva y fácil de evaluar el trabajo cooperativo. Además, cabe destacar que esta lista será compartida con el alumnado con el objetivo de fomentar la transparencia en la evaluación y que los alumnos sean conscientes de las expectativas que se espera que cumpla el grupo. Finalmente, la escala de valoración (Anexo 4) es una gran herramienta de evaluación que permite la autorregulación del aprendizaje debido a que indica el camino a seguir a lo largo de este proceso (Díaz, 2019). De la misma manera, esta será compartida con el alumnado con el fin de que conozcan qué es exactamente lo que se espera de ellos en esta unidad didáctica.

## 5. CONCLUSIONES

Para concluir este Trabajo de Fin de Grado, se recapitularán los objetivos mencionados al inicio de este, así como la hipótesis sobre la que se sostiene este documento. En primer lugar, el objetivo principal se ha cumplido a través de la realización de una unidad didáctica basada en el ABJ con el fin de aumentar la motivación del alumnado de 6º de Educación Primaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

En segundo lugar, en lo que respecta a los objetivos específicos cabe destacar los siguientes aspectos. En el marco teórico se han abordado varios temas mediante multitudinarias búsquedas en artículos, estudios académicos y libros: se ha definido el concepto de motivación, la cual ha sido definida como el motor de la conducta humana, la cual determina con qué energía, en qué dirección y con qué intensidad actuamos ante una situación concreta; se ha indagado en la importancia de esta en el proceso de adquisición de una lengua extranjera, ya que se trata de uno de los elementos clave y, el cual, junto al dominio de la lengua, determina el éxito o el fracaso académico del alumnado; se ha investigado el concepto del juego, así como su valor en el desarrollo y progreso de los seres humanos y las bases teóricas del ABJ para así, desarrollar la unidad didáctica de la manera más efectiva posible para lograr el objetivo principal: aumentar la motivación del alumnado durante el aprendizaje del inglés como lengua extranjera; se ha concretado la estrecha relación existente entre la motivación y el juego; y, finalmente, se han diseñado actividades que involucran el juego para favorecer la motivación del alumnado durante la propuesta didáctica.

Por todo ello, se puede afirmar que la hipótesis de este documento se confirma ya que la atención es un aspecto clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje; sin embargo, para ello es necesario que el alumnado esté motivado, que disponga de una razón o interés que le anime a aprender. Una manera idónea de motivar al alumnado es llevando los juegos al aula, de esta forma, se conseguirán unos resultados académicos más exitosos. Como

consecuencia, se puede corroborar que el juego y la motivación son dos conceptos que están estrechamente ligados y, que por tanto, es necesario que los juegos didácticos sean vistos como recursos que aumenten la motivación y favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, las imitaciones de esta trabajo se remiten a la temporalización de las actividades y las sesiones ya que esta no ha podido ser puesta en práctica en un contexto educativo real; de la misma manera, a pesar de que la realización de la propuesta didáctica ha sido llevada a cabo pensando en ciertos estudiantes con NEAE, podrían necesitarse diferentes modificaciones y adecuaciones dependiendo de las características del grupo con el que se quiera aplicar. Por último, en cuanto a las líneas de investigación futuras, se pretenderá desarrollar otras unidades didácticas para otros cursos o niveles, para así, abordar la importancia del aprendizaje basado en juegos como formar de promover la motivación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en todas las edades. Asimismo, estas propuestas didácticas se centrarán en la práctica y la adquisición de alguna competencia o aspecto concreto, como puede ser: la adquisición de vocabulario, el desarrollo de la competencia oral, etc.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.
- Beghadid, H. M. (2013). El enfoque comunicativo, una mejor guía para la práctica docente. *Actas del IV Taller ELE e interculturalidad del Instituto Cervantes de Oran*, 112-120.
- Beníte, V. y Gissella, E. (2021). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria*. Ecuador – PUCESE - Maestría Innovación en Educación.
- Blayz, S. (s.f). *Exit Ticket*. Liveworksheets. <https://es.liveworksheets.com/jk1594309gl>
- Calderón, I. y Verde, P. (2018). *Reconocer la diversidad. Textos breves e imágenes para transformar miradas*. Octaedro.
- Camellia English. (2021). *Cooking verbs | Learn cooking verbs | English for kids* [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=RIILTDFfibU>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T. y Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*, 4(2), 20-30. <https://www.learntechlib.org/p/195445/>
- Carrillo-Ojeda, M.J., García-Herrera, D.G., Ávila-Mediavilla, C.M. y Erazo-Álvarez, J.C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430-448. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739>
- Casañ, R. (2018). Integrando el uso de los Smartphone en la enseñanza de lenguas extranjeras a través de videojuegos serios en educación universitaria. *Revista académica liLETRAd*, 4, 135-144.

<https://revistaacademicaliletrad.files.wordpress.com/2018/10/13-casac3b1-pitarch-ricardo135-144.pdf>

Casanova, M.A. (2007). *Evaluación: Concepto, tipología y objetivos*.

CEIP Ricardo Macías Picavea. (2021). *Proyecto Educativo de Centro*. Santoña.

Chapela, L.M. (2002). *El juego en la escuela*. Paidós.

Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *REIDOCREA*, 8(33), 422-430. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/58021/833.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cokitos. (s.f). *Listening de Comida en Inglés*. Cokitos Juegos Educativos. <https://www.cokitos.com/listening-de-comida-en-ingles/play/>

Corchuelo, C.A. (2018). Gamificación en Educación Superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63, 29-41. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>

Cornellà, P., Estebanell, M. y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.

Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. *Boletín Oficial de Cantabria*, 29, de 13 de junio de 2014. <https://boc.cantabria.es/boces/verAnuncioAction.do?idAnuBlob=269550>

Decroly, O. y Monchamp, E. (1986). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz (versión española)*. Ediciones Morata.

Delgado, V. (2009). *Organización del aula de Educación Primaria en centros educativos de Burgos y su provincia. Influencia del espacio escolar en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje*. Universidad de Burgos.

[https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259.1/146/Delgado\\_Benito.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259.1/146/Delgado_Benito.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Díaz, I.Y. y Bajaña, J.X. (2020). The use of gamification to enhance English as a foreign language. *Polo del Conocimiento*, 5(3), 865-881. 10.23857/pc.v5i3.1388

Díaz, J. (2019). *Currículo, Sociedad y Equipos Docentes*. Universidad de Cantabria.

Dörnyei, Z. (2001). *Motivational Strategies in the Language Classroom*. Cambridge University Press.

EF English Proficiency Index. (2021). <https://www.ef.com.es/epi/>

Esteves, Z.I., Garcés, N., Toala, V.N. y Poveda, E.E. (2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la educación inicial. *INNOVA Research Journal*, 3(6), 168-176. <https://doi.org/10.33890/innova.v3.n6.2018.897>

Falcón, C. V. V. (s.f.) *Teorías de la motivación*. Centro de Estudios de Turismo de la Universidad de Matanzas (CETUM).

Fuertes, A., Ferrís, R. y Grimaldo, F. (2018). ¿Un cambio de metodología que aumente la satisfacción y motivación del estudiante favorece su aprendizaje? Experiencias en el aula. *Actas de las Jenui*, 3(1), 335-342. <https://www.uv.es/grimo/publications/jenui2018.pdf>

Galán, V.M. (s.f.). *La importancia del juego en la clase de lenguas*. Universidad Autónoma del Estado de México. [https://cenedic.uco.mx/fieel/2013/ponencias\\_pdf/25.pdf](https://cenedic.uco.mx/fieel/2013/ponencias_pdf/25.pdf)

García, F., García, Ó. y Martín, M. (2018). La Gamificación como Recurso para la Mejora del Aprendizaje del Inglés en Educación Primaria. *Actas del III congreso Internacional de Liderazgo y Mejora de la Educación*. RILME. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6995070>

- García, F.J. y Doménech, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, 1(0), 1-11. [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/158952/Garcia\\_Bace te\\_Dom%C3%A9nech\\_1997\\_Motivacion\\_aprendizaje\\_y\\_rendimiento\\_es colar\\_reme.pdf?sequence=1](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/158952/Garcia_Bace te_Dom%C3%A9nech_1997_Motivacion_aprendizaje_y_rendimiento_es colar_reme.pdf?sequence=1)
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A. y Cara-Muñoz, M.M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- Gardner, R. C. (2001). Integrative motivation and second language acquisition. *Motivation and second language acquisition*, 23(1), 1-19.
- Gardner, R. C., Smythe, G.R. y Brunet, G. R. (1977). Intensive Second Language Study: Effects on Attitudes, Motivation and French Achievement. *Language Learning*, 27(2), 243-261. <https://doi.org/10.1111/j.1467-1770.1977.tb00121.x>
- Gardner, R. C., y Lambert, W. E. (1972). *Attitudes and Motivation in Second Language Learning*. Newbury House Publishers.
- Gómez-Paladines, L.J. y Ávila-Mediavilla, C.M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3). <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- González, J.J., Monroy, A. y Kupperman, E. (1999). *Dinámica de grupos: técnicas y tácticas*. Editorial Pax México.
- Gooding, F.A. (2020). Enfoques para el aprendizaje de una segunda lengua: expectativa en el dominio del idioma inglés. *Revista Orbis Cognita*, 4(1). <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/213/213972002/index.html>

Hernández-Prados, M.A., Belmonte, M.L. y García-Cantero, I. (2021). Validación de un instrumento de recogida de información sobre juegos de mesa en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. *Revista Estudios*. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/estudios/article/view/46026>

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Gallimard.

Ibáñez, A. (2015). La gamificación para (auto)evaluar las competencias léxicogramaticales en el aula de inglés como segunda lengua en el contexto de la enseñanza a distancia: un estudio de caso. *Journal of English and Spanish Studies*, 1(0), 75-98. <https://www.ucjc.edu/wp-content/uploads/6.Ana-Ibanez-Moreno.pdf>

ISLCCOLLECTIVE. (2012). *Food Boardgame*. ISLCCOLLECTIVE. <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/vocabulary/food/food-boardgame/30735>

Junco, I. (2010). La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Temas para la Educación*, (9), 1-14. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7327.pdf>

Maple Leaf Learning. (2012). *Learn Food Vocabulary | Talking Flashcards* [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=IW5TXrKbsq4>

Maple Leaf Learning. (2016). *Learn Vegetables Vocabulary | Talking Flashcards* [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=bf6g9mkg-4o>

Mariotti, F. (2010). *Juegos y recreación: juegos en acción* (2ª ed.). Trillas.

Maslow, A. H. (1991). *Motivación y personalidad*. Ediciones Díaz de Santos.

Mogrovejo, A. B., Mamani, G. y Tipo, M.L. (2019). Juego y Simulación de Programas Concurso de Televisión como Técnica Didáctica para Mejorar el Aprendizaje del Vocabulario Inglés en Estudiantes de Habla

Hispana. *Centro de Información Tecnológica*, 30(1), 225-236.  
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000100225>

Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista ciencias de la salud*, 4(2), 158-160.  
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1692-72732006000200017](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-72732006000200017)

Pérez, M.R. (2009). Recursos didácticos en el aula de inglés. *Innovación y experiencias educativas*, (16), 2-7.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/REMEDIOS\\_PEREZ\\_2.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/REMEDIOS_PEREZ_2.pdf)

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 1 de marzo de 2014. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2014/02/28/126>

Trujillo, F. (2017). Del juego a la gamificación. Mitos y leyendas de las TIC. *Aula de innovación educativa*, 267, 38-40.

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Williams, M. y Burden, R. L. (1997). *Psychology for Language Teachers: a Social Constructivist Approach*. Cambridge Language Teaching Library.

# ANEXOS

## ANEXO 1. Exit Ticket.

Name \_\_\_\_\_

Subject \_\_\_\_\_

# Exit Ticket

Today I learned \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

I may need more practice with \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

I have a question about \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**1**

LIVEWORKSHEETS

## ANEXO 2. Oca de los alimentos.

**Start**

Name 3 breakfast foods.

Name 2 things you eat on your birthday.

Name 2 red fruits.

Name 2 red fruits.

What is cheese made of?

What do rabbits eat?

Do you know the names of these foods?  
Can you answer food questions? Find out.

What do we put ketchup on?

**ROLL AGAIN**

Name 3 green vegetables.

Where do apples grow?

**MOVE AHEAD 3 SPACES**

What do we eat at the movies?

A hot drink for the winter - not coffee.

**LOSE A TURN**

What do people drink in the morning?

**MOVE AHEAD 2 SPACES**

Name 2 snack foods.

**GO BACK 3 SPACES**

**Roll again**

I can be red or green. I am sweet and round.

What do we eat with chicken?

What is in a souvlaki? Name 3 things.

What are French fries made from?

Where are oranges from & what country?

Yogurt is made of what?

What is a sandwich?

Name 3 Greek Foods.

**Finish**

# Food Glorious Food

What's in a hamburger?

What drink do we make from grapes?

What is in a salad - name things.

**SKIP 5 SPACES**

What is watermelon? Does it have water in it?

ISLCollective.com

**ANEXO 3. Lista de cotejo de trabajo cooperativo.**

Marcar con una X si el equipo muestra de manera mayoritaria el aspecto que se evalúa.

EQUIPOS				
1	2	3	4	5

<b>COHESIÓN</b>	Todos los miembros del grupo han participado en la actividad.					
	Todos los miembros del grupo están integrados y colaboran en el equipo.					

<b>ACTITUD</b>	Aportan opiniones e ideas al grupo.					
	Escuchan y respetan las opiniones de los demás. Son tolerantes.					
	Son capaces de resolver conflictos sin alterar el proceso de trabajo en grupo.					
	Se tienen en cuenta las ideas de todos los compañeros.					
	Muestran una actitud activa e intentan hacer el trabajo lo mejor posible.					

<b>ORGANIZACIÓN Y RESPONSABILIDAD</b>	Terminan el trabajo completo a tiempo.					
	Respetan los plazos y límites de tiempo establecidos por el docente y dentro del mismo grupo.					
	Organizan y se dividen las tareas de manera equitativa.					

	El trabajo final es coherente.					
	El trabajo final se adecúa a los					

<b>RESULTADO FINAL</b>	objetivos establecidos.					
	La presentación del trabajo final es limpia, ordenada, detallada...					
	Hacen un uso apropiado de la lengua. Utilizan un vocabulario y un lenguaje adecuado.					
	Incluyen los contenidos abordados durante la unidad (vocabulario y gramática).					

#### ANEXO 4. Escala de valoración.

Marcar con una X los ítems que más se adecuen a cada estudiante.

**INSUFICIENTE:** No lo intenta nunca.

**REGULAR:** Lo intenta de vez en cuando, y en algunas ocasiones lo logra.

**BIEN:** Lo intenta siempre, y en ocasiones lo consigue.

**MUY BIEN:** Lo intenta siempre y lo consigue con creces.

<b>Alumno/a:</b>	<b>INSF</b>	<b>R</b>	<b>B</b>	<b>MB</b>
Aplica las normas de la comunicación social, y escucha con atención las intervenciones de sus compañeros.				
Participa activamente en el desarrollo de las actividades aportando ideas, opiniones o comentarios.				
Ayuda a sus compañeros siempre que lo necesitan.				
Respeto las opiniones y comentarios de sus compañeros.				
Mantiene una actitud de escucha activa a las aportaciones de sus compañeros.				
Se expresa oralmente con coherencia, orden y claridad, ajustándose al tipo de contenido.				
Ajusta la expresión oral a las distintas situaciones, utilizando diferentes formas de expresión y teniendo en cuenta a los interlocutores.				
Pone interés y se esfuerza por escribir correctamente				

atendiendo a la caligrafía, al orden y a la limpieza.				
Hace un uso correcto de la lengua (conectores, ortografía, vocabulario, etc).				
Utiliza el vocabulario adecuado a su edad, atendiendo a las funciones del lenguaje.				
Utiliza los conectores básicos para ordenar y estructurar la intervención, según el tipo de texto.				
Representa dramatizaciones utilizando la entonación, modulación y gestos adecuados para la situación representada.				
Lee, reflexiona y analiza lo leído para conseguir una comprensión general de este.				
Utiliza las TIC de una manera responsable para buscar información y como herramienta de aprendizaje.				
Comprende textos orales.				
Comprende textos escritos.				
Comprende y utiliza de manera correcta la gramática de los nombres contables/incontables y los adverbios de cantidad.				
Escribe textos usando el registro adecuado, usando el lenguaje propio de cada tipo de texto, organizando las ideas con claridad, enlazando enunciados en secuencias lineales cohesionadas y los recursos lingüísticos (conectores temporales, espaciales, causales, etc.) y no lingüísticos característicos, respetando las normas gramaticales y ortográficas.				