



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

Gamificación del aula para la enseñanza de una lengua extranjera

Alumno/a: Fátima Lendínez Monzó

Tutor/a: María José López Toquero
Dpto.: Filología inglesa

OCTUBRE, 2018

ÍNDICE

Resumen/Abstract	3
1. Introducción.....	4
2. Objetivos	6
3. Marco teórico	9
3.1. ¿Qué es la gamificación?	9
3.1.1. Ciclos de la gamificación.....	14
3.1.2. Qué no son técnicas de gamificación.	14
3.1.3. La gamificación en el aula.	15
3.1.4. La motivación de los alumnos a través de la gamificación	16
3.2. ¿Cómo se trabaja la gamificación en el aula de Educación Infantil?.....	17
3.3. Marco legal en la enseñanza de una lengua extranjera	18
3.4. Dificultades en la realización de juegos en el aula de inglés.....	19
4. Justificación	20
5. Propuesta metodológica	21
5.1. Cronograma	22
5.2. Temas a trabajar.....	22
5.3. Temporalización de las sesiones	23
5.4. Plan de las sesiones.....	24
5.5. Evaluación	31
6. Conclusiones	31
7. Anexos	32
8. Bibliografía.....	55

Resumen

La gamificación es una de las estrategias más empleadas para la adquisición de conocimientos, en este caso en la lengua extranjera, de los alumnos de la etapa de educación infantil a través del juego.

Actualmente, la Ley Orgánica 2/2016, de 3 de mayo, de Educación (LOE) ha proporcionado un adelanto importante en la aplicación de la enseñanza del inglés en los cursos inferiores, como son las aulas de infantil.

La asimilación o superación de los objetivos y contenidos que se trabajan a través del juego deben estar relacionadas con unas recompensas que sean acordes con el trabajo y los logros que han conseguido los propios alumnos.

Lo más importante es que con este trabajo los alumnos consigan adquirir nuevos conocimientos de forma motivadora y activa.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, motivación, juego, aprendizaje, lengua extranjera.

Abstract

Gamification is one of the most used strategies for the knowledge acquisition. In this case, for the foreign language learning mainly through games in the early childhood education. Nowadays, the Spanish Organic Law 2/2016, 3 May, of Education (LOE) has made a very important advance in the application of English teaching in children's preschool classrooms.

The overcoming or the assimilation of the objectives and the contents worked through the game should be related to rewards. The rewards depend on the students' work and achievements they have got by themselves.

With this work, the students will get new knowledge in a motivating and active way, this is the most important thing.

KEYWORDS: Gamification, motivation, game, learning, foreign language.

1. Introducción

La ludificación, o como también la conocemos del inglés, *gamificación*, consta de un nuevo conjunto de técnicas y dinámicas de juegos en entornos no lúdicos que crean los profesores para potenciar en los alumnos su rendimiento, aprendizaje y motivación.

Años atrás, el alumno era un mero receptor pasivo de información. La clase magistral usaba la metodología que se basaba especialmente en la memorización de los contenidos que el profesor/a impartía en clase, y que posteriormente serían evaluados en una prueba escrita. A partir de la realización de dicha tarea, los alumnos obtendrán unas calificaciones (positivas o negativas) y a raíz de esto conseguirán recompensas o castigos (aprobado o suspenso). Si los alumnos consiguen pasar todas las pruebas con calificaciones positivas, podrán pasar de curso.

Un rasgo importante que cabe destacar es el tipo de metodología que se empleaba, donde se usaban los libros de texto como principal recurso didáctico y el uso de las TIC no formaba parte en la educación como método. Esto suele ser desmotivador para los niños/as, ya que saben que no necesitan tener una actitud activa en clase o prestar atención porque posteriormente solo se les realizará una prueba escrita evaluando los contenidos de ese libro.

Sin embargo, hoy en día las nuevas tecnologías son uno de los métodos didácticos más presentes en las aulas. Como aclaraba la Fundación Telefónica (2014), España encabeza a Europa en la introducción de las TIC en el proceso educativo. Con las nuevas tecnologías en el aula los docentes se han encontrado con un avance favorecedor en cuanto a la eficacia que produce en los niños, en la motivación elevada con respecto a la realización de su trabajo y búsqueda de información, puesto que al usar las nuevas tecnologías pueden encontrar mayor número de informaciones en muy poco tiempo. El hecho de que encuentren un número elevado de documentos, hace que ellos mismos tengan que aprender a seleccionar la información que les interesa.

En las últimas décadas, está cambiando la metodología de muchos centros con el fin de que la gamificación sea una técnica de aprendizaje que introduzca los juegos para

mejorar y sacar provecho de los contenidos que conocen los alumnos, recompensar acciones o mejorar habilidades. De esta manera el alumno pasa a tener un papel activo en el aula y es protagonista de su propio aprendizaje. También podemos controlar los comportamientos disruptivos o fomentar la motivación de algunos alumnos.

En el contexto que ofrecen las nuevas tecnologías podemos percibir que tienen un papel muy importante en sus vidas, consecuencia de que desde que son muy pequeños estén en contacto con ella en su vida diaria, por ello las familias tienen también un gran papel en este ámbito. Las familias están inmersas en el proceso educativo de sus hijos, y es muy importante que sean conscientes de que los más pequeños dan un buen uso de los aparatos electrónicos. Para que esto se lleve a cabo, deben estar claros los intereses que tienen los propios alumnos cuando usan estos medios.

Hay evidencia de que el uso de las TIC en la enseñanza, aporta una gran cantidad de posibilidades y motiva al niño ya que tienen carácter interactivo y participativo, que en comparación con los libros de texto, no nos aportan. Por todo esto es necesario conocer métodos y estrategias para un aula eficaz.

Según Palazón (2015), cada vez es más difícil motivar a los alumnos en las tareas educativas y la experiencia que consiguen con este aprendizaje es positiva y en consecuencia de esto, interiorizan mejor los contenidos porque los trabajan de una forma más divertida y participativa. De esta manera, el aprendizaje de una materia, como es el inglés o cualquier otra, puede resultar aburrido o poco interesante si el alumno no se siente motivado. Es muy importante que en estas asignaturas el profesor/a tenga un buen enfoque sobre lo que se quiere trabajar y destacar que quiere trabajarlo de modo participativo, activo, para que así el alumno/a quiera esforzarse y aprender. La gamificación logra todo esto que queremos que los alumnos consigan basándose únicamente en el juego.

2. Objetivos

Se va a proporcionar un resumen en relación a cada competencia del currículum de educación infantil que guarda relación con los objetivos que se pretenden conseguir con la propuesta metodológica expuesta posteriormente.

Competencias básicas relacionadas con los objetivos

1. **Competencia lingüística:** se refiere a la utilización de la lengua propia en diferentes contextos y en situaciones comunicativas diversas, y como instrumento de comunicación oral, escrita, de aprendizaje y de socialización.

En la comunicación en lenguas extranjeras, el desarrollo de estas competencias debe proporcionar destrezas básicas referidas a la comprensión, la expresión y el contexto tanto de la comunicación oral como de la escrita.

2. **Competencia matemática:** implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.

Requiere además la selección de las técnicas adecuadas para calcular, representar e interpretar a partir de la información disponible y la aplicación de estrategias de resolución de problemas. En esta competencia el énfasis ha de estar en los elementos matemáticos básicos y en los procesos de razonamiento que, llevando a la solución, la hacen aplicable a una mayor variedad de situaciones y contextos cotidianos.

3. **Conocimiento e interacción con el mundo físico:** Habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana. Ello facilitará la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos.

4. **Tratamiento de la información y competencia digital:** Habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información y transformarla en conocimiento. Incluye aspectos diferentes que van desde el acceso y selección

de la información hasta el uso y la transmisión de ésta en distintos soportes, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.

5. **Competencia social y ciudadana:** Esta competencia permite vivir en sociedad y ejercer la ciudadanía democrática. Por una parte incorpora formas de comportamiento individual que capacitan a las personas para convivir, aprender, trabajar sólo o en equipo, relacionarse con los demás, cooperar y afrontar los conflictos de manera positiva. Su adquisición supone, en el ámbito personal, el desarrollo de la autoestima, la dignidad, la libertad y la responsabilidad y, en el ámbito relacional, la aceptación de las diferencias, la tolerancia y el respeto por los otros.
6. **Competencia cultural y artística:** supone poder expresarse mediante algunos códigos artísticos; iniciativa, imaginación y creatividad así como el desarrollo de actitudes de valoración de la libertad de expresión, del derecho a la diversidad cultural y de la realización de experiencias artísticas compartidas. Requiere comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas. Suponen además disfrute y enriquecimiento personal; respeto y valoración del patrimonio cultural; apreciar la expresión de ideas, experiencias o sentimientos de forma creativa.
7. **Competencia de aprender a aprender:** Aprender a aprender supone iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuarlo de manera autónoma, poder desenvolverse en la incertidumbre aplicando la lógica del conocimiento racional, admitir la diversidad de respuestas posibles ante un mismo problema y encontrar motivación para buscarlas desde distintos enfoques metodológicos.
8. **Competencia de autonomía e iniciativa personal:** capacidad de transformar las ideas en actos, el espíritu emprendedor requerirá habilidades para proponerse objetivos, planificar y gestionar proyectos con el fin de conseguir lo previsto; para elaborar nuevas ideas o buscar soluciones y llevarlas a la práctica y tener

una visión estratégica de los problemas que ayude a marcar y cumplir los fines previstos y a estar motivado para lograr el éxito deseable.

COMPETENCIAS DEL CURRÍCULUM DE EDUCACIÓN INFANTIL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE ESTE TFG
Competencia lingüística	-Memorizar y recitar canciones sencillas -Escuchar y comprender mensajes orales en inglés -Adquirir nuevo vocabulario de las unidades que se trabajan
Competencia matemática	-Resolver pequeños problemas de la vida cotidiana que le puedan ocasionar realizando dichas actividades
Conocimiento e interacción con el mundo físico	-Adquirir responsabilidades en tareas relacionadas con el cuidado del entorno/clase -Mantener actitudes de higiene en la realización de las manualidades
Tratamiento de la información y competencia digital	-Usar las nuevas tecnologías como fuente de aprendizaje -Utilizar ordenadores y tablets para adquirir nuevos conocimientos -Desempeñar un buen uso de las TIC
Competencia social y ciudadana	-Aprender a trabajar en grupo -Saber que no existen ganadores ni vencedores
Competencia cultural y artística	-Reconocer que todos somos iguales en el juego -Mostrar interés por lo que se está aprendiendo
Competencia de aprender a aprender	-Aprovechar los recursos que se utilizan en el aula
Competencia de autonomía e iniciativa personal	-Abordar las nuevas tareas con iniciativa -Aumentar su confianza y capacidad con la realización de las tareas propuestas

Tabla 1. Elaboración propia

3. Marco teórico

3.1. ¿Qué es la gamificación?

Si queremos conocer el significado literal de la palabra gamificación, basta con recurrir a su etimología. Nos daremos cuenta de que “game” en español significa “juego”. Como aclaran J. Gallego, Molina, & Llorens, (2014), consiste en el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión.

Para Foncubierta y Rodríguez (2015) la gamificación no es originaria de la educación, aunque el juego y los componentes del juego siempre han estado presentes dentro del aula.

Los docentes han de ser capaces de impartir clases a través de juegos, y para ello, antes tienen que formarse en el uso de softwares educativos. Estos juegos hacen que los alumnos interioricen mejor los contenidos que se estén trabajando. De hecho, los mecanismos de gamificación, como la motivación, aumentan el interés. Con estas técnicas podemos percibir que hay un mejor ambiente en la clase y que hay una mayor motivación por parte del grupo. (Ferreira & Santos, 2018)

Los juegos han sido el principal instrumento que los profesores han querido introducir en clase ya que éstos proporcionan un alto nivel de aprendizaje y adquisición de conocimientos. Si se trabaja un tema en concreto con algún juego ya creado, se ha demostrado que los alumnos han realizado su propio aprendizaje y captan perfectamente las ideas principales que se pretenden enseñar. (Sampedro Requena, Muñoz González, & Vega Gea, 2017).

La gamificación ha adquirido una gran importancia en el ámbito educativo en los últimos años. Gracias a sus técnicas donde se trabajan mecánicas de juegos, proporcionan a los alumnos una mayor y más rápida absorción de contenidos, y en consecuencia la mejora de calificaciones y resultados.

Cuando los docentes crean una actividad gamificada, tienen que tener en cuenta dos conceptos esenciales, las mecánicas de juego y las dinámicas de juego, para que se pueda llevar a cabo dicha tarea.

Con las mecánicas de juego, logramos que los alumnos se enriquezcan con la actividad o tarea que están realizando, produciendo experiencias positivas y logrando los objetivos propuestos, los cuales son la mayor motivación de los niños/as e incrementar su compromiso. En consecuencia se involucran y se interesan por el grupo-clase, es decir, se reconocen dentro de una comunidad, y juntos persiguen los mismos objetivos.

En el ámbito educativo, encontramos las siguientes mecánicas de juego (figura 1), siempre adaptadas correctamente en cada tarea o actividad por parte del profesor:

- Los puntos: producen gran motivación a los alumnos. Dependiendo del número de actividades que realicen o la dificultad de la actividad, tendrán una puntuación u otra. Esto hace que los alumnos compitan entre sí para lograr los mayores logros posibles. Dicha puntuación es equitativa a las calificaciones tradicionales.
- Premios: el profesor es quien establece y elabora los premios y las normas que hay que seguir para alcanzarlos. También es el responsable de ajustar los premios a la edad y el tipo de actividad que se va a premiar. En los colegios, suelen ser medallas, diplomas, etc, aunque no siempre deben ser elogios materiales. Pueden ser emocionales, como por ejemplo reconocer el logro del alumno en público, que los alumnos aplaudan el logro del compañero o incluso publicar la tarea con la que ha ganado este alumno/a en la página web del colegio.
- Niveles: muestra el progreso de los alumnos. Mientras que el alumno supera los objetivos, quiere decir que cambia a un nivel superior. Esto es motivador para ellos. Los objetivos que superan en las diferentes fases están relacionados en educación, con objetivos didácticos, es decir, si superan los objetivos de las

actividades propuestas por el profesor, quiere decir que promocionan de curso o nivel educativo.

- Bienes virtuales: En educación, deben favorecer la creatividad de los alumnos y sobre todo, ser pedagógicos. Gracias a estos bienes virtuales ellos mismos creen en su personaje y hace que se eleve su motivación al enseñar lo que han logrado conseguir.
- Desafíos: consiste el enfrentamiento entre jugadores o contra el propio juego. De esta forma podemos trabajar con los juegos multijugador dándole importancia a los beneficios singulares que adquiere cada jugador.
- Clasificaciones: con la recolecta de los puntos adquiridos después de realizar las actividades o juegos, se creará una lista de clasificaciones donde estarán por orden de mayor a menor puntuación el nombre de los alumnos. Dicha lista debe de estar actualizada continuamente y de esta forma los alumnos estarán interesados en la adquisición de más puntos para ver como su nombre va avanzando o disminuyendo de posición en la clasificación.
- Misiones: en el ámbito escolar, se pretende involucrar a los alumnos/as en misiones que sean cercanas a ellos como por ejemplo el colegio, su ciudad, su salud, etc

Por otro lado, las dinámicas de juego son las que despiertan inquietudes a los humanos, y para que se lleven a cabo, anteriormente se tienen que realizar las mecánicas de juego.

Ese nerviosismo causado en los humanos por las inquietudes nombradas anteriormente está relacionado con el deseo de conseguir los objetivos, metas y logros que se les propone a los alumnos. El proceso de gamificación necesita unas dinámicas de juego (figura 2) con una serie de características:

- Recompensa: cuando los alumnos alcanzan la meta de las actividades o juegos que están realizando, pueden adquirir premios o recompensas, lo que supone una

mayor atracción del juego. Muchas veces los niños quieren alcanzar la meta únicamente para conseguir premios.

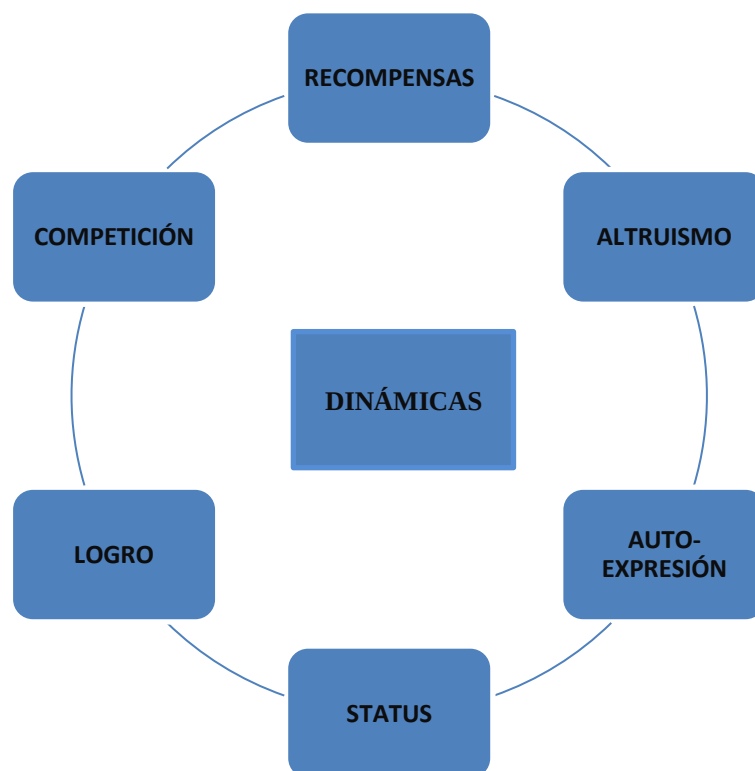
- Estatus: los alumnos tienen la necesidad de sentirse miembros del grupo-clase para tener un reconocimiento, fama y respeto entre ellos mismos y de esta forma sienten la necesidad de seguir jugando.
- Logro: el esfuerzo que aplican a la superación de sus tareas es más reconfortante para ellos si las viven en grupo.
- Auto-expresión: el reconocimiento por parte de los demás compañeros de los propios logros es motivador ya que de esta forma crean su identidad y marca personal a consecuencia de la creatividad al realizar las tareas. Los personajes que cada uno poseen en los juegos es realmente llamativo para ellos, ya que es la imagen que los demás crean sobre ellos.
- Competición: una de las grandes motivaciones que tienen los alumnos es la comparación de puntuaciones que van adquiriendo en las pruebas que realizan. a
- Altruismo: los niños/as tienen que tener en cuenta que los beneficios que logran al superar las pruebas son para el bien común. Para alcanzar los objetivos de las pruebas deben ayudarse entre todos si lo necesitan, y esto les enriquecerá como personas.

Figura 1: Mecánicas de juego.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 2: Dinámicas de juego.



Fuente: elaboración propia.

3.1.1. Ciclos de la gamificación

Los alumnos discurren por una serie de pasos hasta que llegan a su objetivo final, concretamente 4 pasos básicos.

- Paso 1: Motivación. Es indispensable para que los usuarios entren en contacto con el juego.
- Paso 2: Acción. El usuario tiene que ir realizando la acción requerida para llegar a la meta y conseguir la recompensa oportuna.
- Paso 3: Recompensa. Debe ser siempre realista y no crear falsas expectativas al usuario, dado que si no lo hacemos de esta forma, puede causar una repercusión negativa.
- Paso 4: Logros. Causan motivación en el usuario y hacen que quiera volver a empezar.

3.1.2. Qué no son técnicas de gamificación.

Como docentes debemos saber que aunque es bueno usar la gamificación en las aulas, también es importante saber utilizarla con los alumnos/as en el momento preciso.

No podemos dar pie a que los más pequeños asimilen el concepto juego-recompensa, ya que de esta manera siempre buscarán el interés en la actividad y llegará el momento en el que ya no les interese jugar porque no les guste la recompensa o incluso porque no haya recompensas en los juegos. Para ello, lo idóneo sería trabajar combinando las recompensas emocionales con las materiales. Los alumnos cuando se merecen una compensación y el grupo-clase le aplaude, o se hace saber por las redes del centro que es el ganador de ese premio le resulta muy gratificante y motivador, ya que esto les hace sentir líderes.

Tampoco podemos hacer de cualquier cosa un juego para que los alumnos sean capaces de atender. Ellos mismos tienen que saber cuándo es el momento de atender al

profesor/a y cuando es el momento de realizar actividades más divertidas y lúdicas. Los profesores han de ser capaces de crear un espacio de trabajo donde todos los alumnos se sientan integrados y con las mismas ganas de trabajar. Hay muchas aplicaciones donde se puede enseñar de manera lúdica, como por ejemplo Class Dojo, donde los alumnos saben que constantemente la profesora estará evaluando el comportamiento y los hábitos que tienen en clase. Los puntos tanto positivos como negativos pueden establecerse en la clase con los alumnos, y así ellos mismos sabrán que se evalúa. Con esta aplicación los alumnos son más participativos y prestan atención para adquirir puntos positivos.

3.1.3. La gamificación en el aula.

Cuando introducimos la gamificación en el aula trabajamos con la idea de que los niños/as tengan la sensación de logro (conseguir recompensas) y éxito de luchar contra un desafío donde se vayan alcanzando niveles o etapas (Villagrasa et al. 2014). La metodología de la gamificación consiste en enganchar a los niños a seguir participando según Ferrer (2013). Se ha destacado que los videojuegos tienen mucho que ver con la resolución de problemas en el aula, ya que bajo la metodología de resolución de problemas, se le propone un reto al alumno, siendo la resolución de este un desafío que marcará el éxito en esta actividad, y así podremos saber nosotros como docentes si el niño ha alcanzado los objetivos propuestos o no (Kiryanova et al. 2014).

Hoy en día, cuando hablamos de gamificación en el aula, se piensa que los niños están jugando, cuando no es así. Como indica Arnold (2014) este proceso consiste en todo lo contrario e incluso muchas ocasiones se induce a la confusión y no solo se trata de transformar el escenario del aula en diversión y ocio, sino convertir el espacio educativo en algo más eficiente.

Arnold (2014) considera la gamificación como una propuesta seria que se implanta en el aula, y es consciente de que cubre las necesidades de los alumnos y de sus inquietudes ya que mediante el juego estimulan la productividad y la investigación creativa entre los estudiantes.

Según Cohen (2011), para que se introduzca la gamificación en el aula, primero necesitamos que los profesores contemplen el contenido que se quiere trabajar con esta experiencia, fijando de forma estricta las reglas que se deben de seguir. Una de las cosas más importantes que se deben establecer es el tipo de recompensa (material o emocional) que van a tener los niños (Villagrasa, Fonseca, Redondo, & Duran, 2014).

3.1.4. La motivación de los alumnos a través de la gamificación

En primer lugar, la definición de motivación abarca tres conceptos: tener un objetivo, decidirse a alcanzarlo y mantenerse en el esfuerzo para alcanzarlo. Por ejemplo, una persona está motivada a ser profesor/a no porque tenga deseos de serlo sino porque se plantea el aprender (objetivo), se matricula en los estudios pertinentes (se decide a alcanzarlo) y perdura (mantiene el esfuerzo).

La motivación del alumnado es una cuestión que los docentes tienen que tener siempre en cuenta, sobre todo a la hora de la planificación de la propuesta educativa que se va a llevar a cabo. Para Palazón (2015), “si los estudiantes no están motivados, no aprenderán el contenido, lo que hará fracasar la intervención educativa. Con respecto a la motivación, existen dos fuentes principales de motivación: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca, que funcionan según la fuente origen de los resultados motivadores para el alumnado”. (Palazón Herrera, 2015)

Cuando los estudiantes se interesan por lo que están haciendo y aprendiendo, estamos hablando de motivación intrínseca ya que las hacen por gusto. La motivación extrínseca es externa a los estudiantes para que sean capaces de realizar la tarea propuesta y que pongan un mayor interés, necesitan una serie de incentivos o premios para realizarlos. (Buckley y Doyle, 2014).

Los docentes tienen que emplear de un modo correcto la gamificación porque si llegan a dar un mal uso de esta, puede que disminuya la atención y motivación de los niños/as.

Para ello hay que mostrarles constantemente sus fines, aspiraciones y metas. (Gómez Chacón, 2000)

3.2. ¿Cómo se trabaja la gamificación en el aula de Educación Infantil?

La investigación de Karl Kapp (2012) trabaja la idea del juego y sus estrategias para la involucración del aprendizaje de los alumnos.

Con las siguientes aclaraciones el autor pretende esclarecer el concepto de gamificación ya que al ser tan amplio puede llevar a confusión. Por lo tanto:

- Se involucra al niño tanto en el juego (narración, personajes, resolución de problemas) de la misma forma que en la aplicación de este (insignias, puntos, recompensas).
- Hay que diferenciar los tipos de juegos que podemos tener en el aula: de aprender y para niños. Con la gamificación se pretende aumentar la experiencia del aprendizaje, el dominio de asignaturas complejas y su pensamiento.
- Se deben provocar situaciones de aprendizaje que emocionen a los alumnos con los diseños interactivos que se encuentran en los juegos.
- La gamificación no siempre es la estrategia más adecuada en todos los métodos del proceso enseñanza-aprendizaje y no tiene por qué funcionar en todos los casos.
- Los juegos creados para la enseñanza son de difícil creación. Deben ser entretenidos. Conlleva un trabajo en el que se envuelven todos los temas que se quieren llevar a cabo en el aula de forma efectiva y segura. Para ello los docentes deben sacrificar su esfuerzo y tiempo sobre la estructura y el desarrollo de la gamificación.

Cada actividad tiene unos objetivos y un final claro, para conseguir un resultado serio (Kapp, 2012).

Por lo tanto, la gamificación en el aula, y especialmente en el aula de educación Infantil, consistirá en “aplicar todos aquellos aspectos que hacen que las personas participemos en los juegos en el proceso de enseñanza- aprendizaje. El objetivo es que los alumnos se involucren a nivel cognitivo, afectivo y de comportamiento en las diferentes actividades, mejorando su aprendizaje y fomentando la resolución de problemas en los alumnos más conflictivos de la clase.” (Kapp, K. M., 2012)

3.3. Marco legal en la enseñanza de una lengua extranjera

Existen diversas culturas con diferentes lenguas cada una, esto supone que nos encontremos globalmente ante una realidad plurilingüe. El dominio de lenguas extranjeras contribuye al desarrollo integral de las personas, al respeto y al acceso a diferentes culturas, ayudándonos a comprender y apreciar tanto los rasgos de identidad como las diferencias.

El conocimiento de un determinado número de lenguas es esencial para poder desenvolverse en la sociedad actual y desarrollar los aspectos afectivos, sociales y profesionales de los niños.

Andalucía como comunidad autónoma de España, se encuentra también comprometida como miembro de la Unión Europea en el fomento del conocimiento de otras lenguas comunitarias.¹

Un rasgo importante del área de lengua extranjera es que pretende formar a personas que puedan usar el idioma para comunicarse, comprender, leer y escribir desde edades tempranas desde perspectivas activas y prácticas. Es decir, su fin es que los alumnos logren una competencia comunicativa efectiva tanto oral como escrita de tal forma que logren comunicarse con propiedad.

¹ Decreto 97/2015 de 3 marzo

Cuando se introduzca una lengua extranjera se fomentará curiosidad y el acercamiento progresivo a los significados de mensajes en contextos de comunicación conocidos, fundamentalmente en las rutinas habituales de aula.²

En estas edades son imprescindibles las destrezas que adquieren los niños sobre las lenguas ya que con ellas construyen significados y estrategias para usarlo en los actos de comunicación que ellos realizan.

3.4. Dificultades en la realización de juegos en el aula de inglés.

En educación infantil, los alumnos han de estar motivados y de esto se encargan los docentes. Años atrás, se han ido incorporando los juegos educativos al aula con el fin de mejorar la experiencia docente y el aprendizaje de los niños.

La pérdida de tiempo que ocasionan los juegos que se efectúan en el aula es uno de los inconvenientes por los que algunos docentes no los quieren incorporar al proceso de aprendizaje de sus alumnos.

También se pueden observar conductas negativas y problemas de comportamiento en algunos alumnos, ya que tienen la posibilidad de ganar o perder. Algunos alumnos no toleran la oportunidad de fallar.

Dichos juegos pueden ocasionar un aumento de problemas y enfrentamientos en el aula, por ello hay que inculcarle unos buenos valores para que se respeten entre ellos.

Y por último, no todos los alumnos tienen la misma capacidad. Por ello cada alumno aprende a un ritmo determinado y los propios niños han de saberlo.

Para solucionar dichos inconvenientes debemos promover un ambiente de aula donde se trabaje en equipo y todos los alumnos se sientan integrados. En todo momento debemos conocer los

² Real Decreto 1630/2006

estados de ánimo de nuestros alumnos de tal forma que les enseñaremos a expresar sus emociones y conseguir su autocontrol.

En el momento que aparezca un conflicto, deben ser los propios alumnos los que lo resuelvan, si es posible. Si el profesor lo ve apropiado intervendrá en el conflicto para tratar de solucionarlo. Es imprescindible que los alumnos aprendan a escuchar y comunicarse entre ellos para así dejar de lado las discusiones y los conflictos en el aula.

4. Justificación

La lengua inglesa se imparte en todos los centros educativos ya que es considerada como una de las más importantes del mundo. (Gallego, S., 2009). Años atrás, la encontrábamos como una asignatura troncal, sin embargo, hoy en día los centros son bilingües.

En los centros educativos las metodologías activas son la base para introducir el proceso de enseñanza-aprendizaje de un modo constructivista, de tal forma que el alumno forma parte de este proceso. También involucran la enseñanza con los problemas del mundo real, donde los alumnos se van a desarrollar en un futuro próximo.

A principios del siglo XX comenzó un proceso que se denominó “la nueva educación”, donde comenzaron a darse nuevos estilos de enseñanza en la que el alumno era el protagonista de su proceso de aprendizaje. Se pretendía rechazar la enseñanza que se daba en clase donde el niño era mero receptor de información.

Uno de los temas centrales que se abordan es la interacción entre profesor y alumno. La conducta del profesor y del alumno se encuentran inmersas en un contexto definido por la estructura social cargada de roles, conflictos, relaciones de poder, y según Doyle (1977) por una estructura de tareas académicas, que delimita los términos en los que ha de producirse el intercambio académico. Es importante que el profesor no ridiculice a los alumnos marcando únicamente los errores que comenten, ha de ser mediador entre los posibles problemas que se pueden dar en el aula, y ha de ser respetuoso con los pensamientos e ideas que aportan los alumnos. De la misma forma, los alumnos han de tener buenos hábitos en clase, no se pueden enfrentar al maestro,

puesto que es él quien tiene la autoridad, y ha de tener buenas conductas con los compañeros.

Al examinar la enseñanza en las aulas por parte de los docentes, nos damos cuenta de que es imprescindible hacer una buena selección del material, objetivos y recursos para poder favorecer la formación integral de contenidos y competencias que los alumnos tienen que desarrollar a través de los juegos.

Los especialistas de este idioma consideran que es muy importante que los alumnos aprendan idiomas desde edades tempranas ya que absorben y adquieren los contenidos con mayor fluidez y facilidad, es decir, con menor esfuerzo. (FLETA, Teresa, 2006).

5. Propuesta metodológica

La propuesta metodológica que se presenta consiste en la gamificación de la asignatura de Inglés en las aulas de Educación Infantil que ayudará a los alumnos en la adquisición de nuevos conocimientos, a mejorar el nivel de inglés.

Trabajaremos dicha propuesta metodológica en un centro bilingüe, donde sus alumnos tienen buenos resultados académicos, consecuencia de sus ganas de aprender todos los días y de trabajar. Tienen una alta motivación gracias a su profesora y a las familias, que se integran en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

A través de plataformas digitales como son *Kahoot* o *Class Dojo*, trabajaremos los contenidos que íbamos a tratar en la unidad didáctica e incluso podemos seguir el vocabulario y gramática que aparecen en los libros, pero de manera lúdica. Las canciones que aparecen en cada sesión harán que la motivación de los niños sea mayor.

Los alumnos son los protagonistas y por lo tanto, el profesor pasa a un segundo plano. De este modo, ellos mismos se integran mejor en su enseñanza-aprendizaje e incluso consiguen mayores logros académicos. Los profesores intervienen para solucionar dudas de los alumnos.

5.1. Cronograma

MAYO, 2018				
LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
	1	2	3	4
7	8	9	10	11
14	15	16	17	18
21	22	23	24	25
28	29	30	31	

Tabla 2. Elaboración propia

5.2. Temas a trabajar

Los temas que se pretenden trabajar en el mes de Mayo son:

- Body: arms, legs, eyes, head, hair, nose, mouth, fingers, teeth, tooth knee, feet, foot hands, ears...
- Food: Orange, Apple, peach, pear, cherry, strawberry, banana, grapes, melón, watermelon, figs, grapefruit, pineapple, pommegrate, coconut, pizza, bread, sweets, cake, milk, eggs, bacon, honey.
- Grammar: It's got/ she's got/ he's got...

Do you like...

I like. Please. Thank you. I'm hungry. I'm thirsty...

Right, left

Plataformas complementarias para trabajar en el aula:

- Class Dojo: Es una herramienta educativa online en la que la profesora puede crear un aula, donde a cada alumno le corresponde un personaje, en este caso monstruos con diferentes formas. Ellos mismos tienen que elegir el personaje que más le gusta. Esto hace que se realice un aprendizaje más personalizado.

Conforme avance el curso los alumnos obtendrán una serie de puntos, que serán asignados por la profesora dependiendo de sus logros o fracasos.

- Kahoot!: plataforma educativa en la que el profesor/a crea una serie de cuestionarios o encuestas relacionadas con el tema que se esté dando en clase, con el fin de que los alumnos se puedan conectar y acceder con una clave para responder interactivamente.

En educación infantil no es posible que todos los alumnos dispongan de un dispositivo con el que se pueda conectar, por ello se trabaja en la pizarra digital y entre todos los alumnos crean una respuesta en común, o incluso trabajan a modo de concurso, donde uno por uno sale a dar su respuesta y comprobar si es correcta o no.

- Plickers: es una aplicación donde únicamente se necesitan dos dispositivos. Consiste en que los alumnos tendrán unas tarjetas (Anexo 1) en las que según la posición que las coloquen serán la respuesta A, B, C, o D. El profesor/a lanzará la pregunta a través de su Smartphone o iPhone y aparecerá en la pantalla digital. Dependiendo de la letra que corresponda a la respuesta de la pregunta lanzada por el profesor/a, los alumnos tendrán que poner la letra de tal forma que quede sobre la plantilla. Es decir, si la respuesta es C, la letra C, deberá estar en la parte superior horizontal.

5.3. Temporalización de las sesiones

En esta propuesta metodológica se realizarán 10 sesiones en las que dividiremos dos temas: la comida y las partes del cuerpo.

Aunque se centre en estos dos temas, todos los días debemos recordar los temas que ya se han visto en los meses anteriores. La forma más idónea de hacer un repaso rápido es mostrarles a los alumnos en la pizarra digital videos de canciones ilustrativos que se han trabajado, pero siempre a modo de resumen.

En todas las sesiones se dispone del mismo tiempo: 1 hora para realizar las actividades propuestas para los alumnos. Para ello el profesor/a ha de ajustar las tareas correctamente.

5.4. Plan de las sesiones

➤ 1ª Sesión. (1-05-2018)

Actividades	Desarrollo	Tiempo
Presentación del tema “Body” con un video introductorio a la gramática y vocabulario que se van a trabajar	https://www.youtube.com/watch?v=WX8HmogNyCY Para reforzar esta actividad, la profesora para el video y hace que los niños repitan las oraciones que aparecen en la canción. (Anexo 2)	15’
Bits de inteligencia	Posteriores al video, para que después de haberlos escuchado en la canción, aprendan la pronunciación de la profesora. (Anexo 3). Cuando la profesora los pase 2 o 3 veces, podrá cambiar los roles y hacer que un alumno salga a pasarlos y los demás los tengan que adivinar	25’
Class Dojo	Se presenta la aplicación y cómo se va a utilizar con los tipos de premios y castigos que se van a dar. (Anexo 4). Se puede hacer una prueba basándonos en los comportamientos que han tenido los alumnos mientras que se realizaban las actividades anteriores.	15’

➤ **2ª Sesión. (3-05-2018)**

Actividades	Desarrollo	Tiempo
Bits de inteligencia y video	Haremos un resumen rápido de la sesión anterior recordando el video <i>Head, Shoulders Knees & Toes</i> y de la misma forma pasaremos los bits de inteligencia.	5'
Flashcards	Los niños cierran los ojos y la profesora reparte por la clase los bits de inteligencia. Cuando estén repartidos tendrán que abrir los ojos y cuando la profesora nombre una parte del cuerpo los niños la tendrán que buscar pero sin levantarse del sitio, únicamente con la mirada. La profesora puede cambiar todas las veces que quiera los bits de inteligencia para que de esta forma la actividad sea más divertida.	30'
Fichas con Class Dojo	La profesora explica las fichas añadiendo que posteriormente se añadirán las puntuaciones que ella considere apropiadas para cada alumno(Anexo 5 y 6).	25'

➤ **3ª Sesión. (8-05-2018)**

Actividades	Desarrollo	Tiempo
Ficha con Class Dojo	Los alumnos tienen que realizar la ficha que la profesora les explicará (anexo 7) teniendo en cuenta que sus comportamientos y acciones serán evaluadas por la aplicación Class Dojo	15'
Kahoot	La profesora elaborará su propio cuestionario	

	para trabajar el tema que se está dando “Body”. (Anexo 8)	15’
Manualidad con Class Dojo	Se explicará cómo tienen que realizar la actividad y tendrán en cuenta que posteriormente se puntuarán todos sus comportamientos con Class Dojo (Anexo 9) Esta actividad se divide en dos partes. En la primera la profesora les enseña a escribir las partes del cuerpo que posteriormente tendrán que escribir. La segunda parte consiste en encajar las partes del cuerpo de la muñeca. Por detrás tienen que escribirlas fijándose en la pizarra digital.	30’

➤ **4ª Sesión. (10-05-2018)**

Actividad	Desarrollo	Tiempo
Bits de inteligencia	Repaso de los bits de la unidad	5’
Vídeo	Presentaremos un nuevo vídeo llamado <i>The Pinocchio</i> para que se aprendan la canción y el baile. https://www.youtube.com/watch?v=JV-D_K4drsA Este baile se presentará a los padres en la fiesta de fin de curso. (Anexo 10)	20’
Flashcards	Jugaremos al teléfono corrido con las Flashcards. La clase se tiene que dividir en dos grupos. Cada fila hará un teléfono corrido diferente y el que consiga más puntos ganará. El primer niño de la fila elegirá una Flashcard, tendrá que acordarse del nombre,	15’

	(por ejemplo, “hair”), y tendrá que pasarlo hasta el último integrante de la fila. El último tendrá que decir el nombre y señalarlo. Es muy importante que ningún niño haga gestos y que sólo el primero de la fila sea el que vea la tarjeta.	
Plickers	Para empezar, la profesora tendrá que explicar la mecánica de la aplicación. Una vez entendida la profesora lanzará preguntas relacionadas con el tema que están dando en clase “Body”.	20’

➤ **5ª Sesión. (15-05-2018)**

Actividad	Desarrollo	Tiempo
Repaso de los vídeos que han visto en esta unidad	- <i>Head, Shoulders Knees & Toes</i> - <i>The Pinocchio</i>	10’
Repaso de los bits de inteligencia	Este repaso se puede hacer sacando a los niños. Cuando estén concentrados la profesora tiene que decirle una parte del cuerpo al alumno que haya salido y éste la tiene que señalar. Para saber si su respuesta es correcta podremos enseñarle la tarjeta.	10’
Manualidad final con Class Dojo	La profesora explicará la actividad. Cada alumno puede elegir el muñeco que quiera (Anexo 11). Lo tendrán que colorear y recortar. Posteriormente se repartirán cartulinas para pegarlo ordenado y le pongan el nombre con flechas a las partes del cuerpo que se sepan.	40’

➤ **6ª Sesión. (17-05-2018)**

Actividad	Desarrollo	Tiempo
Inicio de una nueva unidad “Food” Video introductorio del vocabulario y gramática que se van a trabajar.	El video tiene que ser explicado por la profesora y los alumnos tienen que repetir las oraciones para de esta forma aprenderse la canción. https://www.youtube.com/watch?v=ykTR0uFGwE0 (Anexo 12)	10’
Bits de inteligencia	Presentación de los nuevos bits de inteligencia de la unidad (Anexo 13)	10’
Ficha con Class Dojo	La profesora explica la ficha e indica que su tarea y comportamiento serán evaluadas por la aplicación Class Dojo. Las puntuaciones empiezan de nuevo. (Anexo 14)	20’
Kahoot!	La profesora elaborará su propio cuestionario para trabajar el tema que se está dando “Food” (Anexo 15) De esta forma se analizará el conocimiento que los alumnos han adquirido y en la última sesión se podrá comprobar el avance de conocimientos.	20’

➤ **7ª Sesión. (22-05-2018)**

Actividad	Desarrollo	Tiempo
Nuevo vídeo	Aprenderán nuevo vocabulario de alimentos y expresiones a través de este video. https://www.youtube.com/watch?v=frN3nvhlHUK (Anexo 16)	6’
Ficha con Class Dojo	La profesora explica la ficha e indica que su tarea	15’

	y comportamiento serán evaluadas por la aplicación Class Dojo. (Anexo 17)	
Plickers	Cuestionario de preguntas sobre los alimentos que ya conocen	24'
Flashcards	Los niños cierran los ojos y la profesora reparte por la clase los bits de inteligencia. Cuando estén repartidos tendrán que abrir los ojos y cuando la profesora nombre una parte del cuerpo los niños la tendrán que buscar pero sin levantarse del sitio, únicamente con la mirada.	15'

➤ **8ª Sesión. (24-05-2018)**

Actividad	Desarrollo	Tiempo
Bits de inteligencia	Recordamos los bits de la unidad	10'
Manualidad con Class Dojo	En esta ficha los alumnos tendrán que colorear las frutas de los colores correspondientes a cada una. Posteriormente tendrán que escribir en la parte trasera sus nombres. (Anexo 18)	24'
Nuevo vídeo	Aprenderán nuevo vocabulario de alimentos y expresiones a través de este video. https://www.youtube.com/watch?v=13mftBvRmvM (Anexo 19)	6'
Plickers	Nuevo cuestionario de preguntas sobre los alimentos que ya conocen y los nuevos aprendidos en el vídeo anterior	20'

➤ **9ª Sesión. (29-05-2018)**

Actividad	Desarrollo	Tiempo
-----------	------------	--------

Video	Recordamos el video de la sesión 6 (Anexo 12)	10'
Speaking con Class Dojo	Practicaremos la gramática con los alumnos Primero la profesora podrá lanzar preguntas individuales a los alumnos. Do you like...? Y los alumnos tendrán que contestar con la frase completa. Yes, I do. No I don't Posteriormente los alumnos pueden lanzar a los compañeros la pregunta para que la respondan.	20'
Kahoot!	Con este cuestionario se pretende analizar el vocabulario y gramática que los alumnos han adquirido a lo largo de las sesiones (Anexo 20)	20'
Video	Repaso de los videos (Anexos 16 y 19)	10'

➤ **10ª Sesión. (31-05-2018)**

Actividad	Desarrollo	Tiempo
Bits de inteligencia	Último repaso de los bits de esta unidad	10'
Ficha con Class Dojo	En primer lugar se hará una explicación sobre los alimentos y su origen. Se repartirá la ficha y tendrán que elaborarla con los conocimientos adquiridos. (Anexo 21)	30'
Kahoot!	Cuestionario final para que los alumnos asimilen sus conocimientos (Anexo 22)	20'

5.5. Evaluación

La evaluación de estas dos unidades se realizará tomando los datos de la aplicación Class Dojo.

Gracias a esta aplicación se tienen anotaciones y puntuaciones diarias de los alumnos. A través de las fichas que realizan y las manualidades también podemos puntuar la presentación o el tiempo en la elaboración de las mismas.

Con la gamificación los alumnos se esfuerzan más en mantener la atención en clase y en obtener buenas calificaciones ya que realizan actividades entretenidas con las que se divierten.

En la asignatura de inglés se percibe que con estos juegos los alumnos obtienen unos resultados óptimos. Años atrás muchos de los alumnos de cualquier clase, no eran capaces de seguir la asignatura de Inglés porque no tenían buenos cimientos. Hoy en día con estos avances es más fácil que todos los alumnos se apliquen y consigan buenos resultados tanto en la pronunciación como en la gramática o vocabulario de esta lengua. (Bernaus M., 2009).

6. Conclusiones

Como resumen final a este trabajo de fin de grado, se pretenden aclarar por un lado los objetivos que se crearon, tanto los pertenecientes al marco teórico o propuesta metodológica, y a la puesta en práctica de las sesiones creadas.

Los objetivos que se crearon para las sesiones de la propuesta metodológica se cumplen gracias a la serie de actividades y materiales que se tendrán que utilizar cuando se lleve a cabo esta sesión. Son actividades muy completas y llamativas para los infantes, con las que no se aburrirán.

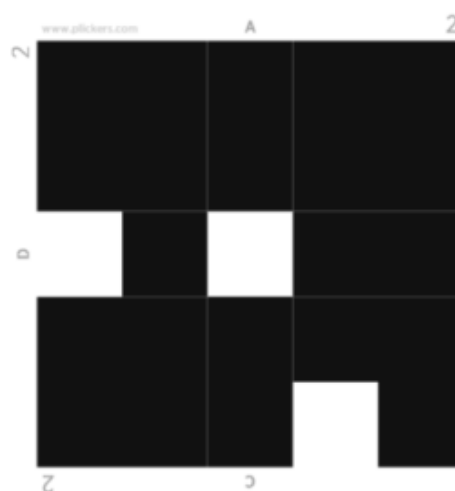
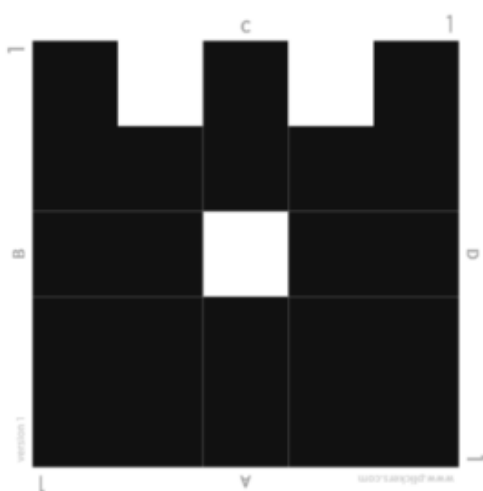
Este trabajo habla sobre todo de la importancia que tiene la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y nombra algunos recursos con los que se pueden llevar a cabo múltiples actividades para trabajar la gamificación en las aulas.

Mi experiencia durante las prácticas que he realizado en el grado de Magisterio Infantil me ha servido para conocer diferentes métodos de enseñanza. Los niños tienen ganas de aprender, y qué mejor forma de enseñarles nuevos conocimientos de la asignatura de Inglés, a través de la ludificación. A través de los juegos en el aula los alumnos son capaces de interiorizar su propio aprendizaje.

La gamificación en el aula tiene ventajas, como puede ser la integración de todos los alumnos y el fácil acceso y memorización de los contenidos que se trabajan, pero también tiene inconvenientes, y es que si no se trabaja de manera adecuada los alumnos pueden llegar a interpretar las clases de Inglés como un juego en el que se dan premios o castigos. Esto puede llegar a desmotivar a los alumnos. Lo más gratificante son los buenos resultados que genera esta técnica en los alumnos, ya que se divierten, interactúan con los compañeros y tienen una meta a seguir cada uno.

7. Anexos

▪ Anexo 1: Tarjetas del juego Plickers



▪ **Anexo 2: Video que los niños aprenderán en las clases**



Head Shoulders Knees & Toes (Speeding Up) | Nursery Rhyme | Super Simple Songs

11.355.559 visualizaciones

11 MIL

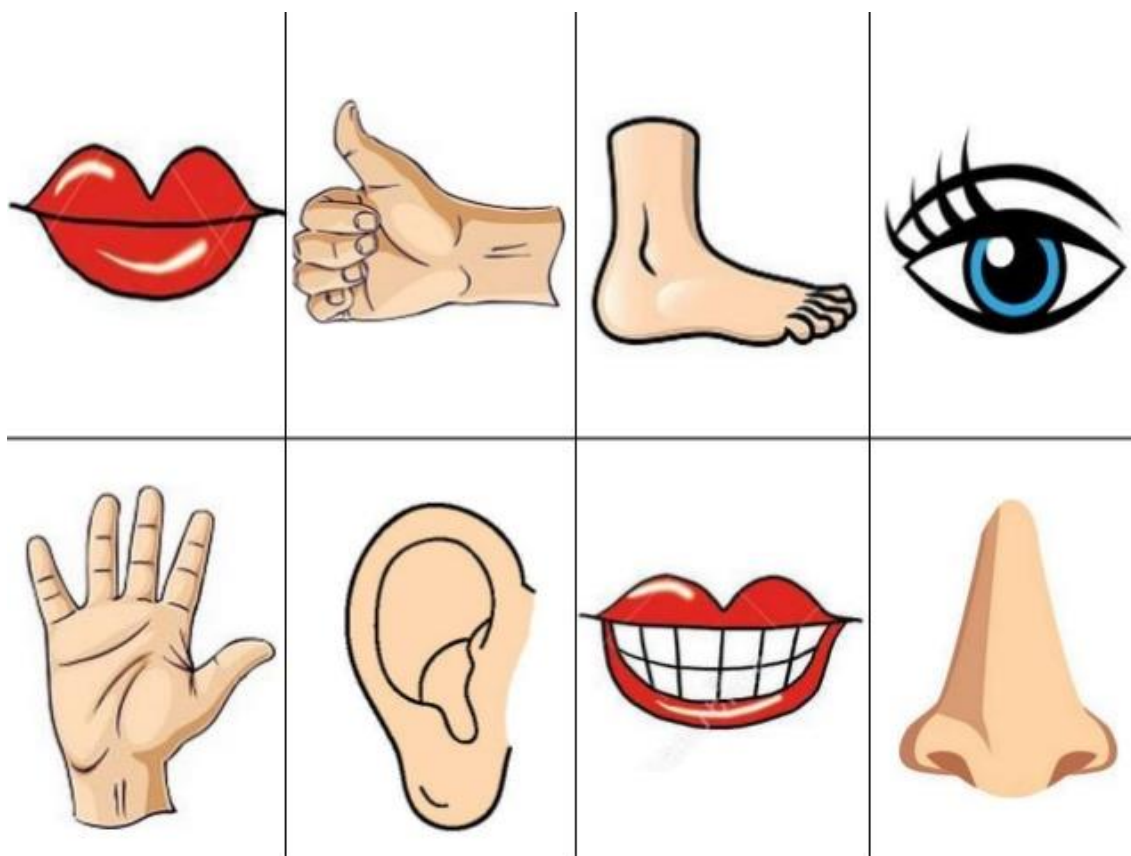
3,5 MIL

COMPARTIR

+

...

▪ **Anexo 3: Bits de inteligencia**



▪ **Anexo 4: Tabla de puntos positivos y negativos de la aplicación Class Dojo**

 1 AYUDA A UN COMPAÑERO	 1 BIEN EL DICTADO	 1 BUENA LETRA	 1 ESTÁ ATENTO
 1 ESTÁ PREPARADO/A	 1 Ha estudiado	 1 LEVANTA LA MANO	 1 MUY BUEN TRABAJO
 1 PARTICIPA EN CLASE	 1 TAREA EXTRA	 1 TERMINA LA TAREA	 1 TRABAJA EN SILENCIO

 -1 Actitud Negativa	 -1 Distraído	 -1 Falta de Respeto	 -1 Habla fuera de turno
 -1 Llega tarde	 -1 Mal comportamiento	 -1 No trabaja	 -1 No trae las tareas
 -2 Peleas	 -2 Editar habilidades		

▪ Anexo 5: Ficha para que realicen los alumnos

3 Observa, lee y rodea la opción correcta.

1 Three yellow arms. ☒ Bub ☐ Dib

2 Three orange legs. ☐ Bub ☐ Dib

3 A yellow head. ☐ Bub ☐ Dib

4 He's happy. ☐ Bub ☐ Dib

▪ Anexo 6: Ficha para que realicen los alumnos

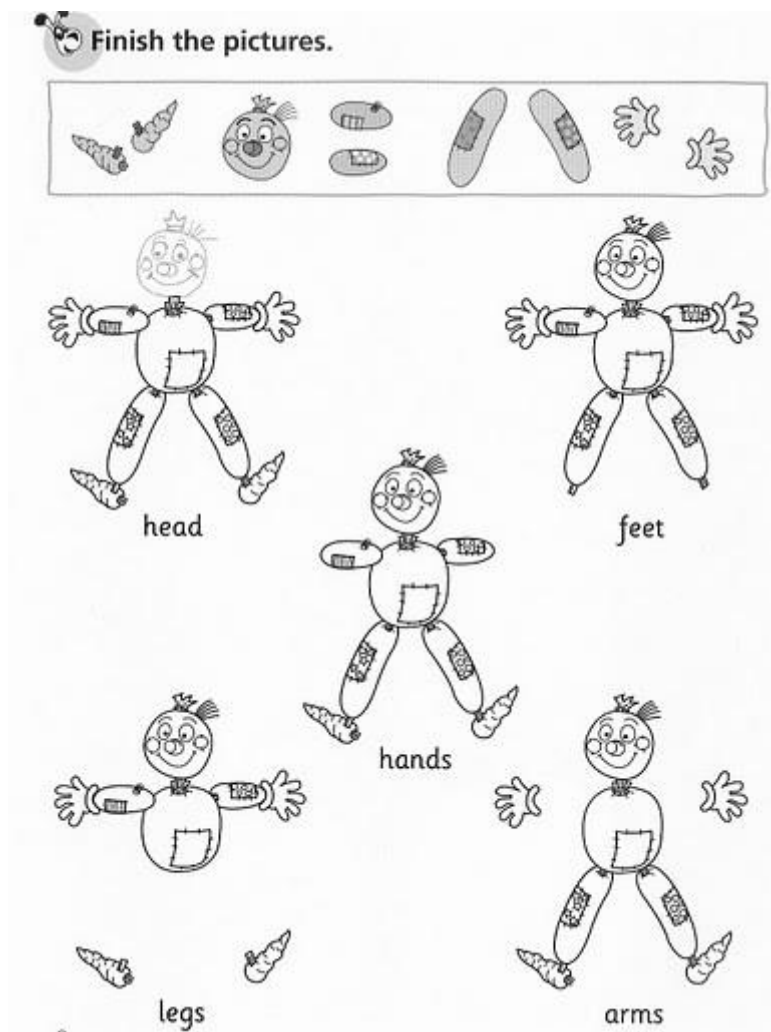
1 2 3 Observa y cuenta.

1 heads 4 arms

2 legs 5 feet

3 hands

▪ **Anexo 7: Ficha para que realicen los alumnos**



▪ **Anexo 8: Cuestionario I Kahoot!**

Cuestionario I

Kahoot!

1. What is it?

- A. Mouth
- B. Teeth
- C. Ear
- D. Nose



2. What is it?

- A. Mouth
- B. Teeth
- C. Ear
- D. Nose



3. What is it?

- A. Mouth
- B. Teeth
- C. Ear
- D. Nose



4. What is it?

- A. Mouth
- B. Teeth
- C. Ear
- D. Nose



5. What is it?

- A. Feet
- B. Eyes
- C. Hand
- D. Fingers



6. What is it?

- A. Feet
- B. Eyes
- C. Hand
- D. Fingers



7. What is it?

- A. Feet
- B. Eyes
- C. Hand
- D. Fingers

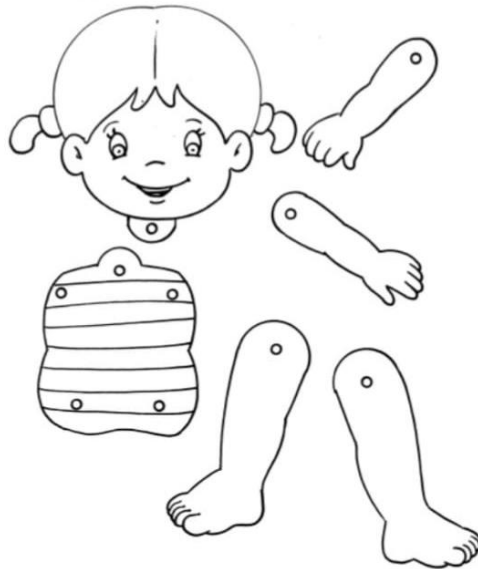


8. What is it?

- A. Feet
- B. Eyes
- C. Hand
- D. Fingers



▪ **Anexo 9: Ficha de la manualidad que tienen que realizar**



- **Anexo 10: Video del baile que representarán al final del curso**



The Pinocchio | Nursery Rhymes | Super Simple Songs

17.592.601 visualizaciones



18 MIL



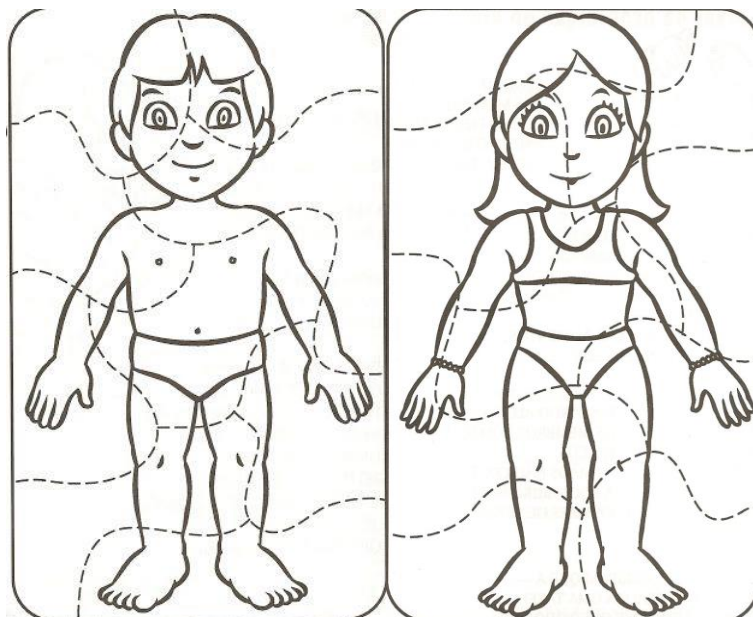
8,8 MIL



COMPARTIR



- **Anexo 11: Manualidad final de la unidad del cuerpo humano**



- **Anexo 12: Video para que aprendan vocabulario y gramática**



Are You Hungry? | Kids Songs | Super Simple Songs

7.976.922 visualizaciones



10 MIL



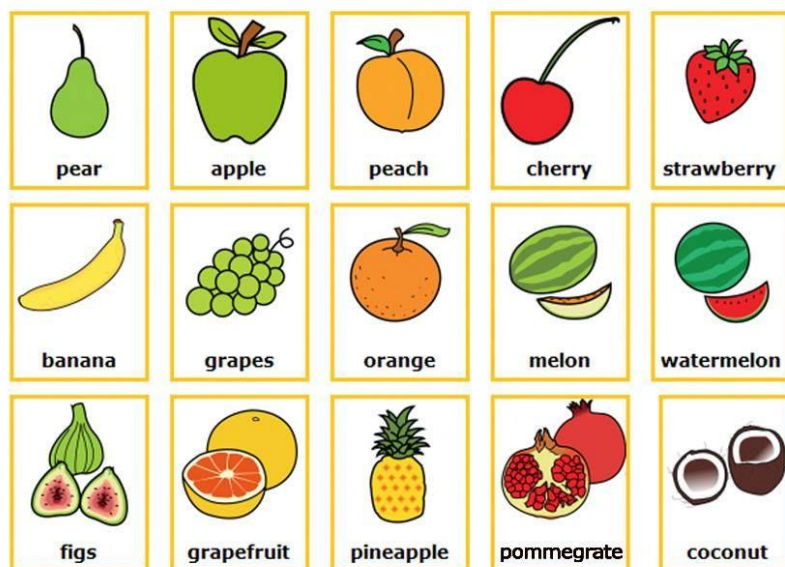
4,9 MIL



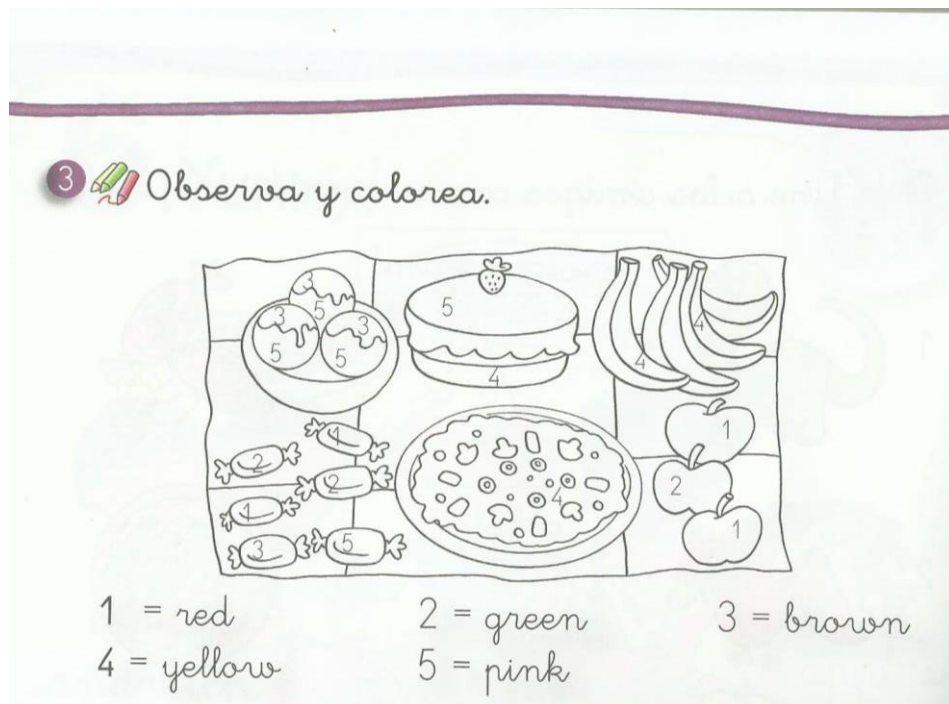
COMPARTIR



- **Anexo 13: Bits de inteligencia de la unidad “Food”**



▪ **Anexo 14 : Ficha libro repaso de ingles**



▪ **Anexo 15: Cuestionario II Kahoot!**

Cuestionario II

Kahoot!

1. What is it?

- A. Peach
- B. Pineapple
- C. Coconut
- D. Pear



2. What is it?

- A. Peach
- B. Pineapple
- C. Coconut
- D. Pear



3. What is it?

- A. Peach
- B. Pineapple
- C. Coconut
- D. Pear



4. What is it?

- A. Peach
- B. Pineapple
- C. Coconut
- D. Pear



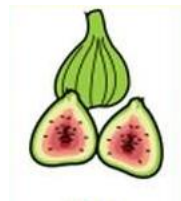
5. What is it?

- A. Watermelon
- B. Banana
- C. Grapes
- D. Figs



6. What is it?

- A. Watermelon
- B. Banana
- C. Grapes
- D. Figs



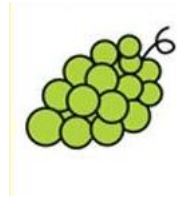
7. What is it?

- A. Watermelon
- B. Banana
- C. Grapes
- D. Figs



8. What is it?

- A. Watermelon
- B. Banana
- C. Grapes
- D. Figs



9. What is it?

- A. Strawberry
- B. Cherry
- C. Grapefruit
- D. Melon



10. What is it?

- A. Strawberry
- B. Cherry
- C. Grapefruit
- D. Melon



▪ **Anexo 16: Video para que aprendan nuevo vocabulario de la unidad**



Do You Like Broccoli Ice Cream? | Super Simple Songs

393.624.561 visualizaciones

396 MIL

162 MIL

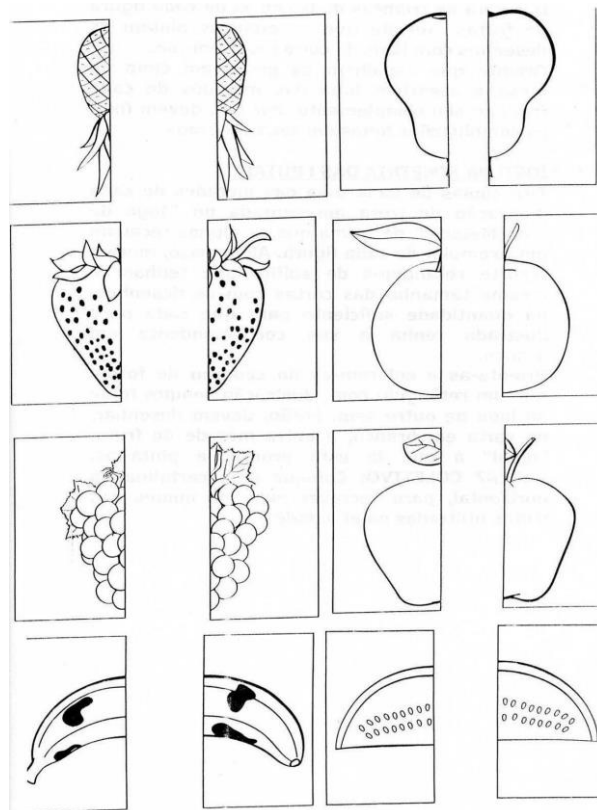
COMPARTIR

...

- **Anexo 17: ficha con Class Dojo**



- **Anexo 18: Manualidad que realizarán en la unidad “Food”**



- **Anexo 19: Video para que aprendan nuevo vocabulario de la unidad**



Do You Like Lasagna Milkshakes? | Ice Cream and Lasagna!? | Super Simple Songs

115.560.732 visualizaciones



140 MIL



59 MIL



COMPARTIR



- **Anexo 20: Cuestionario III Kahoot!**

Cuestionario III

Kahoot!

1. What is the meaning of “Are you hungry”?

- A. ¿Tienes sueño?
- B. ¿Tienes hambre?
- C. ¿Tienes calor?
- D. ¿Tienes frio?

2. What are the color of bananas?

- A. Red
- B. Yellow
- C. Pink
- D. Black

3. What are the color of cherries?

- A. Red
- B. Yellow
- C. Pink
- D. Black

4. What are the color of pears?

- A. Red
- B. Yellow
- C. Pink
- D. Green

5. What are the color of oranges?

- A. Red
- B. Yellow
- C. Orange
- D. Green

6. What are the color of coconuts?

- A. Brown
- B. Yellow
- C. Orange
- D. Green

7. What are the color of grapes?

- A. Red
- B. Yellow
- C. Orange
- D. Green

8. What are the color of strawberries?

- A. Red
- B. Yellow

- C. Orange
- D. Green

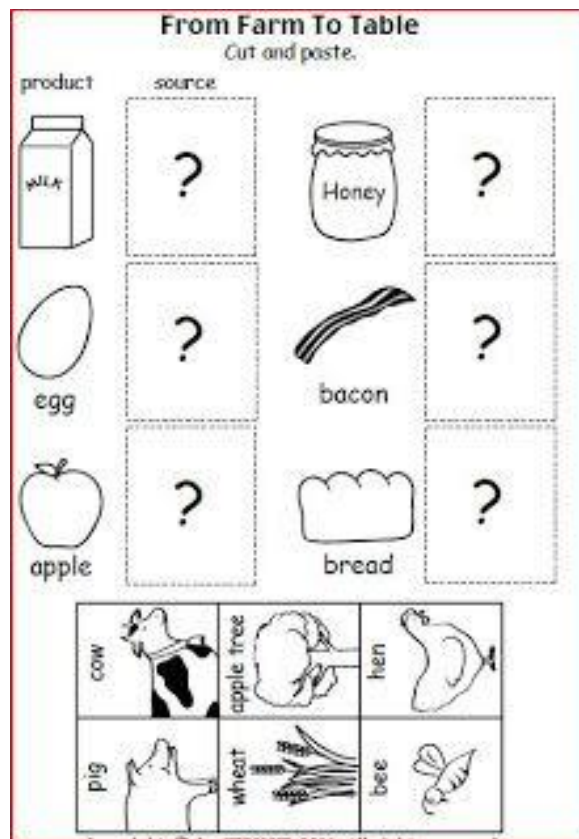
9. What are the color of pinneaples?

- A. Red
- B. Yellow
- C. Orange
- D. Green

10. What are the color of melons?

- A. Red
- B. Yellow
- C. Orange
- D. Green

▪ **Anexo 21: Ficha para aprender el origen de los alimentos**



▪ **Anexo 22: Cuestionario IV Kahoot!**

Cuestionario IV

Kahoot!

1. The egg source is...

- A. Cow
- B. Apple tree
- C. Hen
- D. Pig

2. The milk source is...

- A. Cow
- B. Apple tree
- C. Hen
- D. Pig

3. The apple source is...

- A. Cow
- B. Apple tree
- C. Hen
- D. Pig

4. The bacon source is...

- A. Cow
- B. Apple tree
- C. Hen
- D. Pig

5. The honey source is...

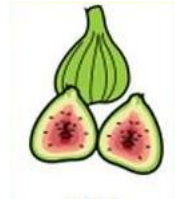
- A. Cow
- B. Bee
- C. Hen
- D. Pig

6. The bread source is...

- A. Wheat
- B. Apple tree
- C. Hen
- D. Pig

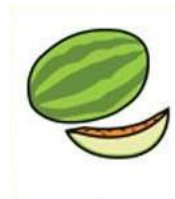
7. What is it?

- A. Watermelon
- B. Banana
- C. Grapes
- D. Figs



8. What is it?

- A. Strawberry
- B. Cherry
- C. Grapefruit
- D. Melon



9. What is it?

- A. Peach
- B. Pineapple
- C. Coconut
- D. Pear



10. What is it?

- A. Strawberry
- B. Cherry
- C. Grapefruit
- D. Melon



▪ **Anexo 23. Informe con el visto bueno del tutor del TFG**



Trabajos Académicos
de la Universidad de Jaén
REPOSITORIO

Autorización para la publicación de Trabajos Fin de
Grado/Máster en TAUJA, Repositorio de Trabajos Académicos
de la Universidad de Jaén

Datos personales							
DNI	Primer Apellido	Segundo Apellido	Nombre				
77433100N	Lendínez	Monzó	Fátima				
Datos Académicos							
Titulación que ha cursado (Grado o Máster)							
Educación Infantil							
Centro	Universidad de Jaén						
Título del trabajo							
Gamificación del aula para la enseñanza de una lengua extranjera							
Tutor/a del TFG/TFM			Universidad/Institución				
María José Lopez Toquero			Universidad de Jaén				
Propiedad intelectual compartida (artículo 17.2 del RRAEA - <i>márquese lo que corresponda</i>):			<table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> </tr> <tr> <td>☒</td> <td>☐</td> </tr> </table>	Si	No	☒	☐
Si	No						
☒	☐						
EL AUTOR MANIFIESTA Que es el autor de la obra y por tanto titular de los derechos de explotación, o en su caso, cuenta con el consentimiento del resto de los autores. Igualmente declara que es autor original del trabajo, en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente.							
AMBOS AUTORIZAN A la Universidad de Jaén (UJA) para publicar el citado Trabajo Fin de Grado/Máster en TAUJA con fines docentes y de investigación, en el formato que se considere necesario para su libre acceso, permitiendo solamente la visualización del mismo. Esta autorización viene refrendada por la firma del director/a o tutor/a del trabajo. La UJA, en virtud del presente documento, adquiere el derecho de poder difundir el Trabajo Fin de Grado/Máster a través de Internet o de otros medios.			<table border="1"> <tr> <td>Si</td> </tr> <tr> <td>☒</td> </tr> <tr> <td>No</td> </tr> <tr> <td>☐</td> </tr> </table>	Si	☒	No	☐
Si							
☒							
No							
☐							

En Jaén, a 1 de Octubre de 2018

Firma del autor/a

Firma del Tutor/a

De interés:

La Universidad de Jaén expone que:

- Los derechos de autor quedan protegidos mediante la autorización de cesión no exclusiva de derechos entre la Universidad y el autor, o en su caso, autores, que se reserva/n el derecho de publicar sus trabajos en otras editoriales y soportes. Por su parte, la Universidad garantiza la visibilidad y acceso a la producción científica y docente que genera.
- Los Trabajos Fin de Grado/Máster estarán protegidos por licencias Creative Commons del tipo "Reconocimiento -no comercial - sin obra derivada" de modo que los usuarios estarán obligados a citar y reconocer los créditos de los trabajos de la manera que especifique el autor, no se podrán utilizar para fines comerciales y no se podrán alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de los mismos.
- La integridad del contenido del Trabajo queda garantizada por las opciones de seguridad del formato de almacenamiento utilizado que será PDF u otros de similares características que en el futuro pudieran determinarse.
- La autorización tiene, en principio, una vigencia indefinida, si bien se podrá, en cualquier momento, revocar la autorización que ha prestado, siempre y cuando el autor o autores manifiesten dicha voluntad por escrito ante la Universidad de Jaén.

Circunstancias excepcionales

Se contempla como **circunstancia excepcional** la no autorización de acceso abierto a los trabajos depositados en TAUJA, como puede ser, la existencia de convenios de confidencialidad con empresas o la posibilidad de generación de patentes que recaigan sobre el contenido del trabajo, o cualquier otro motivo estimado, se establece el siguiente procedimiento para asegurar la no publicidad de estos trabajos:

- **Informe motivado.** Se adjuntará un Informe motivado del director/a del TFG/TFM, exponiendo la razón por la cual no considera oportuno la difusión en abierto de dicho trabajo.
- **Fecha fin de embargo.** En este informe se indicará la fecha a partir de la cual, vencen los motivos del embargo. A partir de la fecha indicada se podrá visualizar el documento a texto completo.

Motivación de la **NO** aceptación de publicación en abierto del TFG/TFM en TAUJA

Fecha de embargo (en su caso): _____



UNIVERSIDAD DE JAÉN

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

ANEXO XI. RESUMEN, PALABRAS CLAVE Y CÓDIGOS UNESCO DEL TFG

Autor (Apellido1-Apellido2, Nombre)			
Lendínez-Monzó, Fátima			
Título del Trabajo			
Gamificación del aula para la enseñanza de una lengua extranjera			
Titulación	Educación Infantil	Especialidad/ Mención	
Centro	Universidad de Jaén	Departamento	Filología inglesa
Tutor/a del TFG/TFM			Universidad/Institución
María José Lopez Toquero			Universidad de Jaén
Resumen Castellano (máx. 150 palabras)			
La gamificación es una de las estrategias más empleadas para la adquisición de conocimientos, en este caso en la lengua extranjera, de los alumnos de la etapa de educación infantil a través del juego. Actualmente, la Ley Orgánica 2/2016, de 3 de mayo, de Educación (LOE) ha proporcionado un adelanto importante en la aplicación de la enseñanza del inglés en los cursos inferiores, como son las aulas de infantil. La asimilación o superación de los objetivos y contenidos que se trabajan a través del juego deben estar relacionadas con unas recompensas que sean acordes con el trabajo y los logros que han conseguido los propios alumnos. Lo más importante es que con este trabajo los alumnos consigan adquirir nuevos conocimientos de forma motivadora y activa.			
Palabras clave (máx. 5)			
Gamificación, motivación, juego, aprendizaje, lengua extranjera.			
Abstract (máx. 150 words)			
Gamification is one of the most used strategies for the knowledge acquisition. In this case, for the foreign language learning mainly through games in the early childhood education. Nowadays, the Spanish Organic Law 2/2016, 3 May, of Education (LOE) has made a very important advance in the application of English teaching in children's preschool classrooms. The overcoming or the assimilation of the objectives and the contents worked through the game should be related to rewards. The rewards depend on the students' work and achievements they have got by			

themselves.

With this work, the students will get new knowledge in a motivating and active way, this is the most important thing.

Key words (max. 5) :

KEYWORDS: Gamification, motivation, game, learning, foreignlanguage.

Nomenclatura Internacional de Unesco para la Ciencia y Tecnología(<http://skos.um.es/unesco6/>)

Nº	Código UNESCO	Descriptor castellano	English descriptor
1	5701.11	Enseñanza de idiomas	Teaching of languages
2			



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

ANEXO XII

DECLARACIÓN JURADA

DATOS PERSONALES DEL ALUMNADO

Apellidos y nombre: Lendínez Monzó, Fátima
D.N.I.: 77433100N Correo electrónico UJA: flm00024@red.ujaen.es
Teléfono: 603747386 Domicilio: C/ Manuel Briceño nº 24

ESTUDIANTE DEL GRADO EN Educación infantil

Declara que, a fecha del acto de la defensa del Trabajo Fin de Grado en la convocatoria ordinaria II, se cumplen los requisitos para la defensa, según se indica en el Reglamento de los Trabajos Fin de Grado de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.

Jaén, a 1 de Octubre de 2018

Fdo.:

[Firma]
Alumno/a de la asignatura TFG

A/A SR./SRA. PRESIDENTE/A DE LA COMISIÓN DE TRABAJO DE FIN DE GRADO DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE JAÉN

8. Bibliografía

A. LIBROS

LÉVI-LEBOYER, C. Gestión de las competencias. Barcelona: Ediciones de Gestión 2000. 2003.

Arnold, B. J. (2014). Gamification in education. *ASBBS Proceedings*, 21(1), 32

BERNAUS, M. (Ed.), (2001): Didáctica de las lenguas extranjeras en la Educación Secundaria Obligatoria. Madrid, Síntesis educación.

Clare Tipping. (2007). Cuaderno de repaso. Inglés Fácil. Madrid: Pearson Educación.

Cohen, A. M. (2011). The gamification of education. *The Futurist*, 45 (5), 16.

Doyle, W. (1977): *Learning the classroom enviroment. An ecological analysis*. Journal of teacher education, 28 (6), 51 – 55.

FLETA, Teresa (2006). Aprendizaje y técnicas de enseñanza del inglés en la escuela. Encuentro: Revista de investigación e innovación en la clase de lenguas. 16: 51-62.

GÓMEZ CHACÓN, I. M. (2000). Matemática Emocional. Los efectos del aprendizaje matemático. Madrid: Narcea.

José Palazón-Herrera. (2015). INSIGNIAS Y MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE. En Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales (1063-1065). Murcia: Opción.

Kapp, K. M. (2012). What gamification is not. En K. M. Kapp, The gamification of learning and instruction: Game-based Methods and strategies for training and education. (págs. 9- 17). Pfeiffer.

Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. London: McGraw Hill

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

Vanessa Reilly. (2000). My friends. New York: Oxford.

Villagrasa, S., Fonseca, D., Redondo, E., & Duran, J. (2014). Teaching case of gamification and visual technologies for education. *Journal of Cases on Information Technology*, 16(4), 38-57.

B. PUBLICACIONES EN LA WEB

ALLAN HUAMANI COSINGA. (2016). 1 ciencia y ambiente mes de marzo. 06-06-2018, de slideshare Sitio web: <https://www.slideshare.net/ALLANHUAMANICOSINGA2/1-ciencia-y-ambiente-mes-de-marzo>

Carlos Mora. (2015). QUÉ ES, MECÁNICAS Y DINÁMICAS DE LA GAMIFICACIÓN.. 18-06-2018, de Gamificación y educación física Sitio web: <https://gamificationedufis.wordpress.com/2015/05/27/que-es-mecanicas-y-dinamicas-de-la-gamificacion/>

Celia. (2018). CLASS DOJO PREMIOS. 06-06-2018, de Ideas en el aula de primaria Sitio web: <http://ideandoenprimaria.blogspot.com/2018/>

Educación 3.0. (2018). ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?. 13-06-2018, de Educación 3.0 Sitio web: <https://www.educacionrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/70991.html>

Fernando Posada Prieto. (2013). Gamificación educativa. 18-06-2018, de CanalTIC.com Sitio web: <https://canaltic.com/blog/?p=1733#dinamicas>

Foncubierta y Rodríguez. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. 18-06-2018, de www.profele.es Sitio web: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf

Francisco Sáez. (2018). Motivación intrínseca. 19-06-2018, de Facile things Sitio web: <https://facilethings.com/blog/es/intrinsic-motivation>

Isabel Fernández Solo de Zaldívar. (2016). Juego serio: gamificación y aprendizaje. 18-06-2018, de Centro de comunicación y pedagogía Sitio web: <http://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/>

C. TESIS

Gallego, S. (2009). La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza-aprendizaje de español como lengua extranjera. (Tesis doctoral. Universidad de Salamanca).

D. VIDEO DE YOUTUBE

Super Simple Songs. (2015, 07, 15) [Head Shoulders Knees & Toes (Speeding Up) | Nursery Rhyme | Super Simple Songs]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WX8HmogNyCY>

Super Simple Songs. (2015, 08, 29) [The Pinocchio | Nursery Rhymes | Super Simple Songs]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=JV-D_K4drsA

Super Simple Songs. (2013, 10, 9) [Do You Like Broccoli Ice Cream? | Super Simple Songs]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=frN3nvhlHUK>

Super Simple Songs.(2016, 04, 13) [Do You Like Lasagna Milkshakes? | Ice Cream and Lasagna!? | Super Simple Songs]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=13mftBvRmvM>

Manu Velasco. (2015). Plickers - Alternativa a Kahoot para obtener feedback inmediato y para evaluar. 06-06-2018, de Ayuda para maestros Sitio web: <http://www.ayudaparamaestros.com/2015/08/plickers-alternativa-kahoot-para.html>

Mariano Iriarte. (2007). ¿MOTIVACIÓN “INTRÍNSECA” Y “EXTRÍNSECA”? 19-06-2018, de La orientación y su práctica Sitio web: http://files.laorientacionysu-practica.webnode.es/200000021-2f7a130767/Motivacion_Intrinseca_Extrinseca.pdf

E. LEGISLACIÓN

BOE (2007). Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado, núm. 4, 4 de enero 2007.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.

ORDEN de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía, determina los aprendizajes básicos para cada área curricular.

Real Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía.

F. IMAGEN DE INTERNET

Patri, Esti. (2017). Class Dojo. ¡A nosotras nos ayuda!. 06-06-2018, de Una pizca de educación [Imagen]Recuperado de: <https://unapizcadeeducacion.com/2017/02/20/class-doj-a-mi-me-ayuda/>

Tookapp. (2015, 03, 23) El papel de las TIC en la educación. [Imagen]. Recuperado de <https://web.tokapp.com/blog/school/el-papel-de-las-tic-en-la-educacion/>

Desconocido, (2015,02,24). Ventajas e Inconvenientes del Uso de Juegos en Educación.[Imagen]. Recuperado de <http://www.masqueclases.es/ventajas-e-inconvenientes-del-uso-de-juegos-en-educacion/>

