



TRABAJO FIN DE GRADO
EDUCACIÓN INFANTIL

***LA GAMIFICACIÓN: UNA HERRAMIENTA INNOVADORA EN LA
ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN L.E
INGLÉS EN EDUCACIÓN INFANTIL***

M^a DEL PILAR BONACHELA LUNA

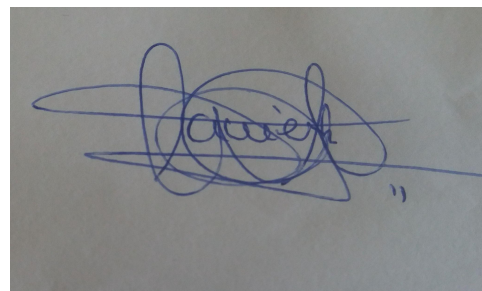
2022/2023

FRANCISCO JAVIER MOLINA MORENO

Úbeda, 23 de diciembre de 2022

Yo, Francisco Javier Molina Moreno, profesor del Centro Universitario Sagrada Familia (Úbeda), y tutor del Trabajo Fin de Grado de este/a alumno/a certifico a través de mi firma y doy por válido el mismo trabajo para su propuesta de evaluación en esta convocatoria.

Vº Bº FRANCISCO JAVIER MOLINA MORENO



A photograph of a handwritten signature in blue ink on a light-colored surface. The signature is highly stylized and cursive, appearing to read 'Francisco'. Below the signature, there are two small, double quotation marks (").



“La gamificación utiliza la mecánica del juego, la estética y el pensamiento para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

Karl M. Kapp.

2. Índices

2.1. Índice De Figuras

Figura 1.	31
Figura 2.	31
Figura 3.	32
Figura 4.	32

2.2. Índice De Tablas

Tabla 1.	34
Tabla 2.	35
Tabla 3.	36

2.3. Índice Paginado:

3. Resumen 6

4. Introducción 6

5. Justificación 8

6. Descripción Y Estado De La Cuestión Sobre El Tema Del Proyecto De Innovación 10

6.1 Descripción Del Grupo Implicado En La Práctica Y La Necesidad Detectada 10

6.1.1. Descripción Del Centro Educativo 10

6.1.2 Descripción Del Aula Y El Grupo Implicado 11

6.2. Descripción Del Proyecto De Innovación 12

6.2.1 Actividades Que Conforman El Proyecto De Innovación 13

6.3. Marco Teórico 15

	4
<i>6.3.1 La Gamificación En La Etapa De Educación Infantil</i>	15
<i>6.3.2. Diferencias Entre El Juego, La Gamificación Y El Aprendizaje Basado en Juegos.</i>	18
<i>6.3.3. Beneficios Y Ventajas De La Gamificación En Educación Infantil</i>	20
<i>6.3.4. La Gamificación Para Fomentar La Competencia Lingüística En Lengua Extranjera (Inglés)</i>	22
<i>6.3.5. El Papel Del Educador Y Las Familias</i>	24
7. Objetivos Del Proyecto	25
7.1. Objetivos Generales Del Proyecto	26
7.2. Objetivos Específicos Del Proyecto	27
8. Metodología	28
9. Cronograma De Actividades Gamificadas	29
10. Evaluación	31
10.1. Evaluación Del Proyecto	32
10.2. Evaluación Del Alumnado	33
10.3. Evaluación Del Docente	34
11. Propuesta De Mejora	35
12. Reflexión Final Y Autoevaluación	36
13. Referencias Bibliográficas	38

14. Anexos	40
14.1. Fichas De Revisión Bibliográfica	40
14.1.1. <i>Ficha De Lectura I</i>	40
14.1.2. <i>Ficha De Lectura II</i>	40
14.1.3. <i>Ficha De Lectura III</i>	41
14.1.4. <i>Ficha De Lectura IV</i>	41
14.1.5. <i>Ficha De Lectura V</i>	42
14.2 Proyecto De Innovación	42
14.3 Recompensas Grupales E Insignias	94

3. Resumen

A lo largo de este trabajo se analizará la gamificación como herramienta fundamental en la educación actual, concretamente en el aprendizaje y en el dominio de la lengua extranjera inglesa en el aula de Infantil. Se examinarán aspectos referentes a esta metodología innovadora y, además, se analizarán determinados conceptos que pueden entenderse erróneamente y confundirse entre sí como son el juego y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Asimismo, no habrá que olvidar la importancia de la gamificación en el tratamiento de la competencia lingüística de la lengua extranjera inglesa y su aplicación en el aula. Para abordar los interrogantes que se plantearán a lo largo de este trabajo, se propondrá un proyecto de innovación con la finalidad de ponerlo en práctica en un centro escolar donde se recojan todos los aspectos que se mencionan a lo largo del documento. El objetivo de este proyecto será incorporar actividades gamificadas para fomentar, tanto en profesores como en alumnos, el acceso a las herramientas necesarias para una enseñanza de calidad y, también, recuperar metodologías aparentemente olvidadas pero esenciales en el proceso educativo.

Palabras clave:

Innovación, Gamificación, Ludificación, Educación Infantil, Lengua extranjera, Inglés.

4. Introducción

The main objective of this innovation project and of the final degree project in general is to analyze the usefulness of gamification as a didactic resource in the teaching-learning of English as a foreign language in Early Childhood Education. The game has always accompanied children because it is a very interesting tool that plays a great role in people's lives, but gamification goes beyond this; it aims to bring together elements of the game but from a more motivational and playful point of view. Nowadays, it is usually adults (especially

parents) who are reluctant to accept the use of gamification as a tool for meaningful learning for children without knowing the many benefits it can bring, but it is true that this mentality is gradually changing. This final paper aims to promote its use to improve aspects such as absenteeism or poor results in class and also to develop English language acquisition. Nowadays, more and more teachers are using gamification in their classrooms for various reasons but, according to several studies, the percentage is not as high as it should be; this leads us to think that schools are still using traditional teaching methods, with textbooks as the only didactic elements.

From this innovation project, it is proposed that teachers take a risk and incorporate gamification in their classrooms to achieve the most important objective of a teacher: to teach. This can be done by leaving behind outdated methodologies and transmitting knowledge in an innovative way; that is why gamification is proposed as a tool to solve this problem. In order to facilitate and guide the understanding of the topics to be addressed, the document is structured in two distinct parts. On the one hand, reference is made to a theoretical section on the definition of gamification, the difference between games, game-based learning and gamification itself, the advantages, its use in classrooms to promote English language proficiency and, finally, the role of the teacher and families in the educational game. Moreover, its application in the classroom is proposed as a new tool to improve the teaching-learning process in a more innovative, motivating and creative way. Gamification can be considered as the most complete didactic strategy in the field of education, as it allows to deal with different subjects and to ensure a complete development of the students. The aim of this paper is to highlight the advantages of gamification methods in education and to promote its use in the classroom in order to achieve our ultimate goal, meaningful learning.

On the other hand, the second part of our work focuses on the creation of an innovation project. That is to say, a series of gamified activities will be created to deal with different contents belonging to the field of English as a foreign language and oriented to the treatment of emotions. Firstly, the topics will be chosen for the second term of the academic year (January to mid-February). Secondly, we analyze the vocabulary and grammar contents to be developed for the five year old students, taking into account the development of the four main skills: speaking, listening, writing and reading. Finally, we think about the gamified activities that will be carried out in the classroom; it is very important to bear in mind that the gamified activities that the teacher proposes must respond to a series of elements that will be mentioned throughout the project. That is to say, it is not correct to make a gamified activity without motivation or interest for the students, since the final objective is not to create playful activities without a purpose, but that respond to meaningful learning.

In summary, this final project aims to address the use of gamification in the early childhood classroom through different strategies and proposals. It also invites teachers, in an active, participative and collaborative way, to take on this task because, although it requires more time than usual, it is an innovative and different activity for pupils because they learn content and knowledge outside their usual environment and, above all, applied to their own reality.

5. Justificación

En este Trabajo de Fin de Grado se estudiará la gamificación como la principal estrategia de enseñanza-aprendizaje en la lengua extranjera (inglés) y además, su posible aplicación en la etapa de Educación Infantil. El principal objetivo es reforzar este tipo de metodología, puesto que en la gran mayoría de centros escolares la enseñanza dada es la tradicional o no se lleva a cabo un uso acertado de la gamificación puesto que esta, como se verá a lo largo del

trabajo, no es sinónimo de jugar. Por este motivo, se quiere fomentar un nuevo tipo de adquisición de contenidos y destrezas básicas de la lengua a través de la gamificación. Los discentes requieren de herramientas que fomenten su motivación, tanto intrínseca como extrínseca, para mejorar en todo momento su proceso de enseñanza-aprendizaje. Para poder desempeñar lo mencionado, el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (2001) propone trabajar los diferentes contenidos y conceptos haciendo hincapié en el alumnado como el único y esencial agente socializador. En otras palabras, se pretende adquirir un buen nivel y base de la lengua extranjera inglesa gracias a la innovación, la creatividad y la motivación. Asimismo, los docentes han de poseer conocimientos y saberes para poder llevar a la práctica dicha metodología lúdica. Lo que se persigue con el proyecto de innovación es fomentar el uso de actividades gamificadas en las aulas para llegar al logro de un objetivo final: una enseñanza real que se traslada a un aprendizaje significativo como respuesta a una mejora de la labor docente.

Dependiendo del tipo de implicación que se haya tenido, la gamificación se puede convertir, o no, en un instrumento que acompaña al ser humano a lo largo de su vida. Es por esta razón que tiene un papel indispensable en la vida de las personas y no se le da el valor que merece. Los docentes, como adultos que son, muestran un menor interés por la gamificación o todo lo relacionado con la misma y, por tanto, se llega a tener una conclusión errónea del mismo y una incapacidad o desinterés de llevarla a las aulas como herramienta de enseñanza-aprendizaje para el alumnado. Así pues, a lo largo de este trabajo se demostrará la eficacia que podría tener en la aplicación a las aulas y a todas las edades y niveles.

Gracias a este proyecto, se podrán erradicar problemas relacionados con la desmotivación en el alumnado por el estudio y tratamiento de las lenguas extranjeras; los estudios demuestran que se deben cambiar los procedimientos de enseñanza y establecer unos nuevos

que sean innovadores, dinámicos y motivacionales para satisfacer las necesidades y el rendimiento de los alumnos. Ahora es el momento de realizar un cambio en las aulas donde el alumnado sea el principal beneficiado.

Además, se analizará la definición de gamificación, la diferencia entre juego, Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y la propia gamificación, las ventajas que posee, su uso en las aulas para fomentar la competencia lingüística del inglés y, por último, el papel del profesor y las familias en el juego educativo. Posteriormente, se planteará un proyecto de innovación que tiene como fin principal el tratamiento de las emociones asociadas cada una a un color para trabajar en los más pequeños el conocimiento de las mismas. Es de vital importancia que los discentes sean capaces de identificar la emoción que sienten en cada momento y, sobre todo, no tener miedo a expresarla. Desde este proyecto de innovación, se pretende llevar a cabo lo mencionado teniendo en cuenta en todo momento el empleo de la gamificación.

6. Descripción Y Estado De La Cuestión Sobre El Tema Del Proyecto De Innovación

6.1 Descripción Del Grupo Implicado En La Práctica Y La Necesidad Detectada

6.1.1. Descripción Del Centro Educativo

Con respecto al estudio del contexto del centro escolar donde podríamos llevar a cabo el siguiente proyecto de innovación, es un centro urbano con una población de 34.602 habitantes. Se encuentra situado en la localidad de Úbeda, ubicada en el centro geográfico de la provincia de Jaén, en la comarca de “La Loma de Úbeda”. La institución Escuelas Profesionales Sagrada Familia (SAFA) de Úbeda es un centro privado-concertado formado por Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Ciclos Formativos y, por último, el Centro Universitario.

En alusión al tema a destacar, el edificio es amplio y extenso con una buena localización y distribución para facilitar el acceso tanto a profesores como a alumnos. Las instalaciones de las que consta son tantas aulas como unidades se tienen en el propio centro. En el exterior hay múltiples pistas deportivas, un salón de actos y un gran pabellón, entre otros muchos recintos. Los mencionados anteriormente serán de gran ayuda ya que las zonas de exterior, incluyendo las áreas ajardinadas, serán muy útiles y necesarias para el aprovechamiento de los juegos educativos. Asimismo, estos amplios espacios facilitarán y permitirán motivar al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para concluir, hay que destacar que el centro colabora con otras organizaciones como el Ayuntamiento, la Junta de Andalucía, el Ministerio de Educación, el Conservatorio Profesional de Música y con otros centros (actividades intercentros), entre otros muchos. Asimismo, las familias y el AMPA también participan de manera activa para involucrarse en los aspectos más relevantes de la enseñanza del alumnado y, por ende, de sus propios hijos ya que éstos son un organismo vivo que debe involucrarse en dichos proyectos. Estos matices también son de gran apoyo para la correcta realización de actividades orientadas al juego puesto que la ayuda y la colaboración de cualquier sector que desee intervenir puede favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado.

6.1.2 Descripción Del Aula Y El Grupo Implicado

El aula donde se va a desarrollar el proyecto de innovación está formada por veinticinco alumnos, trece niños y doce niñas, que conforman el segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente el aula de cinco años. Ningún alumno/a del grupo clase presenta necesidades educativas especiales y por tanto, en la realización de diversas actividades no habría que llevar a cabo una adaptación específica en relación a sus necesidades, aunque al ser un proyecto abierto y flexible no habría ninguna problemática en ajustarlo a las

modificaciones que fueran pertinentes para el alumnado si así se considerase en el transcurso del proyecto. Asimismo, se puede observar una gran diversidad de alumnos de diferentes nacionalidades y religiones por lo que hay una riqueza cultural variada que compone al grupo de alumnos.

En cuanto a las dimensiones del aula y según el Boletín Oficial del Estado (BOE en adelante), el aula ordinaria posee una superficie adecuada al número de alumnos escolarizados autorizados y con un mínimo de 2 metros cuadrados por puesto escolar y no se excede los veinticinco alumnos por aula. La ventilación y la luminosidad también son adecuadas y favorables para el entorno escolar en el que se encuentra el alumnado. Además, el aula posee diversos materiales y recursos necesarios para fomentar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos con el fin de facilitarles la comprensión de contenidos y conocimientos. En relación al número de horas lectivas para el aprendizaje de la lengua extranjera (inglés), el alumnado recibe cuatro horas de dicha materia a la semana.

6.2. Descripción Del Proyecto De Innovación

Innovar en el ámbito educativo consiste en la proposición de mejoras para que el alumnado desarrolle nuevas experiencias relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje y también, proponer alternativas para el profesorado con las que mejorar la docencia. Con este proyecto de innovación se pretende crear nuevas ideas que permitan el desarrollo de un área determinada del currículo, en nuestro caso, el inglés. El objetivo principal para la adquisición de una lengua extranjera es la comodidad y la seguridad del alumno para expresarse en dicha nueva lengua. Por esta razón, el proyecto de innovación puede ser de gran utilidad para conocer todo tipo de estructuras como vocabulario o gramática teniendo en cuenta que este debe estar relacionado con las curiosidades y los intereses de los más pequeños. Este Trabajo de Fin de Grado propone diseñar un proyecto con actividades

motivadoras orientadas a la gamificación como herramienta para que el alumnado pueda aprender e interiorizar cualquier conocimiento de la índole que sea.

Como se ha mencionado anteriormente, un proyecto de innovación debe estar basado en las ideas y los intereses de los alumnos y las alumnas para que este pueda atraer su atención y, además, son ellos mismos quienes lo solicitan; o bien para plantear posibles dudas, o bien para hacer más atractivo un concepto determinado. Por consiguiente, el docente va a elegir un tema que él mismo considera innovador y atractivo para el alumnado, es decir, que capte su atención y le genere más ganas de seguir aprendiendo. La temática escogida para este proyecto de innovación es el tratamiento de las emociones como elemento fundamental para trabajar la competencia comunicativa en lengua extranjera (inglés) y, concretamente, las cuatro habilidades base; estas son: speaking, listening, reading y writing. Cabe destacar que al ser un proyecto flexible, este está dispuesto a cualquier cambio, si se llevase a cabo en las aulas, y si los alumnos consideran más interesante otro tema. La elección, en este caso en particular, ha sido arbitraria, puesto que así lo han considerado los discentes.

6.2.1 Actividades Que Conforman El Proyecto De Innovación

Las actividades gamificadas que se van a plantear se encuentran en el apartado de anexos incluidas en el [proyecto de innovación](#) que se va a llevar a cabo. La tipología de las mismas será muy variada y motivadora para el alumnado y estará centrada en el tratamiento de las emociones como tema principal y, la asociación de estas con su color correspondiente. Al denominarse nuestro Trabajo de Fin de Grado “La gamificación. Una herramienta innovadora en la adquisición de la competencia comunicativa en L.E inglés en Educación Infantil”, todas las actividades propuestas tendrán una metodología activa y participativa basada en la gamificación en todo momento. A través de distintas actividades lúdicas, los niños adquirirán conceptos específicos relacionados con los temas a trabajar durante el primer

mes y medio del curso: enero (semana 2,3,4 y 5) y febrero (semana 1,2 y 3). Además, las mismas seguirán la temática mencionada con anterioridad. En definitiva, se pretende fomentar y crear un buen clima de trabajo en el grupo-clase gracias al desarrollo y empleo de la gamificación como método de enseñanza-aprendizaje.

En relación a las actividades gamificadas propuestas, cabe destacar que todas se encuentran ubicadas en el proyecto de innovación que recibe el nombre de “Sin emoción no hay gamificación”. Este título ensalza y engloba a la perfección dos aspectos fundamentales de los que consta el mismo: las emociones tratadas a través de la gamificación. Los elementos principales serán la adquisición de palabras clave del vocabulario (happy, sad, scared, peaceful, angry, in love y confident) mediante una gramática basada en estructuras sencillas (I am..., I feel... , How are you feeling?). Asimismo, no se trabajarán únicamente estos dos componentes de manera aislada sino incorporando paralelamente el desarrollo de las cuatro destrezas básicas de la lengua inglesa: listening, reading, writing y speaking. Cabe destacar que se ha intentado, en la medida de lo posible, una equidad en el desempeño de las mismas; es decir, se ha pretendido que todas se trabajen en consonancia y sin acentuar una por encima de otra.

Para hacer las actividades gamificadas más motivadoras y conectadas, se presentarán a los alumnos unos nuevos amigos que nos acompañarán en cada una de las sesiones programadas. Estos se hacen llamar “Los Emis”, son unos personajes que tienen un color característico y cada uno expresa una emoción diferente, ellos nos ayudarán a entenderlas y saber gestionarlas; así pues, esto se convertirá en una manera diferente de acercar al alumnado al tratamiento de las emociones ya que estos seres convivirán con ellos diariamente en el aula. Para concluir, en la realización de las actividades gamificadas propuestas se ha tenido en cuenta como dato relevante a destacar la agrupación de los alumnos para la elaboración de las

mismas. En otras palabras, los discentes estarán casi en todo momento trabajando de forma grupal y cooperativa con el resto de sus compañeros y su propio grupo. Esto les servirá para afianzar y adquirir los conocimientos que se desarrollarán en el proyecto de innovación, ser más eficaces y productivos, mejorar la comunicación, el ambiente de trabajo y la resolución de problemas y, finalmente, optimizar la forma de gestionar el tiempo. Para ello, se establecerá una tabla compuesta con los cuatro grupos cooperativos que conforman el aula y en ella se apuntarán los puntos que se obtengan de cada actividad grupal gamificada. La idea es motivar a los alumnos e incentivarlos a llevar a cabo un buen desarrollo de la tarea y, por tanto, siguiendo con las ventajas de la gamificación se propondrán [recompensas grupales](#) tras la finalización del proyecto (ver anexos 11.3). Asimismo, se incorporarán insignias (realizadas con la aplicación Canva) que permitirán a cada alumno demostrar que ha obtenido una determinada destreza básica de la lengua extranjera inglesa (ver anexos 11.3). Como se mencionaba con anterioridad, la mayoría de actividades están planteadas para realizarse en los mismos grupos cooperativos para que puedan trabajar activa y participativamente pero también existen otras donde el trabajo es individual o en gran grupo. Aún así, el docente indicará en todo momento qué actividades permiten la obtención de puntos; en las grupales, la puntuación será la indicada para todo el grupo de trabajo y en los puntos de las actividades individuales, también se sumarán individualmente a los del grupo.

6.3. Marco Teórico

6.3.1 La Gamificación En La Etapa De Educación Infantil

Los docentes de Educación Infantil tienen como objetivo principal formar alumnos seguros de ellos mismos. La gamificación o ludificación, desde el punto de vista académico, es una manera de incrementar la motivación y la participación del alumnado y, además, transformar la educación en un sentido positivo y beneficioso para los niños. Mediante la

gamificación, los discentes son capaces de adquirir conceptos teóricos y prácticos a través del juego resultando, así, una propuesta innovadora tanto para los educadores como para los más pequeños. La gamificación es un sinónimo de motivación que se desempeña mediante el entretenimiento que es capaz de aportar el juego. La ludificación, y por ende el juego, permite que cada uno de los participantes pueda jugar tantas veces como quiera y normalizar los errores. Esta libertad en la acción de fallar permite que los alumnos puedan experimentar sin miedo, fomentando la participación y motivación del grupo. Como sostienen Fandos y González citados en Igado (2013), la gamificación afecta a nuestra faceta competitiva, nos permite analizar nuestras fortalezas y debilidades en un entorno de estimulación y asumir el fallo como algo natural y como una manera de aprender a través de la práctica.

Por este motivo, la gamificación puede llegar a ser un recurso excepcional para el cumplimiento de los objetivos propuestos por los educadores en torno al proceso de enseñanza-aprendizaje. Dada la amplia adquisición de experiencias que los niños y las niñas podrán conseguir, así como la mejora de habilidades personales como el afecto, la autoestima, la confianza, la seguridad y la integración social, entre otros muchos. En palabras de Kapp (2012), los maestros suelen emplear los juegos en el aula pero ha sido recientemente cuando han explorado la posibilidad de hacer de la propia clase un juego. Al formar parte de una sociedad digitalizada llena de videojuegos y medios interactivos, la propuesta de una gamificación en el aula puede resultar muy atractiva para los más pequeños.

Las nuevas tecnologías de la información han propiciado el uso de materiales didácticos digitales en las aulas, ubicándolos como gamificados. En estos nuevos tiempos y como se mencionaba con anterioridad, los docentes pretenden que los alumnos se encuentren motivados a la hora de aprender a través de una motivación intrínseca; es decir, estarán más

comprometidos con la causa, retendrán cualquier tipo de información y, en resumen, serán más felices en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Continuando y analizando el concepto, son muchas las definiciones sobre gamificación que diversos autores han querido dar. Gamificación proviene del concepto anglosajón *gamification*, que está relacionado con los juegos (games en inglés). Es un término inciertamente moderno que empezó a emplearse en el mundo de los negocios y, después, se extendió a otros campos como el educativo. Dicho concepto ha recibido varias definiciones, todas compartiendo la idea de usar juegos en contextos que no son de juego, es decir, no lúdicos. Por un lado, Molina (2014), define la gamificación como el uso de mecánicas y herramientas del juego en aplicaciones fuera de este con la finalidad de favorecer la motivación, el interés, la concentración, el trabajo y demás principios positivos comunes a todos los juegos. Se convierte en una nueva y valiosa estrategia para influir a diferentes grupos de personas. Por otro lado, Zichermann, (2011) afirma:

“que este término es entendido como el uso de los elementos de los sistemas de juego, es así como está siendo usado para crear experiencias en campos de la salud, finanzas, gobernación, educación y sin fin de ramas. La gamificación toma todas aquellas que no son juego, para cambiarlas de manera creativa a un “juego” dándole sentido a la lúdica”.

Así pues, la idea de jugar en el aula no es una innovación ni ha de verse como una mejora en el currículo académico o en el plan pedagógico. El hecho de incorporar este tipo de interacción proporciona una mejora en la planificación de herramientas didácticas y un esfuerzo extra por parte de los educadores en su elaboración. En otras palabras, incorporar la gamificación en las aulas supone una actualización continua del potencial y el desarrollo del alumnado. Además, permite crear experiencias manteniendo el interés y el enfoque en el ámbito educativo, fomentando múltiples formas de explorar y descubrir el aprendizaje a

través del propio juego. Es importante especificar que la gamificación no es similar al juego en el aula, a aprender jugando o al uso de videojuegos; la ludificación va mucho más allá, consiste en la utilización de aspectos relacionados con el juego y tradicionalmente no lúdicos, siendo los mismos la mecánica, la dinámica y, por último, la estética.

En definitiva, la gamificación se convierte en un recurso excepcional para el alumnado de cualquier edad, ciclo y etapa escolar puesto que supone un reto para aquellos que la emplean. Resulta sorprendente la cantidad de educadores que no quieren incorporar esta herramienta en sus aulas por miedo a lo desconocido; en ocasiones, está bien arriesgarse si el precio a pagar supone una mejora en el aprendizaje y en el enriquecimiento personal de los discentes y los docentes.

6.3.2. Diferencias Entre El Juego, La Gamificación Y El Aprendizaje Basado en Juegos.

Son muchas las ocasiones en las que es difícil establecer una diferenciación clara entre el juego y la gamificación. Para entender ambas primero se deben definir y, así, poder identificar qué patrones comparten y cuáles no. Como se mencionaba anteriormente en palabras de Molina (2014), la gamificación o ludificación es el uso de mecánicas y herramientas del juego en aplicaciones fuera de este con la finalidad de favorecer la motivación, el interés, la concentración, el trabajo y demás principios positivos comunes a todos los juegos.

Una vez mostrada dicha definición acerca de la gamificación, se analizará el término de juego. La Real Academia Española lo define como un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde. Es decir, un efecto o una acción de jugar por mero y puro entretenimiento. Huizinga (1938), citado por García & Llull (2009), hasta el momento ha sido el autor que más se ha aproximado a una definición completa de la palabra “juego”. Según sus análisis, el juego es un acto libre que puede, en

determinadas situaciones, atraer al jugador sin que exista ningún beneficio material ni provecho alguno. Además, se realiza en un espacio y en un tiempo concreto y según unas reglas determinadas.

La gran mayoría de personas tienen la falsa creencia de asociar la gamificación o ludificación al resultado de hacer de cualquier actividad un juego. Evidentemente, esto es erróneo ya que la gamificación se centra principalmente en aprender a través de los propios juegos. Borrás (2015), establece una distinción entre ambos conceptos. En primer lugar, cuando se habla de un juego se quiere referir a una estructura cerrada que consta de un sistema de reglas bien definidas que guían a los jugadores hacia una serie de resultados y objetivos concretos. Por tanto, los juegos están separados del mundo real en el que se vive. En segundo lugar, la gamificación está más involucrada a la causa anterior, es decir, consiste en la libertad otorgada en los límites basada en disfrutar de la propia acción, por ende, en divertirse.

En resumen, el juego se convierte en algo más concreto y la actividad gamificada se basa en el uso de pensamientos y aspectos del juego para adornar las actividades propuestas, es decir, está apoyada en contenidos didácticos. El punto principal de la gamificación, y por ende con las actividades que la componen, será que los discentes no aprenden mediante juegos concretos y específicos, sino que lo hacen como si estuviesen jugando a un juego. De esta manera si comprendemos el juego como una tarea no productiva (Huizinga, 1938), se puede asegurar que la gamificación apenas posee relación con la definición de juego, ya que su principal objetivo es perfeccionar esa capacidad con un fin meramente productivo.

Así pues, no hay que olvidar que la gamificación o ludificación sí es una metodología y el juego, como se le conoce, simplemente es una técnica o un recurso usado en la acción docente y educativa. Sin embargo, sí existe una metodología que involucra directamente al

juego; esta es el Aprendizaje Basado en Juegos (en adelante ABJ). El ABJ junto a la gamificación poseen como finalidad compartida el fomento del aprendizaje del alumnado mediante la creatividad, el interés y la curiosidad desde un punto de vista motivador y activo convirtiendo al alumno en el protagonista principal del proceso educativo. Al contrario del pensamiento que se puede llegar a tener, ninguna son sinónimos del juego ya que cada una posee características y diferencias propias.

La principal disimilitud entre ABJ y gamificación es que el primero implica la creación o la adaptación de un juego para emplearlo dentro del aula; mientras que el segundo sólo incorporará ciertas mecánicas específicas de los juegos. En otras palabras, en el ABJ se juega a un juego completo (independiente si este está adaptado o no) para la adquisición de unos saberes concretos, es decir, emplear un juego con propósitos educativos donde los contenidos deberán ser adaptados al propio juego. Por su parte, en la ludificación empleamos reglas, mecánicas y dinámicas del juego en cuestión pero en un contexto que no tiene por qué ser lúdico. Así pues, la gamificación y la normativa o reglas se adaptarán al contenido educativo a desarrollar. Continuando con las diferencias, el ABJ tiene un carácter más competitivo mientras que la gamificación es más colaborativa. En el Aprendizaje Basado en Juegos suelen existir ganadores y perdedores ya que se juega para aprender; mientras que en la ludificación las normas están orientadas al progreso del alumnado y no suele hablarse de los términos ganar o perder.

Asimismo y en definitiva, la gamificación, como se mencionaba con anterioridad, permite el alcance de conceptos más complicados, la práctica de los mismos y la repetición (retroceder cuando sea necesario o instaurar un propio ritmo atendiendo a la diversidad). En contrapartida, en el uso del ABJ no se ha de olvidar el empleo del juego como un medio para conseguir algo determinado y no como un fin en sí mismo. Partiendo de lo anterior, ¿qué

beneficios y ventajas otorga gamificar en las aulas de infantil? Así pues, en la siguiente parte de nuestro marco teórico hallaremos la respuesta a la problemática expuesta.

6.3.3. Beneficios Y Ventajas De La Gamificación En Educación Infantil

Autores reconocidos y expertos en temas de gamificación como Borrás (2015), exponen los principales beneficios y ventajas de la ludificación en las aulas; a continuación, se proponen algunas:

- Activación de la motivación gracias al aprendizaje. Los juegos suelen ser bien recibidos por todo el mundo, en especial por los niños; la gamificación pretende la introducción de la motivación en el desarrollo de las actividades lúdicas, involucrando ese componente educativo.
- Constante retroalimentación o *feedback*. Los protagonistas del juego han de ser los alumnos, por tanto, deben sentirse partícipes, reconocidos en sus logros y libres en la toma de decisiones.
- Adquisición de un aprendizaje significativo. Si se consigue captar la atención y el interés del alumnado, se influirá de manera positiva en la retención de determinados conceptos en la memoria a largo plazo y, por ende, en la generación de dicho aprendizaje. Por tanto, el uso de la ludificación mejora el pensamiento lógico y sistemático, la capacidad, la comprensión y el desarrollo de la memoria. Además, influye de manera positiva en el incremento de la deducción e inducción y favorece la habilidad analítica y estratégica.
- Desarrollo de la autonomía. Gamificar consiste en superar retos constantes; el desempeño de los mismos permitirá observar y analizar el grado de autonomía que presenta cada discente, así como el nivel de conocimiento que pueden alcanzar.

- Mejora en la alfabetización digital. El uso de las TIC en entornos escolares permite un desarrollo óptimo de competencias y habilidades, la participación y la motivación.
- Enriquecimiento de las habilidades psicomotoras. Con el uso de la gamificación, los discentes aumentarán su destreza visual y perfeccionarán la coordinación espacial, la percepción motora y la lateralidad.
- Aumento de las capacidades personales y sociales. Además de promover la autonomía personal, el alumnado tendrá un mejor dominio del auto-control, de la autoestima y un desarrollo de la creatividad. En cuanto a la relación con el grupo, el alumnado aprenderá a trabajar en equipo, progresar en el sentido de la responsabilidad y favorecer la socialización con otros compañeros.
- Progreso de aptitudes morales y la transmisión de valores. La gamificación contribuye positivamente a la formación de valores y contravalores y ayuda en la sublimación de la violencia.

6.3.4. La Gamificación Para Fomentar La Competencia Lingüística En Lengua Extranjera (Inglés)

Actualmente las lenguas y su manejo se han convertido en un requisito indispensable en nuestra sociedad. Al vivir en un mundo completamente globalizado, la comunicación (independientemente del idioma del que se trate) es fundamental y, por tanto, es vital la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas extranjeras en el ámbito educativo. Así pues, la necesidad de explorar el lenguaje conlleva al placer por descubrir diferentes modos de vida y sociedades y un desarrollo completo de las personas como miembros de una sociedad fomentando la tolerancia y el respeto.

La anterior ley vigente llamada La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE en adelante) recoge en su preámbulo una carencia en

el sistema educativo a causa de una falta en el dominio de una segunda lengua, definitivamente, la LOMCE apoya y defiende el plurilingüismo, para conseguir que los discentes evolucionen con fluidez en una primera lengua extranjera, al menos (LOMCE, 2013). Además, hay que recalcar que la utilización de las TICs ha de estar orientada a un aprendizaje con un fin claro. Empleando las tecnologías de la información y de la comunicación como forma de gamificar el aula, se obtendrá una motivación permanente en la enseñanza. Así pues, esta ley no es la única que menciona la importancia del plurilingüismo; la Ley Orgánica de Educación, 3 de mayo de 2006 (en adelante LOE), convive en muchos aspectos con la LOMCE. Ambas coinciden en la promoción del estudio de las lenguas extranjeras en una condición plurilingüística donde éstas interactúen entre sí componiendo una realidad común. Asimismo, no hay que olvidar que el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (2001) hace hincapié en la relevancia de usar metodologías innovadoras centradas en la interacción lingüística en otras lenguas o idiomas como base de aprendizaje.

El currículo de la Educación Infantil (2008) se refiere al juego como componente esencial en la enseñanza, el aprendizaje y desarrollo de cualquier sujeto; así lo expone:

El juego incita a la reflexión, la acción y la expresión. Permite a los niños observar y conocer el mundo que le rodea, dando lugar al descubrimiento de los objetos, las relaciones y las personas. El alumnado en edades tempranas aprende de una forma más significativa los contenidos mediante los juegos, dado que esto les ofrece un visión más amplia y experimental de lo que les rodea, el juego resulta una actividad privilegiada que integra la acción con las emociones y el pensamiento; favorece el desarrollo afectivo, físico, cognitivo y social (BOC, 2008).

Como ya se ha comentado anteriormente, el elemento principal para la adquisición de una lengua extranjera es la motivación; por tanto, la ludificación se convierte en el medio perfecto para cubrir esa necesidad. Ya es conocido que mediante el juego y las actividades lúdicas, el alumno va descubriendo realidades donde poner en práctica habilidades que le llevarán y le permitirán un aprendizaje; por este motivo es tan importante la motivación que se mencionaba ya que esta será quien determine y fije los intereses de los discentes en el aprendizaje de esa lengua. Además, la relación entre la motivación y el aprendizaje ha de ser recíproca; en otras palabras, cuanto mayor sea la motivación, mayor será el aprendizaje y al revés, introduciendo así un bucle positivo que proporcionará vivencias novedosas que atraerán a quienes las reciben. (Espí y Azurmendi, 1996).

Es muy frecuente observar que los niños ven el área de inglés como una materia impuesta a cursar y sin ser ellos poseedores de un interés por la misma ya que no entienden para qué y por qué necesitan aprenderla. Esto sumado al obstáculo que genera su comprensión resulta, evidentemente, un motivo de abandono del aprendizaje y una falta de motivación. Por esta importante razón, es vital que los educadores propongan estilos de aprendizaje que susciten dicha motivación y curiosidad para, así, despertar el verdadero interés de los alumnos en la adquisición de la segunda lengua extranjera. Casado (2016), apoya que la gamificación es favorable en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera puesto que el empleo de premios, recompensas y puntos causan un sentimiento de pertenencia al juego. Asimismo, la base principal de cualquier juego es la interacción con el resto de jugadores y con los elementos propios que componen el juego. Por este motivo, sería muy viable que esto ocurra en el contexto de la lengua inglesa, permitiendo así que los discentes jueguen en inglés como si se tratase de su lengua materna.

En definitiva, el empleo del inglés en las aulas de Educación Infantil llega a convertirse en una fuente enriquecedora para los alumnos ya que mejoran la flexibilidad y la creatividad de pensamiento, son más comunicativos, ganan más autonomía, confianza y seguridad en ellos mismos, se desenvuelven mejor en las relaciones sociales con sus iguales y llegan a ser más respetuosos, tolerantes y comprensivos, entre otros muchos rasgos. En otras palabras, todos los aspectos que logra la adquisición de una segunda lengua extranjera en los más pequeños, son los mismos que la gamificación persigue; por tanto, ¿qué mejor que usarla?

6.3.5. El Papel Del Educador Y Las Familias

Hasta el momento se le ha concedido el papel que merece la gamificación junto a los rasgos y características que la conforman; a pesar de todo lo mencionado, es imprescindible el rol del docente (planificador de objetivos, contenidos, evaluación, espacio y tiempo) y las familias en este proceso y el del alumno (principal protagonista). La gamificación pretende interiorizar cualquier conocimiento significativamente gracias a la exploración, la experimentación, la investigación, el tratamiento de las emociones y la creación de ideas propias. Por esta razón, cuando el entorno en el que se presentan los contenidos es interesante y atractivo para ellos, los niños pueden aprenderlos más fácilmente.

Como sostiene Fernández (2016), el docente es la persona encargada de guiar la acción educativa, el desarrollo y la evolución de los discentes. Además, el propósito principal es hallar diferentes estrategias útiles que permitan motivar las actividades lúdicas. Según De Pablos (2000), las TIC están casi completamente incluidas en las aulas como un recurso educativo útil y atractivo para los alumnos. Estas nuevas tecnologías digitales ofrecen

infinidad de oportunidades para generar la gamificación en las aulas ya que permite numerosas formas de incentivar la imaginación.

Mencionada ya la función del docente y las diferentes maneras de planificar la ludificación, cabe destacar otro elemento esencial en las actividades gamificadas: las familias. Delgado (2012) en Fernández (2016) afirma: “los padres pueden intervenir en la gamificación, pero guiados por el propio niño, tienen que dejar que este les ofrezca objetos, les diga qué hacer o les otorgue un rol dentro de la metodología” (p.27).

Para finalizar, es muy importante que el educador sea consciente de aquello que cada alumno precisa para así adaptar la gamificación a sus necesidades específicas. Además, este debe motivar al alumnado pero también a sí mismo puesto que será una tarea de equipo. Asimismo, como afirma Gil-Cepeda (1994), es importante destacar que el docente que aburre con sus explicaciones a los discentes, es porque él se aburre de igual modo. En cambio, si este disfruta con aquello que hace, participa, ayuda, anima y colabora, podrá lograr que el alumnado se interese y aprenda.

7. Objetivos Del Proyecto

Esta propuesta de innovación va orientada a los alumnos de cinco años de Educación Infantil. La finalidad es evidenciar las ventajas de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la evaluación del inglés como primera lengua extranjera. Asimismo, demostrar que el aprendizaje se hará a nivel humano y no únicamente a nivel lingüístico; en otras palabras, permitir que los alumnos desarrollen tanto habilidades personales como el trabajo en equipo, la resolución de conflictos o el nivel de liderazgo como habilidades lingüísticas. Por consiguiente, para establecer un consenso entre las actividades lúdicas se recurrirá a los dos tipos de objetivos pertinentes: los generales y los específicos.

7.1. Objetivos Generales Del Proyecto

Por un lado, se hará mención a los objetivos generales de la segunda lengua extranjera para la etapa de Educación Infantil. Los mismos son establecidos por la Orden del 5 de agosto de 2008 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la enseñanza de Educación Infantil en Andalucía y se encuentra publicado en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía (en adelante BOJA) en el número 169 del 26 de agosto de 2008. A continuación, se expondrán los objetivos generales pertinentes:

- Construir su propia identidad formando una imagen positiva de sí mismo, tomando conciencia de sus emociones y sentimientos.
- Establecer relaciones sociales satisfactorias teniendo en cuenta las emociones, sentimientos y puntos de vista de los demás, así como adquirir pautas de convivencia y estrategias en la resolución pacífica de conflictos.
- Representar aspectos de la realidad vivida o imaginada cada vez más personal y ajustada a los distintos contextos, desarrollando competencias comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- Utilizar el lenguaje oral de forma cada vez más adecuada a las diferentes situaciones de comunicación para comprender y ser comprendido por los otros
- Aproximarse a la lectura y escritura en situaciones de la vida cotidiana a través de textos relacionados con la vida cotidiana, valorando el lenguaje escrito como instrumento de comunicación, representación y disfrute.

7.2. Objetivos Específicos Del Proyecto

Por otro lado, se expondrán los objetivos específicos, es decir, aquellos concretos que se van a desarrollar a lo largo de nuestro proyecto de innovación. Estos serán la finalidad que cada

alumno y alumna desempeñará gracias a la gamificación propuesta para la mejora y adquisición de determinados conocimientos pertenecientes a la primera lengua extranjera (inglés). Como se mencionaba anteriormente, el tema a tratar en esta programación es el tratamiento de las emociones en el aula y su respectiva asociación con un color cada una; por este motivo, se van a plantear una serie de objetivos específicos relacionados con la misma. Estos son los siguientes:

- Adquirir los conocimientos tanto lingüísticos como transversales correspondientes al tema escogido: las emociones.
- Asimilar la productividad y el uso real de los conocimientos aplicados a través de alternativas educativas como este proyecto.
- Evaluar al alumnado ante la toma de decisiones o su capacidad de respuesta ante problemas en la gamificación prevista.
- Valorar la utilización de la gamificación como recurso para alcanzar los conocimientos planteados.
- Fomentar el compañerismo y el trabajo en equipo como respuesta a diversos problemas presentes en el aula; así como el respeto a los compañeros así como sus ideas y sus opiniones.
- Identificar las emociones, los sentimientos y los estados de ánimo en las diferentes situaciones previstas.
- Valorar la importancia de comunicar las emociones que sentimos, siendo capaces de comunicar lo que nos produce y saber ponernos en la piel de los demás para trabajar la empatía.
- Ayudar al alumnado en la gestión y control de sus emociones.

- Implicar a las familias en las actividades para generar un clima positivo y esperanzador en sus hogares.

8. Metodología

A lo largo de este proyecto se va a emplear una metodología activa a través de un aprendizaje significativo donde el alumnado pueda comprender e interiorizar los contenidos que se darán de una forma que les sea útil en su vida cotidiana, es decir, mediante un aprendizaje real y, sobre todo, gamificado. Lo que se pretende con este proyecto es que los alumnos puedan adquirir conocimientos nuevos y, a su vez, repasar aquellos que ya conocían por medio de perspectivas nuevas y alternativas basadas en la gamificación. El objetivo principal es que el alumno adquiera el rol protagonista de este proceso de enseñanza-aprendizaje gamificado y, sobre todo, que a través de las actividades lúdicas propuestas consiga un conocimiento completo de las emociones y una buena comprensión comunicativa, atendiendo siempre a las cuatro destrezas básicas que componen esta lengua extranjera (listening, speaking, reading and writing). Además, el profesor deberá ser su guía en todo momento para así, orientar a los discentes en las tareas gamificadas; es importante que este se convierta en el componente motivador de las sesiones y transmita dicho sentimiento al resto de alumnos.

Así pues, hay que tener en cuenta que todas las actividades lúdicas que se planteen deben ser susceptibles al cambio, es decir, flexibles para que el profesor pueda modificarlas cuando considere oportuno por las diversas razones que mejor le convenga puesto que el aprendizaje debe estar basado, en todo momento, en el discente ya que es él quien construye su propio aprendizaje. Como se ha mencionado, el eje conductor para este proyecto de innovación son las emociones. Gracias al mismo, el alumnado adquirirá los conocimientos y los contenidos propios del tema e incluso, interiorizando el vocabulario y la gramática

apropiada. En definitiva, cabe destacar que se priorizará en una metodología activa e innovadora centrada en interacción continua para conseguir los mejores resultados. La incorporación de recompensas (ver en anexos 11.3), premios y objetivos fijados hará de cada una de las actividades gamificadas propuestas un fin que alcanzar en torno a una misma temática y a una línea común que seguir.

9. Cronograma De Actividades Gamificadas

El siguiente cronograma de actividades ha sido propuesto para trabajarlo en el área de lengua extranjera (inglés) a lo largo de un mes y medio, centrándonos en los meses de enero y febrero del curso académico 2022-2023. Asimismo, cabe destacar que la materia de inglés se imparte cuatro veces por semana (cuatro horas semanales, una hora por día excepto uno de los días que se imparten dos horas seguidas con el recreo entre medias). El fin principal es intentar dejar atrás las rutinas tradicionales de estudio propuestas por los libros de texto e implementar un proyecto dinámico, motivador e innovador en el aula de lengua extranjera (inglés).

El cronograma de actividades está compuesto por veintitrés sesiones completas de cuarenta y cinco minutos cada una que se distribuyen dando catorce sesiones en el mes de enero y nueve en el mes de febrero.

ENERO 2023 → SEMANA 2			
ACTIVIDADES GAMIFICADAS	LUNES (1 hora)	MARTES (1 hora)	MIÉRCOLES (2 horas)
Actividad gamificada 1: "What are emotions?"			
Actividad gamificada 2: "Meet "The Emis"!"			
Actividad gamificada 3: "Our song of emotions"			
Actividad gamificada 4: "My emotional calendar"			
Actividad gamificada 5: "Compose the emotion"			
Actividad gamificada 6: "Aim and score!"			

Figura 1. Cronograma de actividades. Elaboración propia.

ENERO 2023 → SEMANA 3			
ACTIVIDADES GAMIFICADAS	LUNES (1 hora)	MARTES (1 hora)	MIÉRCOLES (2 horas)
Actividad gamificada 7: "Tell me a story"			
Actividad gamificada 8: "Talk to me about you"			
Actividad gamificada 9: "How are they feeling?"			
Actividad gamificada 10: "Say cheese!"			

ENERO 2023 → SEMANA 4			
ACTIVIDADES GAMIFICADAS	LUNES (1 hora)	MARTES (1 hora)	MIÉRCOLES (2 horas)
Actividad gamificada 11: "I feel..."			
Actividad gamificada 12: "Where am I?"			
Actividad gamificada 13: "Do you remember?"			
Actividad gamificada 14: "What a tangle!"			

Figura 2. Cronograma de actividades. Elaboración propia.

ENERO 2023 → SEMANA 5			
ACTIVIDADES GAMIFICADAS	LUNES (1 hora)	MARTES (1 hora)	MIÉRCOLES (2 horas)
Actividad gamificada 15: "Can you write the emotion?"			
Actividad gamificada 16: "The Emotion Pac-Man"			

FEBRERO 2023 → SEMANA 1			
ACTIVIDADES GAMIFICADAS	LUNES (1 hora)	MARTES (1 hora)	MIÉRCOLES (2 horas)
Actividad gamificada 17: "1, 2, and 3 action!"			
Actividad gamificada 18: "Three in a row"			

Figura 3. Cronograma de actividades. Elaboración propia.

FEBRERO 2023 → SEMANA 2			
ACTIVIDADES GAMIFICADAS	LUNES (1 hora)	MARTES (1 hora)	MIÉRCOLES (2 horas)
Actividad gamificada 19: "Emotion Bingo"			
Actividad gamificada 20: "Catch the fly!"			
Actividad gamificada 21: "The board of the emotions"			
Actividad gamificada 22: "The train of emotions"			

FEBRERO 2023 → SEMANA 3			
ACTIVIDADES GAMIFICADAS	LUNES (1 hora)	MARTES (1 hora)	MIÉRCOLES (2 horas)
Actividad gamificada 23: "The train of emotions"			
Actividad gamificada 24: "Distribution of rewards"			
Actividad gamificada 25: "Distribution of rewards"			

Figura 4. Cronograma de actividades. Elaboración propia.

10. Evaluación

Para que el docente tenga una idea clara a través de los conceptos que el alumno ha ido adquiriendo sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, se ha de recurrir a la evaluación puesto que es un elemento esencial tanto para los profesores como para los padres y el alumnado. Como se puede observar, el tipo de evaluación puede ser variada pero es indispensable precisar la tipología más correcta que se adapte tanto a las necesidades del alumnado como a las del docente, no obstante tendremos en cuenta una evaluación de tipo continua y completamente flexible y adaptada tanto a los intereses del alumnado, como a los del proyecto, cambiando si fuese necesario algunas técnicas evaluadoras. Además, es muy importante emplear herramientas que favorezcan el contacto con los niños para así, poder valorar su postura y el aprendizaje adquirido. De esta manera, la evaluación y todo el proceso recorrido será exitoso y atenderá a todas las necesidades que puedan contravenir en la duración del proyecto.

Como se ha mencionado a lo largo de todo el trabajo final, se tomará la gamificación como un componente indispensable del aprendizaje y, por tanto, un elemento evaluador de dicho proceso. En virtud de la motivación y la diversión que puede llegar a ofrecer, este se convierte en un instrumento muy útil puesto que mantiene al alumnado en un entorno relajado y alejado de la típica clase magistral y, por esta razón, permitirá que la actividad lúdica se lleve a cabo de manera natural con un razonamiento lógico.

Finalmente, se puede realizar una evaluación de diferentes aspectos, por ejemplo, tratando de manera más general los conocimientos y evaluando los mismos de una manera más generalizada; también, se puede realizar de una forma más específica teniendo en cuenta, solamente, aquellos puntos de vista que se desean evaluar concretamente. En nuestro caso, se hará siguiendo tres modos diferentes de evaluación que destacaremos en las siguientes líneas.

10.1. Evaluación Del Proyecto

Es de vital importancia llevar a cabo una evaluación del proyecto que se pondrá a la práctica puesto que esto nos otorgará información sobre qué aspectos se han podido mejorar una vez finalizado y, además, cuáles han sido correctos en la ejecución del mismo. Para ello, se realizará una rúbrica analítica donde mal (1) corresponde a una falta de capacidad del ítem fijado y muy bien (4) es habilidad plena de comprensión de dicho ítem).

Ítem	Mal: 1	Regular: 2	Bien: 3	Muy bien: 4
Ítem 1. Organiza y planifica de forma evidente y ajustada los juegos a desarrollar durante el proyecto.				
Ítem 2. Determina los objetivos de aprendizaje de manera clara y estos se adaptan al marco legislativo.				
Ítem 3. Planteamiento de actividades lúdicas que favorezcan un aprendizaje significativo.				
Ítem 4. Vinculación de nuevos conceptos con ideas y contextos previos al alumno.				
Ítem 5. Ajuste del vocabulario y la gramática planteada.				

Tabla 1. Rúbrica de evaluación del proyecto. Elaboración Propia.

10.2. Evaluación Del Alumnado

El alumnado es el motor más importante y fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que es él quien, con ayuda del docente, guía y marca cada actividad o juego planteado. Por este motivo, no hay que olvidarlo ni dejar de tener en cuenta sus interés, motivaciones y deseos porque estos serán quienes propicien un aprendizaje exitoso. Para evaluar cada ítem propuesta a lo largo del proyecto, se recurrirá a una rúbrica analítica donde mal (1) corresponde a una falta de capacidad por parte del alumno del ítem fijado y muy bien (4) es habilidad plena de comprensión de dicho ítem).

Ítem	Mal: 1	Regular: 2	Bien: 3	Muy bien: 4
Ítem 1. Adquisición de los conocimientos expuestos, tanto el vocabulario como la gramática. Así como un correcto aprendizaje significativo de los mismos.				
Ítem 2. Participación y colaboración activa a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje.				
Ítem 3. Respeto a las ideas de los demás, a las suyas propias y al turno de palabra.				
Ítem 4. Escucha activa e interés al docente y compañeros del aula				

Ítem 5. Uso de las herramientas TICs propuestas según marcan las actividades lúdicas previstas.				
---	--	--	--	--

Tabla 2. Rúbrica de evaluación del alumnado. Elaboración Propia.

10.3. Evaluación Del Docente

Finalmente, otro factor muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje es la evaluación del docente en cuestión. Esta nos permite conocer las debilidades y fortalezas del mismo y, además, diseñar diferentes tipos de estrategias para una mejora continua de las actividades y juegos planteadas. La evaluación se llevará a cabo mediante una rúbrica analítica donde mal (1) corresponde a una falta de capacidad del ítem fijado y muy bien (4) es habilidad plena de comprensión de dicho ítem).

Ítem	Mal: 1	Regular: 2	Bien: 3	Muy bien: 4
Ítem 1. Propicia un buen clima en el aula donde hay respeto y compañerismo.				
Ítem 2. Implica al alumnado en la realización de actividades lúdicas favoreciendo así la participación activa.				
Ítem 3. Emplea materiales, recursos y herramientas innovadoras que propicien la motivación.				

Ítem 4. Informa al alumnado sobre los objetivos que persigue cada juego educativo propuesto.				
Ítem 5. Resuelve cualquier tipo de problema o duda en clase de manera positiva y correcta.				

Tabla 3. Rúbrica de evaluación del docente. Elaboración Propia.

11. Propuesta De Mejora

La situación de aprendizaje que se propone es plenamente adaptable a los intereses del alumnado y, además, resulta muy codiciosa para los alumnos. A pesar de esto, es inevitable que existan dificultades que impidan la correcta ejecución del proyecto de innovación planteado; esto se debe a que la realidad de una clase es otra muy diferente a la propuesta ya que influyen aspectos como el contexto familiar y escolar, la delimitación de los horarios, la falta de comprensión de las actividades lúdicas, el espacio, la falta de motivación, la falta de atención por parte del alumnado, etc.

Aunque este proyecto de innovación no puede llevarse a la práctica en estos momentos, no se descarta su futura implantación en una clase real porque bajo el propio criterio personal es muy completo y reúne una serie de ítems y contenidos que son primordiales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera inglesa. Asimismo, cabe destacar que al ser un proyecto muy variado puede emplearse para otras áreas de manera transversal como, por ejemplo, conocimiento y autonomía personal, simplemente habría que adaptar el vocabulario, la gramática y, sobre todo, el idioma a las necesidades específicas de cada alumno. Además, no sólo se centra en áreas concretas y específicas sino

que permite desarrollar un aprendizaje basado en valores como el respeto, la gratitud, la honestidad o la justicia, entre muchos.

Por último, hay que señalar que las actividades gamificadas permiten que el alumnado trabaje con los materiales que el profesor les proporcione y de manera grupal, es decir, fomentando una metodología participativa y cooperativa. Asimismo, habrá otras donde la utilización de las TICs sea clave para un buen desarrollo de la actividad gamificada porque estas permiten mayor autonomía y conocimiento de la realidad en los alumnos que las empleen como una herramienta útil en su educación. Esto puede llegar a ser muy beneficioso ya que en las circunstancias en las que nos encontramos en la actualidad, por la evolución de la sociedad a una condición más tecnológica, las TICs fomentan el interés, la motivación y el conocimiento del mundo tecnológico.

12. Reflexión Final Y Autoevaluación

Thanks to this innovation project, it has been possible to verify the usefulness of gamification as a fundamental resource in the teaching-learning process of English language acquisition in Early Childhood Education. This makes it possible to create a new and better climate in the classroom, away from everyday activities that are not very motivating, allowing for greater security, communication, interest in participating... A correctly structured gamification covers the complete integration of the contents of the different areas, connects the transversal axes of these and follows the development of the four basic skills of this foreign language: speaking, reading, writing and listening.

The realization, although not implementation, of this innovation project has pursued a series of objectives that have been taken into account at all times. Firstly, the students have been able to identify, work on and manage emotions and feelings (individual and group) through gamified activities and using English as the main language. Secondly, through these

activities, they have been able to develop skills of initiative, participation and reflection in the face of possible problems arising during the project. Thirdly, they have tried to maintain a good relationship with others, collaborate with their peers, respect the rules of the group and create an awareness of the environment. The vast majority of the proposed activities are structured in cooperative groupings, which allows the development of the third objective to be achieved. Fourthly and finally, another of the objectives achieved in this project is the use of oral language as an instrument of communication, as well as the comprehension of verbal messages in different classroom situations, improving productivity and significance.

To conclude, in the development of the work in general and of the project in particular, it can be stated that gamification is a very useful resource in the teaching of a foreign language in Early Childhood Education. It also offers many advantages and should be seen as a positive challenge for both teacher and pupils. The fundamental role that families can play should not be forgotten either, as their involvement in gamified activities will lead to widespread interest among pupils. In other words, it is a matter of thinking and acting with gamification as an active methodology and a teaching-learning strategy, stimulating the intrinsic motivation of children because without emotion there is no quality learning.

13. Referencias Bibliográficas

Bello Delgado, A. (2020). Enseñanza de una lengua extranjera mediante la gamificación en el aula de infantil.

Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Recuperado de: http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Caillois, R. (1958). Teoría de los juegos (Vol. 130). Editorial Seix Barral.

Cano-García, J. (2018). Aspectos básicos de la gamificación en las aulas de educación infantil. *Soria: Universidad de Valladolid.*

- Casado, M. (2016). La gamificación en la enseñanza de inglés en Educación Primaria. Universidad de Valladolid. Recuperado el, 17(02), 2017.
- Consejería de Educación (2008). Orden de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía. *BOJA (26/08/2008)*, 169, 17-53.
- Consejería de Educación (2022). Instrucción 11/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan Educación Infantil para el curso 2022/2023. *BOJA (23/06/2022)*.
- Consejo de Europa (2001). Marco común europeo de referencia para las lenguas. *Strasburgo: Consejo de Europa, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte/Instituto Cervantes*.
- de Pablos, J. (2000). La Educación Infantil y Primaria en la sociedad del conocimiento: el aprendizaje mediado por las tecnologías de la información y la comunicación. En I. s. Profesorado, *Introducción temprana a las TIC: estrategias para educar en un uso responsable en educación infantil y primaria* (págs. 25-45). Ministerio de Educación y Ciencia.
- Delgado, I. (2012). Naturaleza e importancia del juego en la infancia. En I. Delgado Linares, *El juego infantil y su metodología* (págs. 2-33). Madrid: Paraninfo.
- Espí, M., & Azurmendi, M. (1996). Motivation, Attitudes and Learning of Spanish as a Foreign Language. *Journal RESLA, 11*, 63-76.
- Fernández Molero, L. (2016). El juego como estrategia didáctica en Educación Infantil.
- Gallego, F. J., Molina, R. y Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. XX Jornadas sobre la enseñanza universitaria de la informática, Alicante.
- García A., & Llull, J. (2009). El modelo lúdico en la intervención educativa. En A. García, & J. Llull, *El juego infantil y su metodología* (págs., 8-39). Madrid: Editex.
- Gil-Cepeda Pérez, M., 1994. *Aspectos lúdicos en la enseñanza del francés, lengua extranjera*. [pdf] Castilla La-Mancha. Recuperado de

<<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=613652>> [Acceso 15 de noviembre de 2022].

González Alonso, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en Educación Primaria.

Igado, M. F. (2013). La gamificación como motivación en los entornos virtuales de aprendizaje. Ludoteracy, creación colectiva y aprendizaje. II Congreso internacional Educación Mediática y Competencia Digital, La Rioja.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

Ley orgánica 12/2009, de 10 de julio, de Educación.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín oficial del Estado*, 295(10), 27548-27562.

Ministerio de Educación y Formación Profesional (2022). Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado, 28, de 2 de febrero de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95/com>

Real Academia Española. (s.f.) Cultura. En Diccionario de la lengua española. Recuperado el 10 de noviembre de 2022, de: <https://dle.rae.es/diccionario>

Romero Rodríguez, A., & Espinosa Gallardo, J. (2019). Gamificación en el aula de educación infantil: Un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Edetania*, (56), 61-82.

Torres-Toukoumidis, A., y Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos medios*, 61-72.

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge: O'Reilly Media.

14. Anexos

14.1. Fichas De Revisión Bibliográfica

14.1.1. Ficha De Lectura I

Título: Gamificación en el aula de Educación Infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos.

Autor: Andrea Romero Rodríguez y Javier Espinosa Gallardo.

Cita bibliográfica: Romero Rodríguez, A., & Espinosa Gallardo, J. (2019). Gamificación en el aula de educación infantil: Un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Edetania*, (56), 61-82.

Resumen: El alumnado de Educación Infantil comienza en dicho periodo a desarrollar su proceso de lectoescritura. Para ellos es esencial que las fuentes y los medios que hayan a su alcance sean atractivos y capten su atención en el pleno sentido de la palabra. Por esta razón, se propone la gamificación como propuesta para desarrollar un aprendizaje basado en desafíos donde el juego sea el principal protagonista. En otras palabras, se pretende crear una consolidación entre el proceso de aprendizaje y el juego para mejorar los recursos que los docentes pueden ofrecer.

14.1.2. Ficha De Lectura II

Título: Aspectos básicos de la gamificación en las aulas de Educación Infantil.

Autor: Juan Antonio Cano García.

Cita bibliográfica: Cano-García, J. (2018). Aspectos básicos de la gamificación en las aulas de educación infantil. *Soria: Universidad de Valladolid*.

Resumen: Las nuevas tecnologías están cada día más presentes en nuestra vida. Por esta razón, emplear la gamificación como herramienta de aprendizaje y como recurso TIC

innovador es un acierto en nuestras aulas de infantil. La gamificación es una manera que el alumno tiene de aprender de una forma nueva, atractiva y gratificante.

14.1.3. Ficha De Lectura III

Título: Aprender jugando. La gamificación en el aula.

Autor: Ángel Torres- Toukoumidis y Luis M. Romero-Rodríguez.

Cita bibliográfica: Torres-Toukoumidis, A., y Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. Educar para los nuevos medios, 61-72.

Resumen: A partir de la nueva era digital, los educadores barajaron la posibilidad de crear actividades didácticas y motivadoras para los más pequeños. La gamificación surge como idea o propósito de este mismo objetivo; es bien sabido que los niños aman jugar con cualquier tipo de juego y es por este motivo que la gamificación aparece como una propuesta. Aprender jugando se convierte en una fuente enriquecedora en la adquisición de conceptos y contenidos tanto teóricos como prácticos.

14.1.4. Ficha De Lectura IV

Título: La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en Educación Primaria.

Autor: David González Alonso.

Cita bibliográfica: González Alonso, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en Educación Primaria.

Resumen: Este trabajo habla de la gamificación y de la función motivadora que posee en el aula. En primer lugar, se hace una investigación acerca de la importancia del interés y la motivación para adquirir un buen aprendizaje en los alumnos. Además, se hace un barrido sobre las diferentes definiciones dadas acerca del concepto gamificación. Finalmente, propone

diferentes ideas y recursos esenciales para favorecer dicha herramienta en el aprendizaje de la segunda lengua extranjera (inglés).

14.1.5. Ficha De Lectura V

Título: Enseñanza de una lengua extranjera mediante la gamificación en el aula de Infantil.

Autor: Alejandra Bello Delgado

Cita bibliográfica: Bello Delgado, A. (2020). Enseñanza de una lengua extranjera mediante la gamificación en el aula de infantil.

Resumen: El artículo propone un proyecto de innovación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera mediante la gamificación o ludificación en un aula de infantil. Como bien es conocido, la lengua inglesa posee una relevancia en la sociedad actual ya que está muy demandada. Por tanto, los educadores deberán innovar en la forma de su enseñanza y una buena manera de hacerlo será mediante la gamificación como metodología de aprendizaje innovadora.

14.2 Proyecto De Innovación

Proyecto de innovación			
TÍTULO/ TITLE: ¡Sin emoción no hay gamificación! / Without emotion there isn't gamification.	CURSO: 5 años de Educación Infantil.	AÑO ACADÉMICO: (Ejemplo didáctico que se puede plantear cualquier año).	
PRODUCTO FINAL: “El tren de las emociones”			

<p>JUSTIFICACIÓN: Mediante una serie de actividades gamificadas seleccionadas y planificadas en torno al crecimiento y desarrollo del discente, el docente llevará a cabo una combinación de tareas gamificadas relacionadas con el tratamiento de las emociones y los colores (asociándolos a las mismas). La finalidad principal es aprender, en este caso bajo una temática emocional, a través de una metodología basada en la gamificación haciendo del proceso de enseñanza-aprendizaje un recurso de interés y útil para todo el alumnado del curso que acontece.</p>	<p>CONTEXTO: El contexto en el que se desarrolla este conjunto de actividades gamificadas es en el centro escolar, concretamente en el aula de 5 años de Educación Infantil. Asimismo, las familias colaborarán activamente en el proyecto ya que se pretende la inclusión de las mismas en las tareas propuestas.</p>
<p>CONCRECIÓN CURRICULAR</p>	
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN:</p> <p>CCL1. Expresar sentimientos, vivencias, ideas o emociones con claridad de manera oral y adecuada a diferentes contextos y situaciones cotidianas conocidas, y participa en interacciones comunicativas con actitud curiosa, cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información como para construir vínculos personales.</p> <p>CCL2. Comprender e interpretar, de manera guiada, mensajes orales y audiovisuales sencillos del ámbito personal, social y educativo para participar activamente y de manera progresiva en contextos cotidianos.</p>	<p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Expresa sentimientos, vivencias, ideas o emociones oralmente y en diferentes situaciones cotidianas. · Comprende e interpreta mensajes orales y audiovisuales sencillos del ámbito personal, social y educativo. · Localiza información sencilla, descubriendo la

<p>CCL3. Localizar, de manera guiada, información sencilla, descubriendo su utilidad en el proceso de aprendizaje de la lectura, y la incorpora a las diferentes situaciones comunicativas, manifestando una actitud de curiosidad y disfrute.</p> <p>CP1. Participar, de manera guiada, en interacciones comunicativas sencillas en una lengua, además de la lengua o lenguas familiares relacionadas con situaciones cotidianas de su entorno, manifestando interés por otras lenguas y culturas.</p> <p>CD3. Participar, de manera guiada, en proyectos colaborativos mediante el uso de herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales, desarrollando habilidades básicas que le permitan expresarse y trabajar en equipo de manera efectiva.</p> <p>CPSAA1. Manifestar sus emociones y sentimientos y afrontar situaciones que no puede resolver solicitando ayuda y colaboración, relacionándose con las otras personas desde una actitud de respeto y afecto.</p> <p>CPSAA3. Participar en actividades colectivas de su entorno expresando sus necesidades y sus emociones libremente, colaborando y valorando la cooperación de las personas que le rodean.</p> <p>CCEC3. Expresar emociones, sentimientos y pensamientos utilizando su propio cuerpo como medio de comunicación y dar su opinión libremente ante manifestaciones artísticas</p>	<p>utilidad de la lectura e incorporándose a diferentes situaciones comunicativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Participa en interacciones comunicativas sencillas en una lengua, además de la lengua familiar. · Participa en proyectos colaborativos mediante el uso de herramientas digitales intuitivas y visuales y trabajando en equipo. · Manifiesta sus emociones y sentimientos y afrontar situaciones que no puede resolver solicitando colaboración y relacionándose con otras personas desde una actitud de respeto y afecto. · Participa en actividades colectivas de su entorno expresando sus necesidades y sus emociones libremente.
---	--

<p>sonoras, visuales y culturales, empezando a desarrollar una actitud abierta, inclusiva y empática.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Expresa emociones, sentimientos y pensamientos utilizando su propio cuerpo como medio de comunicación y dar su opinión libremente ante manifestaciones artísticas sonoras, visuales y culturales, empezando a desarrollar una actitud abierta, inclusiva y empática.
<p>CONTENIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Construcción de la identidad personal. · Expresión de emociones y sentimientos en la interacción con el medio físico, social y cultural. · Creación de situaciones comunicativas de la vida cotidiana para encontrar la utilidad del lenguaje. · Empleo del juego como actividad fundamental para el desarrollo de la autonomía y la identidad. · Acercamiento a la lengua extranjera con fórmulas de interacción simples. · Creación de situaciones de escucha y diálogo, · Aproximación y diferenciación de las formas escritas con otras formas de expresión. · Utilización del gesto y el movimiento para comunicar y expresar, a través de la dramatización por ejemplo. 	<p>OBJETIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Reconocer e identificar los propios sentimientos, emociones, intereses y necesidades, ampliando los recursos de expresión, saber comunicarlos a los demás, reconociendo y respetando los de los otros. · Fomentar el placer de colaborar con los iguales, respetando las normas del grupo y adquiriendo actitudes y hábitos propios

<p>· Uso de instrumentos tecnológicos facilitadores de la información, comunicación, expresión y creación.</p>	<p>de la vida en un grupo social más amplio.</p> <p>·Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas a través de diversos lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a cada intención y situación.</p> <p>· Utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, valorándose como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.</p> <p>· Comprender las intenciones y mensajes verbales de otros niños y niñas y personas adultas, adoptando una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.</p>
--	--

		· Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera para comunicarse en distintas situaciones del aula o del centro, y mostrar interés y disfrute al participar en estos intercambios comunicativos.
<p>COMPETENCIAS CLAVE:</p> <p>Competencia en comunicación lingüística (CCL).</p> <p>Aprender a aprender (AA).</p> <p>Competencia digital (CD).</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IEE).</p>		
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA		
Nº TOTAL DE TAREAS: 3		
TAREA 1		
TÍTULO/TITLE: “Do we talk about emotions?”/ “¿Hablamos de emociones?”	ÁREA-AS: - Conocimiento y autonomía personal. -Lenguajes y comunicación (inglés). -Conocimiento del entorno.	Nº SESIONES: 4

<p>DESCRIPCIÓN DE LA TAREA: A través de una serie de actividades gamificadas, los discentes aprenden e interiorizan el vocabulario específico sobre las emociones mientras que asocian las mismas al color que les corresponde (happy-yellow, sad-blue, angry-red, in love-pink, confident-orange, peaceful-green or scared-grey). Asimismo, se va a trabajar paralelamente, una estructura sencilla “I am...” de una manera innovadora y motivadora para el alumnado para así, conseguir una fácil adquisición del nombre de las emociones y un dominio de la estructura gramatical..</p>	
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN:</p> <p>CCL1. Expresar sentimientos, vivencias, ideas o emociones con claridad de manera oral y adecuada a diferentes contextos y situaciones cotidianas conocidas, y participa en interacciones comunicativas con actitud curiosa, cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información como para construir vínculos personales.</p> <p>CP1. Participar, de manera guiada, en interacciones comunicativas sencillas en una lengua, además de la lengua o lenguas familiares relacionadas</p>	<p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Expresa sentimientos, vivencias, ideas o emociones oralmente y en diferentes situaciones cotidianas. · Comprende e interpreta mensajes orales y audiovisuales sencillos del ámbito personal, social y educativo. · Participa en interacciones comunicativas sencillas en una lengua, además de la lengua familiar. · Participa en proyectos colaborativos mediante el uso de herramientas digitales intuitivas y visuales y trabajando en equipo. · Manifiesta sus emociones y sentimientos y afrontar situaciones que no puede resolver solicitando colaboración y relacionándose con otras personas desde una actitud de respeto y afecto. · Participa en actividades colectivas de su entorno expresando sus necesidades y sus emociones libremente. · Expresa emociones, sentimientos y pensamientos utilizando su propio cuerpo como medio de

<p>con situaciones cotidianas de su entorno, manifestando interés por otras lenguas y culturas.</p> <p>CD3. Participar, de manera guiada, en proyectos colaborativos mediante el uso de herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales, desarrollando habilidades básicas que le permitan expresarse y trabajar en equipo de manera efectiva.</p> <p>CPSAA1. Manifestar sus emociones y sentimientos y afrontar situaciones que no puede resolver solicitando ayuda y colaboración, relacionándose con las otras personas desde una actitud de respeto y afecto.</p> <p>CPSAA3. Participar en actividades colectivas de su entorno expresando sus necesidades y sus emociones libremente, colaborando y valorando la cooperación de las personas que le rodean.</p>	<p>comunicación y dar su opinión libremente ante manifestaciones artísticas sonoras, visuales y culturales, empezando a desarrollar una actitud abierta, inclusiva y empática.</p>
--	--

<p>CCEC3. Expresar emociones, sentimientos y pensamientos utilizando su propio cuerpo como medio de comunicación y dar su opinión libremente ante manifestaciones artísticas sonoras, visuales y culturales, empezando a desarrollar una actitud abierta, inclusiva y empática.</p>	
<p>CONTENIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Construcción de la identidad personal. · Expresión de emociones y sentimientos en la interacción con el medio físico, social y cultural. · Creación de situaciones comunicativas de la vida cotidiana para encontrar la utilidad del lenguaje. · Empleo del juego como actividad fundamental para el desarrollo de la autonomía y la identidad. · Acercamiento a la lengua extranjera con fórmulas de interacción simples. · Creación de situaciones de escucha y diálogo, · Aproximación y diferenciación de las formas escritas con otras formas de expresión. · Uso de instrumentos tecnológicos facilitadores de la información, comunicación, expresión y creación. 	
<p align="center">GAMIFIED ACTIVITY 1: “What are emotions? ”/“¿Qué son las emociones?”</p>	
<p>DESCRIPCIÓN: Para introducir en el aula de 5 años de Infantil el vocabulario correspondiente de la temática escogida, las emociones. El docente pondrá una canción que</p>	

los niños escucharán y verán; la finalidad es la iniciación al conocimiento de las siete emociones que se va a trabajar a lo largo de las sesiones (happy, sad, angry, in love, peaceful, confident and scared) junto al color correspondiente a cada una. Lo que se pretende es una adquisición del vocabulario específico, teniendo como idea la escucha y visualización de la canción todos los días al inicio de cada sesión. Así pues, cabe destacar que primero se pondrá la canción completa y después, habrá una segunda escucha donde el docente recalcará pausando el vídeo el nombre de las emociones con su color correspondiente y los niños tendrán que repetirlo.

Destreza básica a desempeñar: listening.

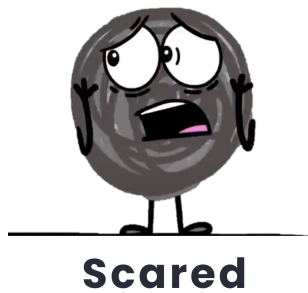
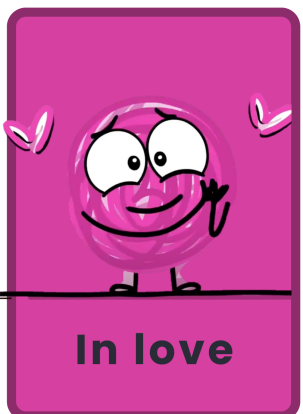
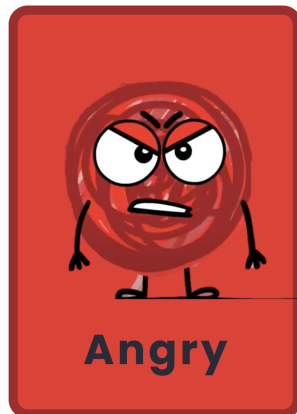
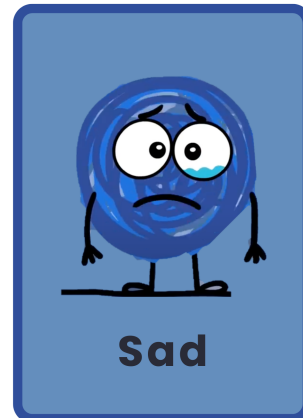
<p>PROCESO COGNITIVO: Conocer y comprender.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Variedad de los agrupamientos. Estructuras de trabajo cooperativas: gran grupo. 2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva: Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad. 3. Modelos pedagógicos: enseñanza lúdica a través de la gamificación. 	<p>TEMPORALIZACIÓN: 20 minutos.</p>
<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria.</p>	<p>RECURSOS: Enlace a la canción titulada “Feelings song”: https://www.youtube.com/watch?v=0076ZF4jg3</p>	
<p>GAMIFIED ACTIVITY 2: “Meet “The Emis”!” / “¿Conoce a “Los Emis”!”</p>		

DESCRIPCIÓN: Como se mencionaba en la actividad gamificada anterior, los niños escucharán la canción “Feelings song” nuevamente. Tras la primera escucha completa, el docente pausará el vídeo y mostrará unas flashcards tamaño A4 en las que aparecen “Los Emis” (nombre que reciben cada emoción representada), el color que corresponde a cada uno y el nombre en inglés de la emoción que representan. Además, para incorporar la gamificación a esta actividad, los alumnos crearán (con ayuda del profesor) un avatar personalizado e individual con la aplicación Classdojo. Gracias a ella, los discentes y el docente tendrán un registro más exhaustivo de las puntuaciones recibidas en cada actividad para sus posteriores recompensas. Además de esta manera, el alumnado se sentirá motivado y con ganas de seguir realizando actividades para completar su puntaje.

<p>PROCESO COGNITIVO: Conocer y comprender.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1. Variedad de los agrupamientos.</p> <p>Estructuras de trabajo cooperativas: gran grupo.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva:</p> <p>Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos:</p> <p>enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	<p>TEMPORIZACIÓN: 60 minutos.</p>
--	--	--

ESCENARIOS: Aula ordinaria.

RECURSOS: Flashcards de “Los Emis” y aplicación Classdojo.





**GAMIFIED ACTIVITY 3: “Our song of emotions” /
“Nuestra canción de las emociones”**

DESCRIPCIÓN: Presentadas ya las flashcards de “Los Emis” que nos acompañarán a lo largo de estas semanas de trabajo sobre las emociones, el docente reunirá a los niños en asamblea y cantará una breve canción sobre las emociones en inglés. La idea principal es repetirla todos los días en la rutina de asamblea para que los discentes memoricen e intenten interiorizar esta canción; de esta manera, les será mucho más fácil la adquisición de las mismas. A la vez que el maestro canta cada emoción, irá enseñando la flashcard correspondiente para asociar cada parte de la emoción con la emoción que procede. Para que los discentes puedan interactuar y participar en el momento de la canción, el maestro la cantará en español completamente salvo aquellas palabras propias del tema (emociones y colores) que se dirán en inglés. A continuación se presenta la canción:

*Los Emis de **colors** se han vuelto a hacer un lío y se han despertado muy coloridos.*

*Le vamos a ayudar a conocer cada **emotion**, por eso todos juntos cantamos **this song**.*

Monday is yellow** ¡qué **happy** estoy! todos sonreímos ante **this new day**. ¡**HAPPY!

Tuesday is red very angry**, se pone de morros y brazos cruzados. ¡**ANGRY!

***Grey wednesday** el monstruo estará pues tiene mucho **fear** y se asustará... ¡**buh!**
¡**SCARED!***

Thursday blue is very sad y alguna tear se le escapará ¡SAD!

Friday pink very much in love, le encantan kisses and hugs, ¡IN LOVE!

Saturday is green, ¡qué tranquilidad! me gusta calm and peace. ¡PEACEFUL!

Sunday is orange, I am very confident, me siento invencible y puedo con todo ¡CONFIDENT!

Destreza básica a desarrollar: listening and speaking.

<p>PROCESO COGNITIVO: Comprender y conocer.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1. Variedad de los agrupamientos. Estructuras de trabajo cooperativas: gran grupo.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva: Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos: enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN: 15 minutos.</p>
<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria.</p>	<p>RECURSOS: Flashcards de “Los Emis” (usadas en actividad gamificada 2).</p>	
<p>GAMIFIED ACTIVITY 4: “My emotional calendar” / “Mi calendario emocional”</p>		

DESCRIPCIÓN: Al hilo de la introducción a las emociones, se considera muy importante el conocimiento de las mismas a nivel personal; explicar al alumnado que en diferentes momentos del día se puede experimentar diferentes emociones y eso es común, es un tema interesante a tratar en el aula de 5 años. Por este motivo, el docente dará a cada niño una plantilla con su nombre propio y las pegará en el mural de clase donde todos los discentes tienen acceso fácil y directo a la misma. La idea es que al final de la jornada escolar, los alumnos cojan un color, se acerquen al mural y colorean cómo se han sentido de manera general a lo largo del día (happy-yellow, sad-blue, angry-red, in love-pink, confident-orange, peaceful-green or scared-grey). Tras haber coloreado, el docente podrá hablar y comentar en la asamblea cada una de las emociones que se han experimentado. Al final de la semana, se verá clara y visualmente su evolución emocional a lo largo de los días.

PROCESO COGNITIVO:

Comprender.

METODOLOGÍA:

1. Variedad de los agrupamientos.

Estructuras de trabajo cooperativas: individual.

2. Estrategias que favorecen la educación

inclusiva:

Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.

3. Modelos pedagógicos:

enseñanza lúdica a través de la gamificación.

TEMPORALIZACIÓN:

20 minutos.

<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria.</p>	<p>RECURSOS: Calendario de las emociones.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <h1 style="color: #FF00FF; letter-spacing: 5px;">APRIL</h1> </div>
---	---

GAMIFIED ACTIVITY 5: “Compose the emotion” / “Compón la emoción”

DESCRIPCIÓN: Esta actividad gamificada puede llevarse a cabo de dos maneras diferentes, en pequeños grupos de seis miembros o individualmente. La idea es repartir a cada discente ocho depresores que conforman un puzzle completo de cada emoción con su “Emi” y la palabra escrita debajo. Los alumnos tendrán que realizarlo correctamente y descifrar qué emoción les ha tocado en el puzzle. Posteriormente y para aumentar la dificultad de la actividad, una vez compuesta la emoción, pediremos a los alumnos que intenten decir “I am...+ la emoción que posean y la acompañen con su gesto característico tal y como aparece en la canción que ya casi conocen. Por ejemplo, un niño recompone el puzzle de la emoción amarilla, es decir happy, y tendrá que decir en voz alta y delante de todos sus compañeros “I am happy” y sonreír. El docente podrá ayudar a aquellos alumnos que les cueste diciendo la frase para que ellos la repitan.

Una variante o complemento más de esta actividad gamificada puede ser la realización de puzzles interactivos y personalizados con la aplicación “puzzle.org”. Los alumnos en sus grupos de trabajo y con la ayuda de sus tablets, podrán tener acceso a los diferentes puzzles que el docente de la asignatura ha llevado a cabo.

Destreza básica a desempeñar: speaking.

<p>PROCESO COGNITIVO: Conocer y comprender.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1. Variedad de los agrupamientos. Estructuras de trabajo cooperativas: individual o pequeños grupos.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva: Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos: enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	<p>TEMPORIZACIÓN: 45 minutos.</p>
<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria.</p>	<p>RECURSOS: Puzzle con depresores, aplicación “puzzel.org” y tablets. Ejemplo de puzzle con depresores:</p>	



Enlace de puzzle interactivo:

<https://puzzel.org/es/jigsaw/play?p=-NIJT5Y584anuloXF66p>



GAMIFIED ACTIVITY 6: “Aim and score!” / “¡Apunta y encesta!”

DESCRIPCIÓN: Para esta actividad gamificada necesitaremos siete papeleras o recipientes de color blanco y pompones de los ocho colores que conforman nuestras emociones (amarillo, gris, rosa, rojo, azul, verde y naranja). La tarea constará de dos niveles de dificultad; el primero consiste en colocar por el espacio las papeleras donde cada una contiene un “Emi” diferente y el nombre de la emoción en inglés (ver la foto en recursos). La maestra dirá “I am in love”, los discentes tendrán que encontrar entre la multitud el pompón rosa, en este caso, e intentar encestarlo en la papelera con el “Emi” rosa. El segundo nivel de dificultad consistirá en quitar la imagen de los “Emis” de las papeleras y dejar sólo la palabra (ver la foto en recursos); la idea es comprobar qué alumnos son capaces de asociar la oración de la maestra con la transcripción de la palabra. Finalmente, la maestra contará en inglés con ayuda de todos los alumnos los pompones encestandos en cada una de las papeleras y aquella papelera con más pompones en su interior será la ganadora. Los discentes hablarán de ella tras finalizar la actividad (qué es o

cómo y cuando la sienten), realizarán un dibujo de la misma e intentarán escribirla correctamente..

Destrezas básicas a desempeñar: listening, reading y writing.

<p>PROCESO COGNITIVO: Comprender y evaluar.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1. Variedad de los agrupamientos.</p> <p>Estructuras de trabajo cooperativas: gran grupo.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva:</p> <p>Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos:</p> <p>enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos.</p>
--	--	--

<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria.</p>	<p>RECURSOS: Pompones de colores y papeleras.</p> <p>Papelera con nivel 1 de dificultad:</p>  <p>Papelera con nivel 2 de dificultad:</p> 	
<p>TAREA 2</p>		
<p>TÍTULO/ TITLE: “¿Qué confusión!” / “What confusion!”</p>	<p>ÁREA-AS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento y autonomía personal. -Lenguajes y comunicación (inglés). -Conocimiento del entorno. 	<p>Nº SESIONES: 10 sesiones.</p>
<p>DESCRIPCIÓN DE LA TAREA: Se continúa con las actividades gamificadas y repasando la temática escogida, las emociones asociadas al color correspondiente. La</p>		

finalidad de esta tarea es seguir asentando los conceptos de la tarea anterior para alcanzar una adquisición completa y, además, incorporar una nueva palabra de vocabulario “Tangled” junto a dos nuevas estructuras gramaticales “How are you feeling?” y “I feel...”.

CRITERIOS DE	INDICADORES:
<p>EVALUACIÓN:</p> <p>CCL1. Expresar sentimientos, vivencias, ideas o emociones con claridad de manera oral y adecuada a diferentes contextos y situaciones cotidianas conocidas, y participa en interacciones comunicativas con actitud curiosa, cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información como para construir vínculos personales.</p> <p>CCL2. Comprender e interpretar, de manera guiada, mensajes orales y audiovisuales sencillos del ámbito personal, social y educativo para participar activamente y de manera progresiva en contextos cotidianos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Expresa sentimientos, vivencias, ideas o emociones oralmente y en diferentes situaciones cotidianas. · Comprende e interpreta mensajes orales y audiovisuales sencillos del ámbito personal, social y educativo. · Localiza información sencilla, descubriendo la utilidad de la lectura e incorporándose a diferentes situaciones comunicativas. · Participa en interacciones comunicativas sencillas en una lengua, además de la lengua familiar. · Participa en proyectos colaborativos mediante el uso de herramientas digitales intuitivas y visuales y trabajando en equipo. · Manifiesta sus emociones y sentimientos y afrontar situaciones que no puede resolver solicitando colaboración y relacionándose con otras personas desde una actitud de respeto y afecto. · Participa en actividades colectivas de su entorno expresando sus necesidades y sus emociones libremente. · Expresa emociones, sentimientos y pensamientos utilizando su propio cuerpo como medio de comunicación y dar su opinión libremente ante

<p>CCL3. Localizar, de manera guiada, información sencilla, descubriendo su utilidad en el proceso de aprendizaje de la lectura, y la incorpora a las diferentes situaciones comunicativas, manifestando una actitud de curiosidad y disfrute.</p> <p>CP1. Participar, de manera guiada, en interacciones comunicativas sencillas en una lengua, además de la lengua o lenguas familiares relacionadas con situaciones cotidianas de su entorno, manifestando interés por otras lenguas y culturas.</p> <p>CD3. Participar, de manera guiada, en proyectos colaborativos mediante el uso de herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales, desarrollando habilidades básicas que le permitan expresarse y trabajar en equipo de manera efectiva.</p>	<p>manifestaciones artísticas sonoras, visuales y culturales, empezando a desarrollar una actitud abierta, inclusiva y empática.</p>
--	--

<p>CPSAA1. Manifestar sus emociones y sentimientos y afrontar situaciones que no puede resolver solicitando ayuda y colaboración, relacionándose con las otras personas desde una actitud de respeto y afecto.</p> <p>CPSAA3. Participar en actividades colectivas de su entorno expresando sus necesidades y sus emociones libremente, colaborando y valorando la cooperación de las personas que le rodean.</p> <p>CCEC3. Expresar emociones, sentimientos y pensamientos utilizando su propio cuerpo como medio de comunicación y dar su opinión libremente ante manifestaciones artísticas sonoras, visuales y culturales, empezando a desarrollar una actitud abierta, inclusiva y empática.</p>	
<p>CONTENIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Construcción de la identidad personal. 	

- Expresión de emociones y sentimientos en la interacción con el medio físico, social y cultural.
- Creación de situaciones comunicativas de la vida cotidiana para encontrar la utilidad del lenguaje.
- Empleo del juego como actividad fundamental para el desarrollo de la autonomía y la identidad.
- Acercamiento a la lengua extranjera con fórmulas de interacción simples.
- Creación de situaciones de escucha y diálogo,
- Aproximación y diferenciación de las formas escritas con otras formas de expresión.
- Uso de instrumentos tecnológicos facilitadores de la información, comunicación, expresión y creación.

GAMIFIED ACTIVITY 7: “Tell me a story” / “Cuéntame un cuento”

DESCRIPCIÓN: Para esta actividad gamificada, el docente colocará a los discentes en pequeños grupos de seis miembros cada uno; a continuación, dará una tablet a cada grupo y proyectará el cuento animado titulado “The lion and the mouse”. En esta fábula se observará un suceso que acontece a los dos protagonistas y el cuál provoca una serie de emociones que los discentes ya conocen pues son las que estamos trabajando estos días. En primer lugar, el docente pondrá el vídeo completo para que el alumnado pueda comprenderlo y observarlo sin influencias y atendiendo. Posteriormente en la segunda vez, el educador con la aplicación Edpuzzle lo proyectará y en determinados momentos del cuento animado (concretamente cuando se hace alusión a las emociones), los alumnos recibirán una notificación en sus tablets indicándoles que han de seleccionar qué emoción de las tres opciones posibles que aparecen ha sido mencionada y experimentada por el protagonista. Por ejemplo: el cuento dice “The mouse was in the forest, he was happy. Happy”. Las tablets sonarán indicando que hay una tarea que realizar; los niños en grupos verán tres opciones A) Sad B) Confident C) Happy y, llegando a un consenso, tendrán que escoger cuál es la emoción correcta que siente nuestro protagonista en ese momento.

Una variante de esta actividad gamificada puede ser que el docente con la aplicación “Storyjumper” pueda recrear y narrar la historia “The lion and the mouse” creando él mismo, o con ayuda del alumnado, los personajes y el espacio del que consta el cuento. Además, se puede proponer que él sea el narrador para hacer la historia mucho más cercana y, posteriormente, plantear si algún alumno se animaría a contar la narración escuchando y repitiendo las frases que el maestro diga. Asimismo, se puede proponer que en gran grupo inventen un cuento nuevo donde se trabajen las emociones.

Destreza básica a desempeñar: listening and speaking.

<p>PROCESO COGNITIVO: Comprender y evaluar.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1. Variedad de los agrupamientos. Estructuras de trabajo cooperativas: pequeños grupos cooperativos.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva: Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos: enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos.</p>
<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria.</p>	<p>RECURSOS: Tablets, enlace al cuento, aplicación “Edpuzzle” y aplicación “Storyjumper”.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=vvHgrMxp118</p>	

GAMIFIED ACTIVITY 8: “Talk to me about you” / “Háblame de ti”

DESCRIPCIÓN: El docente coloca a los niños en un gran círculo en el suelo a modo de asamblea; a continuación, dejará en el suelo y boca abajo todas las flashcards que los niños ya conocen puesto que las usan diariamente en sus rutinas. El alumnado, en el orden que se le indique, tendrá que levantarse y coger una al azar; posteriormente, se sentarán en el centro de la asamblea con su flashcard en la mano y tendrán que decir, siguiendo las indicaciones del docente, “I am ... when...”. Por ejemplo: un niño coge una flashcard aleatoriamente, le toca la emoción scared, se sienta en el centro y dice “I am scared when ...” y cuenta en español una situación donde sintió miedo. Gracias a esta actividad, los discentes repasarán una estructura gramatical que ya conocen así como las palabras de vocabulario.

Posteriormente, se puede repartir a cada alumno y de forma aleatoria una flashcard de las emociones y pedirles (uno a uno) que graben su voz en la aplicación “Blabberize” escogiendo la emoción que les haya tocado como personaje principal y dándole vida.

Destreza básica a desempeñar: speaking.

PROCESO COGNITIVO:

Comprender y recordar.

METODOLOGÍA:

1. Variedad de los agrupamientos.

Estructuras de trabajo cooperativas: grupos cooperativos aleatorios.

2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva:

Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.

TEMPORALIZACIÓN:

45 minutos.

	<p>3. Modelos pedagógicos:</p> <p>enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	
<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria.</p>	<p>RECURSOS: Flashcards de los “Emis” (usadas en la actividad gamificada 2) y aplicación “Blabberize”.</p> <p>Ver ejemplo:</p> <p>http://blabberize.com/view/id/2143083</p>	
<p>GAMIFIED ACTIVITY 9: “How are they feeling?” / “¿Cómo se sienten?”</p>		
<p>DESCRIPCIÓN: Una vez conocidas las emociones en su gran mayoría, el docente dividirá la clase en pequeños grupos cooperativos y repartirá una tablet a cada uno. A continuación, proyectará un Kahoot titulado “How are they feeling?” donde habrá imágenes de niños sintiendo y expresando diferentes emociones y ellos tendrán que elegir la emoción que se representa entre las cuatro opciones posibles.</p> <p>Destreza básica a desempeñar: reading.</p>		
<p>PROCESO COGNITIVO:</p> <p>Comprender y evaluar.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1. Variedad de los agrupamientos.</p> <p>Estructuras de trabajo cooperativas: pequeños grupos cooperativos.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva:</p> <p>Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN:</p> <p>45 minutos.</p>











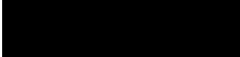

	<p>dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos:</p> <p>enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	
ESCENARIOS: Aula ordinaria.	<p>RECURSOS: Kahoot y tablets.</p> <p>Enlace al kahoot:</p> <p>https://create.kahoot.it/share/how-are-they-feeling/94d0679b-3fc2-45a5-a09e-b9e65942d230</p>	
GAMIFIED ACTIVITY 10: “Say cheese!” / “¡Decid queso!		
<p>DESCRIPCIÓN: El docente coloca a los niños en la asamblea y les pide que se sienten en el suelo. A continuación mostrará una flashcard aleatoria, pedirá a los discentes que imiten esa emoción y uno a uno realizará una fotografía expresándola. La idea de esta actividad es que los niños aprendan a expresar gestualmente las emociones y, además, nos servirá para realizar la siguiente actividad propuesta.</p>		
<p>PROCESO COGNITIVO:</p> <p>Comprender y aplicar.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1. Variedad de los agrupamientos.</p> <p>Estructuras de trabajo cooperativas: individual.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva:</p> <p>Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN:</p> <p>45 minutos.</p>

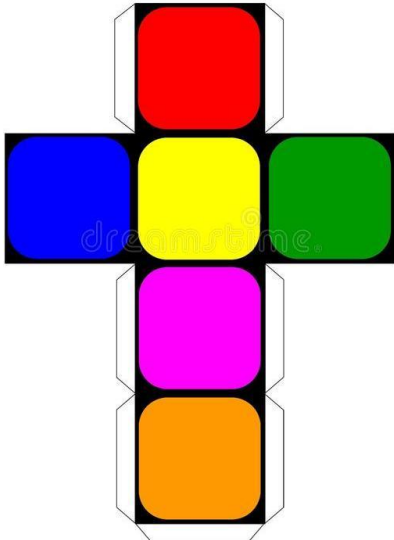
	<p>dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos:</p> <p>enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	
ESCENARIOS: Aula ordinaria.	RECURSOS: Cámara digital y flashcards de “Los Emis”.	
GAMIFIED ACTIVITY 11: “I feel... ” / “Yo me siento...”		
<p>DESCRIPCIÓN: Aprovechando y encontrando utilidad a las fotografías tomadas en la actividad anterior, se plantea la siguiente actividad. El docente prepara una plantilla plastificada para cada uno que constará de 6 filas y 3 columnas (ver la imagen de ejemplo en recursos). En la primera columna se encontrarán los siete colores correspondientes a las siete emociones que conocen; en la segunda, la fotografía de cada niño expresando la emoción que acompaña; finalmente, la última columna contiene huecos con el número de letras que contienen la emoción. Por ejemplo color azul, fotografía del niño triste y _ _ _ . Los alumnos, en pequeños grupos cooperativos, han de lanzar un dado de colores (rojo, azul, rosa, naranja, gris, naranja y amarillo) y escribir con el rotulador la emoción que corresponda al color. Al ser una plantilla plastificada, los niños podrán reutilizarla infinidad de veces ya que se puede borrar fácilmente y volver a escribir.</p> <p>Además de poder ayudarse entre los grupos cooperativos, por cada palabra correctamente escrita de cada niño, se le darán 5 puntos y aquellos grupos que consigan una puntuación igual o mayor a 120 puntos obtendrán una recompensa que se descubrirá al finalizar nuestro proyecto.</p> <p>Una vez finalizada la actividad y corregidas las palabras correspondientes a cada emoción, se pedirá que los niños se coloquen en parejas. El docente dará una pinza de madera con un letrero que pone “I feel...”. Un miembro de la pareja hará la pregunta de “How are you</p>		

feeling?” y el compañero/a tendrá que poner la pinza en el color que desee y decir “I feel confident”, por ejemplo. Esto se repetirá varias veces, el maestro irá supervisando la correcta pronunciación y los alumnos se turnarán para que todos puedan tanto responder cómo preguntar.

Destreza básica a desempeñar: writing and speaking.

<p>PROCESO COGNITIVO: Comprender y aplicar.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1. Variedad de los agrupamientos. Estructuras de trabajo cooperativas: pequeños grupos cooperativos y en parejas.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva: Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos: enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos.</p>
<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria.</p>	<p>RECURSOS: Plantilla de las emociones, dado de colores y pinza de madera “I feel ...”.</p>	

			-----
			-----
			-----
			---
			-----
			-----



GAMIFIED ACTIVITY 12: “Where am I? ” / “¿Dónde estoy?”

DESCRIPCIÓN: El docente realizará esta actividad gamificada en el gimnasio o pabellón del centro escolar. Para poder realizarla, colocará aros de colores (verde, rosa, azul, rojo, amarillo, naranja y gris) por el espacio delimitado. A continuación, escogerá a cinco niños al azar y les vendará los ojos. Los discentes con los ojos vendados tendrán que moverse por el espacio, con ayuda de dos compañeros cada uno, al ritmo de la música; cuando esta pare, se quitarán la venda, mirarán en qué aro han parado y, por turnos que el docente establecerá, tendrán que responder a la pregunta que el maestro haga “How are you

feeling?” diciendo “ I feel...” junto al color correspondiente a la emoción que hayan caído. Por ejemplo, un niño va caminando por el espacio y cuando la música para, él se encuentra en el aro rojo. A la pregunta del docente “How are you feeling?” tendrá que contestar “I feel angry” puesto que se encuentra en el aro de color rojo. Así se realizará con todo el grupo para practicar esta estructura gramatical.


Además de poder ayudarse entre los grupos cooperativos, por cada oración correctamente mencionada (buena pronunciación y asociación correcta entre el color del aro y la emoción que es), se le darán 5 puntos y aquellos grupos que consigan una puntuación igual o mayor a 120 puntos obtendrán una recompensa que se descubrirá al finalizar nuestro proyecto.


Destreza básica a desempeñar: speaking.

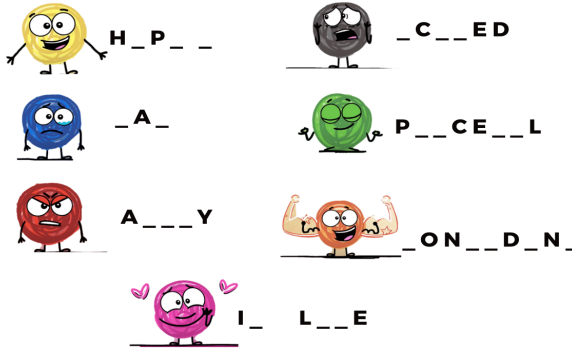
PROCESO COGNITIVO:	METODOLOGÍA:	TEMPORALIZACIÓN:
Comprender y evaluar.	<p>1. Variedad de los agrupamientos.</p> <p>Estructuras de trabajo cooperativas: grupos cooperativos aleatorios.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva:</p> <p>Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos:</p> <p>enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	45 minutos.

ESCENARIOS: Gimnasio o pabellón.	RECURSOS: Aros de colores y venda para los ojos.		
GAMIFIED ACTIVITY 13: “Do you remember?” / “¿Lo recuerdas?”			
<p>DESCRIPCIÓN: Esta actividad gamificada se realizará en pequeños grupos aleatorios, el docente dará una serie de tarjetas dobles (se usarán las flashcards de “Los Emis” en formato más pequeño) que colocará en la mesa boca abajo. Los alumnos, por turnos, tendrán que levantar dos tarjetas únicamente e intentar encontrar la pareja de “Emis” correcta; habrá una oportunidad por turno para que todos tengan las mismas posibilidades. Asimismo, para aquel grupo cooperativo que termine, el maestro volverá a dar tarjetas pero esta vez tendrán que asociar la imagen del “Emi” con la palabra escrita. Por ejemplo, si levanta la carta del “Emi” verde, deberá buscar la palabra “Peaceful”.</p> <p>Además de poder ayudarse entre los grupos cooperativos, por cada pareja correctamente formada, se le darán 10 puntos y aquellos grupos que consigan una puntuación igual o mayor a 50 puntos obtendrán una recompensa que se descubrirá al finalizar nuestro proyecto.</p> <p>Destreza básica a desempeñar: reading.</p>			
PROCESO COGNITIVO: Comprender.	METODOLOGÍA: 1. Variedad de los agrupamientos. Estructuras de trabajo cooperativas: pequeños grupos cooperativos. 2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva: Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta	TEMPORALIZACIÓN: 35 minutos.	

	<p>dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos:</p> <p>enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	
<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria.</p>	<p>RECURSOS: Flashcards de “Los Emis” y tarjetas con las palabras escritas.</p>	
<p>GAMIFIED ACTIVITY 14: “What a tangle!” / “¿Qué enredo!”</p>		
<p>DESCRIPCIÓN: El docente coloca a cada niño de pie y en círculo y va dando trozos largos de hilo de colores (azul, rojo, rosa, amarillo, naranja, verde y gris) de forma cruzada y sin control; es decir, los hilos se van mezclando con los niños de forma que quedan enredados (<i>Tangled</i>). La idea fundamental de esta actividad es que los discentes aprendan la nueva palabra y hacerles entender que en ocasiones nos podemos sentir así. En otras palabras, hay determinados momentos dónde no sabemos especificar o aclarar qué emoción sentimos y eso es tan válido como cualquier otra cosa. Sentirnos <i>tangled</i>, tal y como muestra esa maraña de hilos, es experimentar distintas emociones al mismo tiempo y no percibir una en concreto. A continuación, le mostraremos una nueva flashcard que nos acompañará a lo largo de estas semanas (ver en el apartado recursos).</p> <p>Después, pediremos a los niños que intenten “desenredarse” y se agrupen según el hilo deshilado que hayan cogido. Esos serán los grupos cooperativos que usaremos para esta actividad planteada; el docente pedirá que se agrupen y dará una plantilla a cada uno como el ejemplo. En ella, el alumnado deberá escribir y dibujar el nombre de la emoción que le haya tocado.</p> <p>Destreza básica a desempeñar: writing</p>		

<p>PROCESO COGNITIVO:</p> <p>Aplicar y crear.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1. Variedad de los agrupamientos.</p> <p>Estructuras de trabajo cooperativas: gran grupo y pequeños grupos cooperativos aleatorios.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva:</p> <p>Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos:</p> <p>enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN:</p> <p>45 minutos.</p>
<p>ESCENARIOS: Gimnasio o pabellón del centro.</p>	<p>RECURSOS: Flashcard “<i>Tangled</i>”, hilos y plantilla de actividad.</p> 	

	
<p>GAMIFIED ACTIVITY 15: “Can you write the emotion?” / “¿Sabes escribir la emoción?”</p>	
<p>DESCRIPCIÓN: El docente dividirá la clase en pequeños grupos cooperativos y dará a cada uno una plantilla plastificada diferente (ver imagen en recursos) con la tarea a desarrollar. La actividades gamificada es una especie de ahorcado donde cada grupo tiene que completar, con ayuda de las letras móviles, cada una de las emociones. Los discentes tendrán letras de sobra lo que dificultará la tarea puesto que tendrán que elegir de entre todas las posibles. Así pues, detrás de cada letra móvil encontrarán números detrás; estos serán la puntuación que vale cada letra y que, colocada correctamente, se sumará al valor al real. Por ejemplo: la emoción _ A _ necesita una S y una D, si los alumnos la colocan de forma adecuada, se voltearán ambas letras y se sumará su valor; así con todas las letras bien colocadas.</p> <p>Una variante de esta actividad gamificada es la ordenación de letras con la aplicación “Educaplay”. Aquellos grupos que hayan terminado, podrán (con ayuda de sus tablets) ingresar en el enlace que el profesor les facilite y, así, intentar descifrar qué emoción es ordenando las letras correctamente.</p> <p>Además de poder ayudarse entre los grupos cooperativos, por cada letra colocada ciertamente, se sumarán los puntos y aquellos que consigan una puntuación igual o mayor a 150 obtendrán una recompensa que se descubrirá al finalizar nuestro proyecto.</p> <p>Destreza básica a desempeñar: writing.</p>	

<p>PROCESO COGNITIVO: Recordar y crear.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1. Variedad de los agrupamientos. Estructuras de trabajo cooperativas: pequeños grupos cooperativos.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva: Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos: enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos.</p>
<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria.</p>	<p>RECURSOS: Plantilla plastificada, letras móviles, tablets y aplicación “Educaplay”.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Enlace a la actividad gamificada con la aplicación “Educaplay”:</p>	

	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13601572-.html
GAMIFIED ACTIVITY 16: “The Emotion Pac-Man” / “El comecocos de las emociones”	
<p>DESCRIPCIÓN: El docente proyectará un vídeo sobre cómo realizar un comecocos casero y con papel (ver enlace en recursos). La finalidad es que cada uno de los alumnos sea capaz de realizar el suyo propio pero entendiendo la dificultad de su desarrollo y la edad de los alumnos, el maestro guiará y se asegurará uno a uno que cada paso a llevar a cabo es correcto. Cuando se hayan realizado los veinticinco comecocos, el docente teniendo uno propio indicará qué deben poner en él; es decir, primero colorean cada uno de los ocho huecos con el color correspondiente a cada emoción ((happy-yellow, sad-blue, angry-red, in love-pink, confident-orange, peaceful-green, scared-grey and rainbow-tangled) y, posteriormente, dentro de cada número colocaremos una emoción escrita por ellos mismos. Para aquellos que tengan más dificultades en recordar la transcripción de estas, tendrán acceso directo a las flashcards colocadas en el rincón de las emociones del aula.</p> <p>Continuando con la actividad gamificada y finalizado el comecocos de las emociones, el docente pedirá a los alumnos que se coloquen en parejas. El objetivo es que elijan un número, vean la emoción escogida al azar y la indiquen en inglés. Por ejemplo:</p> <p><i>Niño 1: Number six.</i> <i>(El niño 2 mueve seis veces el comecocos)</i></p> <p><i>Niño 1: Blue color</i></p> <p><i>Niño 2: How are you feeling?</i></p> <p><i>Niño 1: I am sad // I feel sad (ambas son correctas).</i> <i>(Después se turnarán y rotarán)</i></p> <p>Destreza básica a desempeñar: speaking and writing.</p>	

<p>PROCESO COGNITIVO: Crear y recordar.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1. Variedad de los agrupamientos. Estructuras de trabajo cooperativas: individual y en parejas.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva: Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos: enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos.</p>
<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria.</p>	<p>RECURSOS: Enlace al vídeo sobre cómo realizar un comecocos: https://www.youtube.com/watch?v=zjy9W655NIo</p>	
<p>TAREA 3</p>		
<p>TÍTULO/ TITLE: “Un mundo de emociones” / “A world of emotions”</p>	<p>ÁREA-AS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento y autonomía personal. -Lenguajes y comunicación (inglés). 	<p>Nº SESIONES: 7</p>

	-Conocimiento del entorno.	
<p>DESCRIPCIÓN DE LA TAREA: Para concluir y poder conseguir el producto final deseado, se propone un conjunto de actividades gamificadas que permite al alumnado estar en contacto permanente con los conocimientos adquiridos para conseguir, así, un aprendizaje significativo. Los discentes mediante una gran variedad de tareas innovadoras y motivadoras, poseerán una adquisición completa de las emociones vistas a lo largo de todo el proyecto de innovación a la vez que disfrutan y trabajan cooperativamente.</p>		
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN:</p> <p>CCL1. Expresar sentimientos, vivencias, ideas o emociones con claridad de manera oral y adecuada a diferentes contextos y situaciones cotidianas conocidas, y participa en interacciones comunicativas con actitud curiosa, cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información como para construir vínculos personales.</p> <p>CCL2. Comprender e interpretar, de manera guiada, mensajes orales y audiovisuales sencillos del ámbito personal,</p>	<p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Expresa sentimientos, vivencias, ideas o emociones oralmente y en diferentes situaciones cotidianas. · Comprende e interpreta mensajes orales y audiovisuales sencillos del ámbito personal, social y educativo. · Localiza información sencilla, descubriendo la utilidad de la lectura e incorporándose a diferentes situaciones comunicativas. · Participa en interacciones comunicativas sencillas en una lengua, además de la lengua familiar. · Participa en proyectos colaborativos mediante el uso de herramientas digitales intuitivas y visuales y trabajando en equipo. · Manifiesta sus emociones y sentimientos y afrontar situaciones que no puede resolver solicitando colaboración y relacionándose con otras personas desde una actitud de respeto y afecto. 	

<p>social y educativo para participar activamente y de manera progresiva en contextos cotidianos.</p> <p>CCL3. Localizar, de manera guiada, información sencilla, descubriendo su utilidad en el proceso de aprendizaje de la lectura, y la incorpora a las diferentes situaciones comunicativas, manifestando una actitud de curiosidad y disfrute.</p> <p>CP1. Participar, de manera guiada, en interacciones comunicativas sencillas en una lengua, además de la lengua o lenguas familiares relacionadas con situaciones cotidianas de su entorno, manifestando interés por otras lenguas y culturas.</p> <p>CD3. Participar, de manera guiada, en proyectos colaborativos mediante el uso de herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales,</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Participa en actividades colectivas de su entorno expresando sus necesidades y sus emociones libremente. · Expresa emociones, sentimientos y pensamientos utilizando su propio cuerpo como medio de comunicación y dar su opinión libremente ante manifestaciones artísticas sonoras, visuales y culturales, empezando a desarrollar una actitud abierta, inclusiva y empática.
--	--

desarrollando habilidades básicas que le permitan expresarse y trabajar en equipo de manera efectiva.

CPSAA1. Manifestar sus emociones y sentimientos y afrontar situaciones que no puede resolver solicitando ayuda y colaboración, relacionándose con las otras personas desde una actitud de respeto y afecto.

CPSAA3. Participar en actividades colectivas de su entorno expresando sus necesidades y sus emociones libremente, colaborando y valorando la cooperación de las personas que le rodean.

CCEC3. Expresar emociones, sentimientos y pensamientos utilizando su propio cuerpo como medio de comunicación y dar su opinión libremente ante manifestaciones artísticas sonoras, visuales y culturales, empezando a desarrollar una

<p>actitud abierta, inclusiva y empática.</p>	
<p>CONTENIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Construcción de la identidad personal. · Expresión de emociones y sentimientos en la interacción con el medio físico, social y cultural. · Creación de situaciones comunicativas de la vida cotidiana para encontrar la utilidad del lenguaje. · Empleo del juego como actividad fundamental para el desarrollo de la autonomía y la identidad. · Acercamiento a la lengua extranjera con fórmulas de interacción simples. · Creación de situaciones de escucha y diálogo, · Aproximación y diferenciación de las formas escritas con otras formas de expresión. · Utilización del gesto y el movimiento para comunicar y expresar, a través de la dramatización por ejemplo. · Uso de instrumentos tecnológicos facilitadores de la información, comunicación, expresión y creación. 	
<p align="center">GAMIFIED ACTIVITY 17: “1, 2, and 3 ;action!” / “1,2 y 3 ;acción!”</p>	
<p>DESCRIPCIÓN: Para llevar a cabo esta actividad gamificada, pediremos a los alumnos que se coloquen en sus habituales grupos cooperativos de trabajo. El docente repartirá a cada grupo tarjetas de “Los Emis” con el nombre únicamente que pondrán boca a abajo (estas estarán repetidas, es decir, habrá más de ocho tarjetas y las emociones estarán repetidas). La actividad es muy sencilla, uno del grupo escoge una tarjeta y tendrá que representar mediante gestos y sonidos la emoción que aparezca en la misma; el resto del grupo tendrá que decirla en inglés y el niño que acierte se quedará con la tarjeta acertada.</p>	

La finalidad es reunir grupalmente el mayor número de tarjetas. El primer grupo que más tarjetas obtenga recibirá 20 puntos, el segundo 15, el tercero 10 y el último 15.

Destreza básica a desempeñar: reading.

<p>PROCESO COGNITIVO: Comprender y recordar.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1. Variedad de los agrupamientos.</p> <p>Estructuras de trabajo cooperativas: grupos cooperativos.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva:</p> <p>Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos:</p> <p>enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos.</p>
<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria.</p>	<p>RECURSOS: Flashcards de “Los Emis” tamaño tarjetas (todas serán de color blanco para practicar la lectura y comprensión de la palabra con la emoción que corresponde).</p>	
<p>GAMIFIED ACTIVITY 18: “Three in a row” / “Tres en raya”</p>		
<p>DESCRIPCIÓN: El docente dará a cada alumno tres figuras redondas de goma eva del mismo color las tres (rosa, rojo, azul, gris, amarillo, verde y naranja) pero cada alumno</p>		

<p>podrá escoger qué color elige. Los discentes tendrán que dibujar con rotuladores la cara de la emoción según el color que hayan escogido; posteriormente, el maestro explicará cómo se juega al tres en raya y pedirá a los alumnos que, en parejas, procedan a jugar las veces que quieran.</p>		
<p>PROCESO COGNITIVO: Aplicar y analizar.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1. Variedad de los agrupamientos. Estructuras de trabajo cooperativas: en parejas.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva: Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos: enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos.</p>
<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria.</p>	<p>RECURSOS: Goma eva, rotuladores y plantilla con celdas.</p>	



GAMIFIED ACTIVITY 19: “Emotion Bingo” / “Bingo de emociones”

DESCRIPCIÓN: El docente reparte a cada niño una plantilla del bingo de las emociones. La actividad gamificada consiste en que el maestro va diciendo oraciones sencillas que indican el color y la emoción y los niños van tachando hasta tener todos tachados. En esta ocasión y para añadir algo más de dificultad, la emoción no va unida al color; en otras palabras el docente puede decir “I am blue and I feel angry”, por ejemplo.

Destreza básica a desempeñar: listening.

PROCESO COGNITIVO:

Comprender y recordar.

METODOLOGÍA:

1. Variedad de los agrupamientos.


Estructuras de trabajo cooperativas: gran grupo.

2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva:

Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.

TEMPORALIZACIÓN:

45 minutos.

	<p>3. Modelos pedagógicos: enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	
<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria.</p>	<p>RECURSOS: Plantilla del bingo (cada alumno tendrá una diferente).</p> <p style="text-align: center;">EMOTION BINGO</p> 	
<p>GAMIFIED ACTIVITY 20: “Catch the fly!” / “¡Atrapa a la mosca! ”</p>		
<p>DESCRIPCIÓN: Para llevar a cabo esta actividad gamificada se necesitarán varios matamoscas comunes y tarjetas de “Los Emis” que serán repartidas por diferentes espacios o zonas del aula (también puede realizarse en el gimnasio si se requiere más espacio). El objetivo de esta actividad será que el docente irá diciendo estructuras como “I am...” “I feel...” y la emoción; el resto del alumnado, en sus grupos cooperativos y cada uno con su respectivo matamoscas, deberá buscar la emoción que haya oído. El primer grupo que toque la tarjeta y haya sido correcto, obtendrá los puntos que hayan detrás de la misma, estos se irán sumando hasta que la actividad finalice; asimismo, se obtendrá una recompensa que se descubrirá al finalizar nuestro proyecto.</p>		

Para que los discentes también puedan colaborar y practicar su speaking, el docente podrá ir nombrándolos uno a uno y, así, serán ellos quiénes indiquen una emoción al azar y el resto del grupo clase tendrá que buscarla.

Destreza básica a desempeñar: listening

<p>PROCESO COGNITIVO: Comprender y aplicar.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1. Variedad de los agrupamientos. Estructuras de trabajo cooperativas: grupos cooperativos.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva: Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos: enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos.</p>
<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria o gimnasio.</p>	<p>RECURSOS: Matamoscas y tarjetas de los “Emis” con puntos.</p>	

GAMIFIED ACTIVITY 21: “The board of the emotions” / “La diana de las emociones”

DESCRIPCIÓN: Para desempeñar y llevar a cabo esta actividad gamificada necesitaremos cuatro dianas de fieltro (una por cada grupo cooperativo) y varias pelotas con velcro. El objetivo es sencillo, los discentes se colocarán por grupos en el espacio

delimitado por el maestro y cerca de su diana. La actividad gamificada constará de varios niveles.

Nivel 1: ¿Qué oigo?/ What can I hear?

Se escucharán diferentes melodías breves que transmitirán determinados sentimientos en el alumnado. Estos han de ser capaces de dar en el blanco de la emoción que se exprese a través de la canción, teniendo tres oportunidades de tirada. En caso de acertar, se anotarán los puntos correspondientes a la misma.

Nivel 2: ¿Qué toco?/ What do I touch?

En el centro del aula o gimnasio (dependiendo de dónde quiera llevar a cabo el profesor la actividad) habrá una gran caja sorpresa (ver foto en recursos) en la que se encontrarán objetos misteriosos que nos provocan algún tipo de emoción o que pueden ir relacionados con algunas. Algunos ejemplos de objetos son: pañuelo de papel (sad), una imagen de un monstruo (scared), unos caramelos (happy), una carta de amor (in love)... Los alumnos tendrán que sacar los objetos de la caja sorpresa de uno en uno y sólo podrán coger otro cuando hayan dado en el blanco. Es importante destacar que un mismo objeto puede causar una emoción diferente a cada alumno y que se ha de ser flexible y coherente. Nuevamente y si aciertan tras las tres oportunidades, se contabilizarán los puntos junto con los del nivel 1.

Nivel 3: ¿Cómo me siento hoy? / How am I feeling today?

Los alumnos tendrán un tiempo determinado para pensar y escoger. La maestra irá grupo a grupo preguntando “How am I feeling today?”, los niños antes de tirar tendrán que decir “I am...” o “I feel...” y deberán dar en el blanco de la emoción mencionada tras tres posibilidades. Como se decía anteriormente, los puntos obtenidos en este último nivel se sumarán a los de los demás niveles.

Además de poder ayudarse entre los grupos cooperativos, por cada acierto en el blanco se sumarán los puntos correspondientes a cada tiro y aquellos que consigan una puntuación igual o mayor a 100 obtendrán una recompensa que se descubrirá al finalizar nuestro proyecto.

Destreza básica a desempeñar: speaking.			
PROCESO Recordar.	COGNITIVO:	METODOLOGÍA: 1. Variedad de los agrupamientos. Estructuras de trabajo cooperativas: grupos cooperativos. 2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva: Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad. 3. Modelos pedagógicos: enseñanza lúdica a través de la gamificación.	TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos.
ESCENARIOS: Aula ordinaria.		RECURSOS: Caja sorpresa de las emociones, dianas, pelotas con velcro, altavoz y melodías.	

(Nota: lo ideal sería que cada color de la diana/ruleta correspondiera al de la emoción para que la asociación sea más completa y significativa).

GAMIFIED ACTIVITY 22: “The train of emotions” / “El tren de las emociones”

DESCRIPCIÓN: Para concluir con el proyecto de innovación, se procede a la realización y puesta en práctica del producto final “El tren de las emociones”. A lo largo de todas las sesiones programadas, se han trabajado ocho emociones clave (happy, sad, scared, angry, in love, confident, peaceful and tangled) asociadas a un color (yellow, blue, grey, red, pink, orange, green and rainbow). Por tanto y siguiendo con la agrupación establecida, los discentes se reunirán en grupos cooperativos encontrando un total de cuatro. La idea principal es que cada grupo trabaje con dos emociones que le hayan tocado aleatoriamente para crear “El tren de las emociones”. Cada vagón será de un color y una emoción y en él incorporaremos todo lo aprendido y llevado a cabo en las sesiones como las flashcards, las plantillas, nuestros hilos de colores, etc. Además, se propone a cada grupo la realización de un dibujo que exprese las emociones escogidas y elementos (tanto de casa como del colegio) que estén asociados a las mismas.

Para hacer esta actividad mucho más atractiva y motivadora para los alumnos, se pedirá que cada grupo cooperativo ensaye una breve dramatización sobre las emociones escogidas. La idea es que cada grupo haga un pequeño y corto teatro representando la emoción que le haya tocado al azar y los demás han de adivinar diciendo la emoción que corresponda. Para que sea más realista, habrá un taller de pintacaras donde cada niño llevará en su rostro el color característico a la emoción que represente. Asimismo, los padres y familiares estarán invitados para ver y ayudar a los alumnos a la realización de su producto final y tendrán una misión; estos deberán traer preparado de casa un juego inventado o cuento en inglés para que los propios alumnos lo realicen en clase.

En definitiva, el objetivo de crear un tren de las emociones junto a la dramatización y la participación de las familias, es hacerles entender que las emociones propias “viajan”

constantemente y que dependiendo del vagón donde estemos sentados se experimentará una u otra. Además, involucrando a las familias se pretende fomentar el apoyo que estas pueden darnos en el proceso de entender las emociones propias. Finalmente, se concluye haciéndoles ver la importancia de ser capaces de identificar la emoción que se siente en cada momento y, sobre todo, expresarla; pues tener la habilidad de conocer las propias emociones nos permitirá un desarrollo pleno de la empatía, la autoestima, el autoconocimiento y el control de las mismas. ¿Te animas a subirte al “tren de las emociones”?

<p>PROCESO COGNITIVO: Analizar y crear.</p>	<p>METODOLOGÍA:</p> <p>1. Variedad de los agrupamientos. Estructuras de trabajo cooperativas: grupos cooperativos.</p> <p>2. Estrategias que favorecen la educación inclusiva: Ajuste multinivel a cada niño o niña si presenta dificultades en la realización de la actividad.</p> <p>3. Modelos pedagógicos: enseñanza lúdica a través de la gamificación.</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN: 135 minutos.</p>
<p>ESCENARIOS: Aula ordinaria.</p>	<p>RECURSOS: Colores, rotuladores, folios, flashcards de “Los Emis”, recursos empleados en actividades anteriores...</p>	

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO (*)		
INDICADOR: Expresa sentimientos, vivencias, ideas o emociones oralmente y en diferentes situaciones cotidianas.	MEDIO: Observación directa.	INSTRUMENTOS: Rúbrica analítica.
INDICADOR: Comprende e interpreta mensajes orales y audiovisuales sencillos del ámbito personal, social y educativo.	MEDIO: Observación directa.	INSTRUMENTO: Rúbrica analítica
INDICADOR: Localiza información sencilla, descubriendo la utilidad de la lectura e incorporándose a diferentes situaciones comunicativas.	MEDIO: Observación directa.	INSTRUMENTO: Rúbrica analítica
INDICADOR: Participa en interacciones comunicativas sencillas en una lengua, además de la lengua familiar.	MEDIO: Observación directa.	INSTRUMENTO: Rúbrica analítica
INDICADOR: Participa en proyectos colaborativos mediante el uso de herramientas digitales intuitivas y visuales y trabajando en equipo.	MEDIO: Observación directa.	INSTRUMENTO: Rúbrica analítica

<p>INDICADOR: Manifiesta sus emociones y sentimientos y afrontar situaciones que no puede resolver solicitando colaboración y relacionándose con otras personas desde una actitud de respeto y afecto.</p>	<p>MEDIO: Observación directa.</p>	<p>INSTRUMENTO: Rúbrica analítica</p>
<p>INDICADOR: Participa en actividades colectivas de su entorno expresando sus necesidades y sus emociones libremente.</p>	<p>MEDIO: Observación directa.</p>	<p>INSTRUMENTO: Rúbrica analítica</p>
<p>INDICADOR: Expresa emociones, sentimientos y pensamientos utilizando su propio cuerpo como medio de comunicación y dar su opinión libremente ante manifestaciones artísticas sonoras, visuales y culturales, empezando a desarrollar una actitud abierta, inclusiva y empática.</p>	<p>MEDIO: Observación directa.</p>	<p>INSTRUMENTO: Rúbrica analítica</p>

(*) La valoración de lo aprendido de los discentes persigue una finalidad concreta: obtener información sobre la evolución educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño para, así, llevar una mediación más correcta y orientada a la mejora. Por tanto, la evaluación que se lleve a cabo debe describir los progresos del alumnado, las dificultades que se pueden encontrar y los recursos o planteamientos a desarrollar. Así pues, para poder llevar a cabo la evaluación de este proyecto de innovación en el aula de Educación Infantil, es

necesario poseer diferentes instrumentos de evaluación; estos serán rúbricas, listas de control, anecdotario, registros puntuales elaborados por el docente en cuestión y diarios de clase, entre otros. El medio que se aplicará será la observación directa que nos servirá de interpretación para corroborar si los niños han sido capaces de cumplir esos indicadores propuestos o no. Por tanto y como se mencionaba, la evaluación ha de ser íntegramente explicativa y cualitativa otorgando interpretaciones con significado para comprender y valorar los procesos del ámbito de enseñanza y aprendizaje.

Retomando lo anteriormente mencionado, la nueva instrucción 11/2022, de 23 de junio, de la Dirección General de ordenación y evaluación educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan Educación Infantil para el curso 2022/2023, propone en sus anexos IV y V un modelo de instrumentos de evaluación que se van a utilizar en la educación actual. Estos nos servirán de ayuda, complemento y referencia en la evaluación del proyecto de innovación; con todo esto se pretende una adaptación casi íntegra de la nueva legislación a la espera de un nuevo decreto.


·14.3 Recompensas Grupales E Insignias

En primer lugar, aquí se recoge la tabla que reúne a todos los componentes de los grupos cooperativos; cada miembro (con ayuda del docente) ha escogido un nombre de equipo en inglés y muy relacionado con el tema de las emociones. La misma se encontrará en un rincón del aula y todos los discentes podrán tener acceso a ella para que vayan viendo la evolución de su puntuación en el transcurso de las actividades gamificadas.

	<h2 style="text-align: center;">GRUPOS COOPERATIVOS</h2>
<p style="text-align: center;">Grupo 1. "Happy, happy"</p>	<p style="text-align: center;">Total puntos obtenidos.</p>
<p style="text-align: center;">Grupo 2. "We are confident!"</p>	<p style="text-align: center;">Total puntos obtenidos.</p>
<p style="text-align: center;">Grupo 3. "Very angry"</p>	<p style="text-align: center;">Total puntos obtenidos.</p>
<p style="text-align: center;">Grupo 4. "Peace, peace, peaceful!"</p>	<p style="text-align: center;">Total puntos obtenidos.</p>

A continuación, aquí se recogen las recompensas que pueden obtener los alumnos y las alumnas tras realizar las actividades gamificadas como se indica. Cada una posee una puntuación diferente y según los puntos que haya adquirido cada alumno de manera grupal, se podrá tener acceso a unas u otras. Asimismo, no sólo se tendrán en cuenta las recompensas obtenidas por el grupo sino que se le otorgará una, o varias, insignias individuales a aquellos que hayan conseguido superar las destrezas básicas de la lengua extranjera inglesa: speaking, listening, reading y writing. Algunos ejemplos de recompensas e insignias:

I CHOOSE WHICH
STORY IS TOLD IN
CLASS.



ELIJO QUÉ CUENTO
SE CUENTA EN
CLASE

USE THE TABLET
FOR 15 MINUTES



USAR 15 MINUTOS LA
TABLET

YOU WIN A FREE
PENCIL!




¡GANASTE UN
LÁPIZ DE
REGALO!

WE USE THE
PLASTICINE FOR 15
MINUTES



USAMOS LA PLASTILINA
DURANTE 15 MINUTOS

CHOOSE WHICH
SONG TO LISTEN TO



ELEGIR QUÉ CANCIÓN
ESCUCHAR

I CAN DELIVER A
JOB A DAY LATER




PUEDO ENTREGAR UN
TRABAJO UN DÍA
DESPUÉS

SIT WITH
WHOMEVER I WANT
FOR A DAY.



SENTARME CON QUIEN
QUIERA DURANTE UN
DÍA.

WE LEAVE FOR
RECESS 5 MINUTES
EARLIER




SALIMOS AL RECREO 5
MINUTOS ANTES

HOMEWORK-FREE
DAY



DÍA SIN
DEBERES

I AM A "TEACHER"
FOR A DAY



SOY "MAESTRO"
POR UN DÍA

WE USE CLASSROOM
GAMES



UTILIZAMOS LOS
JUEGOS DE CLASE

I BRING MY FAVORITE
TOY TO CLASS



TRAIGO MI JUGUETE
FAVORITO A CLASE

