



**Facultad de  
Ciencias Sociales  
y Humanas - Teruel**  
**Universidad Zaragoza**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO  
EN MAGISTERIO DE EDUCACIÓN INFANTIL**

**La Enseñanza de la Lengua Inglesa a través de la  
Gamificación: Proyecto de Intervención  
en Educación Infantil**

**Alumno/a: María Toledo Caballé**

**NIA: 708617**

**Director/a: Luis Ángel Gil Acirón**

**AÑO ACADÉMICO 2019-2020**

## ÍNDICE

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| RESUMEN.....                                                       | 4  |
| 1. INTRODUCCIÓN .....                                              | 5  |
| 2. JUSTIFICACIÓN .....                                             | 5  |
| 3. OBJETIVOS .....                                                 | 6  |
| 3.1 Objetivo general .....                                         | 6  |
| 3.2 Objetivos específicos.....                                     | 6  |
| 4. MARCO TEÓRICO.....                                              | 7  |
| 4. 1 El juego .....                                                | 7  |
| 4.1.1 Importancia del juego.....                                   | 8  |
| 4.2 La gamificación.....                                           | 9  |
| 4.2.1 Conceptualización .....                                      | 9  |
| 4.2.2 Origen y características .....                               | 10 |
| 4.2.3 La gamificación en Educación Infantil .....                  | 13 |
| 4.2.4 La gamificación en el aprendizaje de la lengua inglesa ..... | 14 |
| 4.3 Las emociones .....                                            | 16 |
| 4.3.1 Factores emocionales .....                                   | 17 |
| 4.3.2 Componentes emocionales .....                                | 19 |
| 4.3.3 Hipótesis del Filtro Afectivo: Implicaciones didácticas..... | 20 |
| 5. PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA .....                        | 22 |
| 5.1 Presentación .....                                             | 22 |
| 5.2 Contexto .....                                                 | 22 |
| 5.3 Objetivos .....                                                | 23 |
| 5.4 Metodología .....                                              | 23 |
| 5.5 Cronograma.....                                                | 26 |
| 5.6 Proyectos .....                                                | 27 |

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| 5.7 Actividades.....                                      | 28 |
| 5.8 Evaluación.....                                       | 46 |
| 6. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL.....                | 47 |
| 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....                       | 49 |
| ANEXO A: <i>Kahoot!</i> 1º Evaluación.....                | 51 |
| ANEXO B: Ficha de Observación y Registro Anecdótico ..... | 52 |
| ANEXO C: <i>ClassDojo</i> .....                           | 54 |
| ANEXO D: Canciones .....                                  | 55 |
| ANEXO E: El monstruo de colores .....                     | 57 |
| ANEXO F: Actividad series de emociones.....               | 58 |
| ANEXO G: <i>Genial.ly</i> y <i>Quizziz</i> .....          | 59 |
| ANEXO I: Sopa de letras .....                             | 61 |
| ANEXO J: <i>Greenman and The Magic Forest</i> .....       | 62 |
| ANEXO K: Juego de cartas de la familia.....               | 63 |

## RESUMEN

La enseñanza de la lengua inglesa en Educación Infantil debe hacerse de forma dinámica y teniendo en cuenta la motivación y la autoconfianza del alumno para conseguirlo. Por esta razón, este trabajo busca desarrollar una propuesta educativa para la enseñanza de esta lengua extranjera que asuma las ideas sostenidas en la Hipótesis del Filtro Afectivo de Stephen Krashen y emplee una metodología basada en la gamificación. La experiencia de gamificación diseñada estará dividida en proyectos en los que se llevarán a cabo una serie de misiones cuyo objetivo será el aprendizaje de conceptos básicos de forma divertida y amena. Su evaluación se realizará trimestralmente utilizando como herramientas fundamentales aplicaciones informáticas y registros anecdóticos.

**Palabras clave:** Lengua inglesa, Gamificación, Emociones, Filtro Afectivo

### **Abstract**

The teaching of the English language in Early Childhood Education must be dynamic and should take into account the student's motivation and self-confidence. For this reason, this work seeks to develop an educational intervention that will assume the ideas sustained in Stephen Krashen's Affective Filter hypothesis and will adopt a gamification-based methodology. The gamified experience will be divided into several projects, each of them will include a series of missions to be carried out in order to learn basic concepts in a fun and enjoyable way. Evaluations will be given quarterly using computer applications and anecdotal records as key tools.

**Key words:** English language, Gamification, Emotions, Affective Filter

## 1. INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años, el aprendizaje de la lengua inglesa ha ido ganando una cierta relevancia, abriendo un amplio abanico a nivel universal, tanto en lo personal como en lo profesional.

Para empezar, definiremos el término juego y la importancia que conlleva su uso a través de distintos materiales, tanto en la personalidad como en la evolución de distintas capacidades que desarrolla el niño. Seguidamente, procederemos a estudiar la gamificación, un concepto relativamente nuevo, que aborda los elementos más comunes en todo tipo de juegos como medio de aprendizaje, con unos objetivos, estrategias y recursos concretos.

Por otra parte, hablaremos de las emociones, un elemento importante en el adecuado desarrollo del niño, influyente en el momento de aprender nuevos conceptos y que, si no se trabaja adecuadamente desde edades tempranas, puede afectar a la vida adulta. Dentro de este concepto, nos enfocaremos en la Hipótesis del Filtro Afectivo de Stephen Krashen para hablar de las emociones que pueden afectar de forma más directa en la adquisición de una segunda lengua, así como en varias tácticas para poder gestionarlas. Para Krashen, hay tres variables muy influyentes en el momento de reducir o incrementar el filtro afectivo: la motivación, la ansiedad y la confianza en uno mismo.

Finalmente, se desarrollará un proyecto de intervención educativa, que va a consistir en la aplicación de una experiencia de gamificación con el fin de dar soporte a la enseñanza de la lengua inglesa en el aula de Infantil, teniendo en consideración las diferentes emociones implicadas.

## 2. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto busca implementar una serie de estrategias propias de la gamificación educativa de manera que el alumno de segundo ciclo de Educación Infantil tenga una experiencia de aprendizaje de la lengua inglesa agradable y positiva.

La Orden de 28 de marzo de 2008, en la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Infantil en Aragón, recoge la iniciación en la experiencia oral de una lengua extranjera: “en el segundo ciclo (...) se iniciará al alumno en la expresión oral de una lengua extranjera” (p. 4946).

Aprender un nuevo idioma tiene muchos beneficios, tanto a nivel personal como a nivel profesional: contribuye al desarrollo integral, aumenta la autoestima, ayuda a crecer personalmente, nos da la oportunidad de poder conocer otros países y culturas y nos abre puertas en el mundo laboral a causa de la globalización que estamos viviendo y a las constantes relaciones que se establecen entre los diferentes países.

En este trabajo, favoreceremos este aprendizaje por medio de la gamificación, que es un método que emplea los elementos de un juego en distintos contextos de aprendizaje, usándolos para motivar, aumentar la concentración y el esfuerzo en el alumnado y que está basado en el logro, la competencia, la colaboración y la autoexpresión, llevando al alumno a ser el centro del juego y a sentirse involucrado en él.

### 3. OBJETIVOS

Este trabajo busca generar conocimiento acerca de los beneficios potenciales de la gamificación en el aula de lengua inglesa. Para este fin, se plantean los siguientes objetivos:

#### 3.1 Objetivo general

- Diseñar una propuesta de intervención en el aula de Educación Infantil de la enseñanza de la lengua inglesa a partir de la gamificación y la Hipótesis del Filtro Afectivo.

#### 3.2 Objetivos específicos

- Generar conocimiento acerca de la gamificación y la Hipótesis del filtro Afectivo.
- Diseñar actividades, dentro de un sistema gamificado, que aumenten la motivación e interés del alumnado con respecto a la lengua inglesa.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1 El juego

Según la RAE (2010), el juego es “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. El juego siempre ha formado parte en nuestras vidas, pasando por diferentes etapas, desde el nacimiento hasta la vejez.

En el momento de abordar el concepto de juego, nos encontramos con un amplio abanico de perspectivas de diversos autores, como Brunner y Michelet. Jerome Bruner (1984) nos habla de las funciones básicas del juego: por una parte, son actividades en las que las consecuencias de los errores y los fracasos disminuyen, siendo actividades serias que no tienen resultados frustrantes para el niño. Los niños no se preocupan por los resultados que puedan tener, sino que rectifican dando rienda suelta a su fantasía. También, muchas veces, parece que el juego esté pensado para seguir un plan y no ser espontáneo. Finalmente, el juego divierte, muchas veces poniendo distintos obstáculos en el mismo para que puedan ir superándolos.

Por otro lado, Michelet (1986, p. 22) sostiene que el uso del juego y los juguetes favorecen al crecimiento del niño, ayudándole en el progreso de cinco características de la personalidad:

- *Afectividad*: siendo una fuente de placer y entretenimiento, puede expresarse libremente y descargar tensiones. Le permite resolver conflictos, superar metas, establecer relaciones afectivas con distintos objetos.
- *Motricidad*: ayuda a mejorar el desarrollo de las funciones psicomotrices, tanto la motricidad gruesa como la fina.
- *Inteligencia*: mediante el juego, la manipulación de objetos y el juego simbólico, el niño es capaz de ir modificando el curso de los acontecimientos e inicia el análisis y el razonamiento de los objetos.
- *Creatividad*: durante los distintos niveles del juego, los niños van empleando diferentes destreza y procesos que dan cabida a ser creativos mediante la producción, invención y la ficción

- *Socialización:* el juego permite la interacción y el incremento de la comunicación, preparándose para relacionarse entre ellos. El juego pasa por varias fases: primero el niño juega solo, seguidamente le gusta estar con otros niños, uno al lado del otro, de forma que cada uno se guía por sus propios intereses o acciones, más tarde surge el juego competitivo, donde los alumnos se divierten interactuando con uno o varios compañeros.  
Finalmente, surge el juego cooperativo donde el alumno se divierte en un grupo organizado que tiene un objetivo colectivo común.

#### 4.1.1 Importancia del juego

El juego es importante para los niños porque a través de él se comunican con el mundo. Tiene un papel importante en la etapa infantil, siendo un recurso fundamental para la maduración, ya que posee un gran valor educativo. Gracias a él el niño desarrolla distintas capacidades:

- Físicas
- Desarrollo sensorial y mental
- Afectivas
- Creatividad e imaginación
- Formar hábitos de cooperación
- Aprender a conocer su cuerpo, los límites de él y de su entorno

Tal es así, que ya la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo, especificaba en la etapa de Educación Infantil, la importancia del juego como una actividad propia en dicha etapa. Teniendo un carácter motivador e dotando de importantes posibilidades al niño.

## 4.2 La gamificación

### 4.2.1 Conceptualización

El término gamificación fue definido en un principio por Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011, p. 2), en el artículo *Gamification: Toward a definition*, para referirse al “uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son juegos”.

Es un concepto con diversas definiciones, las cuales están ligadas a diferentes visiones. Por ejemplo, Contreras y Eguis (2016) afirman que se trata de utilizar diferentes mecánicas asociadas a un videojuego para presentar al alumno una serie de retos de aprendizaje que, una vez cumplidos, generan recompensas a corto plazo en relación con la complejidad del reto.

Por otro lado, Foncubierta y Rodríguez (2015), plantean la gamificación como una actividad que no tiene por qué estar relacionada con jugar y que, en muchos casos, puede que no presente diversión. Para ellos, una actividad gamificada es una tarea más de aprendizaje, solo que con ciertas particularidades en su diseño, de acuerdo a unas pautas que se rigen siempre por una finalidad pedagógica que va más allá de la mera acción de motivar.

Kapp (2012, p. 10), basándose en diferentes autores y fuentes, la define en su libro *The Gamification of Learning and Instruction* como “utilizar la mecánica basada en el juego, la estética y el pensamiento del juego para implicar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

En síntesis, podemos entender el término gamificación, como un proceso en el cual se hace uso de elementos de juego en entornos no lúdicos, donde el objetivo no es la diversión o recreación, sino influir en el pensamiento y comportamiento del participante por medio de estímulos en forma de retos y recompensas. Aunque el término gamificación se ha extendido, debemos diferenciarlo de los términos *serious game* y *game-based learning*. El primer término, se refiere al diseño de juegos, su objetivo principal no es entretener, sino formar al usuario en un área, creando una experiencia en

la que se divierta pero, sobre todo, aprenda. Por tanto, se focaliza en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades. Su uso aumenta la motivación y facilita la práctica de determinadas acciones proporcionando un *feedback* y permitiendo, así, aprender de los errores. El segundo concepto, *game-based learning*, se refiere a la técnica utilizada en la cual los contenidos teóricos son presentados a partir de un juego o videojuego, sacando provecho de su apariencia y a su atractivo visual.

Finalmente, en la gamificación debemos distinguir entre mecánicas y dinámicas del juego. Las mecánicas del juego se caracterizan por la variedad de acciones, comportamientos, técnicas y mecanismos de control utilizados para convertir un juego en una actividad. Son los aspectos que crean una experiencia atractiva y de fácil adhesión para el jugador. Por su parte, las dinámicas del juego se refieren al efecto, motivación y/o deseos que se consiguen o se desea conseguir en el usuario. Van desde fomentar una sana competitividad entre los alumnos hasta la necesidad de expresar autonomía e identidad propia.

Werbach y Hunter (2012), afirma que las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego, mientras que las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y, añade, los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, niveles, equipos, etc.

#### 4.2.2 Origen y características

El concepto de gamificación tiene un origen anglosajón, *gamification*, empezando a usarse a principios de siglo en el mundo de los negocios para poder referirse a las aplicaciones de diversos elementos del juego con la finalidad de atraer, animar y persuadir a los clientes para realizar ciertas acciones de compra.

En el contexto educativo, este término se ha venido centrando desde sus inicios en actividades con base en el juego, donde los alumnos deberán superar una serie de pruebas o conseguir algunos elementos, para poder ayudar o salvar a alguien, escapar de

alguna habitación, etc., dependiendo siempre de la actividad, con el fin de potenciar el trabajo en equipo y el aprendizaje a partir del juego, entre otros.

Kapp (2012), Zichermann y Cunningham (2011) comparten que existe una serie de elementos comunes en toda gamificación.

En primer lugar, el juego como base, siendo su objetivo principal motivar a través del mismo a todos los participantes, que deben superar diferentes retos definidos por una serie de normas, interacciones y *feedback*.

Como sosteníamos anteriormente, el juego tiene una serie de mecánicas, que implican: una variedad de niveles, insignias, sistemas de puntos y límites de tiempo, que deben ser utilizados en su conjunto con la finalidad de conseguir la superación personal del usuario y así obtener una reacción emocional positiva. Una vez establecidos estos elementos, se puede definir la idea del juego y lo que queremos conseguir con el mismo. Los jugadores, usando las reglas y analizando la información recibida, deben imitar la vida real en la virtual, adquiriendo habilidades que previamente no tenían. Para que esto se produzca, debe haber una fuerte conexión entre juego y jugador. Dicha conexión se refuerza evitando estados de frustración o desinterés por parte del jugador hacia el juego, lo cual es posible a partir de instrucciones fáciles y comprensibles para el alumno, dejando a su disposición los materiales necesarios, etc. En definitiva, procurando que el juego sea accesible.

Los elementos mencionados persiguen incrementar la motivación del jugador, evitando los desafíos aburridos e insuficientes y despertando su interés, consiguiendo un estado anímico favorable al aprendizaje. En este punto, Foncubierta y Rodríguez (2014, p. 4) consideran 6 factores para estimular una actividad gamificada:

El primer factor es *la interdependencia positiva*, refiriéndose a la socialización dentro del propio juego, ya que da relevancia al trabajo en equipo jugando un papel importante, favoreciendo el avance del equipo dependiendo de los integrantes, comunicándose entre ellos y generando un sentimiento de pertenencia.

El segundo factor es *la curiosidad y el aprendizaje*. Fomentar la curiosidad por aprender algo nuevo, la emoción por descubrir y explorar nuevos aprendizajes potencia indiscutiblemente la gamificación de una actividad.

Respecto a la protección de *la autoimagen y la motivación*, éstas se favorecen a partir de la selección o elaboración de un avatar con el que pueden proyectar una imagen de sí mismos, la cual produce un sentido de identidad que puede ayudar a reforzar su autoestima.

En cuanto al *sentido de competencia*, tiene dos variantes, la primera de ellas puede potenciar la implicación del participante al querer ganar o ser mejor que los demás pero, por el contrario, es un factor que puede resultar contraproducente si el alumno se siente rezagado o desmotivado por no estar en un nivel de desempeño alto, pudiendo disminuir su nivel de motivación.

*La autonomía* es un factor importante porque permite al alumno tomar decisiones de su propio aprendizaje, ya sea decidiendo las actividades que desea realizar o dándole opciones de tiempo para la ejecución de las mismas, haciéndole sentir que es responsable de su propio progreso y pudiendo desarrollar un sentido de autonomía y responsabilidad que le ayude a implicarse más en el proceso de aprendizaje.

Como último factor, *la tolerancia al error*. Es importante dar al alumno oportunidades para repetir los retos o darle alguna opción en caso de no obtener un resultado favorable. Dicho factor es muy importante, ya que perder en el juego suele ser desmotivante y, al tener cierta tolerancia al error, en muchos casos gracias a una retroalimentación inmediata, se evita la deserción del alumno en la actividad y le enseña a aprender de este error.

#### 4.2.3 La gamificación en Educación Infantil

Basándonos en los elementos de la gamificación que estimulan los factores afectivos citados por Foncubierta y Rodríguez (2014), expuestos en el apartado anterior, y a partir de las recomendaciones propuestas por la Editorial Planeta (2015) (ver Figura 1), se plantean a continuación una serie de sugerencias a considerar en el momento de desarrollar una actividad gamificada:

1. *Definir un objetivo claro.* En primer lugar, determinar los objetivos que pretendemos conseguir con dicha actividad, de modo que sepamos qué conocimientos queremos que aprendan los alumnos.
2. *Ambientar la actividad con una narrativa.* Estableciendo un entorno imaginativo de aprendizaje conseguiremos que el alumnado se sienta más cómodo, prestando mayor atención y siendo más creativo.
3. *Proponer un reto específico.* Creamos distintos retos respecto al juego, con estructura concreta y clara para motivarlos a participar a todos.
4. *Establecer ciertas normas.* Fijamos una serie de reglas concretas, para que comprendan que la competencia es sana y deben participar de forma ordenada.
5. *Permitir que cada alumno cree su avatar.* Creando un avatar podemos romper o evitar la barrera que se crea con la vergüenza, permitiendo que cada alumno defienda su propia identidad, de este modo fortalecemos su identidad.
6. *Crear un sistema de recompensas.* Premiaremos al alumnado por su progreso, comportamiento y participación, existiendo la posibilidad de perderlos.
7. *Proponer una competición con rankings.* El alumno podrá saber su progreso durante el aprendizaje y motivarse para seguir.
8. *Establecer niveles de dificultad creciente.* En cada actividad o proyecto habrá una serie de niveles que irán creciendo de dificultad a medida que avance.
9. *Proporcionar un feedback tras corregir los errores.* El alumno observará que aceptamos el error como algo natural y superable, brindando una solución e información adecuada para poder corregirlo.



Figura 1. Cómo aplicar la gamificación en el aula (Editorial Planeta, 2015)

#### 4.2.4 La gamificación en el aprendizaje de la lengua inglesa

En la actualidad, podemos encontrar un amplio abanico de recursos para enseñar o reforzar distintos aprendizajes de los alumnos por medio del juego. Fonseca y Martín-Pulido (2015), en su artículo “Enseñar inglés en Educación Infantil: materiales y recursos”, explican cómo se pueden utilizar distintos materiales en el aula, los cuales se sintetizan en las siguientes líneas.

Los materiales impresos son uno de los más usados en la escuela. Su uso sirve de apoyo dado que su soporte visual puede ser manipulado, consultado, utilizado para hacer varios juegos o pegado en las paredes. Muchas veces, se incluyen *flashcards*, vocabulario e imágenes con las que se pueden hacer actividades relacionando palabras, sonidos, letras, etc. uniéndose con imágenes o historias.

De la misma manera, podemos utilizar objetos reales que podemos encontrar dentro del aula, como juguetes, mobiliario o distintos elementos que pueden traer los alumnos o el maestro, incluyendo ropa u objetos de uso diario. Ofrecen un amplio abanico de posibilidades. Uno de los usos más relevantes que se le da a este tipo de recurso en la enseñanza de la lengua inglesa, en el momento de enseñar conceptos lingüísticos, es relacionarlos con elementos que el alumno pueda manipular como, por ejemplo, el color “red” con una manzana. Hay distintos conceptos, como los tamaños o los números que pueden ser más complejos y se pueden relacionar con referentes reales o usando material de refuerzo para consolidarlos, como el *role-playing* o actividades de descripción.

Por otro lado, el uso de marionetas proporciona un amplio abanico de posibilidades de interacción, primeramente, al tratarse de personajes o animales se presentan de una forma muy atractiva, siendo más versátiles, lo que les hace poder adaptarse a cualquier tipo de situación, no limitándose a un tipo de actividad o programación. Es un buen recurso para que los alumnos se impliquen en la actividad de una forma más divertida y puedan adaptarse a distintas personalidades y situaciones que presenta una marioneta, ayudando de este modo a desarrollar su imaginación. (Fonseca Mora y Martín-Pulido, 2015).

Hoy en día las nuevas tecnologías han dado un vuelco a la enseñanza brindando diversos materiales como la pizarra digital, las tabletas y los libros digitales, que ya forman parte del aula. Amante (2007, p. 53) defiende que la selección de aplicaciones educativas no sólo deben ser gráficas y atractivas visualmente sino que, también, deben ser:

- Abiertas, para estimular la exploración e imaginación del alumno.
- Amigables e intuitivas.
- Flexibles y adaptadas a los diversos objetivos educativos en cada momento.
- Con refuerzos positivos y pistas orientativas para ayudar al niño.
- Multisensoriales e interactivas, sin llegar al extremo de convertirse en un elemento de mezcla de sonidos, música y colores, que pueda aturdir o despistar al alumno.
- Puentes que relacionan las actividades o problemas con la vida real y los intereses y necesidades del alumno, ayudándole para que en un futuro pueda solucionar posibles problemas parecidos.
- Con valores multiculturales.

Finalmente, los medios audiovisuales nos sirven para comunicar un mensaje específico, a partir de un conjunto de elementos como imágenes, audio, documentos digitales, dando forma a una comunicación de un mensaje más específico. Constituyen un conjunto de estrategias tanto visuales como auditivas dando apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, ayudando a una mayor y más rápida comprensión e interpretación de las ideas. Su eficacia se basa en la percepción a través de los sentidos y se prestan de gran utilidad en la enseñanza de las destrezas fonológicas de una lengua

extranjera, ayudando a activar el bucle fonológico y el directorio visual–espacial. (Fonseca Mora y Martín-Pulido, 2015).

Una de las posibilidades creativas que nos podemos encontrar dentro de los formatos audiovisuales es la interacción músico–visual, por ello debemos hacer una buena selección de la configuración de dicha interacción para un mayor rendimiento, teniendo en cuenta que: debe ser atractiva para el alumnado, debe ofrecer un input adecuado, y el lenguaje utilizado debe estar directamente relacionado con los objetos y contenidos propuestos en la unidad.

### **4.3 Las emociones**

¿Qué es una emoción? Muchas veces nos hacen esta pregunta y, aunque podemos tener una ligera idea de su significado, no sabemos cómo definirla. De esa manera, cuando buscamos la definición de emoción, nos encontramos con un amplio abanico de interpretaciones.

La RAE la define como: “alteración del ánimo intensa y pasajera que va acompañada de cierta conmoción somática”. Otra interesante definición que podemos encontrar es “un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan habitualmente como respuesta a un acontecimiento externo o interno” (Bisquerra, 2003, p. 6).

Si son trabajadas, nos pueden ayudar afrontar diferentes situaciones que a veces no podemos superar. No es malo sentir una o varias emociones en el momento de enfrentarnos a una nueva situación o vivencia que no saca de nuestro rail, sino de saber cómo hacerlo para que no nos desborde. De esta forma, desde edades tempranas se deben aprender a gestionar para saber de qué modo afrontarlas o ser conscientes de la manera en la que nos sentimos con cada una de ellas. Dentro del concepto de emoción nos encontramos con tres variantes diferentes.

En primer lugar, la *Inteligencia Emocional* (IE), definida por Goleman (1995, p. 68), “es una meta-habilidad que determina el grado de destreza que podemos conseguir en el

dominio de nuestras otras facultades”. En definitiva, la educación emocional es la capacidad de poder reconocer tanto los sentimientos propios como los ajenos, sabiendo manejarlos en nosotros mismos y en nuestras relaciones.

Seguidamente, Saarni (1999, 1997) entiende las *competencias emocionales* como un conjunto de capacidades y habilidades que un individuo necesita para desenvolverse en un ambiente cambiante y aparecer como una persona diferenciada, mejor adaptada, eficiente y con mayor confianza en sí misma.

Por último, debemos tener en cuenta, la *educación emocional*, definida por Bisquerra (2000, p. 1) como: “un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo humano, con objeto de capacitarlo para la vida y con la finalidad de aumentar el bienestar personal y social”.

#### 4.3.1 Factores emocionales

En el momento de aprender una nueva lengua, se ven influidos distintos factores emocionales que pueden afectar en el proceso. Por ello, nos centraremos en los tres factores principales.

En primer lugar, hablaremos de la motivación. Malsow (1991, p. 25) la definía como una serie de estímulos para satisfacer las necesidades básicas, las cuales clasificó en cinco: seguridad, sentido de pertenencia, amor, estima y autorrealización

Además, Maslow (ibídem, p. 396) diferenciaba entre motivación por deficiencia y motivación por el crecimiento:

Las personas motivadas por deficiencia deben disponer de otras personas, puesto que la mayoría de sus principales gratificaciones de las necesidades (amor, seguridad, respeto prestigio, pertenencia), solamente pueden venirle de otros

seres humanos. Sin embargo, las personas motivadas por el crecimiento pueden ser realmente obstaculizadas por otras.

Para Santrock (2002, p. 432), la motivación es “el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido”. Por otra parte, Bisquerra (2000, p. 165) la define como: “un constructo teórico-hipotético que designa un proceso complejo que causa la conducta. En la motivación intervienen múltiples variables (biológicas y adquiridas) que influyen en la activación, direccionalidad, intensidad y coordinación del comportamiento encaminado a lograr determinadas metas.”

Shehri (2012, p. 33) reconoce cuatro tipos de motivación, divididas en dos subgrupos. Por un lado, tenemos la motivación intrínseca y la extrínseca, por otro, la motivación integradora y la instrumental:

- *La motivación intrínseca:* caracterizada por la aspiración interna que empuja al individuo para realizar alguna acción o actividad.
- *La motivación extrínseca:* se presenta cuando la actividad a realizar no tiene relación con la afinidad, sino con los beneficios que representa llevarla a cabo.
- *La motivación instrumental:* se ve marcada por un objetivo propuesto por el alumno.
- *La motivación integral:* tiene lugar cuando el alumno desea aprender inglés para propósitos sociales.

Shehri (*ibídem*) también reconoce tres fases de la motivación:

- *La motivación inicial:* definida como el deseo inicial por el cual se inicia el proceso para aprender una nueva lengua, ya sea por causas personales, por experiencias vividas, etc.
- *La motivación accional:* se centra en el proceso de aprendizaje, donde el alumno ya ha ido superando los distintos desafíos en los que se ve envuelto durante el proceso.
- *La motivación post-accional:* cuando se han superado las etapas anteriores, finalizando el proceso de aprendizaje.

Otro aspecto que debemos tener en cuenta es la actitud del alumno, siendo un componente de la motivación, junto al deseo y el esfuerzo que se realiza para conseguir el objetivo propuesto. El rol del docente es otro de los puntos clave, ya que debe asegurarse de poder aportar e propiciar un ambiente de aprendizaje apto, de modo que cada alumno pueda adquirir su propia motivación; por ello, en el momento de exponer los temas a tratar en el aula debemos hacerlo de una forma atractiva e interesante para el alumno, haciéndole partícipe y responsable de su propio aprendizaje.

#### 4.3.2 Componentes emocionales

Para Rafael Bisquerra (2003), existen tres tipos de componentes en una emoción:

- *Componente neurofisiológico:* caracterizado por dar respuestas de tipo fisiológico como, por ejemplo, taquicardia, hipertensión, sudoración, etc. siendo respuestas que no se pueden controlar. Pero, por otro lado, se pueden prevenir utilizando distintas técnicas de relajación. Este tipo de respuestas las proporcionan emociones intensas y frecuentes que pueden desarrollar problemas de salud. De esta manera debemos prevenir los posibles efectos nocivos que pueden provocar las emociones, entendiéndose como un aspecto para la educación para la salud.
- *Componente conductual:* son visibles a partir de expresiones faciales, lenguaje no verbal, movimientos del cuerpo, etc. aportando información bastante precisa sobre el estado emocional de un alumno. Cuando un alumno es capaz de controlar sus expresiones emocionales se considera un claro indicador de madurez y equilibrio los cuales tienen efectos positivos en las relaciones interpersonales.
- *Componente cognitivo:* denominado comúnmente sentimiento. Por ello, para poder distinguir entre el componente neurofisiológico y el cognitivo, Bisquerra define el término emoción refiriéndose al estado corporal y el concepto de sentimiento para hacer referencia a la sensación consciente que recibimos a partir de los sentidos. Por este motivo, debemos tener una adquisición del

lenguaje fluida en torno a las emociones para poder explicar en cada momento qué nos pasa.

#### 4.3.3 Hipótesis del Filtro Afectivo: Implicaciones didácticas

En el momento en el que nos enfrentamos al aprendizaje de una nueva lengua, éste puede verse influido por diversos factores como, por ejemplo, los sentimientos, el método de enseñanza-aprendizaje, el entorno, etc.

La hipótesis del Filtro Afectivo de Krashen, Dulay y Burt (1982) sostiene que el proceso de adquisición de una lengua extranjera se ve influido por los sentimientos y el estado anímico de la persona. Por otra parte, les da una importancia relevante a los factores afectivos, destacando la relación directa que existe tanto en el proceso de adquisición/aprendizaje de una segunda lengua como en los resultados obtenidos durante y al final del proceso.

Para Krashen, hay tres variables influyentes en el momento en el cual se pretende reducir o incrementar el Filtro Afectivo: la motivación, la ansiedad y la confianza en uno mismo. Afirma que, en el proceso de adquisición de una lengua extranjera, si el nivel de ansiedad es alto, supondrá una dificultad, pero por el contrario, si el nivel de motivación y confianza en uno mismo es alto, facilitará que el alumno pueda procesar mejor el input recibido por parte del docente.

Si contextualizamos este término, Krashen descubrió un conjunto de hipótesis que la acompañan, formando el Modelo Monitor:

- La *Hipótesis de adquisición-aprendizaje* nos explica que el proceso de adquisición es un acto del que no somos conscientes realmente. La adquisición es un procedimiento desarrollado a nivel del inconsciente debido a que la comunicación es una necesidad. El individuo no hace un esfuerzo ni pone énfasis en el aspecto formal, pero en el acto comunicativo sí. Por otra parte, el aprendizaje es un proceso consciente en el que el individuo es capaz de explicar las reglas que existen en la lengua.

- La *Hipótesis de auto-monitorización* defiende que el alumno es capaz de identificar sus propios errores y analizar los motivos del error, pudiendo pedir ayuda al docente cuando él lo considere.
- La *Hipótesis del orden natural* hace referencia al orden en el que colocamos estructuras gramaticales en el proceso de adquisición de una lengua sin necesidad de que haya una estructura fijada.
- La *Hipótesis del input* sostiene que todo el material que proporcionamos al alumno debe tener un grado de dificultad pero éste debe ser asequible para él y, así, evitar la frustración y con ello la no adquisición de la lengua extranjera.

Considerando lo anterior, en la escuela debemos procurar reducir el filtro afectivo, con el fin de ayudar a que el proceso de adquisición de una segunda lengua sea más efectivo. Para ello, reflexionaremos sobre las estrategias a utilizar: la forma de corregir los errores, nuestra posición sobre el grupo-clase o hacia el individuo, el tipo de actividades que ofrecemos para que logren motivarse, las compensaciones que les proponemos si logran los objetivos, etc. Además, seremos conscientes del papel fundamental del docente a la hora de transmitir seguridad y confianza al alumno.

En definitiva, si queremos reducir el filtro afectivo en nuestro alumnado, hay diversos factores que debemos evitar:

- Generar actividades que no sean de interés para el alumnado.
- No atender a los sentimientos de los alumnos-
- Trabajar de forma individual y no fomentar que puedan disfrutar de aprender con sus compañeros.
- Crear un ambiente hostil, fomentando situaciones de exclusión.
- Corregir a los alumnos de inmediato, sin darles un refuerzo positivo cuando lo hacen de forma correcta.
- No explicar qué vamos hacer, ni guiarlos de acuerdo a su nivel.

## 5. PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

### 5.1 Presentación

La lengua inglesa ejerce un papel muy importante en la sociedad, de forma que desde edades tempranas se hace gran hincapié en su enseñanza. Con la propuesta educativa explicada a continuación se pretende incrementar en los alumnos la motivación por aprender nuevas lenguas a través de diferentes propuestas de gamificación, teniendo en cuenta en todo momento la confianza en sí mismo, la motivación y la ansiedad que este aprendizaje pueda provocar durante el proceso de enseñanza–aprendizaje.

En dicha propuesta se elaborarán varios escenarios gamificados en los que se trabajará con herramientas TIC para ser aplicadas de forma más motivadora y cercana al alumno.

Cada uno de los temas que se realizarán en clase estará dividido en diversas misiones que deberán ir superando correctamente. Los proyectos que se llevarán a cabo irán relacionados con colores, animales, partes del cuerpo, ropa, etc.

### 5.2 Contexto

La enseñanza de inglés como segunda lengua tiene un valor especial, dada su importancia no solamente en España, sino también a nivel Mundial. La enseñanza de una segunda lengua siempre ha tenido un gran valor y necesaria en la educación. En los últimos años, el inglés ha alcanzado unas grandes dimensiones, dado que la globalización y las tecnologías han hecho que las barreras geográficas y culturales sean más fáciles de romper, promoviendo la necesidad de utilizar un idioma internacional. De este modo, ha hecho que el aprendizaje deba darse de forma más rápida en edades adultas y se favorezca desde edades tempranas puesto que es en ellas cuando es más fácil su absorción.

El proyecto va dirigido a la etapa de Educación Infantil, en concreto en un aula de Segundo Ciclo de Educación Infantil de 5 años, de modo que será un proyecto de

consolidación de conceptos y aprendizaje de nuevos. Se puede llevar a cabo en toda la etapa de Educación Infantil, modificando los distintos conceptos a cada edad.

### **5.3 Objetivos**

Objetivos generales:

- Trabajar la lengua inglesa a través de diferentes estrategias de gamificación, teniendo en cuenta las emociones de nuestro alumnado.
- Fomentar un espacio de aprendizaje estimulante, atractivo y motivador.
- Estimular el deseo de aprender y jugar utilizando el inglés.
- Aceptar la lengua inglesa como vehículo de aprendizaje y juego.
- Promover la participación activa de los alumnos en el proceso de aprendizaje.
- Personalizar el proceso de aprendizaje y evaluación mediante retos.

Objetivos específicos:

- Adquirir diversos conocimientos en inglés.
- Utilizar adecuadamente las estructuras y vocabulario relacionado con los temas trabajados.
- Mostrar comprensión mediante respuesta física a órdenes sencillas en inglés.
- Participar en las diferentes actividades aprendiendo el vocabulario mostrado.
- Fomentar el trabajo en equipo.

### **5.4 Metodología**

La metodología que se utilizará en el proyecto estará centrada en el desarrollo de las destrezas orales, por medio del lenguaje corporal, el apoyo visual y la repetición. Además, tendrá un enfoque globalizador, basado en el aprendizaje significativo.

Asimismo, tendrá un enfoque comunicativo, utilizando diferentes recursos lingüísticos y extralingüísticos para su mejor comprensión, dando la máxima importancia a la interacción del alumnado. Se trabajará a partir de proyectos y de una variedad de

actividades, otorgando un énfasis a las habilidades comunicativas y a las principales destrezas:

- *Speaking*: expresión oral con estructuras sencillas pero significativas.
- *Reading*: lectura y observación de imágenes, expresiones y palabras.
- *Listening*: diferentes canciones y sonidos de palabras para familiarizarse.
- *Writing*: colorear, unir, redondear, repasar...

En cuanto a la forma de plantear los diferentes proyectos, tendremos en cuenta los siguientes elementos:

### *Diseño*

Será planteada en cada tema una misión a cumplir por medio de una serie de retos que los alumnos resolverán mediante pistas. Al final de cada trimestre, se hará una evaluación donde los alumnos podrán a prueba los conocimientos adquiridos, a través de la pizarra digital y con aplicación “*Kahoot!*”. (ver Anexo A).

### *Participantes*

Los participantes serán los alumnos y alumnas de un aula del segundo ciclo de Educación Infantil, de 5 años de edad. Para el desarrollo de los proyectos serán agrupados en pequeños subgrupos de 4 o 5 alumnos, dependiendo del número total del aula, o todo el grupo, dependiendo de la actividad que se vaya a desenvolver. Una vez haya terminado el proyecto, podrán cambiar el avatar y los subgrupos en los que participan.

### *Instrumento*

Los instrumentos principales que se van a utilizar serán el ordenador y su proyector del aula para las distintas actividades que se irán realizando a lo largo del proyecto. Por otro lado, para la recogida de información sobre el desempeño del alumnado en las diferentes actividades, se empleará la aplicación *Kahoot!*, la observación directa y un registro anecdótico para recoger aquellos datos más importantes durante la actividad que nos puedan ayudar para futuras actividades similares.

### *Procedimiento*

*Fase 1. Selección del tema.* Los distintos temas de los proyectos estarán relacionados con los conceptos básicos y las primeras expresiones usadas en lengua inglesa, de modo que puedan relacionar los conceptos con objetos o situaciones comunes.

*Fase 2. Profundización en la materia y práctica docente.* Previamente a la puesta en práctica de los proyectos, se realizará un análisis, tanto de los conceptos que se pretenden enseñar como de los materiales que deberemos usar, búsqueda de material complementario y diseño de las sesiones.

*Fase 3. Diseño de los proyectos.* Cada proyecto comprenderá una serie de objetivos y contenidos que a consolidar, a partir de numerosas actividades/retos que los alumnos deberán ir superando a medida que van avanzando hasta llegar al final. Cada uno de ellos partirá de una narrativa distinta que los situará en un contexto relacionado con el tema a tratar.

Se utilizarán varios instrumentos de evaluación: *Kahoot!*, una herramienta gratuita y que se pueden gestionar en línea permitiendo crear cuestionarios interactivos y de respuesta múltiple en pocos minutos, a los que podemos añadir una imagen. Las ventajas que nos ofrece esta herramienta son: el acceso a partir de un ordenador o aplicación móvil y el *feedback* inmediato ofrecido, dado que la información de los aciertos y de los errores se ve refleja en la puntuación. Los cuestionarios consistirán en unas preguntas sencillas adaptadas a su edad y a los conceptos trabajados, rondarán entre unas 10-15 preguntas, generando cuatro alternativas de respuesta en cada una. La puntuación se obtendrá de la suma de los aciertos. Con esta herramienta se procederá a una evaluación trimestral de los proyectos.

Dentro de cada proyecto habrá unas fichas de registro de observación, donde se analizarán si los objetivos establecidos se han conseguido o no. También, utilizaremos un registro anecdótico para describir comportamientos relevantes del alumno en las distintas situaciones que se presentan en los proyectos (ver Anexo B).

Por último, al final de cada trimestre habrá un *quiz*, en formato *Kahoot!* donde se evaluarán los conocimientos adquiridos por los alumnos en los proyectos y, de esta forma, poder reforzar aquellos que no hayan sido adquiridos.

*Fase 4. Evaluar el instrumento de evaluación.* Una vez realizados los cuestionarios, se procederá a realizar una valoración de los resultados para ver si este instrumento sirve para la evaluación de los proyectos o si, por el contrario, debería sufrir modificaciones o proceder a su sustitución.

*Fase 5. Análisis de los datos.* Una vez obtenidos los resultados de las pruebas de evaluación realizadas, estos se analizarán para poder observar si las actividades y las herramientas utilizadas han sido las adecuadas, si han dado el resultado esperado o si hay que cambiar o adaptar alguna de ellas.

Durante todo el proyecto se utilizará la aplicación *ClassDojo*, mediante la cual los alumnos verán reflejadas sus puntuaciones, crearán sus avatares, que podrán ir cambiando en cada proyecto distinto. Por otra parte, los padres podrán ir viendo las diversas actividades que se hacen en clase, hacer actividades en casa que solicite la maestra, ver el progreso de su hijo, etc.

## **5.5 Cronograma**

Los proyectos tendrán una programación anual, dividida por meses, correspondiéndose con los tres trimestres de los que se compone la duración del curso escolar. Al final de cada trimestre, se realizará un *quiz* mediante la aplicación *Kahoot!* con el cual evaluaremos los proyectos trabajados hasta ese momento.

| Projects            | Oct. | Nov. | Dec. | Jan. | Feb. | Mar. | Apr. | May |
|---------------------|------|------|------|------|------|------|------|-----|
| Colors and Emotions |      |      |      |      |      |      |      |     |
| The Human Body      |      |      |      |      |      |      |      |     |
| The Classroom       |      |      |      |      |      |      |      |     |
| 1st Evaluation      |      |      |      |      |      |      |      |     |
| The Animals         |      |      |      |      |      |      |      |     |
| The Food            |      |      |      |      |      |      |      |     |
| The Clothes         |      |      |      |      |      |      |      |     |
| 2nd Evaluation      |      |      |      |      |      |      |      |     |
| The Family          |      |      |      |      |      |      |      |     |
| The Jobs            |      |      |      |      |      |      |      |     |
| 3rd Evaluation      |      |      |      |      |      |      |      |     |

## 5.6 Proyectos

Los diferentes proyectos que se van a llevar a cabo tienen varios puntos en común:

- Una temporalización de un mes cada uno, en el cual va a haber distintos retos en forma de actividades que se irán superando en el aula y en casa.
- Los jugadores irán agrupados en subgrupos de 4 o 5, pudiendo sufrir modificaciones en base al número total de alumnos en el aula, combinando actividades individuales con otras en las que tendrán que trabajar conjuntamente.
- Los niveles que tendrán que ir superando a partir de diferentes actividades o misiones con el fin de conseguir algún número u objeto, que dependerá de su objetivo y su temática. El desempeño de cada alumno en las actividades y misiones se valorará mediante una serie de ítems que la maestra recordará al principio de la clase y que se verán reflejados en el *ClassDojo*, plataforma en la que podrán ver cuál es su puntuación. Del mismo modo, las actividades que se

planteen a través de esta plataforma para hacerse en casa con la ayuda de sus familiares, también tendrán su valoración. Así, los padres sabrán en todo momento las puntuaciones de sus hijos y podrán seguir su evolución. Será una aplicación que iremos utilizando durante todo el año. Por otra parte, cuando finalicen una misión, reto o la actividad se les dará un premio, un gomets, que lo pondremos en una cartulina plastificada que habrá en el aula con el nombre de todos los alumnos. Cuando se llegue a un número en concreto de gomets obtendrán un premio (ver Anexo C).

- Al principio de cada proyecto, se hará un pequeño sondeo para saber qué saben los niños sobre el tema que van a tratar.

## 5.7 Actividades

Presentaremos a nuestros alumnos las expresiones *Hello, Good morning, Bye Bye*, a partir de canciones, que se espera tengan asimiladas debido a que nuestra clase de 5 años ha tenido dos cursos escolares para memorizarlas.

En este curso nos centraremos en expresiones como *well done, fine, stand up, up, down, come here, please*, que se irán desarrollando durante todo el curso, utilizándose al terminar una actividad o si se necesitara llamar a algún alumno. Por otra parte, en el momento de explicar las locuciones *stand up o up, down, come here, please* se harán a partir de gestos, ayudándoles a entender qué significan.

Para trabajar las expresiones *What's your name?* y *How are you today?* nos basaremos igualmente en canciones infantiles. A través de ellas, estableceremos un enlace con el primer proyecto, que versará sobre los colores y las emociones (ver Anexo D).

| 1. COLORS AND EMOTIONS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Recursos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra digital, conexión a internet, ordenador personal, <i>flashcards</i> sobre emociones, pinzas de colores, objetos de colores, pintura, pegamento, pipetas de plástico, sal, cartulina, papel, cofre, candados, <i>Genial.ly</i>, cuento del Monstruo de Colores, títeres Monstruo de Colores, lector QR.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |  |
| Objetivos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer los colores.</li> <li>Relacionar los colores con las emociones a través del Monstruo de Colores.</li> <li>Potenciar la creatividad.</li> <li>Reforzar la psicomotricidad fina.</li> <li>Trabajar en equipo.</li> <li>Expresar, reconocer y regular diversas emociones..</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |
| Contenidos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Los colores: <i>Blue, Red, Black, White, Green, Yellow and Purple</i></li> <li>Las emociones: <i>Sad, Happy, Angry, Calm, Fear, Love</i></li> <li>Vocabulario emocional</li> <li>Comprensión de las emociones propias y de los demás</li> <li>Actitud positiva</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |  |
| Actividades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |
| Actividad Inicial: Arco iris de colores                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
| <p>La presentación del proyecto de los colores se realizará a partir de la canción: <i>Rainbow Colors</i>, en la que se les enseñarán los colores del arcoíris. Seguidamente, la maestra a partir de <i>flashcards</i> con las imágenes de los colores, los repetirá y preguntará a los niños algún objeto que contenga ese mismo color (ver Anexo D).</p> <p>A continuación, realizarán la actividad del arcoíris, donde previamente se habrán preparado los materiales: agua, colorante alimenticio, un par de cartulinas, pegamento, sal y unas pequeñas pipetas de plástico. En una de las cartulinas estará colocado pegamento, frotado con otro encima, añadiendo un puñado de sal.</p> <p>Posteriormente, los niños se pondrán alrededor de las cartulinas, cogerán las distintas pipetas con los diferentes colores que componen el arcoíris e irán creando su dibujo dejando caer pequeñas gotas sobre el papel.</p> |  |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>La presentación del proyecto se basará en una teatralización donde la maestra traerá títeres del Monstruo de Colores en pequeñito que representan el color rojo, azul, amarillo, negro y verde; así como uno más grande que será el que contará la historia. El cuento que les explicará será: <i>Soy el Monstruo de Colores, y he perdido los colores de mis emociones, las llamo y las llamo, pero no vuelven. Creo que se han ido a otro país. ¿Me ayudáis a buscarlas?</i> (ver Anexo E).</p> <p>Para presentar los colores, se utilizará la canción de los colores: “Vol. 1 Colección Canciones de los colores”, seguidamente mediante <i>flashcards</i> de los cuatro colores y los objetos que los representan, que irán ligados a los objetos que salen en la canción, los alumnos deberán repetir el nombre del color y decir alguna cosa que también los lleve. A medida que logren superar cada misión, conseguirán un número que deberán guardar porque tendrán que utilizarlo al final del proyecto.</p> <p>A medida que logren superar cada misión, conseguirán un número que deberán guardar, porque tendrán que utilizarlo al final del proyecto. Habrá que ponerlos de forma correcta después de haber superado el último reto en la Misión 3 dentro de la aplicación <i>Genial.ly</i>, obteniendo de esta forma la llave para poder liberar al Monstruo de Colores del cofre donde está oculto.</p> |
| <p><b>Misión 1: ¿Cómo me siento?</b></p> <p>Encontrarán varias series con fotografías en la zona de la asamblea representando distintas emociones, con una nota que dirá: ¿Sois capaces de reproducirlas todas?</p> <p>Primero, los alumnos mirarán las distintas imágenes y la maestra les preguntará si se acuerdan de ellas y de su significado. En ellas, verán la imagen y el nombre en español y en inglés. Primero, la maestra les hará unas preguntas en inglés sobre las emociones para comprobar si las han sabido relacionar: <i>Are you feeling serious? Are you happy?</i></p> <p>Seguidamente, cada grupo deberá escoger entre una de las dos series de fotografías de las distintas emociones y reproducirla. La maestra, una vez hayan pasado todos los grupos, mirará las distintas fotografías para ver si han conseguido el reto (ver Anexo F).</p> <p>Número: 6</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <p><b>Misión 2: Memory de emociones</b></p> <p>En esta misión los niños deberán encontrar distintas imágenes de las emociones que estarán escondidas en el aula. Una vez las hayan descubierto, deberán localizar a su pareja, representando estas imágenes con el cuerpo, pudiendo hacer algún gesto o</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>movimiento que sea más característico de dicha emoción.</p> <p>La premisa para esta misión será: <i>He escondido imágenes de las emociones por el aula, deberéis encontrarlas.</i> Número: 8</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <p align="center"><b>Misión 3: Salvar al Monstruo de Colores</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <p>Esta misión se realizará a partir de la aplicación <i>Genial·ly</i>, entrando en ella a partir de un QR, donde encontraran distintos retos que deberán ir superando. Para empezar los distintos retos, estará el ordenador abierto y verán que les ha llegado un correo nuevo dirigida a la clase: <i>Soy el Pirata Pata de Palo, he cogido al Monstruo de Colores y lo he escondido en un baúl, muy lejos de aquí. Si queréis recuperarlo deberéis enfrentaros a mí y resolver una serie de retos que os propongo. Deberéis pasar una serie de retos antes de llegar al reto final y conseguir los números del candado. ¿Aceptáis? Para poder entrar, os dejo este código (ver Anexo G).</i></p> <p>Se organizará a los alumnos en grupos de 4 personas, cada grupo representará a un color que ellos mismos elegirán.</p> <p>En el reto 1, tendrán que buscar un número concreto de objetos del mismo color: 10 rojos, 6 rosas y 4 negros. Una vez, todos hayan encontrado los objetos obtendrán un numero: 4.</p> <p>En el reto 2, deberán cantar correctamente la canción de los colores del arco iris, que ya habrán trabajado en la presentación del proyecto, y tendrán que señalar alguna cosa del mismo color que haya en el aula. Una vez conseguido obtendrán el número: 3.</p> <p>En el reto 3 dentro de la misión, la maestra previamente habrá puesto las diferentes agujas dentro de la tierra. La maestra tendrá en una bolsa una pinza de cada color y repartirá una a cada grupo para que busquen el color que les toque. Número: 2.</p> <p>En el último reto, tendrán que superar todas las preguntas a partir de un <i>Quizziz</i> (ver Anexo G) para conseguir el último número que necesitan. Número: 1.</p> |
| <p align="center"><b>Evaluación</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <p>Ítems a evaluar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Ha sido capaz de reconocer los colores?</li> <li>• ¿Sabe expresar las emociones?</li> <li>• ¿Ha sido creativo?</li> <li>• ¿Trabaja en equipo?</li> <li>• ¿Expresa distintas emociones con los colores?</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

| <b>2. THE HUMAN BODY</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <b>Recursos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital, conexión a internet, ordenador personal, partes del cuerpo plastificadas, muñeca.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |
| <b>Objetivos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer e identificar las diferentes partes del cuerpo en inglés.</li> <li>• Fomentar el trabajo en equipo.</li> <li>• Favorecer la coordinación.</li> <li>• Trabajar la psicomotricidad fina.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  |
| <b>Contenidos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vocabulario básico de las partes del cuerpo: <i>head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth and nose</i>.</li> <li>• Reconocer las partes del cuerpo en inglés.</li> <li>• Desarrollar la coordinación viso-manual.</li> <li>• Descubrir las posibilidades sensitivas y expresivas del propio cuerpo.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                  |  |
| <b>Narrativa</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |
| <p>La historia con la que se introducirán en el proyecto y podrán realizar las diferentes misiones será la siguiente. Un día, al entrar en el aula, se encuentran en la pizarra la silueta del cuerpo humano dibujado. A su lado, un sobre pegado donde se encontrarán una tarjeta que les dirá: <i>Hola chicos y chicas, soy la muñeca Dolly. Como veréis, he perdido las partes del cuerpo y me he quedado con la silueta, por ello, necesito vuestra ayuda para poder encontrarlas todas y volver a ser como era antes. ¿Me podéis ayudar?</i></p>          |  |
| <b>Actividades</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  |
| <b>Misión 1: <i>Head, shoulders, knees and toes</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |  |
| <p>Antes de poner la canción “Head, shoulders, knees and toes”, la maestra les enseñará las diferentes partes del cuerpo, de forma que vean y puedan relacionar la parte del cuerpo con el nombre en inglés, que deberán repetir seguidamente, a partir de <i>flashcards</i> y la señalización de la maestra en su propio cuerpo. Después, la maestra dirá una parte del cuerpo y la tendrán que señalar. Una vez hecho esto, se les explicará que van a bailar la canción de las partes del cuerpo, pero que tienen que estar atentos ya que cada vez irá</p> |  |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| más rápido. Cada vez que un alumno se equivoque se tendrá que sentar, ganando quien quede el último en pie (ver anexo D).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Misión 2: <i>Make the Puppets</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Se les repartirá a cada grupo diversas partes del cuerpo y, entre todos, trabajarán para poder unirlos. Una de las premisas que deberán cumplir será trabajar de forma cooperativa entre todos los miembros del mismo grupo.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Misión 3: <i>Simon Says</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| En esta misión deberán estar muy atentos al juego. Se les explicará que cada vez que la maestra diga <i>Simon Says</i> y alguna parte del cuerpo deberán señalarla, pero cuando sólo diga la parte del cuerpo no tendrán que hacerlo.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Misión 4: <i>The Pirate Game</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <p><i>Body parts ESL Interactive Pirate Board Game</i> es un juego online parecido a la oca, en el que a través del ordenador tirarán el dado y contestarán a las preguntas que se les hagan, intentando llegar al final. En caso de que se equivoquen en alguna respuesta, volverán al principio. Cada vez saldrá un alumno a contestar la pregunta y sus compañeros podrán ayudarlo si es necesario. Si hay alguna pregunta que la maestra observe que no la saben o no se acuerdan, ésta les ayudará (ver Anexo H).</p> <p>Una vez hayan superado todas las pruebas, conseguirán las distintas partes del cuerpo de la muñeca: en la primera misión, será la cabeza; en la segunda, la parte superior del cuerpo; en la tercera, las piernas y, en la última, los pies. Seguidamente, cada grupo pondrá una parte diferente en su sitio, la nombrará y el resto de los grupos dirán si está bien colocada y si creen que han dicho bien la palabra o no, repasando así las partes entre todos.</p> |
| <b>Evaluación</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Una forma de evaluar el proyecto será a partir del juego de la última misión, en el cual se les va haciendo una serie de preguntas de las partes del cuerpo. También, se empleará una ficha de observación donde se valorarán los objetivos que se pretendían alcanzar y se realizarán observaciones a tener en cuenta en futuras puestas en práctica.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

|                         |
|-------------------------|
| <b>3. THE CLASSROOM</b> |
| <b>Recursos</b>         |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital, conexión a internet, ordenador personal, sobres, tarjetas, lápices, cofre, folios de colores, folios con forma de estrella, tarjetas en formas de bocadillos, papel, llaves, manuscritos, estuche, mochila, <i>flashcards</i> de los distintos elementos que guardamos en una mochila, puzle, pelotas, caja, candados.</li> </ul>                                                                                                                                                        |
| <b>Objetivos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar las habilidades de comunicación.</li> <li>• Resolver los enigmas.</li> <li>• Cooperar e informarse unos a otros.</li> <li>• Favorecer la cooperación.</li> <li>• Proponer soluciones.</li> <li>• Contribuir al avance del juego.</li> <li>• Combinar las letras y los símbolos.</li> <li>• Resolver los acertijos.</li> <li>• Buscar los objetos en inglés</li> </ul>                                                                                                                            |
| <b>Contenidos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos del aula: <i>books, colors, markers, pencils, erasers, sharpener</i></li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Actividades</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Misión 1: <i>Fill the pencil case and school bag</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <p>Previamente, se les pedirá a los alumnos que se sienten en la asamblea, donde se encontrarán en el medio un estuche y una mochila, ambos vacíos. Al lado, habrá unas <i>flashcards</i> con los diferentes elementos con el nombre en inglés. Deberán ir poniendo las <i>flashcards</i> delante de cada objeto, diciendo el nombre en castellano y luego en inglés. Una vez hecho esto, la maestra les pedirá de forma aleatoria distintos objetos que deben poner en su sitio. Por ejemplo: 3 lápices, una goma, un sacapuntas, un libro...</p> |
| <b>Misión 2: <i>Find the exit. Escape room</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p>En el momento que se vaya a empezar el juego, la maestra colocará un candado en la puerta por la cual salen al patio, sin que ellos lo vean.</p> <p>Primeramente, observarán una presentación para meterles en la situación, que es la siguiente: <i>Os propongo un desafío, cinco equipos compitiendo por la victoria, donde el tiempo juega en vuestra contra, todo depende de vosotros. ¿Estáis preparados?</i></p> <p>Las diferentes pruebas que irán pasando les llevarán a una nueva sala. Partirán de un</p>                             |

mapa donde tendrán señalizadas las distintas salas con el nombre de la misma y un número según qué prueba sea. Al lado de cada nombre habrá un dibujo pequeño de algo representativo.

Cada equipo tendrá un color distinto y en cada prueba tendrán que encontrar un sobre del mismo color donde les explique que deberán hacer. Las distintas pruebas que deberán pasar serán:

1. Adivinanza al revés

- Busca en el aula un bocadillo del color de tu equipo.
- Resuelve la adivinanza escrita al revés: *Tengo hojas sin ser árbol, te hablo sin tener voz, si me abres no me quejo, adivina quién soy.* Solución: Libro, por ello los alumnos se deberán dirigir a la biblioteca.

2. Acertijo

- Busca en la biblioteca un folio del color de tu equipo.
- Acertijo: *Salimos cuando anochece, nos vamos si canta el gallo, y hay quien dice que nos ve cuando le pisan un callo. En el cielo de verano, brillan y brillan; se encienden y se apagan, pero no son bombillas.* Solución: las estrellas.
- Encuentra 3 estrellas de tu color por la clase.

3. Estrellas mágicas

- Combina los números de las estrellas
- Conseguirás un código que abrirá el candado de tu caja, donde encontrarás una pista del siguiente lugar. Será una pelota. Por ello deberán dirigirse al gimnasio o aula de psicomotricidad.

4. Manuscrito secreto

A la puerta del gimnasio o aula de psicomotricidad encontrarán unos sobres con unas llaves y una tarjeta que les dirá:

- Abre el cofre con una de estas llaves. Fíjate bien en el dibujo.
- Descubre el secreto del manuscrito.
- Descifra el manuscrito con ayuda del abecedario. En el manuscrito habrá una serie de símbolos que forman una serie de palabras y una frase. Con el abecedario podrán resolverlo ya que se le habrá asignado a cada letra un símbolo. El acertijo será: *Tiene forma circular/redonda, rebota y los niños juegan con ella.* Respuesta: pelota/ball. Habrá dos huecos para la respuesta uno en español y el otro en inglés.

- Encuentra la siguiente pista y dirígete a ella. Las siguientes pistas estarán en las pelotas que estarán guardadas en la bolsa y tendrán que encontrar una del mismo color que su equipo. La pista les dirá: *I go to the...* y una imagen de un niño o niña jugando al ordenador.

#### 5. Puzzle

- Ordena las piezas para crear el puzzle. En los ordenadores habrá un sobre enganchado donde tendrán un número el cuál será la contraseña para entrar en el ordenador. Seguidamente, les saldrá un puzzle que tendrán que resolver, el cual será de un aula parecida a la suya. Esto les llevará a la última prueba.

#### 6. La llave

- En la última prueba encontrarán solamente un acertijo, el cual tendrán que resolver todos juntos.
- Lee con atención el acertijo: *Chiquita como un ratón, guarda la casa como un león. ¿Qué es? Debajo entre paréntesis pondrá: me encontrarás en un lugar muy calentito.*

Deberán encontrar la llave que estará situada en el cajón de la maestra y con ello podrán abrir el candado y salir.

### Evaluación

Ítems a evaluar:

- ¿Han podido resolver todos los enigmas?
- ¿Han cooperado unos con otros?
- ¿Han sabido resolver los acertijos?
- ¿Relacionan los objetos dichos en inglés con los que han cogido?
- ¿Han contribuido todos los miembros del equipo al avance del juego y a la

| <b>1º Evaluación</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Preguntas que contiene el <i>Kahoot!</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es este color? Imagen del color verde: <i>Red or Green</i></li> <li>• Imagen de una persona triste: <i>Sad or Angry</i></li> <li>• Imagen color azul: <i>Red or Blue</i></li> <li>• Imagen niño enamorado: <i>In Love or Sad</i></li> <li>• Imagen niño riendo: <i>True or False</i></li> <li>• Imagen color blanco: <i>Black or White</i></li> <li>• Imagen partes del cuerpo (rodillas): <i>True or False</i></li> <li>• Imagen del cuerpo (brazos), pondrá la palabra <i>feet</i>: <i>True or False</i></li> <li>• Imagen del cuerpo (cabeza): <i>What is it? Legs or Head</i></li> </ul> |

| <b>4. THE ANIMALS</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Recursos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital, conexión a internet, ordenador personal, móvil</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Objetivos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.</li> <li>• Imitar sonidos y voces de animales.</li> <li>• Ampliar el vocabulario.</li> </ul>                                                                                                          |
| <b>Contenidos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Animales domésticos, de granja y salvajes.</li> <li>• Sonidos de animales.</li> <li>• Conocer los animales de su entorno más cercano.</li> <li>• Valorar el trato negativo que algunas personas deparan a los animales.</li> <li>• Conocer e implicarse en el cuidado de un animal de manera responsable.</li> </ul> |
| <b>Actividades</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Misión 1: Conocemos a los animales</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <p>A partir de un dispositivo móvil y del buscador de Google, entre todos buscarán los distintos animales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Animales salvajes: león, tigre, elefante, jirafa.</li> </ul>                                                                                                                                          |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Animales de granja: perro, vaca, pato, caballo, gallina.</li> <li>• Mascotas: perro, gato, tortuga, pez.</li> </ul> <p>A partir de ellos, la maestra les describirá dónde viven o qué comen. Comentando también el cuidado que se les tiene que proporcionar. Seguidamente, se creará un mural con distintas fotos que se habrán hecho los alumnos con los animales que ellos decidan.</p> |
| <b>Misión 2: ¿Y mi grupo animal?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p>Los alumnos jugarán al juego de los sonidos de los animales, por lo que se le irá diciendo a cada uno de ellos un animal sin que los demás lo sepan. Cuando se dé una palmada, comenzarán a reproducir el sonido que hace ese animal y tendrán que encontrar a los iguales. A medida que se vaya realizando el juego, se pueden aumentar el número de grupos de animales.</p>                                                    |
| <b>Misión 3: Los animales del zoo</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <p>Siguiendo la canción “Let's Go To The Zoo   Animal Song for Kids”, los alumnos deberán imitar lo que ven y escuchan (ver Anexo D).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Misión 4: <i>The Pirate Game</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <p>A partir de una sopa de letras, la cual habrá creado la maestra previamente, trabajarán para buscar a todos los animales trabajados. La maestra mostrará una lista con todos los animales y, cuando terminen, deberán ir tachando los que hayan encontrado, comprobando si se han olvidado de alguno (ver Anexo I).</p>                                                                                                          |
| <b>Evaluación</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <p>Ítems a evaluar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Han imitado correctamente los animales?</li> <li>• ¿Prestaban atención a las indicaciones de la canción?</li> <li>• ¿Han tenido algún problema al resolver la sopa de letras?</li> </ul>                                                                                                                                                                          |

|                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>5. THE FOOD</b>                                                                                                                                                                                |
| <b>Recursos</b>                                                                                                                                                                                   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital, conexión a internet, ordenador personal, <i>flashcards</i> comida, dado con imágenes de frutas, juguetes de frutas y comida.</li> </ul> |

| Objetivos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer nuevos alimentos en inglés.</li> <li>• Recordar los alimentos aprendidos anteriormente.</li> <li>• Reforzar el conteo.</li> <li>• Fomentar una dieta equilibrada.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                  |
| Contenidos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferentes tipos de alimentos.</li> <li>• El origen de los alimentos.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Actividades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Actividad Inicial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <p>Antes de empezar las misiones, la maestra les mostrará unas <i>flashcards</i> con las distintas frutas, comidas y bebidas: <i>banana, apple, orange, sandwich, meat, fish, milk, juice</i> y <i>chocolate</i>. Por otra parte, se añadirán los alimentos aprendidos anteriormente. Preguntándoles y diciéndoles de dónde vienen cada uno.</p>                                                                                                               |
| Misión 1: Roll the Dice                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <p>Previamente, la maestra preparará unos dados en los que en cada lado pondrá las <i>flashcards</i> que están trabajando. Cada vez tirará el dado un niño y el resto tendrán que decir la palabra que corresponde. En cada alimento, deberán decir si es saludable o no y si es bueno comer mucho, fomentando un pequeño debate sobre una dieta equilibrada.</p>                                                                                              |
| Misión 2: Say the Word                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <p>La maestra pegará las <i>flashcards</i> en la pizarra, dibujando un número encima de cada una.</p> <p>Seguidamente, se les irá diciendo los números a los niños y tendrán que decir el nombre de la <i>flashcards</i> que corresponde a cada número.</p> <p>Posteriormente, utilizando la canción “¿Do you like broccoli?”, para practicar el vocabulario trabajado y la introducción de las estructuras: <i>Yes, I do / No, I don't</i> (ver Anexo D).</p> |
| Misión 3: Flashcards up!                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <p>Se les repartirá a los niños las <i>flashcards</i>. Cuando escuchen la palabra que se corresponde con su <i>flashcard</i> deberán levantarla, perdiéndola en el caso que no lo hagan, de forma que no podrán seguir jugando.</p>                                                                                                                                                                                                                            |

| <b>Misión 4: <i>Let's go to the supermarket</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| La maestra dividirá el aula en equipos de 3 o 4 alumnos. Cada grupo tendrá una lista de la compra, en la que deberán ir buscando los distintos alimentos. Sólo podrán ir a buscar un alimento cada vez un componente del grupo. El primero que salga y encuentre el alimento deberá volver a su equipo, chocar la mano al siguiente para que pueda salir a buscar otro ingrediente de la lista y así sucesivamente. El primer grupo que encuentre todos los alimentos, gana. |
| <b>Evaluación</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <p>Ítems a evaluar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Han recordado los alimentos trabajados en años anteriores?</li> <li>• ¿Sabían de dónde venían los alimentos?</li> <li>• ¿Relacionan los conceptos de respuestas de <i>Yes, I do o No I don't</i> con alimentos que les gustan y que no?</li> </ul>                                                                                                                                                         |

| <b>6. THE CLOTHES</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Recursos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas de prendas de ropa, disfraces, ordenador, internet.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Objetivos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el vocabulario relacionado con la ropa.</li> <li>• Relacionar productos que se pueden adquirir en tiendas específicas.</li> <li>• Conocer el vocabulario sobre tiendas especializadas en vestir.</li> <li>• Reforzar el vocabulario: <i>please, take the T-shirt, etc.</i></li> <li>• Cooperar entre todos.</li> <li>• Pronunciar correctamente las prendas de ropa.</li> <li>• Favorecer su coordinación óculo–manual.</li> </ul> |
| <b>Contenidos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptos de ropa: <i>socks, shoes, pants, muscleman suit, t-shirt, dress, jeans, skirt, sweater, pajamas, shirt, shorts, sweatshirt, cap, superhero suit, mask glasses, hat, superhero's cape, princess dress, tie.</i></li> </ul>                                                                                                                                                                                                        |

| Actividades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Misión 1: Buscar la pareja</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <p>Previamente, la maestra imprimirá diferentes tarjetas en las que aparecerán las prendas con su nombre en inglés. Seguidamente, se colocarán boca abajo y les pedirá a los alumnos, uno a uno, que levanten dos cada vez. Si acierta la pareja de tarjetas iguales, deberá decir en alto el nombre de la misma y si alguno de sus compañeros también la lleva. Ganará quien más parejas consiga encontrar. Con dicha actividad se pretende reforzar los conceptos aprendidos.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Misión 2: ¿Cómo voy vestido?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <p>Esta actividad será llevada a cabo en la zona de la asamblea partiendo de la canción “Clothing Song For Kids”, a partir de la cual se realizarán distintas versiones del juego. Primeramente, la maestra dirá a los niños que deben estar bien atentos a la canción para que cada vez que diga una prenda y alguien la lleve, se levante. Previamente, se habrán sentado de rodillas, para facilitar que puedan levantarse mejor. Cada vez que la canción diga alguna prenda y los niños se levanten, se parará la canción para poder verificar si lo han hecho bien o si hay algún niño que no se ha levantado, ya sea por despiste o porque no lo sabe. Seguidamente, se repartirán tarjetas con imágenes de las distintas prendas, diciendo cuál es la prenda que les ha tocado. Cada vez que en la canción salga su prenda, tendrán que levantarla con la premisa de que si no lo hacen, perderán la tarjeta y se la daremos a otro compañero, ganado los que al final de la canción aún la conservan o los que tengan más tarjetas. La maestra les advertirá que cada vez la canción irá más rápida y deberán tener cuidado y estar bien atentos (ver Anexo D).</p> |
| <b>Misión 3: ¿Cómo me disfrazo hoy?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <p>Previamente a esta actividad, la maestra habrá preguntado a los alumnos cuáles son sus personajes favoritos en el momento de disfrazarse. Introduciendo este tema a partir de distintas <i>flashcards</i> sobre disfraces, nombrando las prendas que hay, algunas de las cuales son comunes con la ropa de diario, como: sombrero, gafas, pantalones, jersey... e introduciendo elementos característicos, como: capa de superhéroe, vestido de princesa, máscaras... Seguidamente, por grupos deberán escoger un disfraz, observar qué ropa necesitan y e ir a pedírsela a la maestra. Cada vez irá un alumno del grupo, quien le dirá a la maestra: <i>Please, can I take the blue skirt?</i> o <i>Please, a T-shirt!</i> De esta forma, reforzarán las fórmulas necesarias para pedir algo o dar las gracias. Ganará el</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

primer grupo que termine el disfraz con exactitud o el que alcance mayor similitud.

### Evaluación

Ítems a evaluar:

- ¿Han utilizado la expresión correcta para pedir los distintos elementos del disfraz?
- ¿Han cooperado entre todos?
- ¿Su pronunciación sobre las prendas de ropa es correcta?
- ¿Han sabido relacionar las prendas que salían en la canción con las suyas?

### 2º Evaluación

Preguntas que contiene el *Kahoot!*

- *What is this animal?* (imagen de un elefante)  
*Elephant or Giraffe*
- *Chicken lives...* (imagen del mar y de una granja)
- *A turtle is a...*  
*Pet or Farm Animal*
- *I like...*  
*Tiger or Lion*
- *What is this?*  
*Table or Window*
- ¿Cuántos lápices hay? (imagen con 5 lápices)  
*3 pencils or 5pencils*
- *Is it a book?* (imagen de un sacapuntas)  
*Yes or No*

## 7. THE FAMILY

### Recursos

- Pizarra digital, conexión a internet, ordenador personal, fotos de miembros de la familia, juego de cartas de las 7 familias, imágenes de los miembros de una familia para hacer las marionetas, colores, pegamento.

| Objetivos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar la cooperación.</li> <li>• Resolver los retos.</li> <li>• Compartir los distintos elementos: juego de cartas, pegamento, colores, etc.</li> <li>• Observar los diferentes modelos de familia.</li> <li>• Teatralizar diferentes formas de familia.</li> <li>• Prestar atención a las teatralizaciones.</li> <li>• Favorecer la comprensión lectora.</li> </ul>                                                                                                               |
| Contenidos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer a los miembros de la familia y la relación entre ellos.</li> <li>• Aprender los distintos tipos de familia que existen.</li> <li>• Introducción de los conceptos: <i>tall/short</i></li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Actividades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Narrativa                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <p>Al entrar en el aula, los alumnos se encontrarán con un álbum de fotos con numerosas imágenes de diferentes familias. A su lado, una nota que pondrá: <i>¡Hola, chicos y chicas! ¿Soy la muñeca Dolly, os acordáis de mí? Vengo a pedir os un favor, el otro día me puse a buscar en los álbumes de fotos, pero cuando cogí uno se me cayó al suelo y todas las fotos se dispersaron, había una foto que estaba rota con las diferentes personas que salían en ella. ¿Me podéis ayudar a reconstruir la fotografía?</i></p> |
| Misión 1: <i>Greenman and The Magic Forest</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p>La unidad empezará con el cuento <i>Greenman and The Magic Forest</i> (ver anexo J). La maestra pedirá a los alumnos niños que estén bien atentos. Una vez finalizado el cuento, a partir de unas marionetas relacionadas con el mismo, la maestra procederá a hacerles una serie de preguntas sobre quiénes son dichos personajes, diciéndoselo en inglés y repitiéndolo ellos si fuera necesario.</p>                                                                                                                     |
| Misión 2: <i>The Family Picture</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <p>Canción “The finger family” con los dedos de las manos (ver anexo D).</p> <p>Previamente se les habrá pedido a los padres que traigan fotografías de su familia.</p> <p>A partir de <i>flashcards</i> de miembros de la familia, la maestra los nombrará en inglés. Seguidamente, preguntará a los alumnos cómo son sus familias.</p> <p>Deberán hacer unas marionetas de los miembros de su familia, como en la canción.</p>                                                                                               |

| <b>Misión 3: <i>Who is Who?</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Esta actividad se realizará a partir de subgrupos de 4 o 5 alumnos.</p> <p>Se hará a partir del juego de cartas de las 7 familias (ver Anexo K).</p> <p>La maestra pondrá todas las cartas boca abajo; seguidamente, asignará a cada grupo una familia que tiene que encontrar. Al haber 7 familias, los primeros que encuentren una familia, deberán buscar otra. Ganará quien más familias haya encontrado.</p> |
| <b>Misión 4: <i>Lost Families</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p>Previamente, la maestra habrá pedido a los padres que traigan fotos familiares suyas. La maestra las esconderá por el aula.</p> <p>Posteriormente, mezclará las fotografías de las familias de los niños y tendrán que encontrar las suyas. Después, indicarán en inglés quién es mamá, papá, abuelo y abuela.</p>                                                                                                |
| <b>Evaluación</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Se evaluará la capacidad de imaginación en el momento de hacer las marionetas de los miembros de su familia, así como su capacidad para emplear estrategias para conseguir los distintos miembros de la familia en el juego de cartas.</li> </ul>                                                                                                                             |

| <b>8. THE JOBS</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Recursos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Memory</i> de oficios, elementos y disfraces varios para hacer las teatralizaciones, diferentes cajas para decorar o juguetes de los distintos oficios de una ciudad.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Objetivos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer los lugares donde trabajan las personas en los distintos oficios.</li> <li>Crear su propia ciudad con distintos oficios.</li> <li>Favorecer los procesos cognitivos básicos.</li> <li>Fomentar el desarrollo del lenguaje oral.</li> <li>Reconocer algunos servicios públicos y sus beneficios.</li> <li>Relacionan las distintas profesiones con los instrumentos que utilizan.</li> </ul> |
| <b>Contenidos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Observación de necesidades, ocupaciones y servicios en la vida de la comunidad.</li> <li>Conceptos de distintos oficios.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                   |

| Actividades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Misión 1: <i>Memory Match</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Previamente, la maestra imprimirá tarjetas de vocabulario sobre trabajos y profesiones en inglés, recortando por una parte las imágenes de la profesión y, por otra, el nombre de la misma. Seguidamente, en el aula las colocará boca abajo, de forma que les pedirá a los alumnos que tomen una carta y la volteen, diciendo cada vez el nombre de la profesión que haya cogido. Ganará quien tenga más parejas.                                    |
| <b>Misión 2: <i>Nuestra ciudad</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| El grupo completo de alumnos construirá una ciudad, colocando los establecimientos que irán identificando sobre los diferentes trabajos de las personas que habitan allí. Por ejemplo, habrá una panadería, donde está un panadero ( <i>baker</i> ), un banco donde está un contador o banquero ( <i>accountant</i> ), una biblioteca con un bibliotecario ( <i>librarian</i> ), etc.                                                                 |
| <b>Misión 3: <i>Theater</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Los alumnos se convertirán en actores. Cada alumno tendrá que representar a un personaje diferente a partir de la mímica con una profesión particular: doctor, policía, científico, banquero, bombero... Los compañeros tendrán que adivinar cuál es. La maestra podrá ayudarles dándoles pistas cuando no sepan de qué profesión se trata o nombrándoles una profesión que puedan hacer, por si la que tienen pensada ya la han hecho sus compañeros |
| <b>Evaluación</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <p>Ítems a evaluar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Se han puesto de acuerdo en el momento de hacer la ciudad?</li> <li>• ¿Han sabido relacionar las profesiones con los instrumentos que utilizan?</li> <li>• ¿Han adivinado las profesiones de sus compañeros?</li> <li>• ¿Han sido creativos?</li> </ul>                                                                                                                             |

| 3º Evaluación                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Preguntas que contiene el <i>Kahoot!</i>                                                                                                                                                                                                     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Quién es? <i>Father / Mother</i> (imagen del padre)</li> <li>• ¿Quién es? <i>Grandfather / Grandma</i> (imagen abuelo)</li> <li>• ¿Quién es? <i>Grandma / Grandchild</i> (imagen nieto)</li> </ul> |

- ¿Quién es? *Brother and Sister / Father and Mother* (imagen hermanos)
- ¿Quién es? *Police or Firefighter* (imagen de un policía)
- ¿Quién es? *Restaurant or Bank* (imagen restaurante)
- ¿Quién es? *Accountant or Police* (imagen de un contable)
- ¿Quién es? *Pharmacy or Barber Shop* (imagen de una farmacia)
- ¿Quién es? *Tie or Shoe* (imagen de una corbata)
- ¿Quién es? *Hat or Pants* (imagen de un sombrero)
- ¿Quién es? *Shirt or Sock* (imagen de una camisa)
- ¿Quién es? *Dress or superhero's cape* (imagen de una capa de súper héroe)

## 5.8 Evaluación

La evaluación, es un método que nos permite conocer y orientar si el proceso de desarrollo y evolución de los alumnos, en relación con su nivel y características y a partir de los proyectos propuestos, es adecuado o no.

Una de las principales técnicas de evaluación usadas en Infantil y que utilizaremos para nuestro proyecto, es la observación directa, que consiste en observar directamente el comportamiento de los estudiantes durante la realización de una actividad teniendo en cuenta la intención y el objetivo de la actividad que queramos evaluar. Asimismo, también realizaremos una recogida de datos estructurada a partir de una serie de ítems establecidos.

Con el fin de llevar a cabo una evaluación continua, crearemos una ficha de observación, donde tendremos en cuenta los diferentes ítems a evaluar en las distintas actividades, como, por ejemplo, si han sido capaces de resolver los enigmas propuestos, de relacionar las palabras en inglés con objetos, si ha habido cooperación entre ellos para encontrar la solución, etc. (ver Anexo A), de modo que todos los proyectos sean evaluados individualmente una vez terminados. Es decir, de forma instantánea podremos conocer los errores cometidos en los proyectos y las mejoras que deberemos adoptar para volver a ponerlo en práctica otra vez en un futuro o en el momento de crear un proyecto nuevo.

Por otro lado, contaremos con un registro anecdótico, con la finalidad de describir comportamientos del alumno, registrando las actuaciones cotidianas más relevantes que surjan en determinados momentos de la actividad (ver anexo A).

Finalmente, como ya he mencionado, al final de cada trimestre se utilizará la aplicación *Kahoot!*, a partir de la cual se les hará una serie de preguntas de múltiples respuestas adaptándolo a los contenidos tratados en los proyectos. Después de los cuestionarios, la maestra les preguntará a los alumnos qué proyecto les ha gustado más, cómo se lo han pasado, si se han divertido haciendo las diferentes actividades, qué han sentido en cada momento... Se podrá hacer esta breve encuesta después de cada proyecto, de manera que nos pueda ayudar a evaluarlo de forma más concreta.

## 6. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL

El inglés forma parte de nuestro día a día, tanto a nivel personal y social como laboral, abriéndonos puertas al mundo. Por ello, es importante aprenderlo desde edades tempranas para favorecer su adquisición. Para favorecer este aprendizaje, debemos utilizar una metodología activa, participativa y tener presente al alumno como protagonista del aprendizaje

Por lo contrario, si su actitud y autoestima son bajas, tendrá más posibilidades de fracaso. Por tanto, debemos tener siempre en cuenta el estado de ánimo del alumno y la forma en la que le pueden afectar los errores. Reflexionaremos, pues, sobre la manera en la que se lo podemos decir para que no relacione error con fracaso, sino todo lo contrario.

Otro factor a tener en cuenta en el momento de hacer una programación es que, en caso de que hubiera algún alumno en el aula con una determinada necesidad especial, se le adaptarían las actividades a sus capacidades y características, de igual manera si viniera algún alumno nuevo de otro colegio o país.

Al no realizar esta propuesta educativa en un aula real es imposible certificar si se pueden conseguir los objetivos marcados o si los resultados son óptimos para nuestros alumnos, pero creo que podría ser una propuesta interesante. Si en un futuro tengo la oportunidad, me gustaría llevarlo a la práctica.

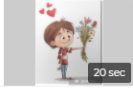
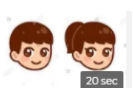
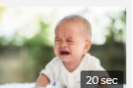
Gracias a este trabajo he aprendido nuevas metodologías y aplicaciones, pudiéndolas utilizar en el momento de enseñar distintos contenidos a los alumnos. Por ejemplo, aplicaciones en las que se puede desde introducir diferentes juegos para hacer misiones o salvar a alguien hasta crear distintos formatos de cuestionario, adecuándose a los contenidos y edad de los alumnos a los que va dirigido.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alzina, R. B. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de investigación educativa*, 21(1), 7-43.
- Ambuisaca, L., y Paola, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397.
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Praxis.
- Bisquerra, Rafael (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación educativa*, vol. 21, nº 1, 7-43. Recuperado de <https://revistas.um.es/rie/article/view/99071/94661>
- Bruner, J. (1984). *Juego, pensamiento y lenguaje*. JS Bruner (Comp. de JL Linaza). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza, 1-8.
- Carreras Planas, C. (2017). Del homo ludens a la gamificación. *Quaderns de filosofia*. Vol. 4 (núm. 1), 107-18 doi: 10.7203/qfia.4.1.9461
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L.E., Dixon, D. 2011. Gamification: Toward a Definition. En CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings, Vancouver, BC, Canada.
- Díaz, V. M., y Martín-Párraga, J. (2014). ¿Podemos utilizar los videojuegos para el desarrollo del currículo de la etapa de infantil? *New Approaches in Educational Research*, 3, 21-27.
- EDITORIAL PLANETA S.A.U., “Cómo aplicar la gamificación en el aula”, noviembre 2015, consultado el 09 de Agosto de 2020, en <https://www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula-infografia/>
- Fernández-Berrocal, P., y Extremera Pacheco, N. (2002). La inteligencia emocional como una habilidad esencial en la escuela. *Revista Iberoamericana De Educación*, 29(1), 1-6. <https://doi.org/10.35362/rie2912869>
- Fonseca Mora, M. D. C., y Martín-Pulido, S. (2015). Enseñar inglés en educación infantil: materiales y recursos. *Tonos Digital*, nº 29, 2015.

- Gallardo-López, J. A., y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos* (41-51)
- Giannetto, D., Chao, J., y Fontana, A. (2013, July). Gamification in a social learning environment. In *Proceedings of the Informing Science and Information Technology Education Conference* (pp. 195-207). Informing Science Institute.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Ley Orgánica1/1990, de Ordenación General del Sistema Educativo de 3 de octubre
- Maciques, E. (2013, 10 enero). El juego en el desarrollo infantil y el autismo. *Autismo Diario*. Recuperado de: <https://autismodiario.com/2013/01/10/el-juego-en-el-desarrollo-infantil-y-el-autismo/>
- Maslow, A. H. (1991). *Motivación y personalidad*. España: Ediciones Díaz de Santos. Traductor: Prolingua.
- Real Academia Española. (2020). *Diccionario de la lengua española* (22ª ed.). Madrid, España.
- Real Decreto 1630/2006. Boletín Oficial de Aragón, España, de 29 de diciembre de 2006.
- Ribes, R., Bisquerra, R., Agulló, M. J., Filella, G., y Soldevila, A. (2005). Una propuesta de currículum emocional en educación infantil (3–6 años). *Cultura y Educación*, 17(1), 5-17
- Rodríguez, K. M. (2017). Factores emocionales que influyen en filtro afectivo de los estudiantes de inglés como idioma extranjero, una revisión sistemática. *Espirales Revista Multidisciplinaria de Investigación*, 1(4).
- Saarni, Carolyn (1997). "Emotional competence and self regulation in childhood", en *Emotional development and emotional intelligence*. Nueva York: Basic Books.
- Saarni, Carolyn (1999). *The Development of Emotional Competence*, Nueva York, Guilford Press.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012): *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press, edición eBoo

## ANEXO A: Kahoot! 1º Evaluación

|                                          |                                                                                       |        |
|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| 1 - Quiz<br>What is this color?          |    | 20 sec |
| <input type="radio"/> Red                |                                                                                       | ✗      |
| <input checked="" type="radio"/> Green   |                                                                                       | ✓      |
| 2 - Quiz<br>What is this colour?         |    | 20 sec |
| <input checked="" type="radio"/> Blue    |                                                                                       | ✓      |
| <input type="radio"/> Black              |                                                                                       | ✗      |
| 3 - Quiz<br>¿Cómo se siente?             |    | 20 sec |
| <input checked="" type="radio"/> In Love |                                                                                       | ✓      |
| <input type="radio"/> Sad                |                                                                                       | ✗      |
| 7 - Quiz<br>What is it?                  |    | 20 sec |
| <input type="radio"/> Legs               |                                                                                       | ✗      |
| <input checked="" type="radio"/> Head    |                                                                                       | ✓      |
| 8 - Quiz<br>¿Cómo se siente?             |   | 20 sec |
| <input type="radio"/> Sad                |                                                                                       | ✓      |
| <input type="radio"/> Happy              |                                                                                       | ✗      |
| 9 - True or False<br>Knees               |  | 20 sec |
| <input checked="" type="radio"/> True    |                                                                                       | ✓      |
| <input type="radio"/> False              |                                                                                       | ✗      |
| 4 - True or False<br>¿Is he happy?       |  | 20 sec |
| <input checked="" type="radio"/> True    |                                                                                       | ✓      |
| <input type="radio"/> False              |                                                                                       | ✗      |
| 5 - Quiz<br>What is this colour?         |  | 20 sec |
| <input type="radio"/> Blue               |                                                                                       | ✗      |
| <input checked="" type="radio"/> White   |                                                                                       | ✓      |
| 6 - True or False<br>Feet                |  | 20 sec |
| <input type="radio"/> True               |                                                                                       | ✗      |
| <input checked="" type="radio"/> False   |                                                                                       | ✓      |

<https://create.kahoot.it/details/269a57e9-d400-4da9-a660-0e3e5db161ca>

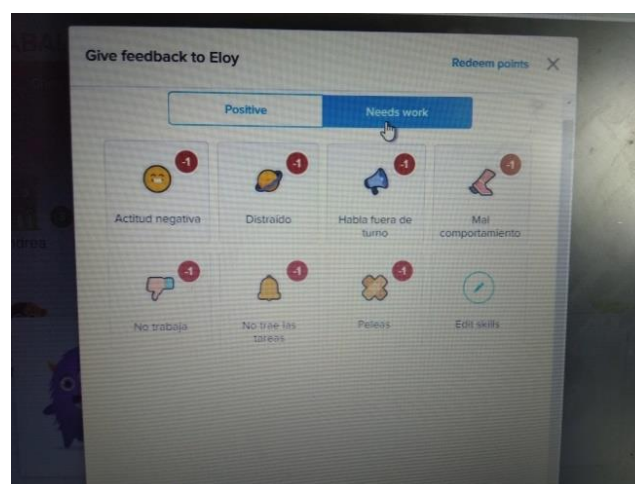
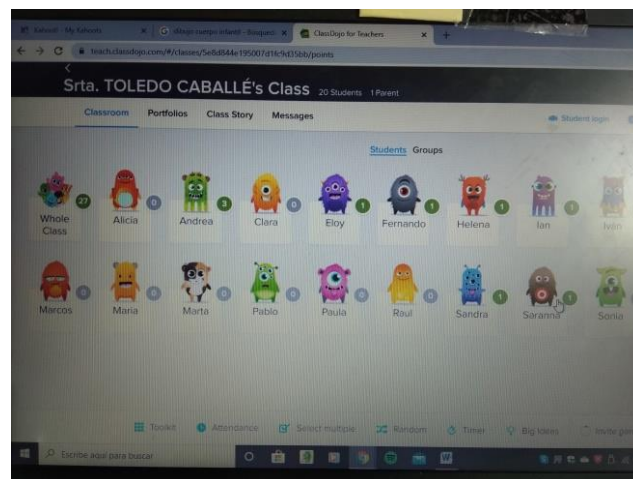
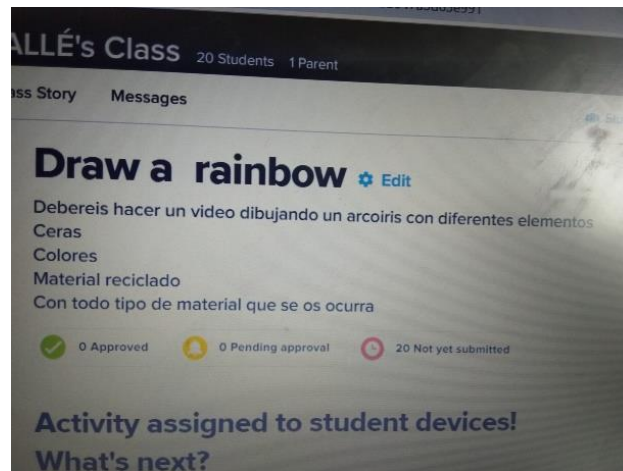
## ANEXO B: Ficha de Observación y Registro Anecdótico

| Tabla de observación. Proyecto 3: THE CLASSROOM. |         |              |         |       |
|--------------------------------------------------|---------|--------------|---------|-------|
| Mision 2: Find the exit. Escape room             |         |              |         |       |
| Ítems:                                           | Siempre | Casi siempre | A veces | Nunca |
| Se comunican con los demás                       |         |              |         |       |
| Resuelven los enigmas                            |         |              |         |       |
| Se informan unos a otros                         |         |              |         |       |
| Cooperan juntos                                  |         |              |         |       |
| Proponen soluciones                              |         |              |         |       |
| Contribuyen al avance del juego                  |         |              |         |       |
| Combinan las letras y los símbolos               |         |              |         |       |
| Son capaces de resolver los acertijos            |         |              |         |       |
| Buscan los objetos en inglés                     |         |              |         |       |
| Observaciones:                                   |         |              |         |       |

**Registro anecdótico**

|                                    |                 |
|------------------------------------|-----------------|
| <b>Nombre del niño/a:</b>          |                 |
| <b>Fecha</b>                       |                 |
| <b>Materia:</b>                    |                 |
| <b>Proyecto:</b>                   |                 |
| <b>Descripción de la situación</b> | <b>Análisis</b> |
|                                    |                 |

## ANEXO C: ClassDojo



<https://teach.classdojo.com/#/launchpad>

## ANEXO D: Canciones

**What is your name?**

<https://www.youtube.com/watch?v=zMdq9jSaNLg>



**How are you? | Emotions song for children | English Through Music**

<https://www.youtube.com/watch?v=fMR8Hr9Xby4>



**Rainbow Colors Song | Colors Song for Kids | The Singing Walrus**

<https://www.youtube.com/watch?v=SLZcWGQQsmg>



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

<https://www.youtube.com/watch?v=WX8HmogNyCY>



## Do You Like Broccoli Ice Cream? | Super Simple Songs

<https://www.youtube.com/watch?v=frN3nvhIHUk>



## The Finger Family Song | ChuChu TV Nursery Rhymes & Songs For Children

<https://www.youtube.com/watch?v=3xqqj9o7TgA&t=165s>



## Clothing Song For Kids |

<https://www.youtube.com/watch?v=KFQxBCvgx70>



## ANEXO E: El monstruo de colores



<http://www.escuelafranciscovarela.cl/wp/wp-content/uploads/2017/07/El-monstruo-de-colores.pdf>

## ANEXO F: Actividad series de emociones



## ANEXO G: Genial.ly y Quizziz

### Genial.ly

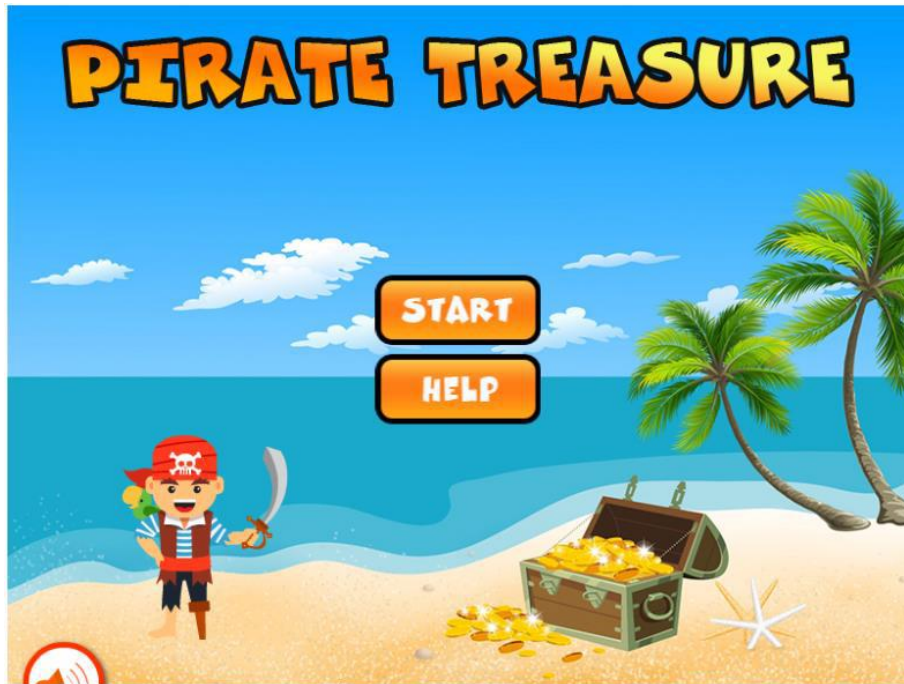
- <https://view.genial.ly/5e8c4f8208da3f0e029db236/game-breakout-the-monster-of-colours>

### Quizziz

- <https://quizizz.com/admin/quiz/5e8e15c3188a09001bc52f59/colours-and-emotions>
- <https://quizizz.com/join/game/U2FsdGVkX1%252Bzh%252FD2U1%252B%252BoivKB2V0vdkAuTqKrlma6ZaIUfaLQ1UnqyXvfiTWjCxO?gameType=solo>



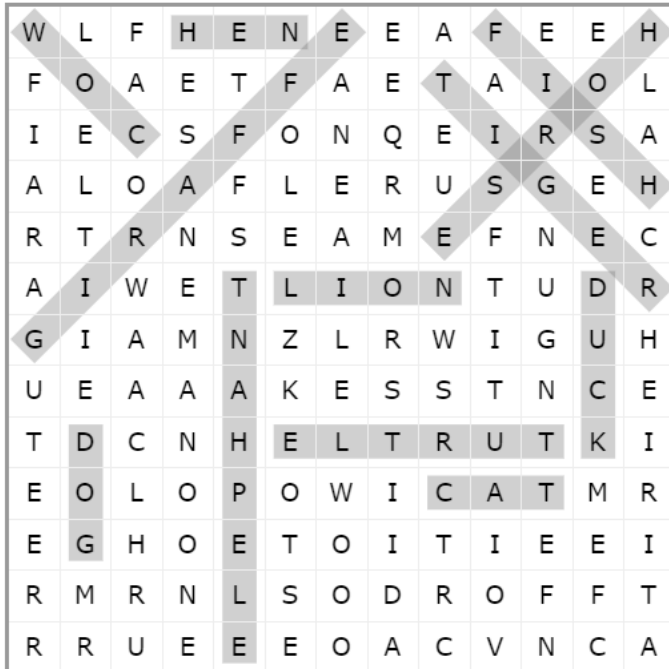
## ANEXO H: Juego de Piratas



<https://www.eslgamesplus.com/body-parts-esl-interactive-pirate-board-game/>

## ANEXO I: Sopa de letras

### Vista previa sopa de Letras de: animales



#### Palabras a buscar:

CAT DOG ELEPHANT GIRAFFE  
HORSE TIGER COW DUCK  
FISH HEN LION TURTLE

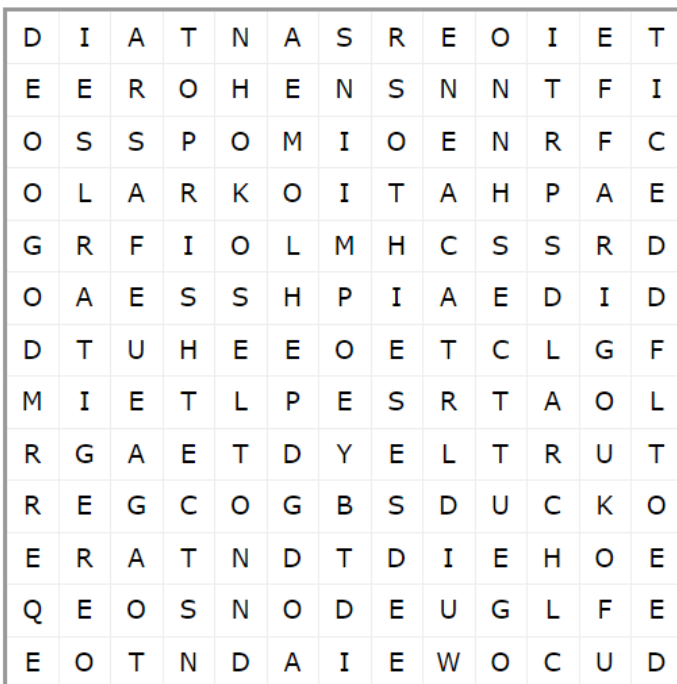
**Crear la sopa**  
Jugar y compartir

Modificar sopa

Cancelar

### Sopa de Letras de: animales 10658

Imprimir



00:00:09

#### Palabras a buscar:

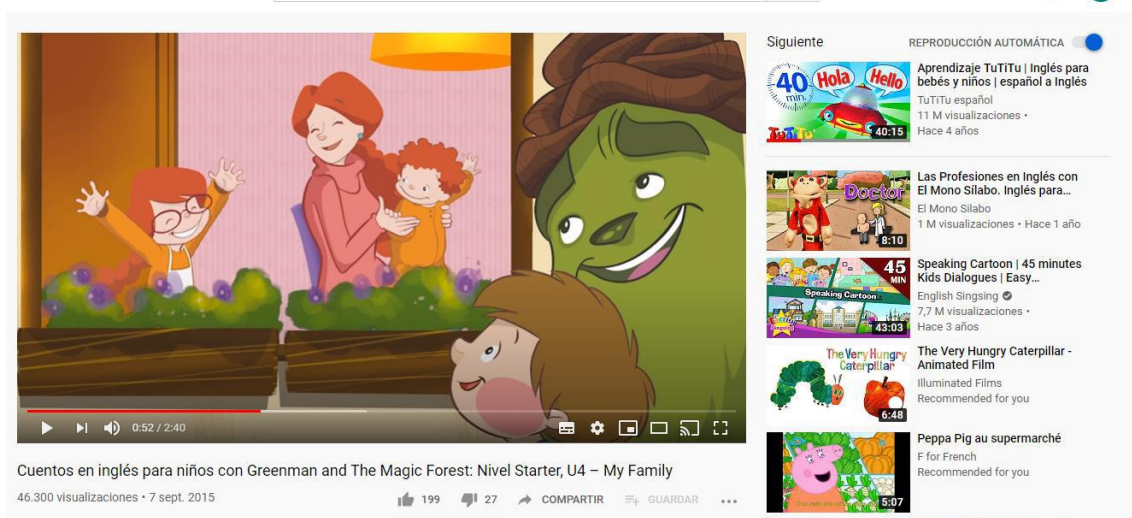
CAT DOG ELEPHANT GIRAFFE  
HORSE TIGER COW DUCK  
FISH HEN LION TURTLE

Jugar otra sopa

#### Compartir esta sopa con:



## ANEXO J: *Greenman and The Magic Forest*



<https://www.youtube.com/watch?v=tpiKTRiaUs8c>

# ANEXO K: Juego de cartas de la familia

