



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta
motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en
primaria

Autor

Paula García Rubio

Director

José María Yebra Pertusa

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

Año 2019

Índice

| | |
|---|----|
| 1. Introducción y justificación..... | 5 |
| 2. Objetivos del trabajo de fin de grado..... | 6 |
| 3. Metodología empleada en el trabajo..... | 7 |
| 4. Marco teórico..... | 8 |
| 4.1. La importancia de la enseñanza y aprendizaje del inglés en primaria..... | 8 |
| 4.2. El enfoque comunicativo para la enseñanza del inglés..... | 11 |
| 4.3. La motivación en el aprendizaje del inglés..... | 15 |
| 4.4. La gamificación en el aprendizaje del inglés..... | 22 |
| 4.5. El uso de videojuegos como recursos didácticos en el aprendizaje del inglés..... | 29 |
| 4.6. Digital storytelling como herramienta de aprendizaje del inglés..... | 34 |
| 5. Planteamiento de la propuesta de innovación docente..... | 36 |
| 5.1. Justificación curricular y contexto..... | 36 |
| 5.2. Objetivos generales, objetivos específicos y competencias clave..... | 38 |
| 5.3. Metodología de la propuesta didáctica..... | 40 |
| 5.4. Diseño de la propuesta didáctica..... | 42 |
| 5.4.1. Primera sesión..... | 42 |
| 5.4.2. Segunda sesión..... | 43 |
| 5.4.3. Tercera sesión..... | 44 |
| 5.4.4. Cuarta sesión..... | 44 |
| 5.4.5. Quinta sesión..... | 45 |
| 5.4.6. Sexta sesión..... | 46 |
| 5.4.7. Séptima sesión..... | 46 |
| 5.4.8. Octava sesión..... | 47 |
| 5.5. Evaluación..... | 48 |
| 6. Conclusiones..... | 54 |
| 7. Bibliografía..... | 55 |
| 8. Anejos..... | 60 |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

The use of The Sims 4 videogame as a motivational tool in the teaching/learning of English in primary education

- Elaborado por Paula García Rubio
- Dirigido por José María Yebra Pertusa
- Presentado para su defensa en la convocatoria de Diciembre del año 2019
- Número de palabras (sin incluir anexos): 17.717

Resumen

El presente trabajo de fin de grado plantea una propuesta de innovación didáctica que integra la técnica de la gamificación, basada en aplicar las mecánicas de los juegos en las actividades de aula, y el videojuego de Los Sims 4 como recurso didáctico, ambos empleados como instrumentos motivadores para el aprendizaje del inglés. La Asociación Española de Videojuegos demuestra que la mayoría de alumnos de primaria juegan a videojuegos por lo que es un recurso que se puede utilizar para fomentar el aprendizaje del inglés de forma divertida y animarlos a continuar y persistir en su aprendizaje en el futuro. Por otro lado, se pretende trabajar las cuatro destrezas del inglés a través de la creación de un cortometraje, un ejemplo de *digital storytelling*, promoviendo y desarrollando el pensamiento creativo de los alumnos. Todo ello basado en el enfoque comunicativo a través de metodologías innovadoras, como el aprendizaje por tareas, *Task-Based Learning*, y la clase invertida, *flipped classroom*, con el fin de desarrollar la competencia comunicativa del alumnado a través del trabajo en equipo.

Palabras clave

Lengua inglesa, motivación, videojuego, narración digital, aprendizaje por tareas, enfoque comunicativo.

Abstract

This final degree project suggests a didactic innovation design which integrates the gamification technique, based on applying game mechanics to classroom activities, and The Sims 4 videogame as a teaching resource, both of them utilised as motivational instruments for learning English. The Spanish Association of Videogames argues that most of primary school pupils play videogames so it is a resource that can be used to encourage learning English in a fun way and encourage them to continue and persist in their future learning. Furthermore, the intention is to practice the four skills of English through the creation of a short film, an example of digital storytelling, promoting and developing pupils' creative thinking. All this is based in the Communicative Approach through innovative methodologies, such as Task-Based Learning and flipped classroom, in order to develop pupils' communicative competence through teamwork.

Key words

English language, motivation, videogame, digital storytelling, Task-Based Learning, communicative approach.

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Muchos alumnos perciben el inglés como una de las asignaturas más difíciles y menos atractivas. Al comparar y analizar mis experiencias durante las dos primeras prácticas en España y la última en Noruega, me llevan a pensar que actualmente en España todavía existen docentes, aunque cada vez son menos gracias a los programas bilingües que introducen auxiliares de conversación nativos, que siguen empleando métodos tradicionales enfocados esencialmente en la gramática y la expresión escrita, excluyendo en parte la destreza oral. Este hecho lleva a dos grandes problemas en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, que los alumnos pierden la motivación por aprender inglés y que puedan sentir cierto grado de miedo por mantener conversaciones en inglés en la vida real puesto a que la destreza oral la han practicado escasamente y de una forma poco contextualizada.

Por este motivo, el propósito de esta propuesta es el desarrollo tanto de la competencia comunicativa como lingüística, porque ambas son necesarias para dominar la lengua inglesa, pero se hace especial énfasis en el desarrollo de las habilidades de habla y escucha, a través de metodologías activas e innovadoras como son el aprendizaje por tareas, *task-based learning*, y el aula invertida, *flipped classroom*. Se utilizan a su vez la técnica de gamificación y el videojuego de Los Sims 4 como recurso didáctico para motivar al alumnado, desarrollar ambas competencias y trabajar las cuatro destrezas principales (hablar, escuchar, escribir y leer) a través de la narración digital, *digital storytelling*.

La importancia del inglés queda justificada por ser el idioma internacional, pudiendo llegar a ser considerado la lengua universal en esta era de la globalización. Por ello, el Currículo Aragonés del área de lengua extranjera: Inglés aclara que es de suma importancia adquirir un apropiado nivel de inglés para entrar al mundo laboral, acceder a la información y al conocimiento de otros ámbitos de la vida como es el conocer otras culturas y su gente. Pero es más, el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en primaria es verdaderamente significativo y esencial como enuncia la teoría del periodo crítico de Penfield y Roberts (1959) y redefinida por Eric Lenneberg (1967), quienes afirman que existe un periodo entre los dos años y la pubertad que permite que se puede adquirir un segundo idioma aunque como demuestra Florence Myles (2017), se ve

condicionado por la cantidad de input lingüístico que recibe la persona y el contexto en el que se encuentre.

Por último, el empleo de la técnica de la gamificación y el videojuego como recurso didáctico se justifica porque, como se expresa en el Currículo Aragonés, el juego es uno de los elementos esenciales en primaria, sobre todo en los primeros años, que se tiene que utilizar para que los alumnos utilicen la lengua como una herramienta de socialización más que como un objeto de estudio. Como demuestra Florence Myles (2017), los alumnos más pequeños presentan mayor entusiasmo por aprender una lengua por lo que la gamificación es una técnica excelente para que los alumnos de primaria no pierdan esa ilusión por el idioma conforme avanzan a grados superiores a la vez que trabajan en equipo y desarrollan la competencia comunicativa. A su vez, se justifica el uso del juego de Los Sims 4, un juego de simulación libre de género, como recurso didáctico para la creación de *story telling* o narración digital, un cortometraje, puesto que los alumnos pertenecen a la generación digital. Estamos rodeados de tecnología allá donde miremos por lo que la escuela debería adaptarse a los nuevos tiempos e introducir la tecnología a la metodología de aula con el fin de aumentar la motivación del alumnado, aspecto esencial para el aprendizaje del inglés.

2. OBJETIVOS DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO

El objetivo principal o general de este trabajo es elaborar una propuesta de innovación didáctica para sexto de primaria en la que los alumnos creen un cortometraje, un tipo de narración digital, a través del cual trabajen las cuatro destrezas del inglés (hablar, escuchar, leer y escribir), siendo el enfoque comunicativo la base de la propuesta y utilizando la técnica de la gamificación y el videojuego de Los Sims 4 como recurso didáctico con el fin de aumentar la motivación del alumnado en el aprendizaje de la lengua inglesa.

Los objetivos específicos que se pretenden alcanzar con este trabajo son:

- Investigar cuál es la mejor etapa para la adquisición del inglés y qué factores la condicionan.

- Comprender qué es el enfoque comunicativo y cómo se puede desarrollar la competencia comunicativa del alumnado en el aula.
- Conocer cuáles son los factores motivacionales que pueden afectar en el proceso de aprendizaje de un idioma.
- Conocer cuáles son las claves de la gamificación y cómo se puede aplicar en el aula.
- Comprender cuáles son las características de los videojuegos y por qué se deberían de utilizar en las clases de inglés.
- Conocer qué es el *digital storytelling* y los beneficios que puede aportar al aprendizaje del inglés.

3. METODOLOGÍA EMPLEADA EN EL TRABAJO

El presente trabajo parte de aspectos más generales que son acotados para terminar enunciando aspectos más específico, los fundamentos de esta propuesta de innovación didáctica.

Comienza con la aclaración de la importancia que tiene aprender inglés en primaria explicando dos motivos esenciales, analizando cuándo es el mejor para la adquisición de un segundo idioma y cuáles son las mejores condiciones para ello, lo que lleva a enunciar la hipótesis del periodo crítico. Continúa explicando cuál es el objetivo del enfoque comunicativo diferenciándolo del enfoque que se centra en el desarrollo de la competencia gramatical, cómo se puede desarrollar la competencia comunicativa en el aula y los cambios que implica este enfoque en la clase comparado con la enseñanza tradicional centrada en la gramática. Posteriormente se expone la importancia que tiene la motivación en el aprendizaje del inglés aclarando los factores motivacionales que afectan al proceso de aprendizaje en las tres dimensiones que explica Zoltan Dornyei (2008). Después se define en qué consiste la gamificación en el entorno educativo, cuáles son sus claves y qué pasos hay que seguir para que la gamificación sea un éxito en el aula. Posteriormente se explica qué son los videojuegos, por qué se deberían utilizar en las clases de inglés, qué características poseen para que consigan que el

aprendizaje sea más atractivo y efectivo y en qué consiste el juego de Los Sims 4, el videojuego seleccionado para esta propuesta didáctica. Para terminar, se aclara qué es el *digital storytelling* o narración digital y cuáles son sus siete elementos característicos, qué tipos existen y los beneficios que aportan al aprendizaje del inglés.

Tras el marco teórico se explican los detalles de la propuesta didáctica, donde se puede ver reflejada teoría explicada anteriormente. Este apartado comienza justificando la propuesta curricularmente y explicando el hipotético contexto en el que podría llevarse a cabo la propuesta. Continúa mencionando el propósito de la propuesta, los objetivos generales, los objetivos específicos y las competencias clave que se pretenden desarrollar. Después, explica la metodología empleada en la propuesta que es el aprendizaje por tareas, *task-based learning*, y la clase invertida, *flipped classroom*. Seguidamente se explica en detalle el diseño de cada una de las sesiones de la propuesta y por último, se aclara cómo se va a evaluar.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. La importancia de la enseñanza y aprendizaje del inglés en primaria

De acuerdo con Biava y Segura (2010) el inglés es la lengua internacional utilizada para la comunicación entre personas con distinta lengua materna en esta era de la globalización. El inglés es la lengua predominante y es la herramienta universal que permite la comprensión entre personas con distinta lengua materna y por ello es de suma importancia tanto en ámbitos profesionales como personales. De acuerdo con el Currículo Aragonés del área de lengua extranjera: Inglés, la lengua inglesa es el idioma que ha sido seleccionado como el idioma de la comunicación internacional y por ello, “la adquisición de un adecuado nivel de inglés es una necesidad para el acceso a la información, al mundo laboral y al conocimiento en otros ámbitos de la vida” (ING ANEXO II BOA, 2016, p. 1). Es decir, en todos los ámbitos que requieran una comunicación con personas con distinta lengua materna se lee, se escribe y se habla en inglés. Por ello, el inglés abre las puertas al mundo laboral, la mejora de oportunidades y el conocer otras culturas, entre otros.

Según Florence Myles (2017), existen dos motivos principales por lo que se enseña un idioma extranjero, en este caso el inglés, en las aulas de educación primaria. La primera razón es por la creencia de que cuanto antes empiecen a practicar el idioma mejor y la segunda es por la creciente globalización que repercute en que los alumnos deben adquirir una competencia intercultural a través de la cuál puedan comprender a otras culturas y personas.

Myles (2017) señala que la lengua materna se aprende sin esfuerzo cuando los niños son pequeños y que por lo tanto, la lógica sugiere que sucederá lo mismo con las lenguas extranjeras. Esta idea proviene de la hipótesis del período crítico para la adquisición de una segunda lengua postulada por Penfield y Roberts (1959) en cuya obra *Speech and brain mechanism* afirman que existe una etapa determinada biológicamente en la que es posible adquirir un segundo idioma pero que una vez pasada, es más difícil y menos probable adquirir el dominio nativo. Eric Lenneberg (1967) en su obra *Biological Foundations of Language* redefine la definición enfatizando que este periodo tiene lugar entre los dos años y la pubertad porque considera que coincide con la lateralización del cerebro, cuando el hemisferio izquierdo se especializa para las funciones del lenguaje. Por ello, el cerebro humano está más preparado para la recepción información y el aprendizaje un idioma.

Bialystok y Hakuta (1999) esclarecen que la observación informal demuestra, que los niños tienen más éxito en dominar un segundo idioma que los adultos. Sin embargo, tanto la observación informal como las pruebas empíricas muestran excepciones a esta regla ya que algunos alumnos tardíos llegan a alcanzar el nivel nativo en un segundo idioma.

De acuerdo con Florence Myles (2017), hay que aclarar la diferencia entre niños inmigrantes que estudian inglés en un país de habla inglesa, de los niños que estudian inglés ciertas horas a la semana en su propio país. Myles (2017) afirma que diversos estudios muestran que los niños inmigrantes que viven en un país de habla inglesa y que están expuestos a gran cantidad de input lingüístico de forma diaria tardan más en dominar el idioma que los jóvenes y los adultos inmigrantes, pero que tras un determinado periodo de tiempo son capaces de dominarlo tanto como ellos e incluso no

podrían ser diferenciados de los hablantes nativos, lo que no suele suceder con los adultos.

Por otro lado, Myles (2017) declara que los niños que aprenden inglés en las aulas aprenden implícitamente, muestran un gran entusiasmo, se divierten y disfrutan descubriendo nuevas formas de comunicarse. A su vez, afirma que los niños pequeños aprenden el idioma más lentamente que los adolescentes. Esta autora menciona el estudio realizado por Jennifer Larson-Hall donde se observó una ventaja para los niños pequeños que asistían a clases de inglés de seis a ocho horas por semana durante cuarenta y cuatro semanas al año y en un periodo de seis años. Como se puede observar este contexto de aprendizaje es muy diferente a la cantidad de horas semanales que se imparten de inglés en las aulas españolas. Además Florence Myles (2017), hace alusión al proyecto Barcelona Age Factor (BAF) donde Carmen Muñoz y su equipo compararon a niños y adolescentes que comenzaron a estudiar un segundo idioma a los ocho, once, catorce y mayores de dieciocho años. Se comparó el desarrollo de las cuatro *macroskills*: hablar, escuchar, escribir y leer. Descubrieron que los aprendices tardíos eran más rápidos y eficientes en el proceso de aprendizaje debido a que disponen de una mayor variedad de estrategias cognitivas que los ayuda en el aprendizaje de una lengua extranjera. Pero que sin embargo, los niños pequeños eran más entusiastas.

Analizando estas explicaciones se podría decir que existe un periodo crítico en el que los niños de entre dos y quince años tienen mayor facilidad para adquirir una segunda lengua, pero como se ha explicado anteriormente está condicionado por la cantidad de input lingüístico que reciban los niños y el contexto en el aprendan el idioma. Ya que los adultos inmigrantes que aprenden el idioma en el país nativo adquieren más rápidamente esa segunda lengua pero a largo plazo es más probable que los niños en las mismas condiciones adquieran un nivel nativo en esa lengua. En los países en los que no se habla esa segunda lengua, los adultos adquieren la segunda lengua con mayor rapidez debido a las estrategias que han desarrollado durante los años de aprendizaje y a diferencia de que en el caso anterior, es difícil que los niños a largo plazo adquieran el nivel nativo en esa lengua ya que no reciben la cantidad de input lingüístico necesario.

Actualmente muchos colegios españoles están optando por una enseñanza bilingüe, a través de la cual los alumnos desde infantil o primaria reciben un input de lengua

inglesa en varias materias como son la asignatura de ciencias naturales y artes plásticas por ejemplo. También existen colegios internacionales en España, aunque en menor cantidad, donde los alumnos reciben un input lingüístico constante durante las todas las horas que permanecen en el centro. No solo el maestro o maestra les habla en inglés sino que cualquier miembro del centro utiliza el inglés como instrumento de comunicación así como los alumnos para comunicarse entre ellos, por lo que se podría decir que adquieren el inglés prácticamente como nativos. Estos alumnos a largo plazo tendrían una clara ventaja en la adquisición del idioma frente a los alumnos que hayan estudiado inglés en colegios no internacionales o bilingües.

Por otro lado, puesto a que los alumnos no reciben la misma cantidad de input lingüístico que los nativos de lengua inglesa, es esencial que el trabajo de aula esté contextualizado de la forma más real posible y que se base en el desarrollo de la competencia comunicativa. La propuesta que se presenta en este trabajo de fin de grado pretende que los alumnos utilicen el inglés en contextos reales como vehículo de comunicación más que como un objeto de estudio, para que la adquisición del idioma sea lo más similar posible a como la adquieren los nativos. Por ello, esta propuesta se basa en el enfoque comunicativo que se explica detalladamente a continuación.

4.2. El enfoque comunicativo para la enseñanza del inglés

Hoy en día el dominio de las habilidades de comunicación en inglés es una necesidad para muchas personas y por ello, se demanda una enseñanza del inglés de calidad, prestando especial atención a la adquisición de fluidez en el idioma.

Canale (1983) define la comunicación como una interacción social que tiene lugar en entornos socioculturales, que siempre tiene una finalidad, que implica utilizar lenguaje real y auténtico y que puede tener éxito o no. David Hall (2001) define tres condiciones que son imprescindibles para que la comunicación ocurra y son las siguientes, tiene que existir algo que se quiera comunicar, se necesitan al menos dos personas para que surja la interacción y tiene que haber algún interés en el resultado de la comunicación. Por ello, Jack Richards (2006) aclara que el objetivo del enfoque comunicativo es enseñar la competencia comunicativa que implica:

Saber usar el lenguaje para una variedad de propósitos y funciones diferentes, saber cómo variar nuestro uso del lenguaje de acuerdo con el entorno y los participantes, saber cómo producir y comprender diferentes tipos de textos y saber cómo mantener la comunicación a pesar de tener limitaciones en el conocimiento del idioma. (Richards, 2006, p. 3)¹

Por el contrario, Richards (2006) señala en *Communicative Language Teaching Today* que la competencia gramatical es un aspecto importante en el aprendizaje de una lengua pero que no es lo único que está involucrado ya que una persona puede dominar la gramática de un idioma pero no ser capaz de comunicarse significativamente en ese idioma. Muchos libros de textos se basan en el enfoque de la competencia gramatical, donde se suele representar la gramática en una página y ejercicios para practicarla en la siguiente.

Actualmente, muchos maestros siguen aplicando la metodología tradicional para la enseñanza y aprendizaje del inglés. Se trata del método de gramática-traducción, *grammar-translation method*, centrado en el dominio de la competencia gramatical a través de hábitos de repetición y evitando cometer errores. Hymes (1972) marcó un gran cambio en la enseñanza de la lengua. Hasta entonces, no se había prestado atención al uso correcto de una lengua en situaciones cotidianas reales si no que el lenguaje había sido visto como un conjunto de fonología, gramática y vocabulario. Hoy en día la enseñanza de una lengua se centra cada vez más en el enfoque comunicativo, que como explica este autor, enfatiza que el lenguaje es una herramienta para lograr objetivos comunicativos y no solo un sistema lingüístico. Jack Richards (2006), siguiendo esta línea, añade que la competencia comunicativa puede ser desarrollada a través de la interacción entre alumnos y nativos, de interacciones significativas que posean un objetivo que cumplir usando el lenguaje como herramienta de comunicación, de la negociación de significado, probando diferentes formas de expresarse, entre otras. Esto se puede conseguir a través de actividades en pareja, juego de roles, actividades de trabajo en grupo y proyectos.

¹ “Knowing how to use language for a range of different purposes and functions, knowing how to vary our use of language according to the setting and the participants, knowing how to produce and understand different types of texts and knowing how to maintain communication despite having limitations in one’s language knowledge.”

Estas actividades propuestas en el aula, basadas en el enfoque comunicativo, implican un gran cambio en el rol del maestro y de los alumnos. De acuerdo con Richards (2006), los alumnos participan más activamente en el aprendizaje basado en la cooperación que en el individualista. De esta forma, los alumnos tienen un mayor grado de responsabilidad de su propio aprendizaje. Por otro lado, el maestro ya no desempeña un rol autoritario poseedor del conocimiento absoluto sino que asume el papel de facilitador, de guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua.

Este enfoque comunicativo provocó a su vez un cambio en la metodología de enseñanza en el aula. Jack Richards declara que “los alumnos aprenden un idioma a través del proceso de comunicación en él, y esa comunicación que es significativa para el alumno brinda una mejor oportunidad de aprendizaje que a través de un enfoque basado en la gramática” (Richards, 2006, p 12). Por ello, este autor enuncia los principios generales del aprendizaje de un idioma basado en el enfoque comunicativo:

1. Conseguir que la comunicación auténtica sea la base en el aprendizaje de un idioma.
2. Permitir que los alumnos demuestren lo que saben y experimenten.
3. Comprender que los alumnos comenten errores y que por ello, están desarrollando su competencia comunicativa.
4. Ofrecer situaciones para que los alumnos mejoren la fluidez y precisión.
5. Trabajar las destrezas del lenguaje juntas como ocurre en la vida real.
6. Permitir que los alumnos descubran la gramática y sus reglas.

Como explica Richards (2006), uno de los objetivos principales del enfoque comunicativo es mejorar la fluidez al utilizar el lenguaje. La fluidez consiste en mantener una comunicación comprensible y continua a pesar de las limitaciones en su competencia comunicativa. En el aula la fluidez se puede trabajar a través de actividades donde los alumnos negocien significados, usen estrategias de comunicación o corrijan malentendidos, por ejemplo. Esta práctica de la fluidez contrasta con la

práctica de la precisión, que se centra en el correcto uso del lenguaje en cuanto al uso de la gramática, pronunciación y vocabulario. Como se mencionó anteriormente, no significa que todas las actividades tengan que estar centradas en la fluidez, sino que es necesario que se realicen actividades que trabajen ambos aspectos para que la precisión apoye la fluidez.

Jack Richards (2006) muestra tres tipos de prácticas que los maestros pueden emplear en sus aulas. La práctica mecánica presta atención a que la gramática, vocabulario o pronunciación se practique con éxito sin que los alumnos necesariamente comprendan el lenguaje que están utilizando. Los ejercicios de repetición son un ejemplo y se centran en la precisión del lenguaje. La práctica significativa también presta atención a la gramática, vocabulario o pronunciación pero los alumnos deben tomar decisiones significativas al realizar la práctica y las actividades están contextualizadas. Un ejemplo puede ser la creación de una historia a través de la utilización de estructuras gramaticas o vocabulario específico por lo que este tipo de práctica también se centra en la precisión del lenguaje. Por último, la práctica comunicativa alude a las actividades en las que se utiliza el lenguaje en un contexto comunicativo real donde se trabaja la comunicación e interacción. Un ejemplo de esta práctica podría ser una actividad de resolución de problemas. En este tipo de práctica se presta atención a la fluidez y no tanto a la precisión.

Por otro lado, como menciona Richards (2006), los alumnos aprenden inglés con el fin de desenvolverse en situaciones reales por lo que las actividades deben basarse en contextos lo más auténticos posible y donde la comunicación sea real, para que les sirva como ejemplo y práctica para lo que se enfrentarán en la vida real. Por ello, la base del aprendizaje del aula debería ser la utilización de fuentes auténticas para reflejar, en la medida de lo posible, el mundo real.

El aprendizaje basado en tareas es una de las metodologías que se han desarrollado a partir del movimiento de la enseñanza basada en el enfoque comunicativo. Como explica Richards (2006), el aprendizaje por tareas consiste en la realización consecutiva de varias tareas para que los alumnos interactúen en el aula. A través de esta metodología, la gramática y otros aspectos de la competencia lingüística pueden desarrollarse en un segundo plano al involucrar a los alumnos en tareas interactivas. Las

tareas se caracterizan porque es algo que los alumnos llevan a cabo utilizando los recursos lingüísticos que poseen, el resultado no está simplemente relacionado con el aprendizaje del lenguaje, se centran en la comunicación y los alumnos utilizan estrategias de comunicación y habilidades de interacción. Cómo se explicará más en detalle en el apartado de metodología empleada en la propuesta didáctica, el aprendizaje por tareas se secuencia comenzando con actividades *pretask*, que son una introducción al tema o a la tarea principal, *main task*, que le sigue a continuación. Por último, de forma opcional pueden realizarse actividades *post-task* que se basan en la tarea principal pero a través de las cuales se trabajan otras destrezas.

El eje central de esta propuesta de innovación didáctica es el enfoque comunicativo, basado en una metodología de aprendizaje por tareas mediante la cual, los alumnos desarrollarán la competencia comunicativa a través de actividades reales contextualizadas donde los alumnos podrán desarrollar las distintas destrezas de la forma más natural y real posible. El objetivo final no se basa en que aprendan inglés de forma tradicional, sino que aprendan inglés utilizándolo para crear algo, con el propósito de que el inglés sea la herramienta necesaria con la que llegar a un fin, tal y como la usan los nativos ingleses. La mayoría de las actividades están planteadas para que los alumnos desarrollen su fluidez en inglés pero también se plantean actividades para mejorar la precisión, pero de forma contextualizada. Por otro lado, como se ha visto en el apartado anterior, los alumnos más jóvenes presentan más entusiasmo por aprender inglés que los adultos. Por esta razón, se debe tener muy presente que uno de los objetivos esenciales del maestro es que los alumnos no pierdan ese entusiasmo y las ganas de aprender que muestran cuando son pequeños. Es por eso que esta propuesta pretende mantener la motivación de los alumnos que, como se explica en el próximo apartado, es un aspecto esencial en el aprendizaje del inglés.

4.3. La motivación en el aprendizaje del inglés

De acuerdo con Zoltan Dornyei (2008), la motivación es uno de los principales elementos que promueve el aprendizaje de una segunda lengua extranjera (L2) y por ello, gran cantidad de científicos han realizado investigaciones para comprender como

afecta la motivación en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua y se puede decir que esta se ve afectada por tres dimensiones.

Gardner y Lambert, citados por Dornyei (2008), se centran en la **dimensión social** que aseguran que es un factor motivacional muy importante para el aprendizaje de una segunda lengua porque el lenguaje es una herramienta imprescindible en la vida social. Gardner entiende el concepto de motivación como la interacción de dos componentes, las motivaciones integrales y las instrumentales. La motivación integral se relaciona con la actitud positiva hacia el grupo y el deseo por interactuar o formar parte de esa comunidad, por ejemplo para entablar amistad o viajar. Por otro lado, la motivación instrumental está relacionada con las posibles ganancias que supone dominar una segunda lengua como obtener un mejor trabajo, por ejemplo.

Otros estudios han agregado nuevos conceptos dentro de la **dimensión personal**, como son la motivación intrínseca y extrínseca, la curiosidad intelectual, atribución sobre éxitos o fracasos pasados, la necesidad de logro y la autoconfianza. La diferencia entre motivación intrínseca y extrínseca es una de las distinciones más conocidas en las teorías de la motivación. Zoltan Dornyei. (2008) declara que la motivación extrínseca es la que es causada por alguna recompensa externa, como por ejemplo, buenas calificaciones o evitar ser castigado. Por otra parte, la motivación intrínseca proviene de recompensas internas, como por ejemplo, la felicidad por realizar una actividad que nos gusta. Deci y Ryan, citados por Dornyei (2008), aseguran que la el proceso de enseñanza-aprendizaje se debería motivar principalmente por la motivación intrínseca, proporcionando autonomía a los alumnos puesto que es un requisito para que cualquier acción sea intrínsecamente satisfactorio. Esta motivación intrínseca se puede ver cuando la curiosidad de los estudiantes fomenta su aprendizaje. Esta motivación podrá surgir si el entorno educativo ofrece desafíos apropiados para sus habilidades, buenos recursos y autonomía. Antiguamente se consideraba que la motivación extrínseca podía disminuir la motivación intrínseca pero, como explica Dornyei (2008), existen algunas circunstancias en las que las recompensas extrínsecas conducen a la motivación intrínseca.

Weiner, citado por Dornyei (2008), enumera tres sistemas cognitivos que afectan al concepto que una persona tiene de sí misma y que por lo tanto, afectan a su vez a la

motivación: la teoría de la atribución, impotencia aprendida y teoría de la autoeficacia. Las tres hacen referencia a la opinión que tiene una persona sobre lo que ella misma puede hacer y esto afecta directamente al esfuerzo por alcanzar logros en el futuro. La teoría de la atribución estudia como los fracasos y éxitos pasados afectan a la creencia de si será posible alcanzar los objetivos futuros o no. Por otro lado, la impotencia aprendida hace referencia a una actitud negativa e impotente que se genera cuando una persona quiere triunfar pero siente que el éxito es inalcanzable por alguna razón. Y la última es la autoeficacia que se refiere a la idea que tiene cada persona sobre su propia capacidad para realizar una acción concreta. Cuando los alumnos desarrollan un fuerte sentido de eficacia, los errores no les suele afectar especialmente. Existe otro aspecto directamente relacionado con la motivación que es similar a la autoeficacia pero que se utiliza en un sentido más general. Se trata de la autoconfianza que define Zoltan Dornyei como “la creencia de que uno tiene la capacidad de producir resultados, lograr objetivos o realizar tareas de manera competente” (2008, p. 277)² y añade que es una dimensión importante del autoconcepto. Esta autoconfianza se rige dos componentes, la ansiedad por utilizar lenguaje y la autoevaluación de la habilidad en la segunda lengua, y se determina por la frecuencia y la calidad del contacto entre personas con distinta lengua.

La necesidad de logro es otro aspecto importante que afecta a la motivación para aprender una segunda lengua. Como describe Dornyei (2008), las personas que buscan el éxito y el logro buscan la excelencia por sí mismas, se esfuerzan más en la realización de tareas e insisten ante el fracaso.

Zoltan Dornyei (2008) enuncia las **situaciones de aprendizaje** que afectan a la motivación en el aprendizaje de una segunda lengua y se dividen en tres tipos de componentes motivacionales. Los primeros son componentes motivacionales específicos del curso y se relacionan con el programa de estudios, los recursos didácticos, la metodología y las tareas propuestas. Los segundos son los componentes motivacionales específicos del maestro relacionados con su personalidad, su estilo de enseñanza, la retroalimentación y la relación con los estudiantes. Y los últimos son los componentes motivacionales específicos del grupo relacionados con las dinámicas de aprendizaje del grupo.

² “The belief that one has the ability to produce results, accomplish goals or perform tasks competently”

En cuanto a los componentes *motivacionales específicos del curso* Crookes y Schmidt, citados por Dornyei. (2008), destacan cuatro factores motivacionales principales: interés, relevancia, expectativa y satisfacción. El interés se relaciona con la motivación intrínseca y se basa en la curiosidad que tiene la propia persona así como el deseo de conocer más sobre sí mismo y el entorno que le rodea. La relevancia es la consideración que tiene el alumno sobre si el aprendizaje está relacionado con sus necesidades, objetivos personales o valores. La expectativa es la idea que tiene cada alumno sobre la probabilidad de éxito y se relaciona con su autoconfianza y autoeficacia. También se relaciona con la familiaridad que tienen con la tarea, la cantidad de esfuerzo que implica y el nivel de dificultad que supone. La satisfacción se relaciona con el sentimiento que produce el resultado de una actividad, a través de una combinación de recompensas intrínsecas como premios y recompensas intrínsecas como el orgullo.

A continuación, Dornyei (2008) explica detalladamente los *componentes motivacionales específicos del maestro*. El impulso de afiliación es uno de los más importantes y se define como la necesidad que tienen los alumnos por ser exitosos para complacer a quienes aprecian como al maestro o los padres. El segundo componente es la autoridad del maestro que puede tomar dos roles, apoyar la autonomía de los alumnos o por el contrario, controlarlos más. Los alumnos mejoran la autodeterminación y su motivación intrínseca aumenta cuando el maestro les ofrece una mayor responsabilidad ya que sienten cierta libertad al poder tomar decisiones en su proceso de aprendizaje. El último componente es el papel del maestro en la socialización directa; es decir, si desarrolla la motivación de los alumnos a través de servir como modelo para ellos, mostrándoles el éxito por medio del esfuerzo de los alumnos más que con el logro y evitando la comparación de éxitos o fracasos de los alumnos. Ames, citado por Dornyei (2008), considera que la comparación social es un aspecto que sigue muy presente en las aulas y es muy perjudicial para la motivación intrínseca porque daña el autoconcepto de los alumnos que no han logrado los objetivos esperados.

En cuanto a los *componentes motivacionales específicos del grupo*, Dornyei (2008) establece cuatro aspectos importantes en relación con la dinámica de grupo: la orientación a los objetivos, el sistema de normas y recompensas, la cohesión grupal y las estructuras de aula. La orientación a los objetivos hace referencia a si los miembros

del grupo trabajan conjuntamente con el fin de alcanzar los objetivos. El sistema de normas y recompensas del grupo se trata de motivos extrínsecos que afecten al comportamiento de los miembros del grupo para que sea apropiado para un aprendizaje eficiente, es decir, son las normas que los miembros del grupo aceptan para trabajar dentro del grupo. Cuando una norma se ha internalizado, los alumnos pueden hacer frente a los miembros que no cumplen la norma para que el grupo funcione y puedan cumplir sus objetivos. Por otro lado, la cohesión grupal es muy importante en el contexto de aprendizaje de una segunda lengua debido a que, cuando el grupo está cohesionado se esfuerzan más por conseguir el éxito del grupo. Este autor también aclara que la estructura del aula puede ser competitiva, operativa o individualista. Si es competitiva, los alumnos trabajan unos contra otros y solo los mejores alumnos obtienen una recompensa. Cuando la estructura es cooperativa, los alumnos trabajan en pequeños grupos y cada miembro tiene la misma responsabilidad que el resto de compañeros en el resultado obtenido y todos son recompensados de la misma forma. Si la estructura es individualista, los alumnos trabajan solos y pueden alcanzar metas o recompensas independientemente de si otros alumnos lo consiguen primero o no. Julkunen, citado por Dornyei (2008), estudió estas tres estructuras y descubrió que la que más promueve la motivación intrínseca, las actitudes positivas hacia el aprendizaje y la relación de unión y ayuda entre los compañeros es el aprendizaje cooperativo.

Para integrar todos estos componentes motivacionales Dornyei (2008) indica que a través de cada una de las dimensiones explicadas anteriormente se deben establecer tres niveles diferentes de motivación: el nivel de lenguaje, el nivel de aprendiz y el nivel del contexto de aprendizaje que se relacionan con la dimensión social, la dimensión personal y la dimensión de la materia educativa. La tabla 1, creada por Dornyei. (2008), que se presenta a continuación muestra cada uno de los niveles y los componentes motivacionales que corresponden con cada uno de ellos.

| | |
|---------------------------|--|
| NIVEL DEL LENGUAJE | Subsistema de motivaciones integrales Subsistema de motivaciones instrumentales |
| NIVEL DEL APRENDIZ | Necesidad de logro |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | |
|--|--|
| | <p>Autoconfianza</p> <ul style="list-style-type: none"> * Ansiedad del uso del lenguaje * Competencia percibida en una segunda lengua * Atribuciones causales * Autoeficacia |
| <p>NIVEL DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</p> <p><i>Componentes motivacionales específicos del curso</i></p> <p><i>Componentes motivacionales específicos del maestro</i></p> <p><i>Componentes motivacionales específicos del grupo</i></p> | <p>Interés</p> <p>Relevancia</p> <p>Expectativa</p> <p>Satisfacción</p> <p>Impulso de afiliación</p> <p>Autoridad del maestro</p> <p>Socialización directa de la motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> * Modelado * Presentación de la tarea * Retroalimentación <p>Orientación a objetivos</p> <p>Sistema de normas y recompensas</p> <p>Cohesión grupal</p> <p>Estructura de aula</p> |

Tabla 1. Niveles y componenetes motivacionales

Fuente: *Motivation and Motivating in the Foreign Language Classroom*. Zoltan Dornyei (2008)

De acuerdo con Dornyei (2008), el nivel del lenguaje se relaciona con aspectos de la propia lengua en sí como la cultura que está inmersa, la comunidad en la que se habla y la utilidad que supone dominar esa segunda lengua. Estos motivos son los que explican por qué se ha elegido ese idioma y qué objetivos básicos se pretenden conseguir. El segundo nivel es el relacionado con el aprendiz que involucran sus rasgos de personalidad y consecuentemente, el concepto que tiene sobre sí mismo. El tercer nivel es el de la situación de aprendizaje que relaciona los componentes motivacionales específicos del curso, el maestro y del grupo.

Uno de los objetivos principales de la propuesta de innovación que se plantea es motivar a los alumnos en el proceso de aprendizaje del inglés, atendiendo cada uno de los niveles de la motivación explicados anteriormente. En cuanto al nivel de lenguaje, la propuesta introduce componentes motivacionales socioculturales a través de la visualización de cortos de cortometraje y la gala de los Oscar 2019 que será un referente para la gala que tendrá lugar en la última sesión del proyecto.

En el nivel de aprendiz, se pretende que el maestro desarrolle la autoconfianza de los alumnos apoyando las ideas propuestas por los alumnos, apreciando su participación en clase, promoviendo la sensación de logro a través del refuerzo positivo para eliminar los pensamientos negativos acerca de su autoeficacia, eliminando así sentimientos de frustración. También se pretende que transmita a los alumnos la idea de que es normal cometer errores porque es parte del aprendizaje, y por ello, el maestro marcará en sus textos escritos una pequeña abreviatura con el tipo de error que cometen para que puedan corregirlos por ellos mismos o con ayuda del maestro, siempre que lo necesiten. También añadirá pequeñas anotaciones por escrito con lo que han hecho bien para que valoren el trabajo que han realizado. Por otro lado, se pretende disminuir la ansiedad de los alumnos creando un ambiente de aprendizaje basado en la aceptación, el apoyo y la cooperación, donde los alumnos busquen la ayuda de sus compañeros de equipo ante los problemas o dudas que les puedan surgir.

El nivel de situación de aprendizaje está dividido en tres tipos de componentes motivacionales, específicos del curso, del maestro y del grupo. Algunos componentes motivacionales específicos del curso que se tienen en cuenta en esta propuesta son la utilización de materiales inusuales y auténticos para hacer más atractivo el contenido, la propuesta de tareas desafiantes y diferente que generen interés y la participación del alumnado y la muestra de lo que han creado con el fin de que los alumnos sientan orgullo y satisfacción por lo que han conseguido así como valorar el trabajo y esfuerzo empleado para ello, celebrando así su éxito.

Los componentes motivacionales por parte del maestro que destacan en esta propuesta didáctica son tratar de ser empático con los alumnos, aceptar y comprender que los errores son parte del aprendizaje, adoptar un papel de facilitador para desarrollar una relación de confianza con los alumnos, promover su responsabilidad y autonomía,

así como reducir el control externo al darles libertad para crear y desempeñar diversos roles dentro del grupo.

Por último, los componentes motivacionales de grupo que se llevarán a cabo son fomentar la cooperación y cohesión grupal a través de la metodología de aprendizaje por tareas donde realizarán tareas conjuntamente para alcanzar un objetivo común de grupo y evitar la comparación entre grupos al otorgar un premio distinto a cada grupo según lo más destacable de su cortometraje.

Muchos componentes motivacionales se tienen en cuenta para desarrollar la motivación extrínseca y especialmente la intrínseca del alumnado. Una de las estrategias más innovadoras que se emplean en esta propuesta didáctica es la utilización de un videojuego como recurso didáctico para aumentar la motivación del alumnado en el aprendizaje del inglés. A continuación se explican más detalles sobre qué es la gamificación y el videojuego que se emplea en esta propuesta.

4.4. La gamificación en el aprendizaje del inglés

Habitualmente, los videojuegos son vistos como una herramienta de gamificación pero en esta propuesta el videojuego de Los Sims 4 se plantea, más bien, como un recurso didáctico para desarrollar, como se ha mencionado anteriormente, las competencias lingüística y comunicativa en el aprendizaje del inglés en primaria. Aunque bien es cierto, que la propuesta en sí podría considerarse que en parte está gamificada, para explicar el por qué es necesario conocer primero qué es la gamificación.

El término gamificación proviene de la palabra inglesa *gamification*, que fue utilizada por primera vez en 2003 por Nick Pelling, un programador informático británico, quien afirma que la gamificación se puede aplicar en diversos contextos y que funciona para “construir plataformas de acción social fáciles de usar. Plataformas que unen a las personas, hacen que la gente haga cosas” (2014, Congreso Mundial de la Gamificación)³. Yu-Kai Chou, un empresario y conferencista taiwanés-americano que destaca por ser uno de los primeros pioneros en la industria de la gamificación, muestra

³ “Build easy-to-use social action platforms. Platforms that bring people together, make people do things.”

su definición de gamificación en una TED talk de 2014 como: “la habilidad para tomar todos esos divertidos y emocionantes elementos de los juegos y verterlos en contextos aburridos que no son juegos, cosas que tienes que hacer pero no necesariamente quieres hacer” (2014, TEDxLausanne)⁴. Para Yu-Kai Chou (2014), los estudiantes tienen que estar comprometidos y motivados con respecto al aprendizaje, pero también tienen que disfrutar. Por eso, la gamificación usa todos los elementos adictivos y divertidos que se encuentran en los juegos y los aplica a actividades del mundo real. Siguiendo esta línea Karl Kapp aplica la definición de gamificación a un contexto educativo, asegura que “facilita el aprendizaje y fomenta la motivación mediante el uso de elementos del juego, la mecánica y el pensamiento basado en el juego” (2013, Kapp notes)⁵. Además Kapp (2013) afirma que, la técnica de la gamificación, no consiste en que el alumno juegue a un juego desde el principio hasta el final, sino en participar en actividades que contienen elementos basados en juegos como conseguir puntos, superar retos o recibir insignias tras realizar tareas. De estas definiciones se puede decir que la gamificación consiste en aplicar el pensamiento, las mecánicas y los elementos de los juegos a tareas que son difíciles de realizar con el fin de mejorar la motivación, mejorar la responsabilidad y consecuentemente, el aprendizaje.

Por otro lado, Chou (2014) habla de *Octalysis*, un marco de gamificación que ha diseñado en base a ocho claves o técnicas que motivan a las personas para conseguir alcanzar los distintos objetivos de los juegos:

1. Significado épico y vocación. Esta técnica hace referencia a que una persona está motivada porque siente que forma parte de algo grande e importante.

2. Desarrollo y realización. Esta clave explica que una persona está motivada porque siente que está progresando, mejorando, que está logrando el dominio.

3. Empoderamiento de la creatividad y la retroalimentación. Consiste en proporcionar a las personas elementos básicos a través de los cuales puedan crear utilizando su creatividad, cambiando lo que no funciona, probando distintas estrategias...

⁴ “The ability to take all those fun and exciting elements of the games and pour them into boring contexts that are not games, things you have to do but you don’t necessarily want to do.”

⁵ “Facilitates learning and encourages motivation through the use of game elements, mechanics and game-based thinking.”

4. Propiedad y posesión. Esta técnica considera que una persona querrá mejorar algo por el hecho de que eso le pertenece.

5. Influencia social y parentesco. Consiste en que lo que otras personas piensan, hacen o dicen, influye en lo que la persona puede hacer.

6. Escasez e impaciencia. Esta clave sugiera que una persona está motivada y se esfuerza cuando quiere algo y de momento no puede tenerlo.

7. Imprevisibilidad y curiosidad. Esta clave se basa en que el crear incertidumbre permite que una persona quiera saber más y continuar para descubrir lo que sucederá después.

8. Derrota y evasión. Esta última técnica hace referencia a que una persona realiza ciertas tareas para evitar una derrota.

Con estas claves Yu-Kai Chou (2014) propone ideas por las que las personas realizan tareas y afirma que una persona se puede motivar con la utilización de una o más claves. Así mismo, este autor establece que las claves de desarrollo y realización, propiedad y posesión, escasez e impaciencia y derrota y evasión corresponden con la motivación extrínseca, es decir, que las personas realizan las tareas por una meta, recompensa o prevenir un fracaso. Por el contrario las claves de significado épico y vocación, empoderamiento de la creatividad y la retroalimentación, influencia social y parentesco e imprevisibilidad y curiosidad se relacionan con la motivación intrínseca, es decir, que las personas realizan una tarea porque es divertido, porque les permite desarrollar su creatividad por lo que no es necesario obtener ninguna recompensa por ello. A su vez, Chou (2014) divide estas claves en “técnicas de sombrero blanco”, *white hat techniques*, y “técnicas de sombrero negro”, *black hat techniques*. Las “técnicas de sombrero blanco” son las cuatro primeras y se definen así porque son las técnicas más positivas. A través de estas técnicas las personas sienten que forman parte de algo importante por lo que intentan mejorar, utilizan su creatividad y sienten que tienen el control y que pueden conseguir sus metas. Las “técnicas de sombrero negro” son las cuatro últimas claves y se definen así porque son menos positivas. Son fuentes de motivación muy poderosa por el hecho de evitar una derrota o no saber que va a

sucedan, pero son técnicas que a largo plazo terminarán transmitiendo sensaciones negativas a las personas que realizan las tareas.

Por esta misma razón, Yu-Kai Chou (2014) sugiere que se utilicen estas técnicas pero variándolas, utilizando tanto “técnicas de sombrero blanco” como “técnicas de sombrero negro”.

El aprendizaje del inglés no es un proceso sencillo porque implica mucho esfuerzo, perseverancia y motivación para seguir aprendiendo y enfrentarse a lo desconocido. Por eso, mi propuesta sigue algunas de estas claves de la gamificación, tanto de sombrero blanco como de sombrero negro, para mejorar la motivación. Las “técnicas de sombrero blanco” que se emplean son la de significado épico y vocación ya que cada alumno desarrolla un rol dentro del grupo y es responsable de la creación del cortometraje; empoderamiento de la creatividad y la retroalimentación puesto que crean un cortometraje desde cero escribiendo su guión y grabándolo utilizando los planos que ellos consideren y la influencia social y parentesco ya que el cortometraje lo crean en grupos. Por ello, la forma de trabajar y actuar depende de lo que se acuerde en el grupo. Por otro lado, las “técnicas de sombrero negro” que se van a emplear en esta propuesta son el desarrollo y realización puesto que los alumnos realizarán una autoevaluación de su trabajo individual y en grupo. Por tanto, podrán observar su progreso. La de propiedad y posesión porque cada grupo crea su propio cortometraje por lo que se espera que estén motivados y se esfuercen lo máximo posible en algo que ellos mismos están creando; por último, la escasez e impaciencia ya que los alumnos podrán recibir premios en la gala que se realizará al final del proyecto por lo que los alumnos se sentirán motivados por conseguir uno de los premios.

Por otro lado, Rick Raymer (2011) presenta en su artículo “*Gamification: Using Game Mechanics to Enhance eLearning*” una pequeña guía para conseguir que la gamificación sea exitosa.

Lo primero es *establecer las metas y los objetivos*. Los juegos disponen de varios objetivos que hay que superar. Existe el objetivo a largo plazo de completar el juego, un objetivo medio plazo de completar los niveles del juego y un objetivo a corto plazo de completar las misiones de cada uno de los niveles.

Esta estructura típica de los juegos debe formar parte del diseño de gamificación en el aula. Se plantearán objetivos a corto plazo, medio plazo y largo plazo para conseguir el propósito de la propuesta de este TFG y conseguir así, un producto final. Al trabajar de esta forma, los alumnos de forma progresiva adquieren las habilidades necesarias para conseguir el propósito de la propuesta. A continuación se muestran dos maneras distintas de plantear los objetivos en la gamificación.

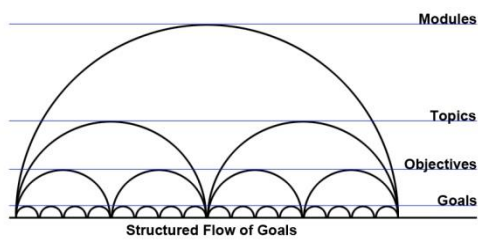


Figura 1. Flujo lineal de objetivos

Fuente: *Gamification: Using Game Mechanics to Enhance eLearning*. Rick Raymer (2011)

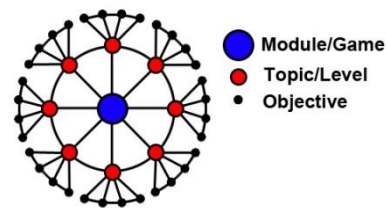


Figura 2. Progresión no lineal del objetivo

Fuente: *Gamification: Using Game Mechanics to Enhance eLearning*. Rick Raymer (2011)

La figura 1 muestra un ejemplo de modelo de progresión lineal. El autor plantea este modelo para expresar que los alumnos terminarán un curso cuando hayan completado cierto número de módulos. Cada módulo será terminado cuando se hayan completado cierto número de temas. Consecuentemente, cada tema será terminado al alcanzar varios objetivos. Y finalmente, cada objetivo requiere de diversas metas para ser completado. A través de este sistema, los alumnos aprenden y practican nuevas habilidades de forma gradual. Se trata de un sistema de capas en el que para pasar a la siguiente “fase” es necesario cumplir ciertos requisitos. Este es el modelo de trabajo que se utiliza en esta propuesta. En cada tarea los alumnos deben de alcanzar pequeñas metas para crear cada una de las elaboraciones que son necesarias para crear el producto final, un cortometraje, y alcanzar el propósito del proyecto.

Existe otro tipo de modelo de progresión, la figura 2 muestra un modelo de progresión no lineal. A través de este modelo, el alumno escoge entre varias opciones la tarea que quiere desarrollar en cada momento. Todos los puntos son necesarios pero no tienen que seguir un orden establecido, ellos deciden en qué orden realizar las tareas.

Este tipo de modelo puede motivarles pero la actividad se desarrolla de forma más compleja.

Otro aspecto de gran relevancia es el *estado de "flujo"* definido por Mihaly Csikszentmihalyi (1991), se trata de un estado de concentración y motivación intrínseca que permite que las capacidades de una persona estén completamente implicadas para superar el reto. Una persona se mostrará en estado de flujo si existe un equilibrio entre el desafío que supone la tarea y sus habilidades. Por el contrario, la persona sentirá ansiedad si el desafío supera sus capacidades o, se aburrirá y perderá el interés por la tarea si las capacidades superan al desafío. A la hora de gamificar hay que tener presente que introducir nuevo material ya supone un desafío inicial para los alumnos y que, poco a poco, ese contenido se irá volviendo más complejo mientras aumentan sus habilidades al mismo tiempo. Por lo tanto, la clave es conseguir que sus habilidades incrementen gradualmente para que puedan alcanzar los objetivos que cada vez serán más complejos, de esta forma, supondrán un desafío pero podrán ser superados.



Figura 3. Canal de flujo

Fuente: *Gamification: Using Game Mechanics to Enhance eLearning*. Rick Raymer (2011)

La figura 3 muestra el canal de flujo que se desarrolla cuando el desafío y las habilidades aumentan en proporción directa. La línea curva se encuentra entre dos líneas rectas y muestran el canal de flujo en el que el alumno se sentiría motivado. La parte superior limitada por una línea recta muestra la franja en la cual el alumno puede sentir ansiedad al no poder superar el desafío por ser demasiado complejo en comparación con sus habilidades. Y la línea recta inferior muestra el límite a partir del cual el alumno podría sentir aburrimiento porque sus habilidades son mayores que el desafío propuesto.

También hay que *facilitar la máxima información* posible. Esto es importante para conseguir que los alumnos se involucren en el aprendizaje. De este modo, los alumnos

serán capaces de realizar las actividades de forma autónoma, se sentirán capaces y se prevendrá el sentimiento de inferioridad que podría surgir si se sintieran perdidos al enfrentarse a una actividad.

Igualmente es interesante *medir el progreso* ya que los alumnos se pueden sentir motivados al observar cuánto han progresado. Si los alumnos se sienten motivados al ver el resultado de su esfuerzo seguirán esforzándose ya que dicho progreso lo sentirán como una recompensa por el trabajo que han realizado.

Algo esencial para conseguir que los alumnos se involucren en las tareas es *premiar el esfuerzo*, no el éxito únicamente. Por ello es aconsejable resaltar el progreso cada vez que el alumno avance en su proceso de aprendizaje. Es de suma importancia reconocer el trabajo y progresión del alumnado aunque no hayan requerido de un esfuerzo extraordinario, porque ese hecho les motiva a seguir avanzando, a persistir en la actividad y seguir aprendiendo, ya que sienten que su trabajo merece la pena, que es admirado. También hay considerar que la recompensa tiene que ser proporcional al esfuerzo realizado y que de esta forma, sea más efectiva.

Por último, hay que destacar la importancia de la *aprobación de los compañeros* ya que es uno de los motivadores más efectivos ya que las opiniones que tienen sobre nosotros afectan a nuestra vida. Por ello, los alumnos se podrían sentir motivados si comparten con los compañeros las recompensas que han logrado.

Tras analizar todos los aspectos de la gamificación se puede decir que esta propuesta se basa en la técnica de la gamificación, pero no por el hecho de que utilice un videojuego, si no porque se extraen aspectos característicos de los juegos y los aplica a actividades del aula: como son las técnicas mencionadas anteriormente y el seguimiento de un modelo de procedimiento lineal, es decir, que los alumnos alcancen pequeños objetivos en cada una de las tareas para obtener con ellos un producto final, en este caso un cortometraje y conseguir el propósito del proyecto. Además, el proyecto será valorado y podrán conseguir recompensas, en este caso premios, según el trabajo que haya realizado cada grupo. A su vez, cada alumno en su propio grupo desarrollará un rol importante por lo que debe de meterse en el papel y asumir sus funciones para conseguir que el grupo funcione. Otro aspecto importante es que se pretende que los alumnos se encuentren en estado de flujo presentando desafíos que sean más complejos a la vez que

sus habilidades mejoran progresivamente. Además, los alumnos trabajan en equipo por lo que se pueden sentir más motivados a superar un desafío porque no se sentirán solos ante él ya que la presión se divide entre los integrantes del grupo.

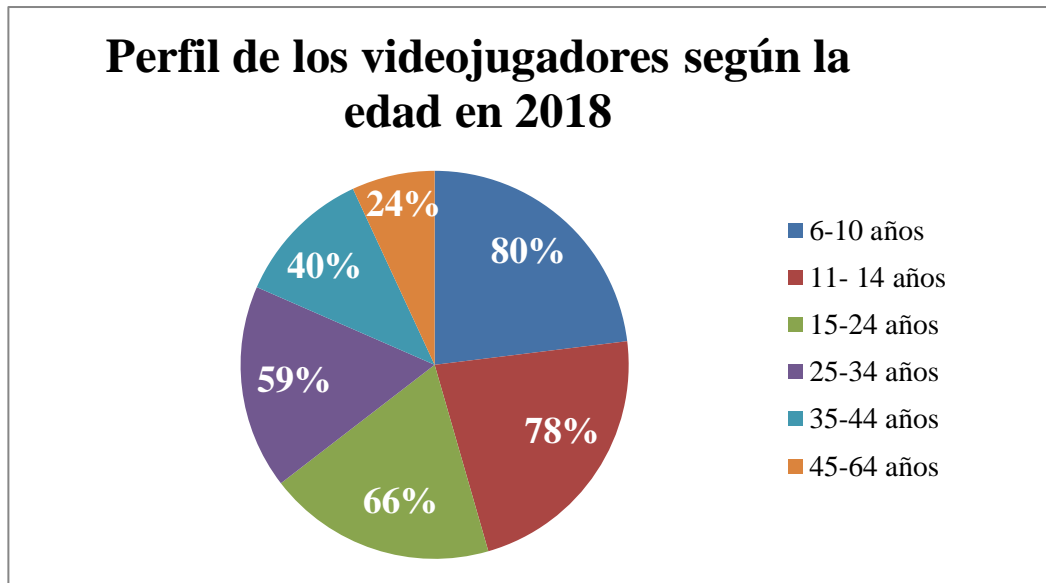
Esta técnica de gamificación que se emplea en la propuesta se ve apoyada por recursos educativos que pretenden aumentar aún más la motivación, como es el uso de la tecnología y el videojuego de Los Sims 4. A continuación se explican en detalle los beneficios de utilizar los videojuegos como recurso didáctico y en qué consiste el videojuego que se emplea en esta propuesta.

4.5. El uso de videojuegos como recursos didácticos en el aprendizaje del inglés

Esta propuesta didáctica se basa en la metodología de aprendizaje por tareas donde los alumnos crean un cortometraje de animación para presentarlo en una entrega de premios que se celebra en clase. Las grabaciones del cortometraje las realizarán a través de un videojuego. Por lo que es uno de los ejes principales dentro de la creación de esos cortometrajes al igual que los programas que se utilizan para grabar aspectos como los efectos de sonido y editar el cortometraje.

Nos encontramos en la era digital, por lo que los recursos didácticos empleados en el aula deben de ser actualizados también e incluir más la utilización de la tecnología, entre ellas los videojuegos, ya que la realidad de hoy en día es que la tecnología nos rodea en los distintos ámbitos de nuestra vida. Por ello, es esencial que aprendan utilizándolas. Como se ha mencionado anteriormente, en el aprendizaje del inglés la motivación es esencial para perseverar en el aprendizaje y la utilización de la tecnología es un factor que puede aumentar la motivación del alumnado considerablemente.

De acuerdo con el último informe del AEVI (Asociación Española De Videojuegos) perteneciente al año 2018, los videojuegos son el ocio audiovisual preferido en España, habiendo facturado 1.530 millones de euros en ese año, un 12,6% más en comparación a la cantidad que se facturó en 2017.



Gráfica I. Perfil de los videojugadores según el rango de edad en 2018. Fuente: AEVI.

Esta gráfica muestra que especialmente los jóvenes de primaria son los que más utilizan los videojuegos, un 80% de los niños de entre 6 y 10 años y un 78% de los niños de entre 11 y 14 años. Esta gráfica muestra que a una gran cantidad de alumnos juegan a videojuegos por lo que utilizarlos en clase como recurso didáctico puede ser una gran fuente de motivación para el aprendizaje del inglés.

En esta propuesta los alumnos utilizan el correo para recibir las instrucciones y los vídeos necesarios para llevar a cabo las *flipped classrooms* en sus casas, programas de grabación de audio para capturar los efectos de sonido creados por ellos mismos, programas de edición de vídeo para editar los cortometrajes y obtener el producto final y el videojuego de Los Sims 4 a través del cual graban el guión que han escrito previamente utilizando el ordenador. Como se puede observar, el eje central de esta propuesta es el uso de la tecnología para el aprendizaje del inglés. De todas ellas, la que puede ser más innovadora es el videojuego de Los Sims 4 puesto que se trata de un juego comercial. No está creado con un objetivo educativo, pero que se ha conseguido adaptar al proceso y enseñanza del aprendizaje del inglés.

Antes de profundizar en lo que son los videojuegos, me gustaría compartir las ideas con las que Pilar Lacasa (2011) rompe con los dos grandes estereotipos relacionados con los videojuegos. El primero, *los videojuegos son una pérdida de tiempo y, además, son violentos*. Esta autora aclara que para ella los objetos como tal no son buenos ni

malos, que depende de la forma en la que sean utilizados. Y el segundo, *los videojuegos son demasiado absorbentes*; esto lo debate diciendo que sin duda lo son pero que también lo son la ciencia o la literatura que atrapa a investigadores, escritores o lectores. Las palabras de Pilar Lacasa transmiten la idea de que hay que perderle el miedo a utilizar videojuegos y pensar de qué forma pueden incluirse en la enseñanza para que el aprendizaje sea más fácil y que los alumnos sientan una mayor motivación por aprender. Por ello, es esencial conocer qué son los videojuegos y más concretamente Los Sims 4, el que se va a trabajar en esta propuesta.

Los videojuegos son un “dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.” (Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, 2014). Johann Huizinga aclara la definición de juego que puede ser aplicada tanto para juegos reales como virtuales:

El juego es una actividad libre y consciente, que ocurre fuera de la vida ‘ordinaria’ porque se considera que no es seria, aunque a veces absorbe al jugador intensa y completamente. Es ajena a intereses materiales y de ella no se obtiene provecho económico. Esa actividad se realiza de acuerdo con reglas fijas y de una forma ordenada, dentro de unos determinados límites espacio-temporales. Promueve la formación de grupos sociales que tienden a rodearse a sí mismos de secreto y a acentuar sus diferencias respecto del resto utilizando los medios más variados. (Citado en Lacasa, 2011, p.20)

Gifford, B. R., citado por Etxeberria, F. (1998), establece que los videojuegos presentan siete características que hace que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo:

1. Posibilitan el uso de la fantasía, sin ningún tipo de limitación espacial, temporal o de gravedad.
2. Permiten la entrada a “otros mundos” y el intercambio de unos a otros gracias a los gráficos.
3. Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo de nuevo.

4. Facilitan el dominio de habilidades ya que se pueden repetir las acciones hasta dominarlas, logrando una sensación de control.
5. Permiten la interacción con otros alumnos sin jerarquías.
6. Los objetivos son claros por lo que los alumnos no se sienten perdidos y consecuentemente, les proporciona cierto grado de motivación.
7. Fomentan el desarrollo del autocontrol y la atención.

Existen diversos géneros de videojuegos pero no todos ellos son aptos para ser utilizados en el aula, debido a que existen límites de edad o contenido del juego que están regulados por el PEGI, un sistema europeo que califica el contenido de los videojuegos por edades. En esta propuesta se va a utilizar un juego de simulación porque, como explica Pilar Lacasa, estos juegos “proporcionan al jugador el control de un mundo simulado. Las personas pueden modificar el entorno y sus habitantes. El ordenador contribuye a facilitar y orientar la acción del jugador para simular el mundo real” (Lacasa, 2011, p.27). Lacasa (2011) define Los Sims 4, que es la última versión del juego de Los Sims, como un juego donde los personajes simulan la forma de actuar en el mundo social y las interacciones que llevan a cabo las personas en la realidad. Otro punto a favor de este juego es que no es violento, ni sexista.

Como se ha explicado anteriormente, el juego de Los Sims 4 (Anexo 1) es un juego de tipo simulación. En esta propuesta, el juego es utilizado como recurso didáctico para la creación del cortometraje de animación por lo que el propio juego forma las imágenes del cortometraje. El juego lo utilizan para crear los personajes que aparecerán en el cortometraje, uno por alumno, crear una casa en la que se desarrolle la historia y grabar cada una de las escenas recreando en el juego, con los personajes, la historia que han reflejado en formato de guión. Este juego es de carácter individual, es decir, no hay un contacto directo con otros jugadores. Aunque es cierto que existe una galería, una especie de “nube” en la que se pueden compartir las creaciones de casas y personajes con jugadores de cualquier parte del mundo para que puedan descargarlas y utilizarlas. Esas personas pueden dejar comentarios en la página de descarga de tus creaciones pero como se ha dicho, no es un contacto directo como tal. Es cierto que el juego es

individual pero la propuesta se basa en el trabajo en equipo por lo que la competencia comunicativa es esencial para negociar cómo van a crear el cortometraje, presentar al grupo los personajes y casas que han creado en el juego, dialogar sobre cómo van a grabar cada una de las escenas utilizando este videojuego, entre otros. Además, a través de este juego los alumnos aprenden vocabulario relacionado con descripciones físicas y de personalidad, salas de una casa, así como los mobiliarios que están presentes en cada una de ellas.

Por otra parte, este juego puede motivarles por la autonomía que proporciona a los jugadores, porque pueden crear personajes únicos, tal y como ellos deseen, ya que existe una gran variedad de rasgos tanto físicos como de personalidad para elegir, porque al igual que con los sims pueden crear su casa ideal y desarrollar la historia que ellos deseen.

El psicólogo Steve Mckeown (2018), afirma que jugar a Los Sims puede ser beneficioso para la salud porque permite que las personas salgan de su rutina para crear una vida alternativa perfecta, tal y como ellos deseen, donde controlan la vida de los personajes en su totalidad, eliminando así las tensiones y presiones causadas en la vida real. Las opciones para desarrollar la forma de vivir de los personajes son infinitas por lo que el juego permite, claramente, que se desarrolle la creatividad al tener que crear personajes, casas y sus vidas. Se trata de una forma de escapismo positivo para las funciones cerebrales. Esto es necesario ya que de no hacerlo acabaríamos exhaustos y consumidos. Por ejemplo, soñar al dormir es un tipo de escapismo que produce el propio cerebro. Por otro lado, Mckeown (2018) también añade que el escapismo extremo es contraproducente ya que al vivir constantemente en un mundo de fantasía la persona deja de enfocarse en las situaciones reales. Por esta razón, es importante enseñar a los alumnos el consumo responsable de las tecnologías, y en este caso de los videojuegos, para que encuentren el equilibrio perfecto entre la vida real y el escapismo con el fin de aumentar su felicidad, su motivación y su creatividad.

Como se ha mencionado anteriormente, los alumnos en esta propuesta crean un cortometraje desde cero, lo que implica, entre otros aspectos, la creación de una historia que más tarde será contada en formato de vídeo. Por este motivo, en el próximo apartado se hablará de qué es *digital storytelling*.

4.6. Digital storytelling como herramienta de aprendizaje del inglés

De acuerdo con Ellis y Brewster (2014), *storytelling* consiste en narrar oralmente una historia a personas que muestran interés en escucharla. Por lo que *digital storytelling* es, según Bernard Robin, “el arte de contar historias con una variedad de medios multimedia, como imágenes, audio y video” (2006, p. 1)⁶. Robin (2006) continúa explicando que la gran parte las historias digitales combinan texto, narración de audio grabada, gráficos digitales, video y música.

El Center for Digital Storytelling (CDS), como indica Bernard Robin (2006), una organización sin ánimo de lucro que explica los siete elementos que forman la narración digital:

1. **Punto de vista:** hace referencia a la perspectiva del autor
2. **Pregunta dramática:** una pregunta que genera intriga y es respondida al final.
3. **Contenido emocional:** muestra problemas personales que acontecen a los personajes.
4. **El don de tu voz:** hace referencia a cómo se puede emplear la voz para darle personalidad a la historia y conseguir que la audiencia la comprenda mejor.
5. **El poder de la banda sonora:** se trata de utilizar música o efectos de sonido que acompañen a la historia.
6. **Economía:** contar la historia aportando la información justa y necesaria para no sobrecargar a la audiencia.
7. **Ritmo:** si la historia progresa rápida o lentamente.

Según Robin (2006), existen distintas narrativas digitales que clasifican en tres grandes grupos: las narraciones personales cuentan historias de la vida del autor y que son valiosas para él, los documentales históricos estudian y narran eventos pasados con el objetivo de que su comprensión sea más fácil y las últimas son historias diseñadas para enseñar a la audiencia algún concepto con el fin de formarles. Los cortometrajes

⁶ “The art of telling stories with a variety of digital multimedia, such as images, audio, and video.”

que crean los alumnos se puede considerar que se basan en narraciones personales ficticias puesto que relatan un suceso que les acontece a los personajes bajo el tema de “era un día maravilloso hasta...” (*it was a wonderful day until...*) o “era un día terrible hasta que...” (*it was a horrible day until...*).

En esta propuesta no es el maestro el que crea una narración digital para los alumnos sino que son los propios alumnos los que crean un cortometraje para presentarlo en una entrega de premios. Por ello, es una gran herramienta que pueden utilizar para aprender a crear sus propias historias en inglés y desarrollar la creatividad. En esta propuesta, los alumnos comienzan creando sus personajes en el juego de Los Sims 4, que van a utilizar como gráficos de su cortometraje, y presentándolos a los compañeros. Después, cada alumno debe crear una casa, cuyas salas servirán como escenario para los acontecimientos de su historia, tan solo una de ellas será utilizada como escenario por lo que tienen que describir, mostrar y convencer a los compañeros para que sea la casa elegida. Una vez que ya han creado los personajes y escogido una casa, es hora de pasar a pensar en la historia que se puede desarrollar en el cortometraje. Para ello, el maestro les propone dos opciones sobre las que escribir su historia, “era un día maravilloso hasta...” (*it was a wonderful day until...*) o “era un día terrible hasta que...” (*it was a horrible day until...*). A continuación les entrega una hoja que es un *story map* donde dejarán reflejados los personajes que van aparecer en la historia, los escenarios que se pueden utilizar y las ideas que les surjan en cuanto a cómo puede comenzar la historia, el nudo que se basará en ese cambio repentino de la historia y el desenlace. Después de anotar ideas, tienen que comprobar si se pueden llevar a la práctica o no puesto que es el juego de Los Sims 4 el que van a grabar para crear el cortometraje y contar la historia. A continuación se decantan por las ideas que quieren desarrollar en el cortometraje y la escriben en formato de guión, siguiendo las pautas dadas por el maestro. Una vez que el guión está escrito, los alumnos grabarán su cortometraje siguiendo la historia que han escrito y utilizando distintos tipos de planos. Un requisito es que todos los personajes dialoguen para que así todos los alumnos participen doblando voces, por lo que el siguiente paso es grabar los diálogos, los efectos de sonido y escoger una o más canciones que se van a utilizar para transmitir ciertas emociones. El último paso es editar todos estos archivos para crear el cortometraje definitivamente y en la última sesión cada alumno mostrará su narrativa digital al resto de compañeros y cada grupo

podrá obtener un premio según las votaciones que hayan hecho los alumnos analizando distintos aspectos del cortometraje.

De acuerdo con Bernard Robin (2006), este tipo de actividades promueve la utilización y desarrollo de las cuatro destrezas del inglés y aumenta la atención, el interés y la motivación del alumnado de la generación digital. También consiguen que la creatividad de los alumnos se desarrolle ya que imaginan y cuentan sus propias historias utilizando el inglés como herramienta de comunicación. A su vez, se pueden mejorar las habilidades comunicativas al organizar sus ideas, hacer preguntas, expresar opiniones y crear la narrativa. Otro aspecto interesante a tener en cuenta en el aula es que, como anota Robin (2006), los alumnos experimentan una práctica muy beneficiosa cuando valoran tanto el trabajo propio como el de los compañeros al compartir lo que han elaborado, en este caso un cortometraje, con la clase. De esta forma, se benefician del aprendizaje social y desarrollan su inteligencia emocional. El último aspecto a destacar es que los alumnos crean la narrativa digital en grupo por lo que se fomenta la colaboración, utilizando el inglés para expresar sus ideas y opiniones.

Como se puede observar se trata de una propuesta que se basa en el enfoque comunicativo así como en la técnica de gamificación a través de la utilización de un videojuego y otros programas de ordenador como recursos educativos para crear una narrativa digital. En el apartado que se muestra a continuación, se explican más en detalle los aspectos mencionados anteriormente, las tareas que se desarrollan en esta propuesta didáctica en la que los alumnos trabajan las cuatro destrezas de forma natural, real e integradas.

5. PLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE

5.1. Justificación curricular y contexto

La propuesta didáctica se justifica en el BOE puesto que el artículo 17 de la LOE, ratificado por la LOMCE, establece que uno de los objetivos a lograr en la educación primaria es la adquisición de una competencia comunicativa básica. La importancia de adquirir la competencia comunicativa en un idioma extranjero también se indica en la orden 16 de junio de 2014, que establece que la competencia comunicativa se puede

utilizar para comprender, hablar, leer y escribir. Se trabajan y desarrollan las cuatro destrezas pero se hace especial hincapié en la competencia oral, tanto hablar como escuchar, de una forma real y natural a través del trabajo en equipo donde los alumnos tienen que dialogar, expresar opiniones, negociar y estar a favor o en contra de lo que otros dicen. Se presta especial atención al desarrollo de esta competencia oral puesto que hablar y escuchar son las acciones que más se realizan a lo largo del día y al observar a mi círculo de amistad, mi entorno familiar y educativo, he podido darme cuenta que el interactuar oralmente en inglés en la vida real es lo que supone un mayor problema y miedo para ellos. Quizás, porque sus clases de inglés se centraban más en desarrollar la competencia escrita que la oral, aspecto esencial a trabajar puesto que genera más ansiedad por el hecho de que es una interacción directa, a tiempo real, y las respuestas deben darse al momento.

Según el currículo aragonés:

El empleo del juego, sobre todo en los primeros años, y la realización de tareas conjuntas, no sólo son elementos esenciales para sentar adecuadamente las bases para la adquisición de una lengua, sino que pueden además contribuir a que la materia, lejos de limitarse a ser un mero objeto de estudio, se convierta además en un instrumento de socialización al servicio del grupo. (ING ANEXO II BOA, 2016, p. 2).

Como se revisó en el apartado de marco teórico, los niños pequeños cuando empiezan a aprender el idioma lo hacen jugando y no es casualidad que estos niños sean más entusiastas a la hora de aprender el idioma que los adultos. Por ello, sería conveniente que durante todo el ciclo de primaria se utilizara el juego como base para el aprendizaje, en este caso, del inglés porque aún siguen siendo niños y es esencial que no pierdan esa ilusión por aprender a usarlo. En consecuencia, esta propuesta utiliza el videojuego como recurso didáctico y el trabajo cooperativo como forma de trabajo para motivar y alentar a los alumnos a utilizar el inglés de forma real.

Por otro lado, la propuesta didáctica planteada en el presente trabajo de fin de grado está diseñada para ser implementada en el curso de sexto de primaria de un colegio bilingüe, con alumnos y alumnas de entre 11 y 12 años. Sería conveniente que el colegio en el que se desarrollara esta propuesta considerara aspectos relevantes como las metodologías activas, la cooperación y el bilingüismo, entre otros.

Para diseñar la propuesta se ha planteado que la clase con 24 alumnos y alumnas, ya que trabajan en grupos de 4 alumnos, pero dichos grupos podrían modificarse dependiendo de cuantos alumnos formen la clase. Los alumnos trabajarán juntos para alcanzar el propósito del proyecto, que se fomente el trabajo cooperativo y dialoguen entre ellos para conseguir desarrollar su propuesta. Todos toman un rol importante dentro del grupo con unas funciones que realizar para poder completar las tareas propuestas por el maestro de la manera más efectiva posible.

Si se trata de un colegio bilingüe es probable que el modelo BRIT, regulada por la Orden ECD/ 823/ 2018, del 18 Mayo, esté integrado. De acuerdo con la Orden ECD/ 823/ 2018, del 18 Mayo, el modelo BRIT pretende mejorar el desarrollo de la Competencia Lingüística de las lenguas extranjeras en centro públicos no universitarios de Aragón y la formación en lenguas extranjeras del alumnado será de, al menos, un 35% de su formación total.

5.2 Objetivos generales, objetivos específicos y competencias clave

El propósito final de la propuesta didáctica es motivar a los alumnos en el aprendizaje y utilización del inglés con el fin de que desarrollen las cuatro destrezas de la competencia comunicativa a través de la creación de un cortometraje, pensando en la historia que van a desarrollar, escribiendo el guión y grabando y editando el cortometraje.

Por otro lado, los objetivos generales establecidos en el currículo aragonés y que se pretenden alcanzar con esta propuesta son:

Escuchar

ObjIN.1. Comprender expresiones y vocabulario frecuente relativo a situaciones cercanas que conciernen a él mismo, a la familia, a su entorno habitual,...

Leer

ObjIN.2. Leer textos cortos y simples con pronunciación correcta, entonación y ritmo adecuado para ser comprendido.

Hablar

ObjIN.5. Tomar parte de una conversación comunicando tareas simples y habituales.

ObjIN.7. Utilizar una serie de frases y expresiones para describir de forma sencilla a su familia y compañeros de clase y su entorno próximo.

Escribir

ObjIN.10. Escribir notas y mensajes sencillos y cortos: email, postal, invitación, felicitación,...

Estructuras sintácticas

ObjIN.13. Utilizar estructuras sintácticas sencillas de forma correcta en expresiones cortas, con el fin de comunicar informaciones relacionadas a situaciones conocidas en su vida cotidiana.

ObjIN.14. Responder a preguntas de contenido sencillo y conocido.

ObjIN.15. Comprender el tema de una conversación sencilla para participar en ella por iniciativa propia y utilizando estructuras en registro neutro o informal.

Estos objetivos se ajustan a los objetivos específicos que se encuentran, detallados y relacionados con cada una de las sesiones, en el anexo 2 del presente trabajo de fin de grado.

Por otro lado, esta propuesta didáctica contribuye al desarrollo de las siguientes competencias clave propuestas en el currículo aragonés (ING ANEXO II BOA, 2016):

1. La competencia en comunicación lingüística, basada en el desarrollo de la capacidad comunicativa para comprender, expresar e interpretar conceptos, pensamientos, opiniones y sucesos tanto de forma escrita como oral, a través de las cuatro destrezas de la lengua: escuchar, hablar, leer y escribir.

2. La competencia aprender a aprender que implica la capacidad tanto de empezar el aprendizaje como perdurarlo, así como, adquirir, procesar y asimilar nuevos conocimientos y capacidades.

3. La competencia social y cívica es aquella que prepara a los alumnos para participar de forma eficaz en la vida social. Incluye capacidades como los códigos de conducta, la comunicación entre culturas y las muestras de respeto hacia las demás personas.

4. La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor implica planificar lo que se quiere transmitir de forma oral o escrita, aceptar que pueden equivocarse pero observándolo como algo normal en el proceso de aprendizaje, comprender el contexto en el que tiene lugar la comunicación, conocer cuáles son sus puntos fuertes y débiles en cuanto al conocimiento y pensar en estrategias para mejorar.

5. La competencia digital es aquella que enseña una visión segura y crítica de las tecnologías de la sociedad de la información para el ocio y la comunicación en primaria. Por ello, destaca la habilidad de obtener, producir e intercambiar información y de comunicar y participar utilizando herramientas de comunicación en internet.

5.3. Metodología de la propuesta didáctica

Esta propuesta didáctica está basada en el aprendizaje por tareas, *Task Based Learning (TBL)* en inglés. Cada sesión se centra en terminar una tarea. Consecuentemente, las tareas de cada sesión ayudan al propósito principal del proyecto, la presentación del cortometraje de animación creado por ellos mismos, utilizando el juego de Los Sims 4, en una entrega de premios cinematográficos.

También, se llevará a cabo la metodología *flipped classroom* que consiste en que los alumnos en casa visualizan un video en el que el maestro les explica distintos aspectos para que al día siguiente en clase los pongan en práctica. Se utiliza dicha metodología en esta propuesta didáctica ya que de no ser así, se prolongaría excesivamente ya que implicaría un mayor número de sesiones que desarrollar en el aula.

Los alumnos realizarán las siguientes tareas para lograr este propósito. Primero analizarán las claves de los cortometrajes. Seguidamente crearán los personajes y la escena en la que se desarrollará su cortometraje. Después, a través de una lluvia de ideas decidirán en qué se va a basar su historia y escribirán el guión de su cortometraje. A continuación, grabarán las escenas de su cortometraje capturando la pantalla del juego

de Los Sims 4. También, pensarán en canciones que pueden utilizar en su cortometraje y grabarán efectos de sonido haciéndolos ellos mismos con todo lo que dispongan en al aula. Posteriormente, montarán su cortometraje a través de un programa de edición. Y por último, celebrarán una entrega de premios donde cada grupo mostrará su cortometraje y, a través de votaciones, podrán recibir premios en diversas categorías.

Cada una de estas sesiones contará con una *pre-task*, una introducción a la tarea principal. Después se encuentra la *task* que es la tarea principal a desarrollar en la sesión. Y de manera opcional la sesión puede contar con *post-task*, que son actividades más prácticas basadas en la tarea principal.

En las actividades sugeridas en esta propuesta didáctica se aplicarán los siguientes principios. La competencia lingüística, relacionada con la forma y el significado del lenguaje. La competencia pragmática que significa saber utilizar el lenguaje para lograr objetivos comunicativos y conocer las convenciones sociales apropiadas. También la competencia discursiva que está relacionada con el conocimiento de cómo funciona el discurso. Y por último, la competencia estratégica relacionada con cómo continuar con una conversación en una situación comunicativa real.

El último punto que voy a enfatizar en esta sección son los patrones de interacción utilizados en las ocho sesiones:

- Preguntas abiertas propuestas por el maestro: los estudiantes trabajarán como un grupo completo y el maestro hará preguntas con respuesta abierta para que varios estudiantes puedan participar y responder a cada pregunta.

- Discurso del maestro: el profesor dará instrucciones claras y concisas explicando lo que tienen que hacer los alumnos en cada una de las actividades.

- Trabajo individual: hay algunas actividades en las que los estudiantes tienen que trabajar de forma independiente, especialmente en actividades las que ponen a prueba a los alumnos para comprobar si han comprendido los conceptos o tienen dudas.

- Trabajo grupal: se trata de un proyecto que se crea de forma grupal por lo que la gran mayoría de las tareas están planteadas para que trabajen en grupos de cuatro alumnos en cada uno de ellos. Dichas tareas están basadas para que los alumnos

interactúen, compartan opiniones, negocien y tomen decisiones sobre cómo continuar con el proyecto.

5.4 Diseño de la propuesta didáctica

Esta propuesta didáctica está planteada para que el alumnado aprenda inglés a través de un contexto real donde el inglés sea un vehículo para la comunicación más que un objeto de estudio. De esta forma los alumnos aprenden de una forma más similar a como lo hacen los nativos de esta lengua inglesa permitiéndoles desarrollar las destrezas necesarias que les permitirá defenderse en el ámbito social, personal y educativo. Por ello, el enfoque comunicativo es el eje central de esta propuesta ya que los alumnos en grupos tienen que crear un cortometraje y para ello tienen que utilizar la lengua para comunicarse, negociar, intercambiar ideas e interpretar significados. A su vez, también se promueve el desarrollo de la competencia lingüística puesto que los alumnos y alumnas tienen que pensar en una historia para su cortometraje y escribir el guión de este.

Las ocho sesiones de esta propuesta didáctica seguirán el modelo de aprendizaje por tareas, tal y como se explicó anteriormente y cada una de las sesiones se desarrollan durante 50 minutos. A continuación se explicará brevemente en qué consiste cada una de las sesiones. El anexo 2 muestra una tabla en la que se explica detalladamente que dice el maestro en cada sesión y qué deben de hacer los alumnos en cada una de ellas. Así mismo, en dicha tabla se relaciona cada una de actividades con su temporalización, agrupación y los objetivos específicos que los alumnos deben alcanzar en cada sesión.

5.4.1. Primera sesión (ver anexo 2.1.)

La sesión comienza con una *pre-task* en la que el maestro introducirá el nuevo proyecto explicando en qué consiste, los objetivos que deben alcanzar, los roles que pueden desempeñar y cómo serán evaluados. A continuación dará instrucciones para la realización de la tarea principal.

En la tarea principal los alumnos analizarán de forma individual las características principales de un cortometraje visualizándolo y respondiendo por escrito a unas preguntas formuladas.

Por último, en la *post-task* el maestro formará los grupos para el proyecto y les pedirá que compartan las respuestas de la tarea anterior. Después, los miembros del grupo tendrán que dialogar y negociar sobre el rol que debería desempeñar cada uno.

Durante la primera sesión de la *flipped classroom* el maestro les explicará a los alumnos como crear personajes en el juego de Los Sims 4 a través de un video. Les mencionará y mostrará cada aspecto físico que pueden escoger así como los adjetivos y sustantivos que pueden elegir para crear y describir la personalidad del personaje. Algunos de los rasgos de personalidad pueden ser nuevos para ellos por lo que tras mencionar cada uno de ellos, se les mostrará un ejemplo que muestre dicho rasgo. Una vez creado el personaje, tendrán que completar una ficha en la que describan brevemente diversos rasgos de este.

5.4.2 Segunda sesión (ver anexo 2.2.)

La *pre-task* de la segunda sesión se basa en el juego de “encuentra la pareja”. Los alumnos tendrán que emparejar las cartas que reflejan vocabulario, utilizado para describir personas, con las imágenes que lo representan y hacer una frase utilizando la palabra que han conseguido emparejar.

Durante la *task*, cada alumno formará, pegando fragmentos impresos en papel, un personaje creado por un compañero de grupo a partir de la lectura de la ficha con los datos de ese personaje. Además tendrá que seleccionar los rasgos y el sueño del personaje a través de la lectura de la ficha.

En la *post-task* los personajes que aparecerán en el cortometraje serán presentados al grupo. Los alumnos darán vida a sus personajes, que actuarán como marionetas, y cada uno de los miembros del grupo tendrán que hacerle por lo menos una pregunta sobre algo que quieran saber sobre ese personaje y este las responderá.

El maestro, en la segunda sesión de *flipped classroom*, explicará y mostrará cómo crear casas en el juego de Los Sims 4 a través de un vídeo. Además, les explicará cómo escribir la descripción de una vivienda y les pedirá que escriban la descripción de la que acaban de crear en un documento de Word para que se la envíen por correo.

5.4.3 Tercera sesión (ver anexo 2.3.)

En la *pre-task* los alumnos tratarán de persuadir a sus compañeros mostrando y vendiendo la vivienda que han creado. El resto de alumnos anotarán en una ficha los puntos fuertes de cada una de las casas. Después, analizarán los aspectos positivos de cada una y escogerán la vivienda que más les ha gustado a través de una votación.

La tarea principal consistirá en realizar una lluvia de ideas en grupo sobre las historias que podrían desarrollarse en su cortometraje. Para ello, tendrán que anotar ideas en una ficha titulada “*story map*” sobre la introducción, nudo y desenlace de las diversas historias que se les ocurran.

La *flipped classroom* de esta sesión cuenta con dos vídeos que visualizar. En el primero les muestra cómo colocar en el juego la casa que han elegido en clase y cómo agregar los cuatros personajes en ella. También les pide que pongan a prueba, en Los Sims 4, la viabilidad de las ideas propuestas. Tendrán que rodear en rojo o en verde las ideas dependiendo de si se pueden llevar a cabo en el juego o no. A través de un segundo vídeo, el maestro les explicará qué es un cortometraje, de qué partes consta y cuáles son sus características. Les mostrará un guión de cortometraje y les formulará diversas preguntas para que reflexionen sobre su estructura.

5.4.4 Cuarta sesión (ver anexo 2.4.)

Los alumnos en la *pre-task* deberán de ordenar de forma individual los fragmentos de una escena de un cortometraje que se les ha entregado desordenado. Una vez que hayan ordenado los fragmentos del cortometraje se agruparán para compartir cómo lo han ordenado y por qué lo han hecho así. El maestro les preguntará por las preguntas que formuló en la sesión de la *flipped classroom* anterior acerca de los guiones. Después,

cada grupo tendrá que poner en común las ideas que pueden desarrollarse, de las que anotaron en la sesión anterior, y decidir cuál va a ser la historia de su cortometraje. Antes de que pasen a la tarea principal les explicará los requisitos que deben de seguir para el guión de sus cortometrajes, que duren entre 2 y 5 minutos y que todos los personajes deben de dialogar. La tarea principal de esta sesión es que los alumnos desarrollen las ideas escogidas para su historia y que la escriban escena por escena en formato de guión.

En esta sesión de *flipped classroom* los alumnos aprenderán a grabar el juego de Los Sims 4 en formato de vídeo, utilizando las herramientas que proporciona el propio juego, para que puedan grabar las escenas de su cortometraje. Para comprobar que han entendido como funciona el programa, se les pedirá que envíen al maestro por correo una tarea en la que tengan que utilizar este programa.

5.4.5 Quinta sesión (ver anexo 2.5.)

Durante la *pre-task* de esta sesión, los alumnos comprobarán, si el uso de distintos planos consigue que los cortometrajes sean más interesantes o no, a través de la visualización de dos vídeos de una misma escena pero que se diferencian en que una está formada por distintos planos y el otro con un único tipo de plano. Antes de que pasen a la tarea principal les explicará los requisitos que deben de seguir las grabaciones de sus cortometrajes, que utilicen los seis tipos planos que existen. En la tarea principal los alumnos grabarán las distintas de cada una de las escenas del guión que han escrito.

En esta sesión de *flipped classroom* los alumnos aprenderán, a través de un vídeo, a utilizar el programa de ordenador *Atube Catcher* que posee una función para grabar audios. A través de este programa los alumnos podrán grabar los efectos de sonido necesarios para su cortometraje y los diálogos de los personajes. Para comprobar que han entendido como funciona el programa les pedirá que le envíen por correo una tarea en la que tengan que utilizar este programa.

5.4.6 Sexta sesión (ver anexo 2.6.)

Los alumnos en la *pre-task* analizarán distintos tipos de efectos de sonidos y música. Escucharán distintos efectos de sonido, pensarán cómo están creados y observarán un vídeo que muestre con qué objetos están elaborados. Después visualizarán pequeños fragmentos de distintas escenas sin música, tendrán que comentar qué emoción les transmite y consecuentemente, qué tipo de música utilizarían. Antes de que pasen a la tarea principal les explicará los requisitos que deben seguir los audios de sus cortometrajes, que utilicen al menos cuatro efectos de sonido creados por ellos mismos y también, al menos, una canción.

En la tarea principal los alumnos tendrán que completar una ficha que consta de dos tablas. En la primera tabla anotarán los efectos de sonido que van a añadir a las acciones de sus personajes y con qué van a crearlos. Y en la segunda tabla, la canción o canciones que van a utilizar y lo que pretenden transmitir. Después, grabarán los efectos de sonido y los diálogos y escogerán la canción o canciones que van a utilizar en el cortometraje.

Durante esta *flipped classroom* los alumnos aprenderán, a través de un vídeo, a utilizar el programa de ordenador *Windows Movie Maker* utilizado para editar vídeos y poder así, editar su cortometraje adjuntando los elementos que han creado en sesiones anteriores. Para comprobar que han entendido como funciona el programa les pedirá que le envíen por correo una tarea en la que tengan que utilizar este programa.

5.4.7 Séptima sesión (ver anexo 2.7.)

En la *pre-task* el maestro dará instrucciones sobre lo que tienen que hacer en la tarea principal. El maestro será breve para que los alumnos dispongan del mayor tiempo posible para editar su cortometraje. Los alumnos en la tarea principal tendrán que editar su cortometraje añadiendo los fragmentos de vídeo que han grabado, los efectos de sonido, los diálogos, la música y los créditos.

En la *flipped classroom* de esta sesión los alumnos visualizarán un discurso de agradecimiento de los premios Oscar 2019. Después, el maestro les explicará cómo se

escribe un discurso de agradecimiento para que puedan escribir el suyo propio. Les pedirá que escriban un pequeño discurso siguiendo el modelo que les ofrece y que se lo envíen por correo. Como los premios que recibirán serán grupales, el discurso de agradecimiento lo darán entre todo el grupo por lo que, a través de un documento de *Word*, les dirá qué parte del discurso tienen que verbalizar. Por último, les pedirá que lo practiquen delante de un espejo imaginando que hay espectadores.

5.4.8 Octava sesión (ver anexo 2.8.)

Durante la *pre-task*, los grupos practicarán el discurso de agradecimiento que verbalizarán tras recibir un premio. Tienen que comprobar el orden en el que habla cada miembro y si hay algo que no encaja.

La *task* de esta sesión se basa en la celebración de una entrega de premios de cortometraje. Los alumnos visualizarán primero los cortometrajes completos. Después, por cada categoría de premios, el maestro mostrará un ejemplo de las nominaciones tal y como hacen en la gala de los Oscar. A continuación, los alumnos votarán de forma anónima por el cortometraje que debería ganar la categoría de la que están pendientes en ese momento. Se entregará una “estatuilla” de cartulina. Este premio podrá haber sido creado por un alumno o por el maestro, en caso de que ningún alumno haya presentado un diseño para la estatuilla. Repetirán este proceso de visualizar fragmentos de los cortometrajes y las votaciones correspondientes con cada una de las categorías de premios.

No habrá *flipped classroom* en esta sesión pero los alumnos tendrán que completar dos fichas de evaluación. La primera consiste en una autoevaluación de su propio trabajo, tanto de forma individual como en grupo. En la segunda ficha los alumnos tendrán que evaluar el trabajo realizado por el maestro para mejorar su labor docente.

5.5 Evaluación

Los alumnos serán evaluados, de acuerdo con los estándares de aprendizaje, para verificar si han logrado los resultados y objetivos de aprendizaje esperados.

El maestro evaluará, por un lado, el nivel de adquisición de las cuatro destrezas trabajadas durante el proceso de creación del cortometraje, evaluando el trabajo que cada alumno realiza en cada una de las tareas. Y por otro lado, evaluará el cortometraje creado por los grupos. Como ya mencioné anteriormente, los alumnos realizarán una autoevaluación de su propio trabajo individual y en grupo, así como una evaluación del trabajo realizado por el maestro. Estas evaluaciones ayudarán al maestro a saber qué aspectos de su docencia debe mejorar.

La nota de este proyecto formará parte de un porcentaje dentro de la evaluación continua del curso. Para obtener la nota del proyecto el maestro tendrá en cuenta la evaluación por destrezas en un 70% y la evaluación del cortometraje en un 30%.

La evaluación por destrezas considera diferentes aspectos o criterios que le permiten al maestro saber si los estudiantes están aprendiendo o si presentan dificultades. Las herramientas que utilizará para esta evaluación son la observación directa, toma de notas, grabaciones y una rúbrica que completará al terminar el proyecto donde reflejará todo lo observado. A través de la observación, el maestro evaluará a cada alumno en cada sesión y en la rúbrica añadirá una puntuación para cada uno de los criterios a evaluar.

Las tablas que se muestran en el anexo 37 reflejan los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje, especificados en el Currículo Aragonés, que se evaluarán para verificar si los estudiantes están logrando los resultados de aprendizaje esperados. Así mismo se reflejarán las competencias clave que se alcanzarán con cada uno de ellos.

En la próxima página se muestra la rúbrica que utilizará el maestro para evaluar todos estos criterios que ha observado durante el proceso de creación del cortometraje. Cada criterio será puntuado de 1 a 5, cinco es el grado más alto y uno es el grado más bajo.

EVALUACIÓN DE LAS DESTREZAS ADQUIRIDAS DURANTE EL PROCESO

Fecha: ____/____/____

6º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS

| Estándares | Número del alumno | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
|------------------------------------|------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | COMPRESIÓN DE TEXTOS ORALES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Est. ING.1.1.3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Est. ING.1.1.5. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Est. ING.1.4.6. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Est. ING.1.5.3. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Est. ING.1.6.5. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Est.ING.2.1.3. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Est.ING.2.2.1. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Est.ING.2.4.2. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Est.ING.2.6.2. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| COMPRESIÓN DE TEXTOS ESCRITOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Est.ING.3.1.2. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Est.ING.3.6.1. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Est. ING.4.1.1. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Est. ING. 4.1.2. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Est. ING.4.6.1. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| PUNTUACIÓN sobre 5 *70% de la calificación final del proyecto | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Por último, el maestro evaluará el cortometraje creado por los alumnos. Lo evaluará de forma grupal puesto que es un producto que han creado entre varios alumnos y por consiguiente, cada uno obtendrá la nota. Cada criterio será puntuado de 1 a 5, cinco es el grado más alto y uno es el grado más bajo.

EVALUACIÓN DEL CORTOMETRAJE Fecha: ____/____/____

6º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS

| Criterios | Número del alumno | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| El guión sigue la estructura y contiene los aspectos propios de este tipo de textos | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| El guión presenta estructuras sintácticas y léxicas adecuadas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| El cortometraje dura entre 2 y 5 minutos | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Todos los personajes se expresan oralmente en el cortometraje | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Se han utilizado al menos 3 tipos de planos distintos | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Se han utilizado al menos 5 efectos de sonido creados por ellos mismos | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Se ha utilizado al menos una canción y es acorde con la emoción que se pretende transmitir | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Se puede apreciar el inicio, el nudo y el desenlace de la historia en el cortometraje | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| La historia del cortometraje se ciñe a una de las posibles temáticas propuestas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| El cortometraje refleja cada una de las escenas escritas en el guión | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| La calidad del audio es buena. Los sonidos se escuchan claro y el volumen es el adecuado | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| La calidad de la imagen es buena. La imagen es clara, definida y hay suficiente luz. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| El cortometraje está bien editado. Las tomas están bien secuenciadas, los efectos de sonido y la música son | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

6. CONCLUSIONES

El análisis de la teoría expuesta en el apartado de marco teórico me ha permitido conocer las condiciones que afectan en la adquisición de una segunda lengua, comprender cómo se puede desarrollar la competencia comunicativa en el aula, descubrir cuáles son los factores motivacionales que afectan en el aprendizaje de un idioma, entender cómo se puede aplicar la técnica de la gamificación en el aula, averiguar cuáles son las características de los videojuegos que hacen que sea un buen recurso didáctico y, por último, investigar los beneficios que aporta la narración digital al aprendizaje del inglés.

El diseño de la propuesta didáctica ha surgido de la fusión de todo el aprendizaje mencionando anteriormente. Dicha propuesta no se ha podido llevar a cabo en las últimas prácticas escolares puesto a que las realicé en primero de primaria, pero es un proyecto que me gustaría llevar a cabo en el aula porque pretende promover el aprendizaje significativo y auténtico del inglés. Considero que es una propuesta bastante completa puesto que trabaja las cuatro destrezas del inglés y desarrolla la competencia comunicativa y lingüística, ambas necesarias para el dominio de la lengua inglesa, aunque haciendo especial énfasis en las habilidades orales. Por otro lado se fomenta el trabajo en equipo porque los alumnos participan activamente en el aprendizaje y desarrollan el pensamiento creativo al tener que crear un cortometraje desde cero, compartiendo opiniones, negociando y decidiendo las ideas que van a desarrollar en cada una de las tareas. Por último, la propuesta persigue aumentar la motivación del alumnado al aprender inglés utilizando el videojuego de Los Sims 4 y las técnicas de la gamificación con el fin de que no presenten esta asignatura como algo aburrido y difícil de aprender.

Para finalizar, añadir que tras diseñar esta propuesta valoro aún más el trabajo que realizan todos los docentes que tienen como objetivo innovar en el aula, motivar a los alumnos y ofrecer un aprendizaje real y significativo porque esta forma de concebir la educación requiere de mucho tiempo y esfuerzo, pero todo el trabajo es gratificante al observar como los alumnos aprenden verdaderamente cambiando la imagen que tienen sobre el colegio, visualizándolo como un lugar en el que aprenden divirtiéndose. Estos docentes, bajo mi punto de vista, son lo que verdaderamente muestran su pasión por la

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

docencia y es la forma de trabajar que me gustaría desarrollar como futura docente de inglés.

7. BIBLIOGRAFÍA

Disposiciones legales autonómicas

Orden del 16 de junio de 2014, ING. ANEXO II. BOA. (2016) de la Consejera de Educación, Cultura y Deporte_, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria. Boletín Oficial de Aragón (2014).

Orden ECD/ 823/ 2018, del 18 Mayo, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se regula el modelo BRIT-Aragón. Boletín Oficial de Aragón (2018).

Bibliografía y webgrafía

AEVI, Asociación española de videojuegos. (2018). *Anuario de la industria del videojuego*. Anuario 2018. Consultado el 8 de Noviembre de 2019. Recuperado de: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf

Bialystok, E. & Hakuta, K. (1999). Confounded Age: Linguistic and Cognitive Factors in Age Differences for Second Language Acquisition. En D. Birdsong (Ed.), *Second Language Acquisition and the Critical Period Hypothesis* (pp. 161-181). New Jersey, University of Texas.

Biava, M. L. y Segura, A. L. (2010). ¿Por qué es importante saber el idioma inglés?. *Current News*. Consultado el 15 de Septiembre de 2019. Recuperado de: <http://www.cepjuanxxiii.edu.ar/wp-content/uploads/2010/07/Por-que-es-importante-saber-ingles.pdf>

Canale, M. (1983). From Communicative Competence to Communicative Language Pedagogy. En J. C. Richards and R. W. Schmidt, (Eds.), *Language and communication*. London, Longman.

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

- Chou, Y. (Dir.) (2014). *Gamification to improve our world*. [Conferencia/ video] TEDxLausanne. Switzerland, Lausanne.
- Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: the Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Collins Publishers.
- Dorney, Z. (2008). Motivation and Motivating in the Foreign Language Classroom. *The Modern Language Journal*, Vol. 78, No. 3, 273-284. Blackwell Publishing.
- Ellis, G & Brewster, J. (2014) *Tell it Again! The Storytelling Handbook for Primary English Language Teachers* (3ª ed.). The British council.
- Etxeberria, F. (1998). *Videojuegos y educación*. Huelva: Grupo Comunicar.
- Hall, D. (2001). Materials production: theory and practice. En Hall, D. & Hewings, Ann (Eds.), *Innovation in English language teaching: a reader* (pp. 229-239). London: Routledge.
- Hymes, D. (1972). On communicative competence. En J. Pride, & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics* (pp. 269-285). Harmondsworth: Penguin Books.
- Kapp, K. (2013). *Thinking about Gamification in Learning and Instruction*. Kapp notes. Consultado el 20 de Octubre de 2019. Recuperado de: <http://karlkapp.com/thinking-about-gamification-in-learning-and-instruction/>
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos, aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Ediciones Morata.
- Lenneberg, E. (1967). *Biological foundations of language*. New York: John Wiley and Sons.
- McKeown, S. (2018). People who played The Sims are healthier and happier, claims expert. *UNILAD*. Consultado el 25 de Julio de 2019. Recuperado de: <https://www.unilad.co.uk/featured/people-who-played-the-sims-are-healthier-and-happier/>
- Myles, F. (2017). *Learning foreign languages in primary schools: is younger better?*. Consultado el 15 de Septiembre de 2019. Recuperado de:

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

<http://www.meits.org/policy-papers/paper/learning-foreign-languages-in-primary-schools-is-younger-better>

Pelling, N. (Dir.) (2014). *Nick Pelling, the father of Gamification at #GWC14*, [Conferencia/ video]. Barcelona: Congreso mundial de la gamificación 2014.

Penfield, W. y Roberts, L. (1959). *Speech and brain mechanism*. New Jersey, Princeton University Press.

Raymer, R. (2011). *Gamification: Using Game Mechanics to Enhance eLearning*. Consultado el 15 de Julio de 2019. Recuperado de <https://elearnmag.acm.org/featured.cfm?aid=2031772>

Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Madrid.

Richards, J.C. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. Cambridge University Press.

Robin, B. (2006). *The Educational Uses of Digital Storytelling*. University of Houston.

Bibliografía de anexos

Brown, R. (2017). Cortometraje *I hate my sister*. Consultado el 21 de Agosto de 2019. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=BC7Q7bpGprc>

Byrd, K. (2016). *FREEBIE! Story Map - Setting, Characters, Beginning, Middle, End*. Consultado el 25 de Agosto de 2019. Recuperado de: <https://www.teacherspayteachers.com/Product/FREEBIE-Story-Map-Setting-Characters-Beginning-Middle-End-2553274>

Harvs, R. (2013) *Sample script for short film*. Consultado el 27 de Agosto de 2019. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/harvyrejano/sample-script-in-a-short-film>

Hinkofer, C. (2016). *Disney's 'Beauty and the Beast' Teaser Trailer is Here!*. Consultado el 20 de Agosto de 2019. Recuperado de: <https://www.geekinsider.com/beauty-beast-finally/>

- Iemoji. (s.f.). Consultado el 20 de Agosto de 2019. Recuperado de: <https://www.iemoji.com/view/emoji/28/smileys-people/face-screaming-in-fear>
- Iemoji. (s.f.). Consultado el 20 de Agosto de 2019. Recuperado de: <https://www.iemoji.com/view/emoji/3/smileys-people/smiling-face-with-open-mouth>
- Iemoji. (s.f.). Consultado el 20 de Agosto de 2019. Recuperado de: <https://www.iemoji.com/view/emoji/25/smileys-people/loudly-crying-face>
- Iemoji. (s.f.). Consultado el 20 de Agosto de 2019. Recuperado de: <https://www.iemoji.com/view/emoji/30/smileys-people/pouting-face>
- Iemoji. (s.f.). Consultado el 20 de Agosto de 2019. Recuperado de: <https://www.iemoji.com/view/emoji/895/smileys-people/face-with-open-mouth>
- Imfeelingsafe. Cortometraje *Loser*. Consultado el 20 de Agosto de 2019. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=sbbddtEJwRU&t=225s>
- Khan, M. (2013). *Is Tony Stark's nanobot suit in Avengers: Infinity War stronger than the Black Panther vibranium suit?*. Consultado el 20 de Agosto de 2019. Recuperado de: <https://www.quora.com/Is-Tony-Stark-s-nanobot-suit-in-Avengers-Infinity-War-stronger-than-the-Black-Panther-vibranium-suit>
- Leblanc, S. (s.f.). *9 tipos de planos fotográficos con los que tomarás imágenes increíbles*. Consultado el 20 de Agosto de 2019. Recuperado de: <https://mott.pe/noticias/9-tipos-de-planos-fotograficos-con-los-que-tomaras-imagenes-increibles/>
- Oldenburg, B. (2015). Cortometraje *Taking flight*. Consultado el 28 de Agosto de 2019. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Gj6V-xZgtIQ&t=187s>
- Shi, D. (2018). Cortometraje *Bao*. Consultado el 7 de Noviembre de 2019. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=cB_2qU4GLCw&t=23s
- Sierra, I. (2018). *@porexpan rompe internet: Las princesas Disney se convierten en influencers y resuelven sus problemas mencionando a @policia*. Consultado el

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

20 de Agosto de 2019. Recuperado de:
<https://www.thewatmag.com/video/porexpan-rompe-internet-princesas-disney-se-convierten-influencers-resuelven-sus-problemas-mencionando-a-policia>

Solís, P. (2013). Cortometraje *Cuerdas*. Consultado el 5 de Noviembre de 2019.
Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=4INwx_tmTKw

The Lord of the Hallows. (2011), *New On-set and Behind-the-Scenes Photos from Harry Potter and the Deathly Hallows Part One*. Consultado el 20 de Agosto de 2019. Recuperado de: <https://phoenixweasley.wordpress.com/2011/05/06/new-on-set-and-behind-the-scenes-photos-from-harry-potter-and-the-deathly-hallows-part-one/>

Wiss, J. (2018). *Johnny depp officially out as jack sparrow as disney eyes pirates of the caribbean reboot*. Consultado el 20 de Agosto de 2019. Recuperado de: <https://www.syfy.com/syfywire/johnny-depp-officially-out-as-jack-sparrow-as-disney-eyes-pirates-of-the-caribbean-reboot>

8. ANEXOS

ANEXO 1: Imágenes del juego de Los Sims 4

Las imágenes que se presentan de este juego a lo largo de esta propuesta se muestran en lengua castellana porque las he obtenido de mi propio juego. Pero los alumnos utilizarán la versión en inglés.



Esta imagen muestra uno de los aspectos físicos que se puede modificar en Los Sims 4, la forma del cuerpo y el tono de piel.



Esta imagen muestra otro de los aspectos físicos que se puede modificar en Los Sims 4, el peinado y el color de pelo.



Esta imagen muestra un ejemplo de la ropa que se puede escoger para vestir al sim.



Esta imagen muestra una cuarta parte de todos los rasgos de personalidad que se pueden escoger para el sim. Cuando se marca cada rasgo el sim actúa según ese rasgo de personalidad.

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria



Esta imagen muestra la ventana que aparece en el juego cuando se quiere compartir el sim en la galería. Existe un apartado que dice “descripción” donde se pueden escribir detalles del personaje y *hashtags*



Esta imagen muestra un ejemplo de cómo buscar sims en la galería utilizando un *hashtag*. Al buscar por un determinado *hashtag* se encuentran las creaciones de casa y sims de personas que han añadido ese *hashtag* en la descripción.



Esta imagen muestra un pequeño ejemplo de las opciones que ofrece el juego para construir casas y decorar los exteriores.



Esta imagen muestra un pequeño ejemplo de las opciones que ofrece el juego para amueblar y decorar el interior de las casas.



Esta imagen muestra un ejemplo de las opciones que se muestran para interactuar con los muebles de la vivienda al pinchar en ellos.



Esta imagen muestra un pequeño ejemplo de todas las opciones que se muestran para interactuar con otros sims al pinchar en ellos. En esta imagen se está controlando un sim distinto al de la imagen anterior.

ANEXO 2: Sesiones de la propuesta didáctica

2.1. Primera sesión

| | |
|---|------------------------------|
| Título: ¡Adentrándonos en el mundo del cortometraje! | Curso: 6º de primaria |
| Asignatura: Inglés | Duración: 50 minutos |

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos de la sesión incluyen tanto los objetivos de las actividades propuestas en el aula como las de la *flippedclassroom*.

- Los alumnos serán capaces de analizar las características básicas de los cortometrajes, visualizando el cortometraje “*Loser*” y respondiendo preguntas de forma escrita.
- Los alumnos dialogarán y buscarán soluciones para repartir los roles de cada uno dentro del grupo, así como el nombre de este.
- Los alumnos aprenderán a crear personajes en el juego de Los Sims 4, teniendo en cuenta tanto los rasgos físicos como los personales.
- Los alumnos describirán a sus personajes completando por escrito y a ordenador una ficha donde reflejarán los aspectos físicos, rasgos de personalidad y otros aspectos de su sim, siguiendo el ejemplo propuesto por el maestro.
- Los alumnos aprenderán a compartir su personaje en la galería del juego de Los Sims 4, adjuntando previamente la descripción escrita.

| GUÍA DEL PROFESOR (speaking, listening y writing) | | | |
|--|--|---------------|-------------------|
| ACTIVIDAD | ESPECIFICACIONES Y COMENTARIOS | TIEMPO | AGRUPACIÓN |
| Rutina | Primero, el maestro dará los buenos días/tardes a los alumnos y pasará lista. Después, el estudiante que nombre el maestro deberá escribir la fecha y la hora en la esquina superior derecha de la pizarra. Puede usar un calendario y un reloj para comprobar el día y la hora. A continuación, el maestro le preguntará qué día y qué hora es. | 2' | TC. |
| Nuevo proyecto | El maestro explicará a los alumnos lo que van a hacer en este nuevo proyecto (celebrar una entrega de premios cinematográficos presentando un cortometraje de animación creado por ellos mismos y haciendo uso del videojuego de Los Sims 4). Les comentará la forma en la que van a trabajar, los objetivos que deben alcanzar, cómo se llevará a cabo la votación, los premios que podrán ganar y la evaluación que realizará el maestro. También, la evaluación, anónima, que realizarán del maestro (Anexo 36) y un aspecto muy importante, la evaluación que realizarán ellos mismos de su trabajo individual y grupal, a través de una rúbrica creada por el maestro (Anexo 35), al finalizar el proyecto. | 7' | TC. |

| | | | |
|------------------------|---|-----------|------------|
| | <p>También les hará saber que van a trabajar en grupo de cuatro alumnos y los roles que van a poder desarrollar cada uno de ellos en su grupo. Les comentará que van a crear un cortometraje y que para ello se necesita un guionista (encargado de escribir a ordenador el guión del cortometraje), un director cinematográfico (encargado de controlar el programa de ordenador para grabar las tomas de cada una de las escenas del cortometraje), un técnico de sonido (encargado de controlar el programa de ordenador para grabar los archivos de audio necesarios para el cortometraje), y por último, un editor audiovisual (encargado de controlar el programa de ordenador necesario para la edición y montaje del cortometraje).</p> <p>Por último, les pedirá a sus alumnos que sean originales, que se esfuercen en crear personajes únicos, historias interesantes, buenos diálogos, buenos doblajes y presten atención a la grabación y edición del cortometraje porque lo presentarán en una gala final donde podrán obtener distintos premios.</p> | | |
| <p><i>Pre-task</i></p> | <p>El maestro/a entregará la ficha (Anexo 3) que tendrán que rellenar en la <i>task</i> principal y les dará las siguientes instrucciones.</p> | <p>6'</p> | <p>TC.</p> |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>“Vais a analizar el cortometraje titulado “Loser” que se encuentra en el escritorio de vuestro ordenador. En la ficha que os acabo de entregar tenéis seis preguntas que tendréis que responder brevemente después de ver el cortometraje.”</p> <p><i>(“You are going to analyse the shortfilm titled “Loser” that you can find in the desktop of your computer. There are six questions in the worksheet that I just gave to you and you have to answer them after watching the shortfilm”).</i></p> <p>A continuación leerá los ejercicios a los alumnos y explicará brevemente lo que se pide que hagan en cada ejercicio. Tras explicar cada ejercicio les preguntará si tienen alguna duda y en caso de que sea necesario, lo explicará de forma más clara con ejemplos. Después, terminará de hablar dando las siguientes instrucciones “Podéis volver a ver el cortometraje para responder a las preguntas que se plantean en la ficha. El video titulado “Loser” lo podéis encontrar en la capeta “Short film” y disponéis de veinte minutos para analizarlo. Os iré avisando cuando queden diez y cinco minutos para terminar” (<i>“You can watch the video again to answer the questions that are written in the worksheet. You can find the video titled “Loser” in</i></p> | | |
|--|---|--|--|

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | | |
|------------------|--|-----|----|
| | <i>the folder named “Short film” and you have twenty minutes to analyse it. I will let you know when there are ten and five minutes left to finish”).</i> | | |
| <i>Task</i> | <p>Cada alumno completará la ficha (Anexo 3) tras visualizar el cortometraje “<i>Loser</i>” que se encuentra en el escritorio de su ordenador.</p> <p>Deberán responder brevemente por escrito a las preguntas formuladas y podrán volver a visualizar el cortometraje en caso de que lo necesiten. A través de estas preguntas los alumnos analizarán el cortometraje y destacarán los aspectos clave del mismo para tenerlos en cuenta cuando creen su propio cortometraje.</p> <p>Se ha escogido este cortometraje por dos motivos principales, porque se observan claramente los aspectos clave de los cortometrajes y porque trata sobre el <i>bullying</i>, un gran problema que sigue ocurriendo hoy en día en las aulas.</p> | 20’ | I. |
| <i>Post-task</i> | Una vez que cada alumno hayan analizado el cortometraje y completando la ficha por escrito, el maestro formulará cada una de las preguntas que se formulan en la ficha a los alumnos para que puedan compartir sus ideas y respuestas. | 15’ | G. |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>A continuación, el maestro formará los distintos grupos de trabajo que crearán los cortometrajes. Se formarán 6 grupos de cuatro alumnos en cada uno de ellos. El maestro les pedirá a los alumnos que primero, decidan que rol va a desempeñar cada uno de ellos en el grupo. Les recordará que roles son y qué funciones tendrá que desempeñar cada uno de ellos. Les pedirá que para tomar una decisión reflexionen acerca de en cuál de ellos creen que pueden ser más hábiles y de más ayuda para el grupo. El maestro les dará unos minutos de reflexión individual y a continuación les indicará a los alumnos que tienen dialogar sobre qué rol les gustaría desempeñar. Para ello les comentará que por turnos tienen que decir primero que rol les gustaría desempeñar y dar alguna razón del por qué. Por ejemplo, “Quiero ser el guionista porque me gusta escribir en el ordenador y soy muy rápida” (<i>“I want to be the guionist because I like to write in the computer and I am fast”</i>). También, les recordará que puede ser que más de un alumno quiera desempeñar el mismo rol y que por lo tanto tendrán que solucionar ese problema. El maestro preguntará, a la clase en general, cómo lo solucionarían y anotará esas ideas en la pizarra como por ejemplo, a través de un sorteo entre las personas que quieren</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|-------------------------------|--|--|--|
| | <p>desempeñar el mismo papel.</p> <p>Por último, les pedirá a los alumnos que completen la ficha que les entregará a continuación (Anexo 4) anotando en la columna de la izquierda cada uno de los nombres de los integrantes del grupo y en la de la derecha el rol que desempeñará cada uno de ellos. También les dirá que tienen que decidir y anotar el nombre que le van a poner a su grupo. Les recalcará que el nombre que escriban en la ficha es que tendrán durante el proyecto, no podrán cambiarlo más adelante porque el nombre del grupo es esencial para los <i>hashtags</i> que utilizarán más adelante para compartir sus creaciones en el juego. De esta forma, el maestro tendrá anotados que grupos hay en clase, qué alumnos los forman y qué roles desempeña cada uno de ellos.</p> <p>También les explicará lo que tienen que hacer en casa para la <i>flipped classroom</i>. Tendrán que entrar en la cuenta de correo electrónico que se les proporcionó a principio de curso. Allí encontrarán un correo del maestro (Anexo 6) con un video adjunto que deberán visualizar. Por último, el maestro finalizará la sesión y despedirá a sus alumnos.</p> | | |
| <p>ACTIVIDAD EXTRA</p> | <p>Si algún alumno completa la ficha de la <i>task</i> principal antes del</p> | | |

| | |
|--|--|
| | <p>tiempo previsto, el maestro le entregará una actividad extra (Anexo 5). En esta ficha aparecerán catorce imágenes obtenidas del cortometraje “<i>I hate my sister</i> (odio a mi hermana)”. Les pedirá que interpreten la historia a través de la visualización de las imágenes. Después tendrán que pensar en un final para la historia, representarlo con dibujos en los recuadros que encontrarán en la parte trasera de la hoja (pueden usar los recuadros que consideren, no tienen que utilizar todos si no quieren) y por último, tendrán que explicar el final que han creado escribiéndolo en las líneas que se muestran a continuación de los recuadros.</p> <p>Por otro lado, si algún grupo termina antes de tiempo la <i>post-task</i>, cada miembro del grupo podrá abrir el juego de Los Sims 4 en su propio ordenador e investigar cómo se crean los personajes, ya que es lo que aprenderán en la <i>flipped classroom</i> de la primera sesión.</p> |
| <p><i>FLIPPED CLASSROOM</i></p> | <p>Los alumnos en sus casas deberán entrar en su correo electrónico y abrir el email que ha enviado el maestro (Anexo 6), tal y como lo explicó en clase. El mensaje les indicará las instrucciones que tienen que seguir. Primero tendrán que ver el video que les explica cómo crear un personaje en Los Sims 4 y cómo guardarlo (Anexo 7). Además, les mencionará que una vez que hayan creado el personaje tendrán que completar la ficha titulada “Detalles de mi personaje” (Anexo 8) que adjunta el maestro en el correo. Por último, les mostrará como añadir esa pequeña descripción de su personaje en el juego en el momento en que lo compartan.</p> <p>Tras leer el mensaje, los alumnos deberán descargar el vídeo y visualizarlo. El maestro les explicará y demostrará como crear</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>personajes teniendo en cuenta tanto la apariencia física como la personalidad. Les incitará a que creen personajes originales, que prueben a crear tanto la apariencia física como la personalidad distinta a lo que están acostumbrados. El maestro les explicará detalladamente las distintas opciones que ofrece el juego para crear el aspecto físico, elegir los rasgos de personalidad y la ropa de los personajes y hará hincapié especialmente en el vocabulario de aquellos aspectos que son nuevos para ellos como algunos rasgos físicos, adjetivos que describen la personalidad, entre otros. Explicará el significado de cada uno de ellos mostrando ejemplos ya que tendrán que crear un personaje y completar una ficha con sus datos, por lo que es esencial que conozcan el vocabulario.</p> <p>Una vez que el maestro haya explicado cómo se crean los personajes, les explicará que tienen que descargar y abrir el archivo de Word titulado “Detalles de mi personaje” (Anexo 8) que ha adjuntado en el correo. Les explicará que tienen que completar cada apartado de la ficha describiendo de forma detallada cada característica del personaje. Se tendrán en cuenta distintos aspectos tanto los físicos como los rasgos de personalidad así como el gran sueño del sim, entre otros. El maestro les mostrará como ejemplo el personaje que ha creado y la ficha del personaje completada de acuerdo con las características de su personaje para que les sirva de referencia.</p> <p>Les dirá que utilicen el vocabulario que conocen y que si hay alguna palabra nueva que quisieran utilizar, intenten buscar alguna otra palabra que conozcan y se asemeje. Además, les recalcará que si en algún caso, quieren utilizar esa palabra definitivamente y no encuentran la forma de expresarla de otra manera, podrán enviarle un correo con las dudas que tengan.</p> |
|--|--|

| | |
|---|--|
| | <p>Una vez que ya les ha explicado cómo completar la ficha del personaje, les mostrará cómo compartir su personaje en la galería. Además, les enseñará que cuando van a publicarlo, existe un apartado donde pueden escribir datos sobre el personaje y que es ahí donde tendrán que copiar y pegar las descripciones de cada aspecto de este. Por último, hará hincapié en que no se olviden de poner el <i>hagstag</i> con su nombre de grupo. Por ejemplo, <i>#Thedreamers</i>). De esta forma el resto de compañeros podrán ver las creaciones que busquen en la galería utilizando ese <i>hagstag</i>. El último paso es darle al botón de compartir para que se publique en la galería y otros jugadores, que entren en los <i>hagstags</i> utilizados, puedan verlos.</p> |
| <p>MATERIALES Y RECURSOS</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra y tiza - Reloj y calendario - Cortometraje “<i>Loser</i>” - Cortometraje “<i>I hate my sister</i>” - Ordenador - Lapicero - Ficha “Analiza el cortometraje” (Anexo 3) - Ficha “Datos del grupo” (Anexo 4) - Ficha “Inventa la historia del cortometraje” (Anexo 5) - Correo primera <i>flipped classroom</i> (Anexo 6) - Video primera <i>flipped classroom</i> (Anexo 7) - Ficha “detalles de mi personaje” (Anexo 8) |
| <p>VERIFICACIÓN DE ENTENDIMIENTO</p> | <p>Para comprobar que los alumnos entendieron la tarea, el maestro les preguntará tras dar las instrucciones y leer las preguntas de la ficha si hay algo que no comprenden para volver a explicarlo pero de otra forma más clara, sencilla, visual y con ejemplos.</p> <p>En la <i>post-task</i>, el maestro podrá comprobar si los alumnos han entendido las claves de los cortometrajes cuando compartan las</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>ideas en grupo y cuando interactúe con los alumnos de forma conjunta.</p> <p>Tras explicar lo que tienen que hacer en la <i>flipped classroom</i>, el maestro les recalcó que si tienen alguna duda cuando estén haciendo la actividad en casa pueden enviarle un correo. La ficha que completan con los datos de su personaje la envían por correo al maestro por lo que podrá comprobar si hay algún aspecto gramatical o de vocabulario que se necesita reforzar.</p> <p>A continuación, se explica como el maestro podrá verificar si se han cumplido los objetivos propuestos en esta sesión:</p> <ul style="list-style-type: none">- El maestro comprobará si los alumnos han comprendido los conceptos clave de los cortometrajes al analizar la ficha que han completado tras visualizar el cortometraje “<i>Loser</i>”.- Confirmará si los alumnos están explicando que rol quieren desempeñar en el grupo y, en caso de que más de uno quiera el mismo rol, si han encontrado una solución al problema a través de la visualización directa y dialogar con cada grupo.- Comprobará que los alumnos han creado un personaje en el juego de Los Sims 4, entrando en la galería del juego y utilizando los <i>hagstags</i> con los nombres de cada uno de los grupos- El maestro analizará la ficha con los detalles de su personaje que le han enviado por correo comparándola con el personaje que han creado en el juego. Anotará una abreviatura al lado de la gramática y el vocabulario que no sea correcto para que los alumnos la corrijan por ellos mismos.- A su vez, comprenderá que han entendido las instrucciones sobre cómo compartir su personaje en la galería si al utilizar el |
|--|---|

| | |
|--|--|
| | <i>hagstag</i> de su grupo puede verlo. |
| NOTAS ADICIONALES PARA EL MAESTRO | <u>Tipos de agrupación</u> : toda la clase=TC; individual=I; grupos=G; parejas=P |

2.2. Segunda sesión

| | |
|---|------------------------------|
| Título: Los protagonistas de la historia | Curso: 6º de primaria |
| Asignatura: Inglés | Duración: 50 minutos |

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos de la sesión incluyen tanto los objetivos de las actividades propuestas en el aula como las de la *flipped classroom*.

- Los alumnos identificarán adjetivos y sustantivos utilizados para describir la personalidad a través de un juego de unir parejas y crearán frases de forma oral utilizando dicho vocabulario.
- Los alumnos tras leer la ficha de un personaje escrita por un compañero, recrearán el personaje teniendo en cuenta las características físicas y personales de este y escribirán un segundo deseo relacionado con el deseo del personaje que acaban de leer, utilizando la estructura de “*wish*”.
- Los alumnos asumirán el rol del personaje que han creado y se presentarán al grupo como si de una marioneta se tratara, teniendo en cuenta aspectos como la voz, los movimientos, sus características, etc.
- Los alumnos aprenderán a crear casas en el juego de Los Sims 4.
- Los alumnos describirán la casa que han creado a ordenador teniendo en cuenta los contenidos clave que se muestran en el esquema explicado por el maestro.

- Los alumnos aprenderán a compartir su casa en la galería del juego de Los Sims 4, adjuntando previamente la descripción escrita.

GUÍA DEL PROFESOR (speaking, reading, listening and writing)

| ACTIVIDAD | ESPECIFICACIONES Y COMENTARIOS | TIEMPO | AGRUPACIÓN |
|------------------|---|---------------|-------------------|
| Rutina | Lo mismo en todas las sesiones de la propuesta. | 2' | TC. |
| <i>Pre-task</i> | El maestro pedirá a sus alumnos que se reúnan con su grupo de trabajo. A continuación, les explicará que van a jugar al juego de “encuentra la pareja” (Anexo 9). Repartirá las mismas tarjetas a cada grupo. La mitad son palabras que describen características personales, en su mayoría adjetivos, y que aparecen en Los Sims 4 cuando escogen la personalidad de los personajes, y la otra mitad son imágenes sacadas de este juego que representan dichas características. Estos rasgos personales pueden ser adjetivos (como por ejemplo, “creativo”, <i>creative</i>) o sustantivos (como “amante de los gatos” o <i>cat lover</i>). Por ello, las tarjetas con las palabras indicarán también si son adjetivos o sustantivos con abreviaturas. El maestro explicará primero que significa cada una de las abreviaturas y las anotará en la | 13' | G. |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>pizarra de esta forma “Adj. → Adjective” y “N. → Noun”. Después escribirá en la pizarra un adjetivo junto su abreviatura y un sustantivo junto con su abreviatura, ambos que describan características personales, y les pedirá que piensen y digan de forma oral dos frases donde utilicen cada una de las palabras. El maestro escribirá dos frases en la pizarra, una con cada palabra, y las subrayará y dará las explicaciones sobre cómo se utilizan cada una de estas preguntándoles primero a los alumnos.</p> <p>El maestro les entregará las tarjetas a cada grupo. Primero tendrán que colocarlas en la mesa y decir primero si es un adjetivo o un sustantivo y adivinar el significado de este observando la imagen que es su pareja. Si ninguno de los miembros sabe lo que significa o no están seguros, podrán buscar su significado en el diccionario online “Wordreference”. Al hacer esto se pretende que los alumnos conozcan las palabras que tienen que emparejar ya que es difícil buscar la pareja de una imagen cuando se desconoce su significado en inglés.</p> <p>Después, tendrán que mezclar todas las cartas, tanto las que contienen palabras como las de imágenes, y las colocarán</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--------------------|--|------------|-----------|
| | <p>boca abajo. Seguidamente y por turnos, tendrán que levantar una carta y encontrar la palabra o la imagen que lo represente. Si encuentran una pareja tendrán que decir una frase de forma oral que contenga la palabra que han emparejado. Si algún alumno encuentra una palabra y no se acuerda de lo que significa podrá preguntar a sus compañeros de grupo y si ellos tampoco lo saben podrán utilizar el diccionario online “Wordreference”. Cada pareja encontrada suma un punto y gana el jugador que haya obtenido más parejas.</p> <p>Por último, el maestro mostrará cada una de las imágenes de una en una y la palabra correspondiente para que cada grupo compruebe si las han emparejado bien, y a continuación preguntará si alguien es capaz de hacer una frase con la palabra que muestre en cada momento.</p> | | |
| <p><i>Task</i></p> | <p>A continuación, el maestro les explicará lo que tienen que hacer en la tarea principal.</p> <p>En el centro de cada mesa de grupo se colocarán tres cajas. En la primera encontrarán partes del cuerpo de los personajes que han creado los miembros de ese grupo y otras extras añadidas por el maestro, en la segunda caja encontrarán las imágenes que representan los rasgos personales de los personajes y en la tercera</p> | <p>20’</p> | <p>I.</p> |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>aparecerán las imágenes que representan el gran sueño de cada uno de los sims.</p> <p>El maestro entregará a cada alumno la ficha de uno de los personajes que ha sido creado por un compañero de su grupo. Según los datos que lea, el alumno tendrá que formar el personaje, escogiendo las distintas partes del cuerpo y pegándolas en la ficha que les entregará el maestro (Anexo 10). No solo tendrán que crear el personaje a partir de las descripciones, ya que la ficha constará de tres partes. En la primera tendrán que pegar el sim que han recreado según los datos que han leído, en el segundo deberán pegar las ilustraciones que representan los tres rasgos personales del sim. Por último, en el último cuadro tendrán que colocar la ilustración que representa el gran sueño de ese sim y tendrán que pensar y escribir un segundo sueño que esté relacionado con el sueño principal utilizando la estructura de “<i>wish</i>”. Les mostrará un ejemplo sobre cómo completar la ficha siguiendo la descripción del personaje que el mismo ha creado.</p> <p>Hará especial hincapié en la parte en la que tienen que escribir un deseo utilizando la estructura de “<i>wish</i>” puesto que es una estructura nueva para ellos. Les explicará que en el último apartado de la ficha tienen</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>que escribir una frase hablando de un deseo futuro utilizando esa estructura. Les comentará que la descripción creada por él se puede leer que el sueño de su sim es tener un precioso jardín y que por lo tanto, podría desear visitar los jardines del palacio de Versalles. En la pizarra escribirá ese segundo sueño de esta forma, “<i>I wish I went to the gardens of Versailles in a future</i>”. Después les dirá que, por ejemplo, su sueño es tener una mascota por lo que escribirá justo debajo de la frase anterior “<i>I wish I had a pet</i>”. También les dirá que su madre desea tener una nueva casa por lo que escribirá en la pizarra a continuación “<i>She wish she had a new house</i>”..A continuación, les preguntará que tienen en común las frases. El maestro los guiará para que lleguen a la conclusión de que cuando se utiliza la estructura de <i>wish</i>, se acompaña con el pasado simple y que se puede aplicar con distintos sujetos. Después, enunciará varios deseos y los alumnos tendrán que expresar, oralmente, ese deseo utilizando la estructura de <i>wish</i> tal y como hizo el maestro como ejemplo. Por ejemplo, el maestro podría decir “El quiere ser doctor” (<i>He wants to be a doctor</i>). Los alumnos podrían responder “El desearía ser doctor” (<i>He wish he was a doctor</i>). Después de haberlo practicado oralmente les dirá que eso es lo que tienen</p> | | |
|--|--|--|--|

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | | |
|------------------|---|-----|----|
| | <p>que hacer en la última parte de la ficha.</p> <p>Encontrar el deseo del sim en la ficha con los detalles del personaje y pensar y escribir un nuevo deseo que esté relacionado con el primero.</p> <p>Mientras el maestro muestra y explica la ficha, les mencionará un pequeño ejemplo de lo que tienen que hacer en cada una de las partes.</p> | | |
| <i>Post-task</i> | <p>El maestro les contará que van a presentar al personaje que han creado a su grupo de trabajo, ya que son los personajes que van a aparecer en el cortometraje.</p> <p>A cada alumno le entregará la imagen del sim que ha creado porque tendrán que presentarlo como si de una marioneta se tratase, es decir, tendrán que desempeñar el rol del personaje, poniéndole voz según sus características. Tendrán que tener en cuenta la mayor cantidad de rasgos posibles para representar al personaje de la mejor forma, por ejemplo, pueden tener en cuenta la forma de caminar y mover el personaje según cómo camine.</p> <p>El personaje no se presentará directamente si no que los compañeros tendrán que formular preguntas a al personaje según lo que quieran saber de él. Cada miembro del grupo tendrá que hacerle como mínimo</p> | 15' | G. |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | | |
|---------------------------------|---|--|--|
| | <p>una pregunta al personaje. Tendrán que hacer esto con los cuatro personajes que aparecerán en los cortometrajes de cada grupo.</p> <p>Una vez explicado lo que tienen que hacer, el maestro les mostrará un ejemplo. Les mostrará el personaje que creó como ejemplo en la sesión anterior y lo presentará en primera persona como si fuera el personaje el que habla, cambiando la voz, moviéndolo según su forma de caminar. Le pedirá a los alumnos que le hagan preguntas sobre el personaje y el personaje será el que responda.</p> <p>Antes de terminar la sesión, les pedirá que en casa observen las anotaciones que les ha escrito el maestro en rojo en la ficha de los personajes ya que son errores que deben modificar en el propio juego. También les recordará que por la tarde tendrán que entrar en el correo (Anexo11) para saber lo que tienen que hacer la segunda sesión de la <i>flipped classroom</i>.</p> | | |
| <p>ACTIVIDAD EXTRA</p> | <p>Si algún grupo termina antes de tiempo, cada miembro del grupo podrá abrir el juego de Los Sims 4 en su propio ordenador e investigar cómo se crean las viviendas en el juego ya que es lo que van a aprender en la segunda sesión de la <i>flipped classroom</i>.</p> | | |
| <p>FLIPPED CLASSROOM</p> | <p>Los alumnos en sus casas deberán entrar en su correo electrónico (Anexo 11) y abrir el email que ha enviado el maestro. En él</p> | | |

| | |
|--|---|
| | <p>podrán leer las indicaciones de lo que tienen que hacer. Tras leer el mensaje, los alumnos deberán descargar el vídeo (Anexo 12) y visualizarlo.</p> <p>El maestro les explicará y demostrará las distintas opciones que existen para crear una casa tanto por fuera como por dentro. A continuación, les explicará las características básicas que debe de contener la casa que creen. Sus casas tienen que incluir como mínimo un salón, una cocina, un comedor, uno o más cuartos de baño, uno o más dormitorios para cuatro sims y un jardín. El maestro les recalará que sean creativos y que pueden añadir más habitaciones si lo desean como por ejemplo un gimnasio, una piscina, etc. También les comentará que decoren cada una de estas habitaciones con al menos los muebles que les menciona que son los esenciales para vivir, y que por supuesto, podrán añadir muebles y decoración extra para crear la casa ideal. De nuevo les pedirá que sean originales ya que existen infinitas opciones para decorar la casa. Por todo esto el vocabulario que van a trabajar son: las habitaciones básicas de una casa como salón, cocina, dormitorio, baño, comedor y jardín (<i>living room, kitchen, bedroom, bathroom y dining room</i>); el mobiliario básico de cada una de las habitaciones como puerta, ventana, sofá, sillón, mesa, estantería, televisión, lámpara, cocina, fregadero, frigorífico, armario (cocina), microondas, cama, mesa de noche, armario (habitación), escritorio, ordenador, silla, inodoro, bañera, ducha, lavabo, fuente, flor, arbusto, árbol y barbacoa (<i>door, window, sofa, armchair, table, bookshelf, television, lamp, cooker, sink, fridge, cupboard, microwave, bed, night table, wardrobe, desk, computer, chair, toilet, bath, shower, sink, fountain, flower, bush, tree and barbecue grill</i>) Alguno de estos muebles pueden aparecer en varias habitaciones. También utilizan preposiciones de lugar (<i>behind, in front of, next to, between, near</i></p> |
|--|---|

| | |
|--|--|
| | <p>y <i>on</i>), aspectos que ya han trabajado anteriormente pero que los recordará y explicará cuando muestre la colocación de los muebles en las habitaciones.</p> <p>Seguidamente, el maestro les explicará que deben escribir la descripción de la casa que han creado para poder compartirla en la galería del juego, tal y como hicieron cuando compartieron a su personaje. Se trata de un contenido que ya han trabajado anteriormente por lo que brevemente y a través de un esquema (Anexo 13) el maestro les explicará los apartados y contenidos clave que deben aparecer en su descripción. A continuación les mostrará como ejemplo la descripción de la casa que ha creado. Además, les indicará que dicho esquema y ejemplo se encuentra adjunto en el correo que ha enviado en formato pdf.</p> <p>Tras mostrarles la casa que ha creado como ejemplo y la descripción que ha escrito de la misma, les enseñará cómo compartirla en la galería. Les indicará que cuando van a compartirla, existe un apartado de descripción donde tendrán que “copiar y pegar” (<i>copy and paste</i>) la descripción que han escrito acerca de su vivienda. Por último, hará hincapié en que no se olviden de escribir a continuación de la descripción el <i>hashtags</i> con el nombre del grupo que es el mismo que utilizaron para compartir sus personajes.</p> <p>Por último, les recordará que tienen que observar la ficha del personaje que les entregó el maestro en clase para que corrijan en el juego aquello que el maestro ha anotado que gramaticalmente no es correcto. Al lado de lo que esté mal aparecerá una abreviatura o señal de corrección que les indicará por qué lo que han escrito está mal expresado o falta. Si hay algo que no entienden podrán consultarlo con el maestro en la próxima clase.</p> |
|--|--|

| | |
|---|---|
| | <p>Cuando hayan corregido los errores tendrán que guardar los cambios realizados para que se actualice la descripción del personaje en el juego. El maestro anotará todos estos aspectos que los alumnos no tienen claro para trabajarlos en próximas sesiones.</p> |
| <p>MATERIALES Y RECURSOS</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra y tiza - Reloj y calendario - Tarjetas para el juego “encuentra la pareja” (Anexo 9) - Descripciones escritas por los alumnos en la <i>flipped classroom</i> anterior. Ficha (Anexo 8) completada. - Piezas para reconstruir a los sims, imágenes que representan las personalidades de los sims e imágenes que representan los sueños de los sims. - Ficha “construye al personaje” (Anexo 10) - Ordenador - Lapicero - Correo para la segunda <i>flipped classroom</i> (Anexo 11) - Video de la segunda <i>flipped classroom</i> (Anexo 12) - Esquema sobre cómo escribir la descripción de una casa (Anexo 13) |
| <p>VERIFICACIÓN DE ENTENDIMIENTO</p> | <p>Para comprobar que los alumnos entendieron la tarea, el maestro les preguntará tras dar las instrucciones y leer las preguntas de la ficha si hay algo que no comprender para volver a explicarlo pero de otra forma más clara, sencilla, visual y con ejemplos.</p> <p>En la <i>pre-task</i> el maestro les pregunta por los adjetivos que está señalando y les pide que hagan frases con ellas para comprobar que han comprendido su significado y que saben utilizarlas.</p> <p>La ficha en la que han recreado al personaje según su descripción teniendo en cuenta su apariencia física, personalidad y sueño por cumplir, será corregida por la profesora para comprobar si han entendido la descripción que han leído. Comprobará si el</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>personaje que han recreado y los rasgos personales corresponden con los rasgos descritos en la ficha con los detalles del personaje. También podrá comprobar si han comprendido la estructura de <i>wish</i> al corregir la frase que han escrito sobre el segundo posible sueño del personaje del que han leído la ficha.</p> <p>Mientras los alumnos interpretan a sus personajes en la <i>post-task</i>, el maestro podrá comprobar si los alumnos son capaces de expresarse oralmente dando vida a un personaje, observando directamente a los alumnos si cambian la voz al interpretar al personaje y si responden coherentemente a las preguntas formuladas por los compañeros.</p> <p>Por otro lado, tanto la casa como su descripción son compartidas utilizando <i>hashtags</i> por lo que el maestro puede acceder para comprobar si hay algún aspecto gramatical o de vocabulario que se necesita reforzar, si han seguido la estructura del texto y si es coherente.</p> <p>A continuación, se explica como el maestro podrá verificar si se han cumplido los objetivos propuestos en esta sesión:</p> <ul style="list-style-type: none">- El maestro comprobará si los alumnos son capaces de identificar los adjetivos y sustantivos que aparecen en el videojuego a través de observar si encuentran las parejas y si son capaces de hacer frases oralmente.- Como he mencionado anteriormente, el maestro comprobará si los alumnos han entendido el texto comparando el personaje que han recreado con los datos que se proporcionan en la ficha de ese personaje y si han comprendido como se utiliza la estructura de <i>wish</i>. |
|--|---|

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">- También como se ha explicado anteriormente, el maestro podrá verificar, a través de la observación directa, si los alumnos son capaces de responder las preguntas formuladas oralmente por los compañeros adoptando el rol de su personaje.- Comprobará que los alumnos han creado una casa en el juego de Los Sims 4, entrando en la galería del juego y utilizando los <i>hagstags</i> con los nombres de cada uno de los grupos.- El maestro analizará la descripción que han escrito de la casa que han creado y que han enviado por correo. De esta forma podrá comprobar si hay algún aspecto gramatical o de vocabulario que se necesita reforzar, si han seguido la estructura del texto y si es coherente. Anotará una abreviatura al lado de la gramática y el vocabulario que no sea correcto para que los alumnos la corrijan por ellos mismos.- A su vez, comprenderá que han entendido las instrucciones sobre cómo compartir su casa en la galería si al utilizar el <i>hagstag</i> de su grupo puede verlo. |
| NOTAS ADICIONALES PARA EL MAESTRO | <u>Tipos de agrupación:</u> toda la clase=TC; individual=I; grupos=G; parejas=P |

2.3. Tercera sesión

| | |
|---------------------------------------|------------------------------|
| Título: ¡Imaginación al poder! | Curso: 6º de primaria |
| Asignatura: Inglés | Duración: 50 minutos |

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos de la sesión incluyen tanto los objetivos de las actividades propuestas en el aula como las de la *flipped classroom*.

- Los alumnos deberán de persuadir a sus compañeros de forma oral para que escojan su casa como escenario del cortometraje, tendrán que mostrar la casa, explicar las habitaciones que tiene y destacar los puntos fuertes de estas.

- Los alumnos escogerán la casa que más les ha gustado, tomando nota de los aspectos positivos que explican los compañeros de cada casa, comparando dichos aspectos y votando por la casa que más les ha gustado.

- Los alumnos compartirán de forma oral y anotarán por escrito posibles historias para desarrollar en su cortometraje teniendo en cuenta la introducción, el nudo y el desenlace así como los personajes que deben aparecer y los espacios en los que se podrían desarrollar.

- Los alumnos comprobarán la viabilidad de las ideas anotadas en el “*story map*” en el juego y rodearán la idea en verde si se puede llevar a cabo o en rojo si no es así.

- Los alumnos analizarán la estructura y características de los guiones de cortometraje, observando y leyendo un guión con tres escenas y respondiendo a las preguntas planteadas por el maestro.

| GUÍA DEL PROFESOR (speaking, listening and writing) | | | |
|--|--|---------------|-------------------|
| ACTIVIDAD | ESPECIFICACIONES Y COMENTARIOS | TIEMPO | AGRUPACIÓN |
| Rutina | Lo mismo en todas las sesiones de la propuesta. | 2' | TC. |
| <i>Pre-task</i> | <p>Para comenzar la sesión el maestro mostrará con la ayuda del proyector la casa que ha creado en Los Sims 4 y que les mostró como ejemplo en la <i>flipped classroom</i> de la sesión anterior (Anexo 13) y les mostrará el propósito de la <i>pre-task</i>, describir oralmente la casa que han creado y persuadir a los compañeros para que voten por ella como escenario del cortometraje. Trabajarán estructuras que se pueden utilizar en argumentos persuasivos como “<i>I think...</i>”, “<i>In addition...</i>”, “<i>The best thing about...</i>”, “<i>I recommend...</i>”. A su vez trabajarán estructuras gramaticales que ya conocen como es “<i>there is/there are</i>” y “<i>have got</i>”. Para, ello el maestro tratará de persuadirlos a través de este ejemplo, utilizando cada una de estas estructuras:</p> <p>“El nombre de esta casa es <i>Sunnyside</i>. Creo que es la casa perfecta porque tiene cinco salas con todo lo que necesitáis. El salón tiene un gran televisor y un sofá cómodo. La cocina es perfecta para</p> | 23' | G. |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>cocinar con amigos porque hay una gran mesa en el centro. Además, el baño tiene un jacuzzi donde os podéis relajar. Hay dos habitaciones con camas, armarios y ordenadores. Y lo mejor de la casa es el jardín porque hay una gran piscina donde podéis nadar. Os recomiendo que compréis esta casa porque tan solo cuesta 200.000 euros</p> <p><i>(The name of my house is Sunnyside. I think this house is perfect because it has got five rooms with all the things that you need. The living room has got a big television and a comfortable sofa. The kitchen is perfect to cook with friends because there is a big table in the middle. In addition, the bathroom has got a Jacuzzi where you can relax. There are two bedrooms with beds, wardrobes and computers. And the best thing about the house is the garden because there is a big pool where you can swim. I recommend you to buy this house because it only costs 200.000 euros)</i></p> <p>Seguidamente les preguntaré qué aspectos positivos han escuchado de la descripción oral que les acaba de presentar y la puntuación que le darían a la casa. Después, les mostraré todos los aspectos que han dicho los alumnos en una tabla y</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>les explicará que mientras escuchan a los compañeros tendrán que completar cada una de las tablas que aparecen en la ficha (Anexo), con pocas palabras los aspectos positivos que se menciona. Por ejemplo: “hay un jacuzzi (<i>there is a Jacuzzi</i>)”, “Es grande (<i>it is big</i>)”, “Tiene una piscina (<i>it has got a pool</i>). De esta forma, tras haber escuchado a todos los compañeros, podrán comparar los aspectos positivos de cada una de las casas y votar por la que más les gusta.</p> <p>A continuación, les explicará los aspectos a tener en cuenta cuando describan su casa:</p> <ul style="list-style-type: none">- Que se dirijan a sus compañeros de grupo que son las personas que pueden elegir su casa.- Que digan el nombre de su vivienda.- Que argumenten porqué deberían de comprar su casa utilizando las expresiones que les ha mostrado.- Que mencionen cada una de las habitaciones y destacando lo mejor de cada una de ellas- Que para argumentar piensen en los aspectos que más destacan como por ejemplo el tamaño, los muebles, algo que | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>sea único, etc.</p> <p>- Que no se les olvide terminar diciendo cuál es el precio de la vivienda.</p> <p>Además, anotará en una esquina de la pizarra palabras que pueden servirles de ayuda como por ejemplo el verbo costar (<i>to cost</i>), el sustantivo precio (<i>price</i>), etc. y anotará de forma abreviada si es un verbo, un sustantivo, adjetivo... A continuación leerá cada una de las palabras de una en una, les dirá una frase con cada una de ellas y preguntará si hay alguna que no entienden lo que significa.</p> <p>El maestro les pedirá a los alumnos que se unan a su grupo de trabajo. A continuación, repartirá a sus autores todas las descripciones de las casas que han escrito en la <i>flipped classroom</i> de la sesión anterior. El maestro les dejará unos minutos para que reflexionen sobre cómo van a vender su casa, siguiendo los pasos que están escritos en la pizarra, y deberán anotar brevemente en esa misma hoja cuál es el punto fuerte de cada una de las habitaciones para que les sirva como apoyo cuando la vendan a sus compañeros de grupo.</p> <p>Una vez pasado ese tiempo, los alumnos</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>tendrán que persuadir a sus compañeros de forma oral para que su casa sea la que utilicen en el cortometraje. Mientras la describen oralmente mostrarán su casa a través del juego de Los Sims 4 utilizando el ordenador, de esta forma podrán enseñar todas las salas detalladamente. De uno en uno irán vendiendo y mostrando su casa al resto de miembros del grupo. Cada uno de los compañeros tendrá que anotar en la hoja que les entregó (Anexo 14), los aspectos positivos de la casa que se ha mostrado.</p> <p>Después, el maestro les explicará que de forma anónima van a votar por la casa que les gustaría utilizar para su cortometraje. El maestro recalcará que no pueden votar por su propia casa, tienen que votar por la que más les haya gustado de las que han presentado sus compañeros de grupo.</p> <p>Seguidamente, el maestro les dará una papeleta en blanco para que escriban el nombre del compañero que ha creado la mejor casa. Una vez escrito el nombre, tendrán que doblar la papeleta y meterla en la caja que hay en el centro de la mesa. Luego, el maestro asignará en cada grupo un alumno encargado de anotar en una cuartilla los votos y el nombre de la persona que ha sido elegida en la votación.</p> | | |
|--|--|--|--|

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | | |
|--------------------|--|------------|-----------|
| | <p>El maestro les explicará y mostrará que el recuento deberán hacerlo de la siguiente manera. En la cuartilla tendrán que escribir los nombres de los integrantes del grupo y con marcas de conteo (rayas) anotarán los puntos. El alumno elegido tendrá que coger las papeletas de votación, leer los nombres que aparecen en cada una de ellas y anotarlos en el papel. Tras hacer el recuento se descubrirá que casa es la elegida para el cortometraje y rodearan el nombre de la persona que lo ha creado. Si en algún grupo hay un empate se volverá a repetir la votación entre los nombres con más votos que están empatados.</p> | | |
| <p><i>Task</i></p> | <p>Ahora los alumnos ya tienen creados a los personajes y elegida la casa en la que se va a desarrollar la historia. Por ello, el maestro les anunciará que tienen dos opciones para crear la historia de su cortometraje. La primera es pensar en ideas que se basen en “era un día maravillo hasta... (<i>It was a wonderful day until...</i>)” o “era un día horrible hasta que... (<i>It was a horrible day until...</i>)”. Se trata de un tema abierto para que cada grupo pueda desarrollar su propia historia dentro del mismo tema. También destacará que la historia que cuente el cortometraje tiene que transmitir un mensaje por lo que es muy importante que tengan claro que es lo</p> | <p>25’</p> | <p>G.</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>que quieren transmitir al público.</p> <p>A continuación, el maestro les dirá que es hora de pensar en cómo será la historia. Les mostrará una ficha (Anexo 15) que es un mapa de la historia (<i>story map</i>) en el que aparecen cinco cuadros. En los cuadros superiores aparecerá uno de ellos que dice “personajes (<i>characters</i>)” y otro que dice “escenarios (<i>settings</i>)”. En la parte inferior del papel se encuentran tres cuadros que dicen respectivamente, “comienzo (<i>beginning</i>)”, “nudo (<i>climax</i>)” y “desenlace (<i>ending</i>)”. Estos conceptos ya los trabajaron en la primera sesión por lo que el maestro les preguntará a los alumnos que significa cada una de esas palabras en relación con las historias. Si hay algún concepto que desconocen lo explicará de forma sencilla para que lo comprendan.</p> <p>Comenzarán completando las tablas que dicen personajes y escenario. El maestro repartirá miniaturas de sus personajes a los distintos grupos. Cada alumno en su propia ficha tendrá que pegar la imagen de cada uno de los personajes que aparecerá en la historia. Los miembros del grupo irán de uno en uno, compartiendo el nombre de sus personajes y sus tres características principales para que de esta forma todos</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>las anoten en su ficha en el pequeño cuadro que está colocado debajo de la imagen del personaje. En el apartado que dice “escenario (<i>setting</i>)”, deberán anotar las posibles zonas de la casa en la que se podría desarrollar la historia así como otros espacios que aparecen en el propio juego como parques, bares, museos, etc. Como mínimo tienen que utilizar alguna zona de la casa pero pueden emplear varias habitaciones de esta e incluso otras que aparecen en el juego como las que se mencionaron anteriormente.</p> <p>Si no se acuerdan de que características tenía el personaje o la casa podrán consultar tanto la ficha de los personajes como la descripción de la casa escogida, ya que el maestro les entregó una copia en papel de las descripciones que hicieron de ambos.</p> <p>Seguidamente, les explicará que tienen que hacer una lluvia de ideas. Pedirá que todos los miembros del grupo participen y propongan ideas. Para ello los miembros del grupo tendrán que pensar en posibles historias que se puedan desarrollar bajo el tema “era un día maravillo hasta... (<i>It was a wonderful day until...</i>)” o “era un día horrible hasta que... (<i>It was a horrible day until...</i>)”, pueden proponer historias para</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>ambos temas. Les pedirá que cada miembro del grupo piense de forma individual en una historia, partiendo sobre cómo comienza, qué conflicto o suceso importante transcurre en él y cómo termina el conflicto o suceso importante. El maestro creará tres columnas en la pizarra, una para cada parte de la historia. Señalará la columna que dice “comienzo (<i>beginning</i>)” y les dirá que en ese apartado tienen que poner en situación a la audiencia proporcionando detalles del escenario en el que ocurre la historia y los personajes que la desarrollan. A continuación anotará en la pizarra expresiones que pueden utilizar para escribir el comienzo: “Un/a día/noche... (<i>One day/night...</i>)”, “Era un/a día/noche... (<i>It was a ____ day/night ...</i>)”, “Hace mucho tiempo... (<i>Long time ago...</i>)”, “El lunes/ cualquier día de la semana... (<i>On Monday/ any day of the week...</i>)”, “Durante las vacaciones/ las navidades/ el verano (<i>During holidays/ Christmas/ Summer</i>)”, (“Estaba con... (<i>I was with...</i>)”, “Estábamos en... (<i>We were in...</i>)”. Les preguntará por alguna otra forma con la que pudieran comenzar una historia y la añadiría en la columna. Después, les dirá que tendrán que continuar la historia explicando lo que pasó para que cambiaran los</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>acontecimientos, siguiendo un orden. En la columna que dice “nudo (<i>climax</i>) anotará expresiones que les puede ser de utilidad: “De repente (<i>Suddenly</i>)”, “Luego (<i>Then</i>)”, “Pero (<i>But</i>)”, “Mientras estaba/estábamos... (<i>Meanwhile I was/We were...</i>)”, “Después de eso (<i>After that</i>)”. Les preguntará a los alumnos si se les ocurre alguna otra forma para seguir la historia e introducir el cambio de acontecimientos y las anotará en la columna. El último paso concluir la historia, explicar lo qué pasó después del cambio de acontecimientos y podrán utilizar expresiones como “Finalmente (<i>Finally/ At last/ In the end</i>)”, “A pesar de todo esto (<i>Despite all this...</i>)”, “Con el paso del tiempo (<i>As time passed</i>)”, “Como resultado (<i>As a result</i>)”. Del mismo modo que antes, el maestro anotará las ideas propuestas por los alumnos. De forma oral y mostrándolo en el proyector expondrá un ejemplo con cada una de las expresiones para que observen como se utiliza.</p> <p>El maestro les dará unos minutos de reflexión individual y cuando ya tengan alguna idea pensada les pedirá que compartan sus historias y anoten dichas ideas en cada uno de los tres cuadros según corresponda al comienzo, la trama o el final.</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|-------------------------------|--|--|--|
| | <p>Para que esto les quede más claro les mostraré como ejemplo la misma ficha completada con ideas que le han surgido al maestro con una temática distinta a la que les ha propuesto.</p> <p>Como he explicado anteriormente, el maestro entregará una hoja a cada alumno, la rellenarán de forma individual pero compartiendo las ideas de forma grupal. Es decir, compartirán las ideas que se les ocurran y todos anotarán en su propia ficha las ideas sugeridas tanto por ellos mismos como por sus compañeros. De esta forma, cada alumno se llevará la ficha a su casa y podrá comprobar cuáles de esas ideas son viables en el juego y cuáles no. Pedirá a todos los alumnos que participen, que compartan sus ideas y que sean originales.</p> <p>Antes de terminar la sesión, les pedirá que en casa observen las anotaciones que les ha escrito el maestro en rojo en la descripción que han escrito sobre su casa ya que son errores que deben de modificar en el propio juego. También les comentará que volverán a recibir un correo (Anexo 16) con el vídeo para la tercera sesión de <i>flipped classroom</i>.</p> | | |
| <p>ACTIVIDAD EXTRA</p> | <p>Si algún grupo termina antes de tiempo, cada miembro con su</p> | | |

| | |
|--|---|
| | <p>propio ordenador podrá entrar en el juego y comprobar la viabilidad de las ideas propuestas.</p> |
| <p><i>FLIPPED CLASSROOM</i></p> | <p>Los alumnos en sus casas deberán entrar en su correo electrónico y abrir el email (Anexo 16) que ha enviado el maestro. En él podrán leer las instrucciones sobre lo que tienen que hacer. Primero les pedirá que visualicen un primer vídeo (Anexo 17) donde les explica cómo colocar la vivienda que ha escogido su grupo y cómo añadir los personajes del grupo a la vivienda. A continuación, les pedirá que cojan la ficha que rellenaron en clase con la lluvia de ideas y que comprueben si cada una de esas ideas se pueden llevar a cabo en el juego. De una en una tendrán que probar si se puede recrear en el juego o no. En caso de que la idea se pueda llevar a cabo tendrán que rodearla con un lapicero verde y en caso de que no pueda llevarse a cabo la rodearán con un lapicero rojo. De esta forma, será más fácil seleccionar las ideas para su cortometraje ya que podrán descartar aquellas que no pueden llevarse a cabo.</p> <p>Después de que hagan esto, el maestro les explicará que tendrán que visualizar un segundo vídeo (Anexo 18). Como van a comenzar a crear el cortometraje es necesario recuerden qué es un cortometraje y cuáles son sus características principales, aspectos que ya analizaron en la primera sesión. Estos aspectos ya los analizaron en la primera sesión por lo que es un recordatorio. En las próximas sesiones van a crear el guión y por ello, les explicará qué son las escenas y cuándo se cambia de una escena a otra, ya que en las próximas sesiones tendrán que escribir el guión y grabar el cortometraje. Les mostrará diversos ejemplos para que diferencien dentro de un cortometraje cuando se cambia de una escena a otra. En la próxima sesión el maestro preguntará a los alumnos por estos aspectos que ha explicado, mostrándoles un</p> |

| | |
|-------------------------------------|---|
| | <p>ejemplo, para comprobar si han entendido lo que se explica en el vídeo.</p> <p>Por último, les mostraré dos imágenes (Anexo 19) de un guión en el que aparecen escritas tres escenas de un cortometraje. Les pediré que reflexionen acerca de las siguientes cuestiones ya que hablarán sobre ellas en la próxima sesión. “¿Por qué se utilizan los guiones? ¿Qué indican las frases que se encuentran entre paréntesis? ¿Qué indican las frases después de los nombres? ¿Qué indican las palabras a continuación del número de escena? (<i>Why do people use scripts? What do the phrases in brackets mean? What do the phrases after the names mean? What do the words after the scene number mean?</i>)</p> |
| <p>MATERIALES Y RECURSOS</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra y tiza - Reloj y calendario - Ordenador - Proyector - Juego de Los Sims 4 - Hojas con las descripciones de las viviendas escritas por los alumnos - Ficha para anotar los puntos fuertes de las casas (Anexo 14) - Lapiceros - Papeletas - Bolsa - Ficha “<i>story map</i>” (Anexo 15) - Correo para la tercera <i>flipped classroom</i> (Anexo 16) - Primer vídeo de la tercera <i>flipped classroom</i> (Anexo 17) - Segundo vídeo de la tercera <i>flipped classroom</i> (Anexo 18) - Ejemplo de un guión de cortometraje (Anexo 19) |

| | |
|---|---|
| <p>VERIFICACIÓN DE ENTENDIMIENTO</p> | <p>Para comprobar que los alumnos entendieron la tarea, el maestro les preguntará tras dar las instrucciones y leer las preguntas de la ficha si hay algo que no comprenden para volver a explicarlo pero de otra forma más clara, sencilla, visual y con ejemplos.</p> <p>En la <i>pre-task</i> el maestro les mostrará un ejemplo detallado para que los alumnos comprendan lo que tienen que hacer en la tarea principal. Dejará los puntos que tienen que seguir por escrito en la pizarra y a su vez, en una de las esquinas escribirá palabras que les pueden ser de utilidad a la hora de presentar la vivienda que han creado. Les preguntará por el significado de las palabras en español para comprobar si entienden su significado.</p> <p>A continuación, se explica como el maestro podrá verificar si se han cumplido los objetivos propuestos en esta sesión:</p> <ul style="list-style-type: none">- El maestro comprobará a través de observación directa y grabaciones de audio los alumnos utilizan las pautas y estructuras explicadas para introducir argumentos con el fin de persuadir a los compañeros.- Verificará si los alumnos toman nota de los aspectos positivos que mencionan los compañeros a través de la observación directa y comparando las anotaciones con lo que dicen los alumnos en las grabaciones.- El maestro observará, a través de la lectura del “<i>story map</i>”, si los alumnos comprenden lo que se tiene que contar en la introducción, nudo y desenlace y historia y si utilizan las expresiones específicas para cada una de las partes. Anotará abreviaturas al lado de los errores gramaticales y de vocabulario para que los propios.- El maestro podrá comprobar que ideas pueden llevarse a cabo en |
|---|---|

| | |
|---|---|
| | <p>el juego y cuáles no, al observar en su hoja las ideas que están rodeadas en verde o rojo.</p> <p>- Verificará que los alumnos comprenden las características básicas de los cortometrajes y guiones con las respuestas que den los alumnos de forma oral.</p> |
| <p>NOTAS ADICIONALES PARA EL MAESTRO</p> | <p><u>Tipos de agrupación:</u> toda la clase=TC; individual=I; grupos=G; parejas=P</p> |

2.4. Cuarta sesión

| | |
|-----------------------------------|------------------------------|
| Título: ¡Somos guionistas! | Curso: 6° de primaria |
| Asignatura: Inglés | Duración: 50 minutos |

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos de la sesión incluyen tanto los objetivos de las actividades propuestas en el aula como las de la *flipped classroom*.

- Los alumnos definirán oralmente lo que es un cortometraje y una escena respondiendo las preguntas formuladas por el maestro y explicarán si las imágenes que muestra forman parte de una misma escena o no, de acuerdo con lo que explicó el maestro en la *flipped classroom* anterior.

- Los alumnos identificarán la estructura de un guión leyendo, ordenando los fragmentos dados y completando de forma escrita los detalles que faltan en el guión.

- Los alumnos decidirán qué ideas desarrollarán en la historia de su cortometraje dialogando sobre que ideas hay que descartar y cuáles podrían desarrollar.

- Los alumnos escribirán el guión de su cortometraje a ordenador teniendo en cuenta las estructuras que han trabajado anteriormente, escribiendo descripciones de acciones y diálogos entre personajes.

- Los alumnos descubrirán qué tipos de planos se utilizan en los cortometrajes y cuáles son sus características de cada uno de ellos observando un ejemplo de cada uno de ellos y respondiendo a las preguntas planteadas por el maestro.
- Los alumnos serán capaces de grabar la pantalla de juego utilizando las herramientas que proporciona el juego Los Sims 4, visualizando un video explicativo y realizando capturas de vídeo para la tarea requerida por el maestro.

GUÍA DEL PROFESOR (speaking, listening, writing and reading)

| ACTIVIDAD | ESPECIFICACIONES Y COMENTARIOS | TIEMPO | AGRUPACIÓN |
|------------------|---|---------------|-------------------|
| Rutina | Lo mismo en todas las sesiones de la propuesta. | 2' | TC. |
| <i>Pre-task</i> | La sesión comenzará hablando sobre lo que visualizaron en la <i>flipped classroom</i> de la sesión anterior. Comenzará preguntándoles cuáles son las características básicas de los cortometrajes y cuáles son sus características. Después, les preguntará qué son las escenas y en qué se diferencian unas de otras. A continuación, les mostrará varias parejas de imágenes y los alumnos tendrán que explicar si las imágenes pertenecen a la misma escena o escenas distintas con el fin de que recuerden que en una escena los sucesos ocurren en el mismo momento y lugar. | 18' | I. G. |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>Seguidamente, mostrará en la pizarra el ejemplo de guión (Anexo 19) que les envió por correo en la <i>flipped classroom</i> anterior y formulará las preguntas que les planteó en ese mismo correo de una en una para que los alumnos compartan sus reflexiones. También les preguntará que es una escena y cómo saben que dentro del cortometraje se ha cambiado de una escena a otra. El maestro hará las aclaraciones oportunas y hará hincapié en que los textos que están entre paréntesis describen las acciones de los personajes y que por ello, siempre se escriben en tiempo presente y tercera persona. Por ejemplo, Sara cocina unos espaguetis mientras habla con su amiga Marta (<i>Sarah is cooking spaguetti while she talks with her friend Martha</i> en inglés).</p> <p>A continuación, a cada alumno le entregará varios fragmentos de una escena de un guión (Anexo 20). Les indicará que van a tener que organizar el guión de la primera escena del cortometraje "<i>Taking flight</i>". Para ello, tendrán que leer primero todos los fragmentos de texto para que identifiquen si son diálogos, descripciones de acciones, etc. A continuación, tendrán que intentar ordenar los fragmentos del guión según la estructura que han observado que debería de seguir. Una vez</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>que los alumnos hayan ordenado los fragmentos y escrito la pequeña descripción pedirá a los alumnos que se agrupen, que comparen si el guión lo han ordenado de la misma forma y explicar por qué lo han ordenado de esa forma.</p> <p>Después, tendrán que visualizar la escena, que comienza en el minuto 0 y termina en el 0:20 (Anexo 21), para comprobar que el orden es el correcto y modificarlo en caso de que lo consideren. Por último, tendrán que escribir en el hueco que hay a la derecha del fragmento que dice escena 1, una pequeña descripción informativa de esta: si se desarrolla en el interior o exterior, el lugar exacto donde se desarrollan las acciones y si es de día o de noche. Al lado de cada número de escena escribirán los detalles, mencionados anteriormente, de la siguiente forma:</p> <p>“Escena 1: INT. SALÓN – DÍA” (Scene 1: <i>IN. LIVING ROOM-DAY</i>)”.</p> <p>Después, el maestro mostrará el cortometraje con el proyector. Tras ver la primera escena, comentará el orden de los fragmentos de texto y les preguntará sobre cómo han escrito los detalles informativos de la escena 1. Después terminarán de visualizar el cortometraje y les preguntará por el mensaje que creen que transmite el</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>cortometraje y por qué la primera escena termina en el minuto 0:20.</p> <p>A continuación, les dirá que en esta sesión aprenderán a escribir el guión de su cortometraje, y que para ello se apoyarán en las ideas anotadas en el “<i>Story map</i>”, pero que antes de escribir hay que parar, pensar y planear.</p> <p>Anotará en la pizarra que el cortometraje tiene que durar como mínimo 2 minutos y como máximo 5. Y les mostrará un ejemplo de cómo transformar algunas ideas del <i>Story map</i> en un guión de cortometraje. Les hará ver que las ideas que anotaron están escritas en pasado porque generalmente una historia se cuenta en pasado pero que en el caso de los cortometrajes el tiempo verbal que más se utiliza es el presente ya que se trata de explicar lo que los personajes están haciendo en el mismo momento puesto a que los actores al leer el guión actúan según lo que leen. Esto sucede en los textos entre paréntesis que describen las acciones de los personajes pero en los diálogos pueden utilizar otro tipo de tiempo verbal, el pasado para hablar de acontecimientos ya pasados o el futuro para hablar de acontecimientos que sucederán en un futuro. A su vez les hará</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>reflexionar de forma oral sobre qué es necesario para que se establezca un diálogo.</p> <p>A continuación les mostraré un ejemplo sobre cómo ha agrupado las ideas que aparecen en su <i>Story map</i> según las escenas, que indican el tiempo y el lugar en el que ocurre la historia. Y mostraré como transforma las ideas de la primera escena en un fragmento del guión del cortometraje.</p> <p>Por ejemplo, del apartado de introducción el maestro agrupó ideas y obtuvo esta parte de la historia que formará parte de la primera escena que tiene lugar de día y en la habitación. “El lunes Sarah se despertó rápidamente, se acercó a la cama de su amiga Marta y le preguntó si está despierta para ir a preparar un desayuno especial porque era el cumpleaños de Diego. Marta se levantó deprisa y le dijo que era verdad, que tenían que prepararlo. (On Monday Sarah woke up quickly, she went to her friend Marta's bed and asked her if she was awake to prepare a special breakfast because it was Diego's birthday. Martha got up quickly and said that it was true, that they had to prepare it”.</p> <p>A continuación les mostraré cómo escribir</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>esa parte de la historia como un guión de cortometraje. Les pedirá que agrupen las ideas según la escena que corresponda y que en una escena las acciones se desarrollan en el mismo lugar y en el mismo tiempo, por lo que si una de estas cambia, se cambia automáticamente de escena. Al agrupar las ideas por escenas es más fácil desarrollar cada una de ellas en el guión. Una vez que saben que ideas se van a desarrollar en cada escena les recordará que para escribir el guión, primero tienen que escribir el número de escena y especificar con abreviaturas si se desarrolla en el interior o exterior, el lugar concreto en el que se desarrolla y si es de día/tarde/noche. Les recalcará que es muy importante que piensen donde y cuando se desarrollan las acciones porque una vez que cambie uno de estos aspectos se tratará de otra escena. Les recordará que después tienen que explicar las acciones de los personajes entre paréntesis y en presente simple porque son acciones que ocurren en el momento. Y que a continuación, se escriben los diálogos entre dos o más personas y que para expresar los diálogos tienen que escribir el nombre de la persona que habla, dos puntos y lo que dice a otra o varias personas. Seguidamente, otra persona hablaría en la conversación y lo escribirían de la misma manera. Para que</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>lo entiendan les mostrará el texto anterior en versión guión.</p> <p>“Escena 1: INT. HABITACIÓN – DÍA (Sara se despierta, se acerca a la cama de Marta y le pregunta susurrando)</p> <p>Sara: ¡Marta! ¿Estás despierta? Tenemos que preparar el desayuno para Diego por su cumpleaños. (Marta se levanta de prisa)</p> <p>Marta: ¡Es verdad! Vamos.”</p> <p>“Scene 1: INS. BEDROOM- DAY (Sarah wakes up, goes to Martha’s bed and asks her whispering)</p> <p>Sarah: Martha! Are you awake? We have to prepare Diego’s breakfast because of his birthday. (Martha gets up quickly)</p> <p>Martha: It’s true! Let’s go.”</p> <p>Además, les aconsejará que establezcan un color para cada personaje y que subrayen su nombre solo y cuando hable, no en el apartado que se describen las acciones. De esta forma, es más fácil distinguir que partes del texto son diálogos y quién es el que habla.</p> <p>Una vez explicado todo esto, se pondrán a trabajar en grupo. Primero tendrán que sacar la ficha donde anotaron todas las</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--------------------|---|------------|-----------|
| | <p>ideas básicas para las historias y que fueron comprobadas previamente en casa si se podían llevar a cabo en el juego o no. Los miembros de cada grupo compartirán que ideas se pueden crear en Los Sims 4 y tendrán que elegir que ideas desarrollar en su historia en cada una de las partes (introducción, nudo y desenlace) para desarrollarlas. También tendrán que decidir los escenarios en los que se desarrollará la historia de todos los que propusieron y rodearlos en la ficha “<i>Story map</i>”. Por último, tendrán que agrupar las ideas según en qué escena se desarrollará y las enumerarán para seguir un orden.</p> <p>El maestro observará y hablará con cada grupo sobre cómo escriben cada una de las escenas del guión para comprobar que han entendido cómo se escriben los guiones y guiarles en lo que necesiten.</p> <p>Les recalcará que la historia que desarrollen en su cortometraje tiene que crear interés, que la audiencia quiera seguir viéndolo.</p> | | |
| <p><i>Task</i></p> | <p>Una vez que sepan cómo va a comenzar la historia, qué conflicto o suceso importante ocurre y cómo se soluciona o termina. Tendrán que desarrollar las ideas más a fondo y escribir el guión. Siguiendo la</p> | <p>30’</p> | <p>G.</p> |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>estructura que les explicó el maestro y que tendrán como ejemplo reflejado en la pizarra.</p> <p>El maestro escribirá en la pizarra los requisitos que deben seguir todos los cortometrajes. La primera es que tiene que durar como mínimo 2 minutos y como máximo 5. Y la segunda, que todos los personajes deben dialogar, todos tienen que entablar una conversación. Esto no significa que todos tengan que hablar a la vez, pueden escribir diálogos entre dos personajes, tres o cuatro, que es el máximo de personajes que aparecen por cortometraje.</p> <p>Les recordará que en la pizarra les deja como ejemplo el fragmento de guión que ha escrito el maestro. Les mencionará que en caso de que lo necesiten pueden consultar algún aspecto gramatical o vocabulario pueden consultarlos en las fichas que han trabajado a lo largo del curso. Además, les facilitará el enlace al diccionario online “Wordreference” donde podrán consultar aquellas palabras que no conozcan. En caso de que no comprendan cómo utilizar dichas palabras podrán consultarlo con el maestro.</p> <p>El guión lo escribirán con ordenador</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>utilizando el programa Microsoft Word, un programa que ya conocen. En la primera sesión, los miembros del grupo se repartieron los distintos papeles a desempeñar en la creación del cortometraje. Los alumnos de forma conjunta decidirán cómo se desarrolla la historia: cómo comienza, sigue y termina la historia. Pero, el miembro del grupo que es el guionista es el que se encargará de escribir en el documento de Word el guión que entre todo el grupo creen.</p> <p>El maestro les recordará que empezarán escribiendo la primera escena y que es esencial que anoten si se desarrolla en el interior o exterior, en qué lugar tienen lugar las acciones concretamente y si es de día o de noche. Tendrán que tener muy presente que cuando los personajes cambian de lugar y/o de tiempo, cambiarán de escena y tendrán que continuar escribiendo esa segunda escena, anotando la pequeña descripción que ayuda a diferenciar una escena de otra.</p> <p>Mientras que escriben el guión en un ordenador, en otro podrán entrar en la partida de Los Sims 4 y visualizar a los personajes y los escenarios, de esta forma podrán escribir con más detalle las acciones que realizarán los personajes</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>durante la historia.</p> <p>Antes de terminar la sesión, les comentará que volverán a recibir un correo (Anexo 22) con el vídeo para la próxima sesión de la <i>flipped classroom</i>.</p> | | |
| <p>ACTIVIDAD EXTRA</p> | <p>Si algún grupo termina antes de tiempo, podrán explorar el juego de Los Sims 4 y empezar a pensar cómo podrían reflejar ese guión a través de las acciones, interacciones y diálogos entre Los Sims 4.</p> | | |
| <p><i>FLIPPED CLASSROOM</i></p> | <p>Los alumnos en sus casas deberán entrar en su correo electrónico y abrir el email (Anexo 22) que ha enviado el maestro. En él podrán leer las indicaciones que les da el maestro. Como siempre tendrán que visualizar un video, en este caso, el maestro ha creado un video (Anexo 23) sobre qué planos se utilizan en los cortometrajes y cuáles son sus características y cómo grabar la pantalla del videojuego utilizando la opción que ofrece el propio juego de Los Sims 4 para poder grabar las escenas de su cortometraje. Además, les explicará como grabar diferentes planos utilizando las distintas opciones del juego para acercar, alejar y mover la pantalla del juego.</p> <p>Tras explicarles los planos que existen, les explicará que para grabar las escenas pueden utilizar distintos planos. Por ello, les explicará las funciones del programa que van a utilizar para grabar esas escenas (cómo se graba y captura la pantalla, cómo y dónde se guarda el archivo mp4) y cómo se graban los distintos planos. Les aclarará que cuando cambien de plano tienen que para la grabación y guardar ese fragmento que se llama “toma (<i>take</i>)” con un nombre específico. Les recalcará que dentro de una escena</p> | | |

| | |
|--|---|
| | <p>se pueden utilizar distintos planos, por lo que cada vez que se cambie de plano será una toma distinta. Para guardar cada toma tendrán que indicar a que escena corresponde y a continuación el número de toma que es para que de esta forma conozcan el orden en el que van los fragmentos de video y sea más sencillo organizarlos en el editor de vídeo que utilizarán en próximas sesiones. Por ejemplo, si en la primera escena, graban dos tomas y en la segunda escena graban una toma se guardarán los archivos como “Escena 1 Toma 1 (<i>Scene 1 Shot 1</i>)”, “Escena 1 Toma 2 (<i>Scene 1 Shot 2</i>)” y “Escena 2 Toma 1 (<i>Scene 2 Shot 1</i>)”. Para comprobar que le han entendido les pedirá que realicen la tarea que se propone a continuación. Además, en la próxima sesión recordará estos aspectos que ha explicado en el vídeo.</p> <p>Les asignará la siguiente tarea, primero les pedirá que entren en la partida que utilizaron en la sesión anterior, cuando colocaron la casa y los personajes de su grupo y luego les explicará que tienen que grabar una escena que comience cuando el personaje obtiene los productos del frigorífico y que termine cuando pruebe lo que ha cocinado. Estas acciones que realizan los personajes es un ejemplo cualquiera para que aprendan a utilizar el programa y se familiaricen con el vocabulario técnico que se emplea en el mundo cinematográfico. Les pedirá que graben tres tomas y cada una de ellas con un plano distinto, podrán utilizar los que ellos prefieran. Les indicará que en la primera toma tienen que grabar como el personaje coge los alimentos del frigorífico, en la segunda toma con un plano distintos cómo cocina y en la tercera toma con otro plano distinto a los anteriores como prueba lo que ha cocinado. Les recalcará que pueden desplazar la cámara, no significa que tenga que estar fija ya que si el personaje se mueve pueden seguirlo para grabar el movimiento pero en cada toma tienen que utilizar el mismo tipo de plano.</p> |
|--|---|

| | |
|---|--|
| | <p>En este caso, el archivo tendrán que nombrarlo como “grabación (<i>recording</i>)”, su nombre y el número de toma que es. Por ejemplo, “Grabación Laura toma 1 (<i>Recording Laura Shot</i>)”, “Grabación Laura toma 2 (<i>Recording Laura Shot 2</i>)” y “Grabación Laura toma 3 (<i>Recording Laura Shot 3</i>)”.</p> <p>Después, les pedirá que esas grabaciones se las envíen por correo. Además, les recordará que si tienen cualquier duda pueden enviarle un correo para consultársela.</p> |
| <p>MATERIALES Y RECURSOS</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra y tiza - Reloj y calendario - Ordenador - Proyector - Fragmentos escritor por el maestro del guión de la primera escena “<i>Taking flight</i>” (Anexo 20) - Primera escena del cortometraje “<i>Taking flight</i>” (Anexo 21) - Correo para la cuarta <i>flipped classroom</i> (Anexo 22) - Video de la cuarta <i>flipped classroom</i> (Anexo 23) |
| <p>VERIFICACIÓN DE ENTENDIMIENTO</p> | <p>Para comprobar que los alumnos entendieron lo que tienen que hacer en la sesión el maestro les preguntará, tras explicar y dar las instrucciones, si hay algo que no comprender para volver a explicarlo pero de otra forma más clara, sencilla, visual y con ejemplos.</p> <p>A continuación, se explica como el maestro podrá verificar si se han cumplido los objetivos propuestos en esta sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos demostrarán que comprenden lo que es un cortometraje y una escena respondiendo las preguntas formuladas por el maestro y argumentando por qué las imágenes forman parte |

| | |
|---|---|
| | <p>de una misma escena o no.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El maestro comprobará si los alumnos reconocen las distintas partes que forman un guión según sus respuestas y cómo organicen los fragmentos entregados por el maestro, de forma desordenada. - A través de la observación directa y conversando con cada grupo el maestro verificará las ideas que los miembros del grupo han decidido que serán la base de su historia, teniendo en cuenta las tres partes de esta (introducción, nudo y desenlace). - El maestro comprobará si los alumnos comprenden la estructura de los guiones a través de la escritura del guión de su propio cortometraje. - Verificará que los alumnos comprenden las características básicas de los planos que se utilizan en el cine y para que se utilizan cada uno de ellos, a través de las respuestas que den los alumnos de forma oral. - El maestro comprobará si han comprendido cómo grabar las tomas de un cortometraje, capturando la pantalla del videojuego, a través de la tarea que les enviarán al maestro. |
| <p>NOTAS ADICIONALES PARA EL MAESTRO</p> | <p><u>Tipos de agrupación:</u> toda la clase=TC; individual=I; grupos=G; parejas=P</p> |

2.5. Quinta sesión

| | |
|--|------------------------------|
| Título: Un, dos, tres... ¡Acción! | Curso: 6° de primaria |
| Asignatura: Inglés | Duración: 50 minutos |

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos de la sesión incluyen tanto los objetivos de las actividades propuestas en el aula como las de la *flipped classroom*.

- Los alumnos identificarán los nombres de cada uno de los planos que van a utilizar mencionando letras hasta descifrar la palabra en el juego del ahorcado.
- Los alumnos reconocerán los seis tipos de cortometrajes que van a utilizar en el cortometraje a través de escuchar la descripción del plano y señalar a la imagen que lo representa.
- Los alumnos visualizarán dos videos, de una misma escena y diferenciados porque uno de ellos está completamente grabado con un único plano y el segundo alterna varios, con el fin de que observen cómo los planos influyen en los cortometrajes. Tras visualizarlos el maestro de forma oral les preguntará cuál les ha gustado más y por qué.
- Los alumnos dialogarán oralmente utilizando expresiones para declarar una opinión, estar a favor o en contra de alguien con el fin de decidir los tipos de planos que utilizarán en cada escena.
- Los alumnos serán capaces de capturar en vídeo los distintos planos de cada una de las escenas reflejando lo escrito en el guión y guardar estas grabaciones de la forma que explica el maestro.
- Los alumnos serán capaces de grabar audios utilizando el programa de ordenador Audacity, visualizando un video explicativo y grabando un efecto de sonido para la tarea requerida por el maestro.

| GUÍA DEL PROFESOR (speaking, listening and reading) | | | |
|--|--|---------------|-------------------|
| ACTIVIDAD | ESPECIFICACIONES Y COMENTARIOS | TIEMPO | AGRUPACIÓN |
| Rutina | Lo mismo en todas las sesiones de la propuesta. | 2' | TC. |
| <i>Pre-task</i> | <p>La sesión comenzará con el juego del ahorcado para identificar los seis tipos de planos que pueden utilizar en su cortometraje. En este juego participará toda la clase de forma conjunta. Antes de empezar, recordarán cada una de las letras del abecedario. Después, comenzará el juego del ahorcado, en la primera ronda el maestro sacará a la pizarra a un voluntario y le entregará un pequeño papel con el nombre de uno de los seis tipos de planos. Les dirá cuántas letras tiene y dibujará una raya por cada letra en la pizarra. Seguidamente, los alumnos por orden tendrán que decir una letra y el que está en la pizarra escribirá la letra encima de la raya si es que la palabra la contiene esa letra o la escribirá en una zona apartada para que sepan que esa letra ya la han dicho y que no forma parte de la palabra y empezará a dibujar al ahorcado. Una vez que el alumno o alumna haya adivinado la palabra, el maestro leerá las características de ese tipo de plano. Una vez leída la descripción, les mostrará un ejemplo de cada uno de los planos y el alumno tendrá</p> | 13' | TC. |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>que escoger la imagen que lo representa de acuerdo con la descripción dada por el maestro. Seguidamente, ese alumno o alumna saldrá a la pizarra y continuará el juego con el siguiente tipo de plano. Y hará esto con los seis tipos de planos. Cuando hayan descubierto todos los planos les preguntará para qué utilizarían cada uno de ellos. Los seis tipos de plano con los que van a trabajar son gran plano general (<i>Extreme wide shot</i>), Plano general (<i>Wide shot</i>), Plano americano (<i>Medium shot</i>), Plano medio (<i>Medium close up shot</i>), Primer plano (<i>Close up shot</i>) y Plano detalle (<i>Detailed shot</i>).</p> <p>Una vez que los alumnos conocen los distintos tipos de planos que pueden utilizar en su cortometraje, el maestro les explicará que en su cortometraje tendrán que utilizar estos planos en su cortometraje.</p> <p>A continuación les mostrará el guión de la primera escena que ha escrito como ejemplo (Anexo 24) y dos vídeos (Anexo 25) de la misma escena que ha creado utilizando Los Sims 4 y que reflejan lo que está escrito en el guión. En esta escena aparecerá un chico preparando la comida y luego hablando con su pareja mientras comen. Lo destacable del primero vídeo es</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>que toda la escena está grabada con un único plano general. A continuación les mostraré el segundo vídeo que muestra la misma escena pero en la que se utilizan distintos planos. Después les preguntaré cuál les ha resultado más atractivo y por qué. Les indicaré que sus cortometrajes deben de seguir un requisito, que utilicen los seis tipos de planos distintos en su cortometraje, pero que eso no significa que tengan que utilizar los seis tipos de plano en cada una de las escenas. Les recordará que para elegir un plano es muy importante que piensen en lo que quieren destacar, si por ejemplo un sim está haciendo los deberes podrían utilizar un plano detalle (<i>detailed shot</i>) o si quieren indicar donde se encuentran los personajes pueden utilizar un gran plano general (<i>extreme wide shot</i>) que muestre el lugar.</p> <p>El maestro mostrará de nuevo el vídeo y cada vez que se cambie de plano les recordará lo que les explicó y mostró en la <i>flipped classroom</i> de la sesión anterior, que cuando utilicen un plano distintos plano tienen que para la grabación y guardar el archivo indicando a qué escena corresponde y a continuación el número de toma que es para que de esta forma conozcan el orden en el que van los fragmentos de video y sea más sencillo</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--------------------|---|------------|-----------|
| | <p>organizarlos en el editor de vídeo que utilizarán en próximas sesiones. Irá parando cada vez que se cambie de plano para mostrarles que una vez grabado ese plano lo guardó con el nombre de “Escena 1 Toma 1 (<i>Scene 1 Shot 1</i>)”, cuando vuelva a cambiar el plano les dirá que es la segunda toma por lo que paró la grabación y la guardo como “Escena 1 Toma 2 (<i>Scene 1 Shot 2</i>)”. Les recalcará que la guardan con el nombre de escena 1 porque todas esas tomas forman parte de la primera escena porque todas acontecen en el mismo lugar y tiempo. A continuación, mostrará cada una de las tomas y les pedirá a los alumnos que digan el nombre con el que las guardarían.</p> | | |
| <p><i>Task</i></p> | <p>El maestro indicará a los alumnos que formen los grupos de trabajo y les dirá que si necesitan terminar de escribir el guión lo pueden hacer, pero les pedirá que no tarden demasiado para que empiecen a grabar las distintas escenas. Les recordará que como mínimo el cortometraje tiene que durar 2 minutos y como máximo 5 minutos.</p> <p>Cuando lo hayan terminado, el maestro imprimirá el guión para anotar aquello que gramaticalmente no es correcto y se lo devolverá al grupo para que revisen y</p> | <p>35’</p> | <p>G.</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>corrijan aquello que está mal. Al lado de lo que esté mal aparecerá una abreviatura o señal de corrección que les indicará por qué lo que han escrito está mal expresado o falta. Por ejemplo, SP (<i>Spelling</i>) significa que hay un error en la escritura de la palabra, en su deletreo; WW (<i>Wrong word</i>) si la palabra que han utilizado no es la correcta. WT (<i>Wrong time</i>) si no han utilizado el tiempo verbal correcto; WF (<i>Wrong form</i>) si el tiempo utilizado es el adecuado pero falla la forma en la que lo han escrito; WO (<i>Wrong order</i>) si el orden de las palabras en la oración no es el correcto; X (<i>Extra Word</i>) si hay una palabra que sobra; M (<i>Missing Word</i>) si hay una palabra que falta. Si hay algo que no entienden podrán consultarlo con el maestro. Cuando hayan corregido los errores se lo entregarán al maestro para que lo compruebe y corregirá aquello que todavía no esté correcto y se lo explicará de forma breve. El maestro anotará todos estos aspectos que los alumnos no tienen claro para trabajarlos en próximas sesiones.</p> <p>Una vez que los guiones estén corregidos, los alumnos tendrán que encender un ordenador. El alumno cuyo papel sea el de director cinematográfico será el que controle el ordenador y grabe las tomas de</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>cada escena. Tendrán que abrir la partida que han creado con los cuatro personajes que aparecen en la historia situados en el escenario que ellos escogieron. Como se explicó anteriormente, los alumnos utilizarán la opción de grabar vídeo que ofrece el propio juego de Los Sims 4.</p> <p>Trabajarán escena por escena, leyéndolas y pensando qué tipos de planos pueden utilizar teniendo en cuenta lo que quieren destacar, a lo que quieren que el público preste atención. El maestro proyectará en la pizarra los nombres y las imágenes de los distintos tipos de planos que pueden utilizar en sus cortometrajes. A su vez, les aconsejará que anoten a los márgenes del guión los planos que van a utilizar en las escenas para que sea más fácil recordar la idea que tienen en mente y que graben de forma más rápida. El maestro les volverá a mostrar el ejemplo de su cortometraje con las anotaciones oportunas sobre el tipo de planos que utiliza en cada una de las escenas.</p> <p>Les pedirá que antes de grabar las tomas de cada escena, discutan que tipos de planos utilizarían y por qué. Para ello el maestro les proporcionará unas expresiones para manifestar opiniones y declararse a favor o en contra de algo</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|-------------------------------|---|--|--|
| | <p>como por ejemplo: Creo... (<i>I think...</i>), En mi opinión... (<i>In my opinion...</i>), Deberíamos... (<i>We should...</i>), Prefiero... (<i>I prefer...</i>), estoy de acuerdo con (<i>I agree with...</i>), no estoy de acuerdo con (<i>I disagree with...</i>), tengo una opinión diferente (<i>I have a different opinion</i>). De forma oral y escribiéndolo en la pizarra expondrá un ejemplo con cada una de las expresiones para que observen como se utilizan.</p> <p>Cuando los alumnos hayan decidido y anotado en el guión los planos que van a utilizar en la primera escena podrán empezar a grabar las tomas utilizando la casa y los personajes del grupo en el juego de Los Sims 4. Continuarán decidiendo que planos utilizar en la segunda escena y procederán a grabarlos. Repetirán este proceso con cada una de las escenas que han escrito en su guión.</p> <p>Antes de terminar la sesión, les comentará que volverán a recibir un correo (Anexo 26) con el vídeo para la siguiente sesión de <i>flipped classroom</i>.</p> | | |
| <p>ACTIVIDAD EXTRA</p> | <p>En la próxima sesión van a tener que crear efectos de sonido asociados a acciones por lo que el maestro en unos trozos de papel habrá anotado verbos comunes que expresan acciones como por ejemplo llorar (<i>cry</i>), cantar (<i>sing</i>), pensar (<i>think</i>), dormir</p> | | |

| | |
|-------------------------------------|---|
| | <p>(<i>sleep</i>), reír (<i>laugh</i>), comer (<i>eat</i>), etc. Los alumnos jugarán a un juego de adivinar la acción. Los miembros del grupo, de uno en uno, tendrán que coger un papel y representar el sonido que se produciría en la acción que aparece en el papel, utilizando objetos de los que disponen en clase o su propio cuerpo para generar sonido pero sin utilizar la mímica. Si los compañeros no adivinan de qué se trata tendrán que colocar el papel al final del montón. Si algún miembro lo acierta, se quedará con el papel. Al final, quien tenga más papeles será el que más sonidos ha adivinado.</p> |
| <p>FLIPPED CLASSROOM</p> | <p>Los alumnos en sus casas deberán entrar en su correo electrónico y abrir el email (Anexo 26) que ha enviado el maestro. Como siempre tendrán que visualizar un video (Anexo 27). En este caso, el maestro les explicará cómo grabar y guardar los audios utilizando el programa de ordenador Atube catcher, el programa que han utilizado para grabar la pantalla del ordenador. Les explicará que para guardar los archivos Mp3 tendrán que indicar la escena en la que aparecen y lo que representa. Por ejemplo “Escena 1 comer (<i>Scene 1 eating</i>)”.</p> <p>Por último, les asignará la siguiente tarea. Los alumnos tendrán que crear y grabar, un efecto de sonido que represente a alguien cortando comida, utilizando el programa <i>Atube catcher</i>. El sonido podrán hacerlo con partes de su cuerpo o con objetos de su alrededor pero aclarándoles que no pueden utilizar un cuchillo porque tienen que crear el sonido con cosas comunes que dispongan alrededor. Les dirá que se imaginen que este efecto de sonido forma parte de la primera escena de un cortometraje por lo que tendrán que nombrarlo como “escena 1 cortando” y en este caso, también su nombre para saber de quién es el archivo. Por ejemplo, “Escena 1 cortando Laura (<i>Scene 1 cutting Laurah</i>)”.</p> |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | |
|---|--|
| | <p>Después, les pedirá que ese audio se lo envíen por correo. Además, les recordará que si tienen cualquier duda pueden enviarle un correo para consultársela.</p> |
| <p>MATERIALES Y RECURSOS</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra y tiza - Reloj y calendario - Videos comparativos (Anexo 25) - Proyector - Ordenador - Juego de Los Sims 4 - Correo que envía el maestro para la quinta <i>flipped classroom</i> (Anexo 26) - Video para la quinta <i>flipped classroom</i> (Anexo 27) - Programa <i>Atube catcher</i> |
| <p>VERIFICACIÓN DE ENTENDIMIENTO</p> | <p>Para comprobar que los alumnos entendieron lo que tienen que hacer en la sesión el maestro les preguntará, tras explicar y dar las instrucciones, si hay algo que no comprenden para volver a explicarlo pero de otra forma más clara, sencilla, visual y con ejemplos.</p> <p>A continuación, se explica como el maestro podrá verificar si se han cumplido los objetivos propuestos en esta sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El maestro a través de la observación directa del juego del ahorcado comprobará si recuerdan los nombres de seis tipos de planos que pueden utilizar en su cortometraje. - A través de la imagen que señalen tras leer la descripción del vídeo comprobará si los alumnos son capaces de diferenciar unas de otras. - El maestro verificará si los alumnos comprenden por qué se utilizan distintos tipos de planos en los cortometrajes, a través de |

| | |
|---|---|
| | <p>las respuestas que den cuando les pregunte sobre cuál de los dos vídeos les ha gustado más, el que está grabado con un único plano o el que emplea varios, y por qué.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El maestro por observación directa comprobará si son capaces de compartir opiniones y expresarse a favor o en contra con los compañeros por los planos que podrían utilizar en cada una de las escenas. - Confirmará si los alumnos son capaces de grabar la historia que está descrita observando cómo lo llevan a cabo y preguntándoles con qué planos están grabando las distintas partes de la historia. - El maestro comprobará si han comprendido cómo grabar los audios del cortometraje, en este caso efectos de sonido, a través de la tarea que les enviarán al maestro. |
| <p>NOTAS ADICIONALES PARA EL MAESTRO</p> | <p><u>Tipos de agrupación:</u> toda la clase=TC; individual=I; grupos=G; parejas=P</p> |

2.6. Sexta sesión

| | |
|---|------------------------------|
| Título: ¡Somos actores de doblaje! | Curso: 6º de primaria |
| Asignatura: Inglés | Duración: 50 minutos |

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos de la sesión incluyen tanto los objetivos de las actividades propuestas en el aula como las de la *flipped classroom*.

- Los alumnos escucharán distintos sonidos e identificarán de forma oral de qué se trata y con qué están creados.
- Los alumnos escucharán distintas canciones con el fin de que reflexionen y expresen oralmente que emoción transmiten y qué características presenta por ejemplo, el ritmo y

el tono.

- Los alumnos dialogarán oralmente utilizando expresiones para declarar una opinión, estar a favor o en contra de alguien con el fin de decidir los efectos de sonidos que van a crear y qué utilizarán para crearlos.
- Los alumnos dialogarán oralmente utilizando expresiones para declarar una opinión, estar a favor o en contra de alguien con el fin de decidir la o las canciones que van a utilizar según la emoción que pretenden transmitir.
- Los alumnos escribirán en una ficha los efectos de sonido que van a utilizar en el cortometraje especificando cómo van a crearlo.
- Los alumnos anotarán por escrito, en la ficha correspondiente, al menos una canción que hayan decidido utilizarla en alguna escena del cortometraje, indicando qué emoción se pretende transmitir y cuáles tendrían que ser sus características para escoger la canción más adecuada.
- Los alumnos grabarán los efectos de sonido que anotaron previamente utilizando objetos del aula o su propio cuerpo.
- Los alumnos grabarán los diálogos de los personajes, cambiando la voz según la personalidad, actitud y aspecto del personaje.
- Los alumnos serán capaces de editar videos utilizando el programa de ordenador *Windows Movie Maker*, visualizando un video explicativo y editando un video según la tarea requerida por el maestro.

GUÍA DEL PROFESOR (listening, speaking, writing and reading)

| ACTIVIDAD | ESPECIFICACIONES Y COMENTARIOS | TIEMPO | AGRUPACIÓN |
|-----------|---|--------|------------|
| Rutina | Lo mismo en todas las sesiones de la propuesta. | 2' | TC. |

| | | | |
|------------------------|--|------------|------------|
| <p><i>Pre-task</i></p> | <p>La sesión comenzará anunciando a los alumnos que se en esta sesión se van a convertir en actores de doblaje.</p> <p>El maestro les reproducirá un audio con efectos de sonido que están creados a partir de objetos o con el cuerpo. Cada efecto de sonido lo revelará de uno en uno, y tras cada uno de ellos les preguntará “¿Qué es? ¿Con qué creéis que está hecho este efecto de sonido? (<i>What is that sound? In your opinion, what have they used to create that sound effect?</i>)” El audio está sacado de un video que se encuentra en youtube titulado “How Hollywood Sounds Effects Are ACTUALLY Made” del minuto 6:16 al 7:17. Por lo que, primero reproducirá ese fragmento de video sin mostrarlo con el proyector para que así solo lo escuchen e intenten adivinar qué es y con qué está hecho. Después, volverá a reproducir ese fragmento pero mostrando el video para que comprueben con qué han creado cada uno de los efectos de sonido.</p> <p>También les explicará que hay escenas en las que utilizan música de fondo para transmitir la emoción que se refleja en un momento en concreto. Les preguntará qué emociones se pueden transmitir en los cortometrajes como alegría, tristeza,</p> | <p>10'</p> | <p>TC.</p> |
|------------------------|--|------------|------------|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>peligro, amor. Les mostrará una canción que exprese cada una de las emociones de forma aleatoria y les preguntará escuchar cada una de ellas “¿Qué sentís al escuchar esta canción? ¿Es aguda o grave? ¿Es rápida o lenta?” (<i>What do you feel when you watch this moment? What type of music would you use?</i>). Dividirá la pizarra en varias columnas, una por cada tipo de emoción, y las completarán según las características que observaron de si la música es aguda o grave, rápida o lenta. De esta forma, cuando decidan en qué momento van a añadir la canción sabrán qué características generales debe de tener según la emoción que se transmita en ese momento. Les recalcará que añadir música a un cortometraje no significa que tenga que sonar de principio a fin, si no que tienen que meditar en qué momento exacto tienen que incorporar la canción y qué pretenden que transmita para que de esta forma sepan escoger la mejor canción para el momento más adecuado.</p> <p>Después, les pedirá a los alumnos que formen los grupos de trabajo y les explicará que su cortometraje tiene que contener al menos cuatro efectos de sonidos que sean producidos por las acciones de los sims, uno creado por cada alumno, y una canción. Por ello tendrán</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>que revisar las acciones que realizan los personajes, pensar en el sonido que pueden producir dichas acciones y con qué podrían crearlo. Les aconsejará que sean originales y creen los efectos de sonido con lo que disponen en clase, usando tanto su propio cuerpo como los objetos del aula. Les dirá también que tendrán que pensar en qué momento deberían de añadir la canción, qué pretenden transmitir con ella y qué tipo de música deberían de incorporar. Los efectos de sonido y música que utilicen dependerán de la historia que haya desarrollado cada grupo.</p> <p>Les comentará que esos efectos de sonido y canciones lo dejarán anotado por escrito en una ficha que les entregará a continuación pero que antes de eso, tendrán que pensar de forma individual los efectos de sonido que podrían añadir a ciertas acciones y con qué podrían crearlos. Después, tendrán que compartir las ideas en grupo, exponiendo sus opiniones y debatiendo qué efectos son los que añadirán a su cortometraje. Para ello el maestro les proporcionará unas expresiones para manifestar opiniones y declararse a favor o en contra de algo como por ejemplo: Creo... (<i>I think...</i>), En mi opinión... (<i>In my opinión...</i>), Deberíamos... (<i>We should...</i>), Podemos</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>añadir el efecto de sonido de... (<i>We can add the sound effect of...</i>), Podemos utilizar (<i>We can use...</i>), estoy de acuerdo con... (<i>I agree with...</i>), no estoy de acuerdo con... porque... (<i>I disagree with...because...</i>). De forma oral y escribiéndolo en la pizarra expondrá un ejemplo con cada una de las expresiones para que observen como se utilizan.</p> <p>El maestro les entregará una ficha a cada grupo y les indicará cómo tienen que completarla. Los efectos de sonido que hayan comprobado que pueden servirles lo tendrán que anotar en esa ficha (Anexo 28). En esta misma ficha tendrán que anotar la canción o canciones que van a integrar en su cortometraje.</p> <p>En la ficha aparecerán dos tablas. La primera tabla constará de tres columnas, la primera estará encabezada por la palabra “escena (<i>scene</i>)” en la segunda se podrá leer “acción (<i>action</i>)” y en la última “creado con (<i>created with</i>)” donde tendrán que escribir cómo y con qué harán ese efecto de sonido. La segunda tabla constará de cinco columnas, en la primera se podrá leer “escena (<i>scene</i>)”, en la segunda “comienzo (<i>beginning</i>)” y tendrán que explicar en qué momento comenzaría a sonar la canción, en la tercer “final</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>(ending)” y tendrán que explicar en qué momento termina la canción, en la cuarta “emoción (<i>emotion</i>) y tendrán que explicar que emoción pretenden que transmita la canción y la última columna, “nombre (<i>name</i>)” donde tendrán que escribir el nombre del archivo con el que está guardada la canción. Esta última columna la rellenarán en la tarea principal después de que encuentren y descarguen la canción que desean. Estas tablas les ayudarán a recordar los efectos de sonido y las canciones que van a utilizar y también, facilitarles la edición del cortometraje ya que sabrán exactamente cuando tienen que integrarlas.</p> <p>Por último, les dirá que una vez que tengan completadas la tabla con mínimo cuatro efectos de sonido que puedan crear ellos mismos, tendrán que pensar, debatir y decidir como hicieron con los efectos de sonido, en qué momento pueden añadir una canción, qué emoción se pretende transmitir y por consiguiente qué características debería cumplir la canción.</p> <p>Una vez que hayan completado ambas tablas tendrán que grabar los diálogos que aparecen en los cortometrajes y los efectos de sonido. Por último, tendrán que encontrar la canción o canciones para el</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>cortometraje de acuerdo con lo que han anotado en la tabla. Estas canciones las buscarán y descargarán de la biblioteca de <i>Youtube</i>. El maestro tiene una cuenta de <i>Youtube</i> exclusivamente para las actividades del colegio. Los datos para iniciar sesión están guardados en cada uno de los ordenadores por lo que los alumnos tan solo tienen que pulsar iniciar sesión, sin escribir ningún dato, para acceder a la cuenta.</p> <p>El maestro les recordará con qué nombre tienen que guardar los efectos de sonido de la sesión anterior y lo anotará en la pizarra. A continuación, les explicará con qué nombre tienen que guardar los diálogos. A través del siguiente ejemplo les explicará cómo tienen que grabar y guardar los archivos mp3. Por ejemplo, la conversación empieza con una pregunta de María; Lucía le responde y María termina la conversación diciendo gracias. La intervención de cada uno de los personajes se grabará por separado y para nombrarlos tendrán que indicar la escena en la que se encuentra y la posición en la que interviene dentro de esa misma escena. En este caso se habrían grabado y guardado tres archivos distintos y serían nombrados de esta forma “Escena 1 María 1 (<i>Scene 1 Mary 1</i>)”, “Escena 1 Lucía (<i>Scene 1 Lucy</i></p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|-------------|--|-----|----|
| | 2)” y “Escena 1 María 3 (<i>Scene 1 Mary 3</i>)”. | | |
| <i>Task</i> | <p>Cuando estén completas las tablas será hora de grabar los efectos de sonido y los diálogos de los personajes. Comenzarán grabando estos diálogos.</p> <p>El maestro le entregará a cada alumno la imagen y descripción de su personaje que utilizaron en la segunda sesión. Primero, de forma individual tendrán que leer la descripción de su personaje, visualizarlo y practicar la voz que le van a dar al personaje de acuerdo con sus características. El maestro recalcará que no quiere que los personajes tengan su voz normal, si no que quiere que la creen para ese personaje, que la hagan más aguda o más grave, etc.</p> <p>Después, practicarán el guión todos juntos antes de grabarlo. De esta forma comprobarán si la voz que han pensado para su personaje les gusta o quieren hacer algún cambio.</p> <p>Trabajarán con un ordenador y unos cascos con micrófono. El alumno que desempeñe el rol de técnico de sonido se encargará de controlar el programa para grabar los audios y guardarlos. Los audios</p> | 38’ | G. |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>los grabarán en el orden en el que aparecen en el guión y se pasarán los cascos de unos a otros según el orden en el que hablen los personajes. Los alumnos estarán alrededor del ordenador esperando su turno para grabar los audios pero en silencio para que tan solo se grabe la voz del personaje que habla.</p> <p>Una vez que estén grabados los diálogos tendrán que grabar los efectos de sonido. Para que el proceso sea más rápido y cada miembro aporte su granito de arena, se repartirán los efectos de sonido que tienen que grabar entre los miembros del grupo. Cada miembro será responsable de crear y grabar ciertos efectos de sonido. Como tienen la ficha que completaron anteriormente sabrán para qué acción van a grabar el efecto de sonido y con qué objetos o partes del cuerpo tienen que hacerlo. Antes de grabarlo, tendrán que practicarlo para comprobar que el efecto de sonido se escucha como ellos quieren. Si algún miembro del grupo no se acuerda de alguna de las opciones del programa de grabación de audios podrá preguntarle al encargado de sonido de su grupo.</p> <p>Los que terminen de grabar los efectos de sonido, tendrán que encontrar la canción o canciones perfectas para su cortometraje.</p> | | |
|--|---|--|--|

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | | |
|---------------------------------|--|--|--|
| | <p>De nuevo, consultarán la ficha que rellenaron previamente para recordar en qué momento van a añadir la canción y que emoción tiene que transmitir. Después, como se ha explicado anteriormente, tendrán que buscar canciones en la biblioteca de <i>Youtube</i> y elegir la que crean que acompaña mejor a ese momento de la escena según la emoción que pretenden transmitir y las características que, consecuentemente, debería presentar la canción.</p> <p>Antes de terminar la sesión, les comentará que volverán a recibir un correo (Anexo 29) con el vídeo para la siguiente sesión de <i>flipped classroom</i>.</p> | | |
| <p>ACTIVIDAD EXTRA</p> | <p>El maestro les pedirá que busquen imágenes de las estatuillas que se entregan en las siguientes galas de premios: Oscar, Goya y Forqué.</p> <p>Les entregará una hoja en blanco y les pedirá primero, que escriban su nombre en el margen superior derecho y segundo, que diseñen la estatuilla que les gustaría que se repartiera en la gala que tendrá lugar al final del proyecto y que le pongan un nombre, el cuál será también el nombre de la gala. Tendrán que repasar los márgenes con un rotulador negro y colorearla lo mejor posible ya que podría ser elegida como el premio que se entregará en la gala.</p> | | |
| <p>FLIPPED CLASSROOM</p> | <p>Los alumnos en sus casas deberán entrar en su correo electrónico y abrir el email (Anexo 29) que ha enviado el maestro. En él</p> | | |

| | |
|--|---|
| | <p>podrán leer las indicaciones que les da el maestro. Como siempre tendrán que visualizar un video (Anexo 30), en este caso, el maestro ha creado un video sobre cómo utilizar el programa <i>Windows Movie Maker</i> para aprender a editar el cortometraje utilizando las capturas y audios grabados, la música y los créditos. Mientras explica las funciones del programa, las irá mostrando en el video como ejemplo. Les enseñará cómo añadir las capturas de video y cómo cortarlas, cómo añadir los audios, los efectos de sonido y la música y cómo cortarlos. También les mostrará cómo crear los créditos de forma sencilla con una opción que genera el movimiento característico de estos. Por último, les enseñará cómo guardarlos para obtener el vídeo como un producto en formato MP4. Para comprobar que han entendido lo que se les explica en el vídeo les propondrá la tarea que se explica a continuación.</p> <p>El maestro les asignará la siguiente tarea para que sirva como una pequeña práctica para lo que realizarán en clase a mayor escala. Tendrán que editar las capturas de vídeo en formato Mp4 y el efecto de sonido en formato Mp3 que grabaron en <i>flipped classroom</i> anteriores. Les pedirá que añadan las tomas que capturaron anteriormente en los que aparecen los personajes cocinando, ordenándolas y cortándolas tal y como se muestra en el vídeo explicativo. A continuación, tendrán que añadir el efecto de sonido, que grabaron en la sesión anterior, de alguien cortando comida y tendrán que añadirlo en el momento exacto en el que los personajes estén cortando comida. Les comentará que en clase también tendrán que añadir la canción que han elegido y los diálogos de los personajes pero se añaden de la misma manera que los efectos de sonido porque son archivos de audio. Por último, les pedirá que guarden el video en su escritorio y que lo nombren cómo “video” y su nombre. Por ejemplo “Video Pablo”.</p> |
|--|---|

| | |
|--------------------------------------|---|
| | Este vídeo tendrán que enviárselo al maestro por correo. |
| MATERIALES Y RECURSOS | <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra y tiza - Reloj y calendario - Cascos con micrófonos - Ordenador - Proyector - Programa <i>Atube Catcher</i> - Hoja con la descripción de su personaje (Anexo 8) pero completada - Ficha “Los efectos de sonido y canciones del cortometraje” (Anexo 28) - Correo que envía el maestro para la sexta <i>flipped classroom</i> (Anexo 29) - Vídeo para la sexta <i>flipped classroom</i> (Anexo 30) |
| VERIFICACIÓN DE ENTENDIMIENTO | <p>Para comprobar que los alumnos entendieron la tarea, el maestro les preguntará tras dar las instrucciones y leer las preguntas de la ficha si hay algo que no comprender para volver a explicarlo pero de otra forma más clara, sencilla, visual y con ejemplos.</p> <p>A continuación, se explica como el maestro podrá verificar si se han cumplido los objetivos propuestos en esta sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A través de las respuestas de los alumnos, el maestro podrá observar su originalidad a la hora de pensar en efectos de sonido y cómo crearlos. - El maestro comprobará si son capaces de identificar las emociones que se pretenden transmitir con distintas canciones y analizar el ritmo y tono de estas. - El maestro a través de la observación directa comprobará si los alumnos utilizan las expresiones propuestas para expresar opinión, estar a favor o en contra de los efectos de sonido y las |

| | |
|---|--|
| | <p>canciones que se quieren añadir en el cortometraje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El maestro a través de la observación directa comprobará si los alumnos son capaces de completar la tabla con cada uno de los datos que se pide acerca de los efectos de sonido y la canción que han decidido utilizar. - Verificará si los alumnos adoptan el rol de actor de doblaje a la hora de grabar los diálogos, cambiando la voz según su personaje. A su vez, comprobará si son capaces de grabar los efectos de sonido utilizando los objetos de los que dispone en clase o su propio cuerpo. - El maestro comprobará si han comprendido cómo editar videos, acoplando archivos de video y audio a través de la tarea que les enviarán al maestro. |
| <p>NOTAS ADICIONALES PARA EL MAESTRO</p> | <p><u>Tipos de agrupación:</u> toda la clase=TC; individual=I; grupos=G; parejas=P</p> |

2.7. Séptima sesión

| | |
|--|-------------------------------------|
| <p>Título: ¡Somos editores audiovisuales!</p> | <p>Curso: 6º de primaria</p> |
| <p>Asignatura: Inglés</p> | <p>Duración: 50 minutos</p> |

| |
|--|
| <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> |
| <p>Los objetivos específicos de la sesión incluyen tanto los objetivos de las actividades propuestas en el aula como las de la <i>flipped classroom</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos dialogarán oralmente utilizando expresiones para dar instrucciones y establecer los pasos a seguir para editar su cortometraje. Hablarán sobre el orden en el que tienen que adjuntar los vídeos, cómo se cortan, cuando tienen que añadir los audios |

con los diálogos, cuándo tienen que añadir los efectos de sonido, cuándo tienen que incorporar fragmentos de canciones y cómo se crean los créditos.

- Los alumnos editarán su cortometraje siguiendo las instrucciones y los pasos que han establecido anteriormente dialogando.

- Los alumnos serán capaces de guardar y renderizar el cortometraje una vez que hayan comprobado que todos los elementos están integrados correctamente.

- Los alumnos escribirán un fragmento de discurso en el que utilicen expresiones de agradecimiento por recibir un premio.

GUÍA DEL PROFESOR (speaking, listening and writing)

| ACTIVIDAD | ESPECIFICACIONES Y COMENTARIOS | TIEMPO | AGRUPACIÓN |
|-----------------|---|--------|------------|
| Rutina | Lo mismo en todas las sesiones de la propuesta. | 2' | TC. |
| <i>Pre-task</i> | El maestro comenzará explicándoles que para editar el video deberán trabajar en el mismo ordenador con el que ya grabaron los vídeos y los diálogos en sesiones anteriores porque es en ese ordenador donde se encuentra la carpeta con todos los archivos necesarios para montar el cortometraje. En la sesión anterior, durante un periodo de tiempo, cada miembro del grupo grabó los efectos de sonido cada uno con su ordenador pero el maestro les aclarará que copió todos esos archivos en un USB y los añadió a la carpeta del ordenador que van a utilizar para editar el | 8' | TC. |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>cortometraje. Les indicará qué ordenador tiene que utilizar cada grupo por si hay alguno que no lo recuerda.</p> <p>Les explicará que en esta sesión el editor audiovisual será el encargado de controlar el programa para editar y montar el cortometraje. Esto no significa que el resto del grupo se quede mirando, de forma conjunta tendrán que hablar sobre cómo editar el vídeo y el editor audio visual será el que lleve a cabo en el programa las decisiones acordadas. Viendo las anotaciones que tienen en el guión y la ficha con los efectos de sonido y la música, tendrán que decirle en qué orden tiene que colocar los archivos para formar el cortometraje. Además, cada vez que coloquen un video tendrán que cortar los primeros y últimos minutos del video ya que durante ese tiempo aparece en la pantalla el programa cuando se empieza a capturar la pantalla y al final cuando se detiene. Al cortar esos fragmentos quedará solo el video con las acciones que realizan los personajes de Los Sims 4. Lo mismo pasará con los archivos de audio ya que habrá silencios al principio y al final del archivo. Y también, tendrán que cortar un trozo de canción según los minutos que sean necesarios para ese momento concreto del cortometraje.</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>Por último, les dirá que a los cortometrajes les un fragmento de video que muestra unas letras que se mueven hacia arriba y que siempre aparece al final de las películas y los cortometraje. Les preguntará de qué se trata y por qué se añaden esos créditos al final de las películas y los cortometrajes. El maestro escribirá en la pizarra un ejemplo de créditos (Anexo 31) que servirá como modelo para su cortometraje. Les dirá que los créditos se pueden dividir en dos partes. Les preguntará qué relación hay entre los nombres de la primera columna y los de la segunda con el fin de que lleguen a la conclusión de que son los personajes que aparecen en la obra y los actores de doblaje que doblan su voz. Les dirá que estas personas que se mencionan son el reparto de la película (<i>cast</i>), es decir, que son todas las personas que actúan en la película. Por último, les dirá que además de actores hay más personas que participan en la creación de un cortometraje o película como los roles que ellos desempeñan. Entonces, les mostrará que existe una segunda parte en los créditos donde tendrán que escribir los distintos roles que han desempeñado en la creación del cortometraje y el nombre de la persona que ha desempeñado cada rol.</p> | | |
|--|---|--|--|

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | | |
|--------------------|--|------------|-----------|
| | <p>Antes de editar el vídeo tendrán que hablar sobre el orden en el que tienen que colocar cada uno de los archivos y para ello, el maestro les facilitará expresiones para dar instrucciones y palabras que pueden ser de utilidad: primero (<i>First</i>), luego (<i>Then</i>), el siguiente paso es... (<i>The next step is to...</i>), por último (<i>Finally...</i>), tenemos que... (<i>We have to...</i>) Deberíamos... (<i>We should...</i>), añadir (<i>to add</i>), en el minute (<i>in the minute...</i>), ordenar (<i>to order</i>), cortar (<i>to cut</i>), del minuto/ segundo _____ al... (<i>from minute/second _____ to...</i>), toma (<i>shot</i>), efecto de sonido (<i>sound effect</i>), diálogo entre...(<i>dialogue between...</i>), audio (<i>audio</i>), canción (<i>song</i>), créditos (<i>credits</i>). Estas son las palabras y expresiones que utiliza el maestro al recordarles los pasos que tienen que seguir y los archivos que tienen que utilizar para editar el cortometraje.</p> <p>Después, les pedirá que se agrupen y trabajen utilizando el ordenador que les indicó previamente a cada grupo.</p> | | |
| <p><i>Task</i></p> | <p>Una vez que el maestro les haya dado las instrucciones sobre lo que tienen que hacer, cada grupo empezará a editar su cortometraje utilizando el guión y las fichas con los datos de los efectos sonoros</p> | <p>40'</p> | <p>G.</p> |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>y la música como referencia. Para ello tendrán que utilizar las expresiones y palabras, explicadas anteriormente, para dar instrucciones y acordar los pasos que hay que seguir para editar un cortometraje.</p> <p>Primero tendrán que agregar los videos en el orden en el que están narrados en el cortometraje y cortarlos. Después tendrán que añadir los audios, primero las conversaciones en orden y en el momento exacto en el que se establece la conversación, continuarán añadiendo los efectos de sonido a la acción correspondiente y la música también en el momento preciso. Todos estos archivos de audio tendrán que recortarlos también. Por último, tendrán que crear los créditos siguiendo el modelo del que hablaron anteriormente, indicando primero los personajes que doblaban cada uno y a continuación, el rol que desempeñó cada uno en la creación de su cortometraje.</p> <p>Cuando hayan terminado de editar el cortometraje tendrán que renderizarlo y guardarlo con el título de su cortometraje. Pero antes tendrán que consultarlo con el maestro, que les pedirá que revisen si han añadido todo.</p> <p>Antes de terminar la sesión, les comentará</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--------------------------|--|--|--|
| | que volverán a recibir un correo (Anexo 32) con el vídeo para la siguiente sesión de <i>flipped classroom</i> . | | |
| ACTIVIDAD EXTRA | <p>Si algún grupo termina antes de tiempo comprobará si realizaron la actividad extra de la sesión anterior. Si la empezaron en la sesión anterior podrán terminarla en esta. Y si no la realizaron el maestro les pedirá que busquen imágenes de las estatuillas que se entregan en las siguientes galas de premios: Oscar, Goya y Forqué.</p> <p>Les entregará una hoja en blanco y les pedirá primero, que escriban su nombre en el margen superior derecho y segundo, que diseñen la estatuilla que les gustaría que se repartiera en la gala que tendrá lugar al final del proyecto y que le pongan un nombre, el cuál será también el nombre de la gala. Tendrán que repasar los márgenes con un rotulador negro y colorearla lo mejor posible. Ya que podría ser elegida como el premio que se entregará en la gala. Si no terminaron esta tarea en la sesión anterior podrán terminarla.</p> | | |
| FLIPPED CLASSROOM | <p>En el correo (Anexo 32) de esta sesión, el maestro les pide que visualicen un discurso de agradecimiento de uno de los ganadores del Oscar 2019 a mejor película de animación. Visualizarán 2 minutos del vídeo “<i>91st Academy Awards (2019 Oscars) FULL SHOW</i>” desde el 1:10:00 al 1:12:28. El maestro les pide que visualicen la entrega de este premio por dos motivos, el primero porque es un premio que recibe una película de animación, el tipo de cortometraje que han creado, y segundo, porque el premio lo recibe el grupo completo que ha creado la película y consecuentemente, el discurso de agradecimiento lo darán entre todos. Este último aspecto es clave porque todos los premios que</p> | | |

| | |
|--|---|
| | <p>se repartan serán grupales, no individuales, para que todos los alumnos reciban un premio por su esfuerzo y que valoren su trabajo. Ninguno de los alumnos se sentirá desmotivado por no recibir un premio porque por este mismo motivo se repartirán seis premios grupales, uno para cada grupo. Al recibir un premio grupal, tendrán que dar un discurso de agradecimiento de forma grupal tal y como les explicará el maestro a continuación.</p> <p>A continuación, les pide que descarguen el video correspondiente a esta sesión (Anexo 33). Les explicará que ellos van a recibir premios grupales y que de la misma forma que sucede en la gala de los Oscar, ellos también tendrán que dar un discurso de agradecimiento grupal en clase cuando reciban el premio. Consecuentemente, todos los alumnos escribirán un discurso de agradecimiento como se explica a continuación pero cada miembro del grupo tendrá que exponer una parte de ese discurso de agradecimiento en clase. El maestro les explicará las cuatro partes que forman un guión de agradecimiento y a cada alumno le dirá qué parte del discurso tiene que expresar oralmente el día de la gala de premios. A través de un esquema (Anexo 34) les explicará las claves para escribir y expresar oralmente un buen discurso completo y un ejemplo que les servirá como modelo. Les comentará que primero tienen que expresar gratitud por haber sido elegido, dar las gracias por el premio que acaba de recibir. Después, mostrar respeto y dar las gracias a las personas que le han ayudado, hacerles sentir especiales por haberles acompañado en el proceso de creación del cortometraje. A continuación, dar las gracias a todos los asistentes por haberle elegido y escuchado durante el discurso. Y para concluir, dedicar el premio a alguien o hacer una promesa. Les recalcará que este es el discurso completo que tendrán que escribir como si fueran los únicos que recibieran el premio, pero que como van a recibir un premio grupal, cada</p> |
|--|---|

| | |
|--|---|
| | <p>miembro tendrá que exponer una de las cuatro partes que forman el discurso.</p> <p>Una vez explicado cómo se escribe un discurso completo, les recalcará que este tipo de discursos sirven para dar las gracias a las personas por valorar el trabajo realizado y que por ello, la persona que está dando el discurso mira al público a los ojos, porque el mensaje va destinado a ellos. Les pedirá que en su mente creen un esquema con cada uno de los aspectos que tienen que expresar en su parte del discurso. Al tener claro los aspectos de los que tiene que hablar será más fácil que lleven a cabo el discurso sin tener que leer el papel.</p> <p>Después, les pedirá que descarguen el documento de <i>Word</i> que se adjunta en el correo donde se especifica que parte del discurso de agradecimiento (1º, 2º, 3º o 4º) tienen que expresar oralmente en clase en la próxima sesión. El maestro les pedirá que escriban el discurso de agradecimiento completo en un documento de <i>Word</i> y que se lo envíen al maestro por correo. El maestro lo corregirá y anotará los errores que han cometido en el discurso con el fin de que lo corrijan ellos mismo. Después, les pedirá que ensayen la parte del discurso, que les han asignado, varias veces en frente del espejo para que ganen soltura y confianza a la hora de dar el discurso.</p> <p>Por otro lado, los alumnos votarán por la estatuilla, creada por los alumnos, que más les guste para otorgarlas en la entrega de premios. El maestro les adjuntará en el correo las fotos con los nombres de cada estatuilla. Para votar tan solo tendrán que decirle el nombre de la que más les ha gustado en el correo que envíen. Si ningún alumno ha creado una estatuilla será el maestro el que se encargue de diseñarla.</p> |
|--|---|

| | |
|---|--|
| | |
| <p>MATERIALES Y RECURSOS</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra y tiza - Reloj y calendario - Ordenador - Programa de edición de video <i>Windows Movie Maker</i> - Archivos creados en sesiones anteriores - Ficha “Los efectos de sonido y canciones del cortometraje” (Anexo 28) completada - Video “<i>91st Academy Awards (2019 Oscars) FULL SHOW</i>” - Correo escrito por el maestro para la séptima <i>flipped classroom</i> (Anexo 32) - Vídeo para la séptima <i>flipped classroom</i> (Anexo 33) - Esquema “Discurso de agradecimiento” (Anexo 34) |
| <p>VERIFICACIÓN DE ENTENDIMIENTO</p> | <p>Para comprobar que los alumnos entendieron la tarea, el maestro les preguntará tras dar las instrucciones y leer las preguntas de la ficha si hay algo que no comprender para volver a explicarlo pero de otra forma más clara, sencilla, visual y con ejemplos.</p> <p>A continuación, se explica como el maestro podrá verificar si se han cumplido los objetivos propuestos en esta sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El maestro a través de la observación directa comprobará si los alumnos utilizan las expresiones para dar instrucciones y establecer los pasos que seguir para editar su cortometraje. - A través de la observación directa y preguntas a los grupos, el maestro podrá comprobar si los alumnos son capaces de editar su cortometraje siguiendo los pasos correctamente. - El maestro comprobará que el cortometraje está completamente editado y preparado para ser renderizado haciendo preguntas a los grupos sobre la realización de cada uno de los pasos a seguir. Les |

| | |
|---|---|
| | <p>pedirá que lo guarden cuando esté terminado definitivamente y que lo rendericen.</p> <p>- El maestro verificará que cada alumno ha sido capaz de escribir un discurso de agradecimiento, utilizando las expresiones características de este tipo de textos y siguiendo el esquema y el modelo que les adjunta.</p> |
| <p>NOTAS ADICIONALES PARA EL MAESTRO</p> | <p><u>Tipos de agrupación:</u> toda la clase=TC; individual=I; grupos=G; parejas=P</p> |

2.8. Octava sesión

| | |
|--|------------------------------|
| Título: Celebración una entrega de premios cinematográficos | Curso: 6º de primaria |
| Asignatura: Inglés | Duración: 50 minutos |

| OBJETIVOS ESPECÍFICOS |
|---|
| <p>Los objetivos específicos de la sesión incluyen tanto los objetivos de las actividades propuestas en el aula como las de la <i>flipped classroom</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos valorarán distintos aspectos de los cortometrajes creados por los compañeros para votar por el que más les ha gustado dentro de las distintas categorías de premios. - Los alumnos darán sus discursos de agradecimiento en grupo delante de los compañeros poniendo en práctica los aspectos que trabajaron en casa. - Los alumnos deberán autoevaluar el trabajo realizado durante este proyecto, tanto individual como en grupo, completando el formulario que ha sido facilitado por el maestro en clase. - Los alumnos evaluarán el trabajo realizado por el maestro de forma anónima completando de forma anónima el formulario que ha sido facilitado por el maestro en clase. |

| GUÍA DEL PROFESOR (speaking and listening) | | | |
|---|--|---------------|-------------------|
| ACTIVIDAD | ESPECIFICACIONES Y COMENTARIOS | TIEMPO | AGRUPACIÓN |
| Rutina | Lo mismo en todas las sesiones de la propuesta. | 2' | TC. |
| <i>Pre-task</i> | Antes de comenzar con la entrega de premios, cada grupo se reunirá para comprobar por una parte que la parte que cada alumno va a expresar oralmente y por otra, el orden en el que habla cada miembro. Una vez que lo hayan comprobado, practicarán el discurso como si lo estuvieran dando delante de los compañeros. | 8' | G. |
| <i>Task</i> | Se trata de una sesión especial, es la última y se basa en la celebración de una entrega de premios, por lo que no contará ni con actividad extra, ni <i>flipped classroom</i> . La tarea principal será la visualización de los cortometrajes que se presentan, la posterior votación y la entrega de premios. Los premios son grupales, es decir, cada grupo será premiado por una categoría distinta y además, cada miembro del grupo recibirá una estatuilla. De esta forma, ningún alumno se quedará sin premio y podrá sentir que su esfuerzo y trabajo ha sido valorado. Esto podrá conseguir que los estudiantes se sientan motivados para | 40' | TC. |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>seguir estudiando inglés porque verán que son capaces de utilizar el idioma y crear cosas extraordinarias utilizándolo.</p> <p>Los alumnos se sentarán por grupos pero todos mirando hacia el proyector y el maestro será el presentador de la entrega. Las galas de entregas de premios siempre comienzan con un espectáculo musical. Por lo que el maestro, de igual manera, les mostrará el videoclip del hit británico del momento. Les invitará a que bailen y se diviertan porque la gala de premios está pensada para que disfruten y valoren el gran trabajo que han realizado en el proyecto.</p> <p>A continuación el maestro introducirá la gala. Mostrará los cortometrajes de uno en uno y a continuación mencionará los premios que se van a entregar. Comenzará mencionando el primer premio “personajes más originales (<i>most original characters</i>)”. De la misma forma que se presentan las nominaciones en los Oscar, el maestro mostrará un pequeño fragmento de cada cortometraje mostrando los cuatro personajes que aparecen en él junto con el nombre del cortometraje. Tras visualizar cada fragmento aparecerán en la pantalla una imagen de cada uno de los cortometrajes con sus nombres para que</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>los alumnos recuerden como se llaman los cortometrajes por los que van a votar. Les recordará que para votar en esta categoría tendrán que valorar que cortometraje tiene los personajes más originales según su aspecto físico, su personalidad y su ropa.</p> <p>Como cada grupo tiene que recibir uno de los seis premios posibles, esta es la forma en la que se realizará la votación. Antes que nada, el maestro les dirá a cada grupo que tendrán que pensar cuál es el premio más adecuado para su propio grupo. Se realizará una votación por cada premio. Se comenzará votando por el cortometraje con personajes más originales. En el centro de la mesa de cada grupo los alumnos encontrarán una caja que actuará a modo de urna. Junto a ella también encontrarán diversas papeletas. El maestro les pedirá que de forma anónima anoten el nombre del cortometraje que consideran que tiene los personajes más originales según su aspecto físico, su personalidad y su ropa. Después de un tiempo, el maestro pedirá a un alumno que recoja las cajas y lea en voz alta los nombres de las papeletas. De esta forma, el maestro anotará el recuento en la pizarra y descubrirá que cortometraje obtiene el premio a personajes más originales. Cuando el maestro anuncie al cortometraje</p> | | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>ganador de ese premio, el grupo que lo haya creado tendrá que salir a la pizarra a recoger el premio y dar el discurso de agradecimiento en grupo como lo practicaron al comienzo de la sesión</p> <p>A continuación, se votará por el cortometraje que debería ganar el siguiente premio. Les recalcará que los grupos que ya han ganado un premio no serán candidatos para ganar los premios siguientes pero que obviamente, si participarán en la votación para asignar los premios a los demás cortometrajes. Cuando queden dos premios, el maestro les dará una papeleta especial en la que aparezcan en filas los dos últimos premios que se van a entregar. Habrá dos cortometrajes que todavía no hayan recibido un premio, por lo que los alumnos tendrán que anotar el nombre del cortometraje al lado del premio que consideran que deberían recibir. Por ejemplo, mejores voces dobladas: nombre del grupo (<i>best voiceovers: name of the group</i>). Después contarán cuantos puntos obtienen los grupos en cada uno de los premios y el que obtenga más puntos en cada uno de los premios será el que ganen. De esta forma, ningún grupo pensará que ha ganado el premio porque es el único que quedaba.</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>Además del premio que se mencionó anteriormente, se entregaran estos cinco premios más: mejores escenarios (<i>best setting</i>), tendrán que valorar la originalidad y los detalles de los escenarios; mejor historia (<i>best story</i>), tendrán que valorar la trama del cortometraje, qué historia es la más original, cuál les ha sorprendido más; mejores efectos de sonido (<i>best sound effects</i>) tendrán que valorar la originalidad de los efectos de sonido; mejores voces dobladas (<i>best voiceovers</i>), tendrán en cuenta qué cortometraje tiene los personajes con mejores voces, de acuerdo con la apariencia y personalidad de estos; mejor edición (<i>best edition</i>), tendrán que valorar que cortometraje ha utilizado mejor los planos cinematográficos y en cuáles se han integrado mejor los efectos de sonido, diálogos y la música.</p> <p>El evento terminará con música, si sobra tiempo, por lo que el maestro pondrá videoclips de canciones en inglés con subtítulos para que los alumnos canten y bailen como los invitados a la gala de los Oscar.</p> <p>Antes de despedirse, el maestro le entregará dos hojas a cada alumno. Les</p> | | |
|--|---|--|--|

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | | |
|---|--|--|--|
| | <p>explicará que, en casa, tendrán que completar ambas siendo totalmente sinceros. La primera (Anexo 35) se trata de una autoevaluación tanto del trabajo individual como el de equipo. En la segunda (Anexo 36) tendrán que evaluar la labor docente. Les explicará que la evaluación del maestro será anónima por lo que podrán expresarse con total libertad. Las hojas estarán escritas en español porque se pretende evitar que algún alumno deje de expresar una idea porque no sepa escribirla en inglés.</p> | | |
| <p>MATERIALES Y RECURSOS</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra y tiza - Reloj y calendario - Ordenador - Proyector - Cortometrajes creados por los alumnos - Cajas - Papeletas - Premios - Videoclips de diversas canciones - Ficha de autoevaluación (Anexo 35) - Ficha para evaluar al maestro (Anexo 36) | | |
| <p>VERIFICACIÓN DE ENTENDIMIENTO</p> | <p>El maestro no da muchas instrucciones en esta sesión, pero tras las que da les pregunta a sus alumnos si tienen alguna duda para volver a explicarlo de forma más clara, sencilla, visual y con ejemplos.</p> <p>A continuación, se explica como el maestro podrá verificar si se han cumplido los objetivos propuestos en esta sesión:</p> | | |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">- El maestro, antes de que voten por cada uno de los premios, les preguntará oralmente qué aspectos tienen que tener en cuenta para valorar que cortometraje es el mejor en cada uno de esos premios.- El maestro comprobará si los alumnos dan su discurso de agradecimiento manteniendo contacto visual con la audiencia y si expresan los contenidos clave del fragmento del discurso que les ha tocado.- El maestro leerá las respuestas dadas por los alumnos por escrito en una hoja de evaluación sobre su trabajo realizado en clase, tanto individual como en grupo, y tendrá en cuenta tanto sus gustos como sus dificultades para utilizar distintas metodologías y trabajar aquello que se les hace difícil.- El maestro leerá las respuestas dadas por los alumnos por escrito en una hoja de evaluación sobre su labor docente con el fin de progresar como maestro, continuar con aquello que los alumnos valoran positivamente y cambiar aquello que los alumnos consideran que se debería mejorar. |
| NOTAS ADICIONALES PARA EL MAESTRO | <u>Tipos de agrupación:</u> toda la clase=TC; individual=I; grupos=G; parejas=P |

ANEXO 3: Ficha “Analiza el cortometraje” (elaboración propia a partir del cortometraje “*Loser*” de Imfeelingsafe)

Name: _____

Date: ___/___/___

Answer the following questions after watching the short film titled “Loser” that is located in the PC desktop of your computer:


1. What is the storyline of this short film? Tell me briefly how the story starts (introduction), how it continues (heart) and how the story ends (ending).


| | |
|-------------------------------|--|
| Introduction | |
| Climax (main conflict) | |
| Ending | |

2. What message is transmitted in this short film?


3. How do you feel after watching this short film? You can cross more than one option.

Scared 

Happy 

Sad 

Angry 

Surprised 

• **Why are you feeling this way?**

- Does this short film have music? What does this music transmit to you?

4. Write the names of the main characters. Which of the following adjectives will you use to describe each character? You can use adjectives that aren't written in the box below.

Characters

Adjectives

| | | | |
|--------------|-----------|---------|-----------|
| Friendly | Lazy | Shy | Clever |
| Rude | Talkative | Selfish | Generous |
| Hard-working | Tidy | Messy | sensitive |



5. Write the places where the story takes place.

6. Which shots are used in the short film? Cross the examples that are used in the short film that you have watched.



Extreme wide shot



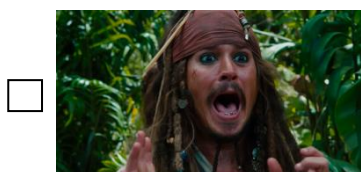
Wide shot



Medium shot



Medium close up shot



Close up shot



Detailed shot

ANEXO 4: Ficha “Datos del grupo” (elaboración propia)

| NAME OF THE GROUP: | |
|----------------------------|-------------|
| Name of the student | Role |
| | |
| | |
| | |
| | |

ANEXO 5: Actividad extra primera sesión “Inventa la historia del cortometraje”
(elaboración propia a partir del cortometraje “*I hate my sister*” de Robert Brown)

Name: _____

Date: ___/___/___

First, interpret the story shown in these pictures and think about an ending for the story. Secondly, represent the end with drawings using the blank boxes. And finally, explain the ending in the lines shown.

1



2



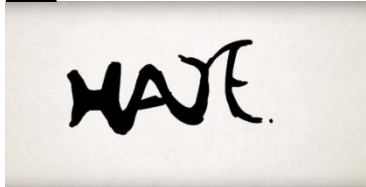
3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



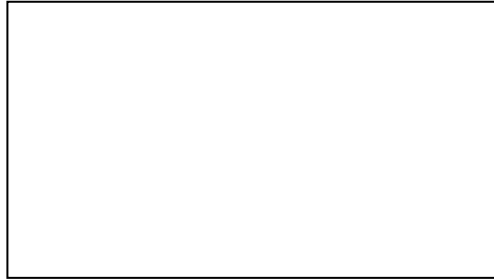
El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

Draw an **ENDING** for the story (you can use the number of blanks that you prefer):

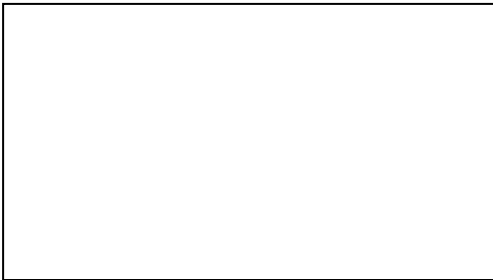
14



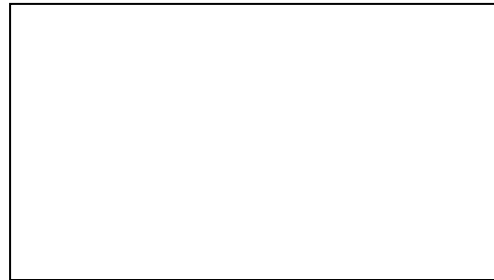
15



16



17



❖ Write the end that you have thought and represented with drawings:

ANEXO 6: Correo que envía el maestro en la *flipped classroom* de la primera sesión (elaboración propia)

Queridos alumnos,

Os envío este correo para explicaros lo que tenéis que hacer en la primera *Flipped classroom*.

Primero tenéis que descargar y visualizar el vídeo que os adjunto en este correo, donde os explicaré cómo crear personajes en Los Sims 4, cómo completar una ficha con los datos del personaje y cómo compartirlo en la galería del juego. Tras ver el vídeo, tendréis que crear vuestro propio personaje como vosotros queráis. Después, tendréis que completar la ficha que os adjunto en el correo, titulada “Detalles de mi personaje”, como os explico en el vídeo. Por último, tendréis que añadir esa descripción en el juego y compartir el personaje en la galería de la forma en la que os explico también en el vídeo.

Si tenéis alguna duda podéis enviarme un correo y os responderé encantada.

Mucha suerte,

Paula

(Dear students,

I send you this email to explain what you have to do in the first flipped classroom.

First of all, you have to download and watch the video that I attach you in this email, in which I explain to you how to creat characters in The Sims 4, how to complete a worksheet with information about your character and how to share it in the gallery of the videogame. After watching the video, you have to create the character as you want. Then, you have to complete the worksheet that I attach you in this email, titled “Details of my character”, as I explain to you in the video. Finally, you have to add that description in the game and share the character in the gallery as I explain to you in the video too.

You can send me an email in case that you have any doubt, I will be glad to answer you.

Good luck,

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

Miss Paula)

ANEXO 7: Video enviado por el maestro en la primera *flipped classroom*
(elaboración propia a partir de Los Sims 4)



El video comienza explicando y mostrando como modificar el cuerpo del personaje así como el color de piel.



Después, muestra cómo cambiar todos los aspectos de la cara como los ojos, la nariz, la boca, las cejas y el peinado, entre otros.



También se explica cómo se puede vestir al personaje, las distintas prendas que pueden escoger así como los complementos que pueden añadir.



Seguidamente, toca escoger los tres rasgos que formarán la personalidad del personaje. Al pinchar en cada uno de los rasgos, el sim lo representa actuando (por ejemplo, si aprietas en el rasgo que dice irascible, el sim hará un pequeña representación enfadándose.) Esto hace que sea más fácil entender el significado de cada uno de los rasgos.

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria



También tendrán que escoger la aspiración o el gran sueño del sim. Como en el caso de los rasgos de personalidad, Al pinchar en cada una de las aspiraciones, el sim la representa actuando.



A continuación, les explicará que tienen elegir otros aspectos de su sim como el tono de voz, la forma de caminar y el nombre y apellido de su personaje.



Tras explicarles como completar la ficha con los datos de su personaje. El maestro muestra cómo compartirlo en la galería del juego para que otros jugadores puedan ver y descargar su personaje. Antes de compartir el personaje les enseña que en el apartado que dice “descripción”, escribe una pequeña descripción en primera persona como si hubiera sido escrito por el propio personaje. Les especifica que tienen que decir cómo se llama, cuántos años tiene, cuáles son sus rasgos personales y su gran sueño. Por último, les recalca que tienen que añadir un *hagstag* con el nombre de su grupo (por ejemplo, #thedreamers)

ANEXO 8: Detalles de mi personaje (elaboración propia)

| . MY CHARACTER . | |
|-------------------------|--|
| Name | |
| Last name | |
| Gender | |
| Age | |

| Physical Characteristics | |
|---------------------------------|--|
| Height | |
| Body | |
| Skin | |
| Face | |
| Hair | |

| Personal Characteristics | |
|---------------------------------|--|
| Personality | |
| Big dream | |
| Way of walking | |
| Way of speaking | |
| Hair | |

| Outfit | |
|--------------------|--|
| Clothes | |
| Accessories | |

ANEXO 9: Actividad “Encuentra la pareja” con las características personales que aparecen en Los Sims 4 (elaboración propia a partir de Los Sims 4)



| | | | | |
|----------------------------|----------------------------|-------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|
| Lazy (Adj.) | Smart (Adj.) | Ambitious (Adj.) | Sporty (Adj.) | Art lover (N.) |
| Bad (Adj.) | Bad-tempered (Adj.) | Big eater (N.) | Book lover (N.) | Cat lover (N.) |
| Childish (Adj.) | Tidy (Adj.) | Creative (Adj.) | Messy (Adj.) | Full of jokes (Expr./Adj.) |
| Gourmet (N.) | Greedy (Adj.) | Jealous (Adj.) | Outgoing (Adj.) | Self-confident (Adj.) |
| Self-centred (Adj.) | Romantic (Adj.) | Sad (Adj.) | Perfectionist (Adj./N.) | Music lover (N.) |

ANEXO 11: Correo que envía el maestro en la *flipped classroom* de la segunda sesión (elaboración propia)

Queridos alumnos,

Os envío este correo para explicaros lo que tenéis que hacer en la segunda *flipped classroom*.

Primero tenéis que descargar y visualizar el vídeo que os adjunto, donde os explicaré cómo crear casas en Los Sims 4, cómo escribir la descripción de la casa que habéis creado y cómo compartirla en la galería del juego. Tras ver el vídeo, tendréis que crear vuestra propia casa como vosotros queráis. Después, tendréis que escribir la descripción de la casa en un documento de Word y guardarla como “casa de nombre + apellido (por ejemplo, casa de Paula García)”, como os explico en el vídeo. Por último, tendréis que añadir esa descripción en el juego y compartir la casa en la galería de la forma en la que os explico en el vídeo también.

Si tenéis alguna duda podéis enviarme un correo y os responderé encantada.

Mucha suerte,

Paula

(Dear students,

I send you this email to explain what you have to do in the second flipped classroom.

First of all, you have to download and watch the video that I attach you in this email, in which I explain to you how to create houses in The Sims 4, how to write a description of your house and how to share it in the gallery of the videogame. After watching the video, you have to create the house as you want. Then, you have to write the description of your house in a Word document and save it as “name + surname’s house (e.g. Paula García’s house)”, as I explain to you in the video. Finally, you have to add that description in the game and share the house in the gallery as I explain to you in the video too.

You can send me an email in case that you have any doubt, I will be glad to answer you.

Good luck,

Miss Paula)

ANEXO 12: Video enviado por el maestro en la segunda *flipped classroom*
(elaboración propia a partir de Los Sims 4)



El video comienza explicando cómo tienen que entrar al barrio donde construirán su casa. Después les dice que tienen que seleccionar una de las tres parcelas que están vacías.



Les enseña cómo crear una casa desde cero, creando las paredes, puertas y ventanas.



A continuación, les muestra las salas que tiene que contener su casa como mínimo: un salón (*living room*), una cocina (*kitchen*), un comedor (*dining room*), uno o más cuartos de baño (*bathroom*), uno o más dormitorios (*bedroom*) y un jardín (*garden*). Les recalca que estas son las salas mínimas que debe contener su casa pero que pueden añadir más si quieren, como por ejemplo un gimnasio (*gym*).

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria



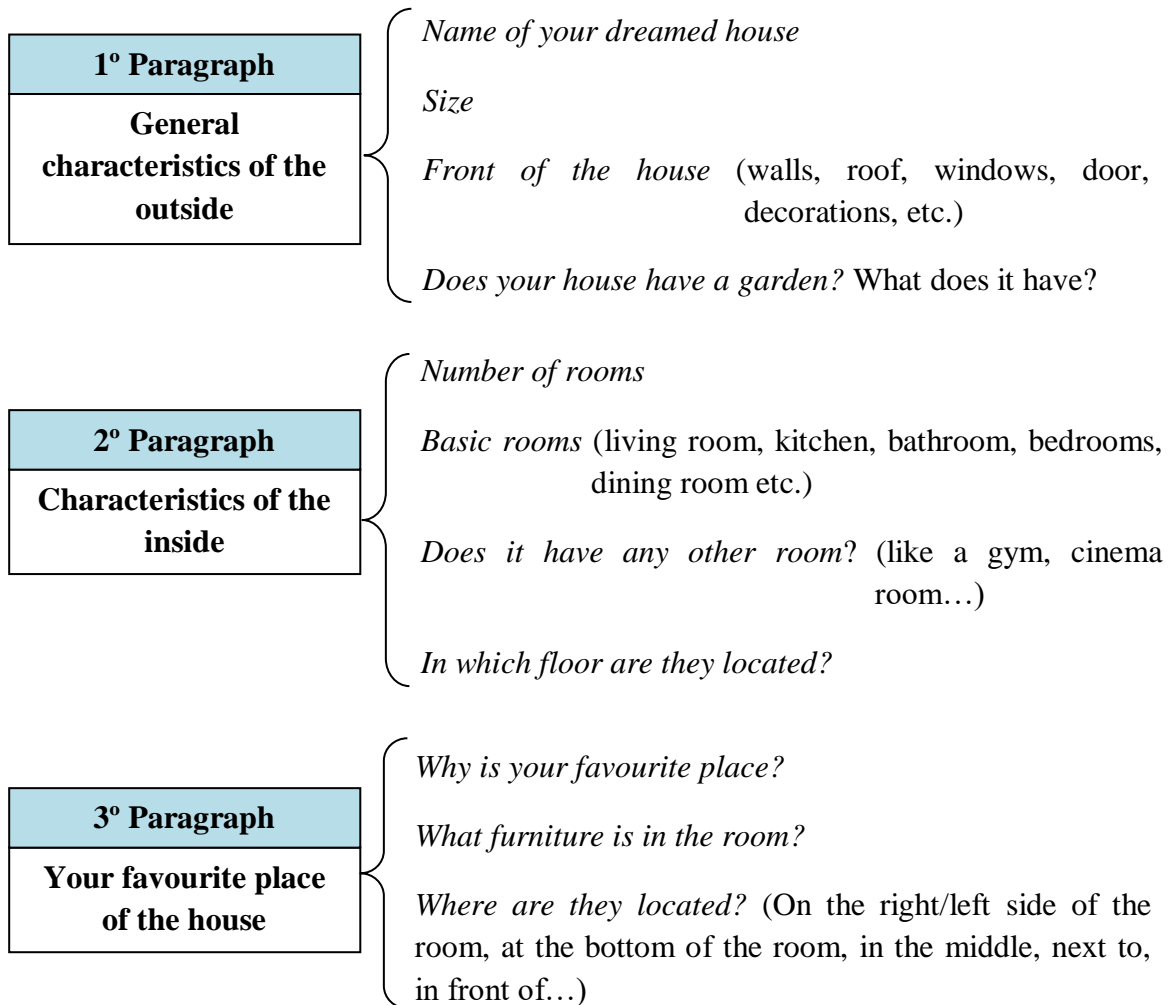
Después, muestra sala por sala decorándola con los muebles que se pide que contengan, como mínimo: puerta, ventana, sofá, sillón, mesa, estantería, televisión, lámpara, cocina, fregadero, frigorífico, armario (cocina), microondas, cama, mesa de noche, armario (habitación), escritorio, ordenador, silla, inodoro, bañera, ducha, lavabo, fuente, flor, arbusto, árbol y barbacoa (*door, window, sofa, armchair, table, bookshelf, television, lamp, cooker, sink, fridge, cupboard, microwave, bed, night table, wardrobe, desk, computer, chair, toilet, bath, shower, sink, fountain, flower, bush, tree and barbecue grill*).



Les dice que van a tener que escribir la descripción de la casa. Para ello, les expresa de forma oral la descripción que ha escrito de su casa, mostrando la casa mientras la describe. A continuación, les muestra un esquema que les guía sobre el contenido que tienen que expresar en cada uno de los párrafos de la descripción. En el último apartado, tienen que describir su habitación explicando cómo están colocados cada uno de los muebles. Tienen que utilizar preposiciones de lugar (*behind, in front of, next to, between, near y on*), por lo que el maestro en el juego les mostrará un ejemplo para que sepan que significa cada una de esas preposiciones. Después, les mostrará la descripción que han escuchado por escrito y les aclara que pueden descargar la descripción porque está adjunta al correo.

ANEXO 13: Esquema aspectos básicos para clave la descripción de una casa
(elaboración propia a partir de Los Sims 4)

HOW TO WRITE THE DESCRIPTION OF YOUR DREAMED HOUSE



REMEMBER Use adjectives and prepositions of place in your descriptions. Example: The living room is next to the kitchen.

1. You can check your vocabulary notebook in case that you don't remember how to write a word. You can use the online dictionary "Wordreference" to look for new words.
2. You can check your grammar notebook in case that you have doubts with the grammar rules.

- ❖ In the second page you will find an example of a description of a house created in the sims 4.

EXAMPLE

The name of my dream house is Sunnyside. It is a small grey house with a black roof, a grey door and white windows with flowerpots. It has a small and beautiful garden at the entrance of the house. There are different types of flowers, bushes and a stone fountain in the middle. There is also a small garden at the back of the house with a monkey bar.

Inside of the house there are nine rooms. On the first floor is the living room, the main bedroom, the first bathroom, the kitchen and the dining room. On the second floor is the study room, the second bedroom, the second bathroom and the third bedroom.

My favourite room is the living room because there is a comfortable sofa and a very big television where I can watch films with my family and friends. It is the largest room in the house and there is a black sofa in the middle of the room, next to it there is a white lamp and in front of the sofa there is a black coffee table. On the left side of the room there is a black and white sideboard and the big television is on the sideboard.



Anexo 14: Ficha “analizando las descripciones orales de las casas de los compañeros” (elaboración propia)

Student's name: _____

Date: ___/___/___

| Name of the house | Positive aspects |
|--------------------------|-------------------------|
| | |
| | |
| | |

ANEXO 15: Ficha “Mapa de la historia” (Inspirada en Katie Byrd)

Name: _____ Group name: _____ Date: _____

STORY MAP

| Characters | | | |
|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Name: _____ | Name: _____ | Name: _____ | Name: _____ |
| | | | |

| Setting |
|-------------|
| Name: _____ |
| |

| Beginning |
|-----------|
| |

| Climax |
|--------|
| |

| Ending |
|--------|
| |

ANEXO 16: Correo que envía el maestro en la *flipped classroom* de la tercera sesión (elaboración propia)

Queridos alumnos,

Os envío este correo para explicaros lo que tenéis que hacer en la primera *flipped classroom*.

Primero tenéis que descargar y visualizar el primer vídeo que os adjunto en este correo, donde os explico cómo colocar la vivienda que vuestro grupo ha escogido y cómo añadir los personajes a esa casa. Tras visualizarlo y colocar tanto la casa como los personajes en el juego, tenéis que leer las ideas que habéis anotado en el “*story map*” y comprobar si se pueden llevar a cabo en el juego. Si la idea se puede llevar a cabo rodeadla con color verde o con color rojo si no se puede, tal y como se muestra en el vídeo.

A continuación tendréis que descargar y visualizar el segundo vídeo que os adjunto en este correo. Recordaremos qué es un cortometraje y cuáles son sus características principales, que analizasteis en la primera sesión. Después, os explicaré qué es una escena y cuando tenemos que cambiar a otra escena. Por último, os mostraré un ejemplo de un guión de cortometraje.

Si tenéis alguna duda podéis enviarme un correo y os responderé encantada.

Mucha suerte,

Paula

(Dear students,

I send you this email to explain what you have to do in the third flipped classroom.

First of all, you have to download and watch the first video that I attach you in this email, in which I explain to you how to place the house that your group has chosen and how to add the characters to the house. After watching the video and place the house and the characters, you have to read the ideas that you have written in the “Story map” and verify if those ideas can be created in the videogame. You have to circle the idea in

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

green in case that you can create that idea in the videogame or in red in case that you can't, as you can watch in the video.

Next, you have to download and watch the second video that I attach you in this email. We will remember the main characteristics of the short films which you analysed in the first session. Then, I explain to you what a scene is and when we have to change to another scene. Finally, I show you an example of a short film script.

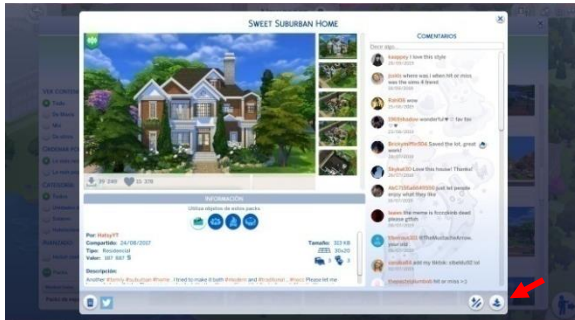
You can send me an email in case that you have any doubt, I will be glad to help you.

Good luck,

Miss Paula)

ANEXO 17: Primer video enviado por el maestro en la tercera *flipped classroom*
(elaboración propia a partir de Los Sims 4)

El vídeo comienza explicando que tienen que comprobar si las ideas que han anotado en el *story map* pueden llevarse a cabo en el juego. Para ello, les muestra cómo entrar en la galería, utilizar el *hagstag* con el nombre de su grupo (por ejemplo, #thedreamers) y descargar la casa que han escogido para colocarla en el juego, presionando el botón que se señala en la imagen y seleccionando en el mapa del barrio la parcela donde quieren colocar la casa.



De la misma forma, les muestra como añadir los sims a la casa. Para ello, entra en la galería, utiliza el *hagstag* con el nombre de su grupo (por ejemplo, #thedreamers) y descarga los sims de uno en uno y los añade en la casa que ha colocado anteriormente.



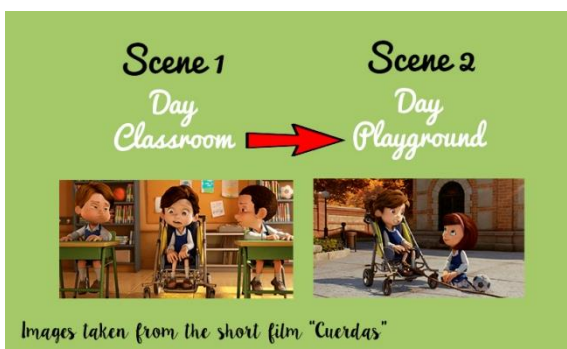
Por último, les muestra algunos ejemplos de cómo los sims pueden interactuar con los objetos y con otras personas. Antes de terminar el vídeo, les pide que saquen su *story map* y que prueben a realizar esas ideas en el juego. Les dirá que rodeen en verde las ideas que pueden llevarse a cabo y en rojo las que no. Les recalcará que una vez que hagan esto tienen que descargar y visualizar un segundo vídeo.



ANEXO 18: Segundo video enviado por el maestro en la tercera *flipped classroom*
(elaboración propia a partir de imágenes del cortometraje “Cuerdas” de Pedro Solís (2013))

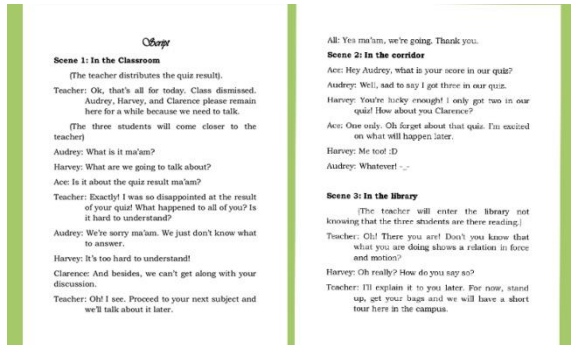


El vídeo comienza explicando qué es un cortometraje y cuáles son sus características “Un cortometraje es una película breve y sus características principales son: dura entre 1 y 30 minutos; la historia se divide en comienzo, nudo y desenlace, es más barata de crear que una película y se centra en temas que no son comunes en películas como por ejemplo la contaminación.” (A short film is a brief movie and its characteristics are: it lasts between 1 and 30 minutes; the story is divided into beginning, heart and ending; it’s cheaper to create than a movie and it is centered in topics that are not common in movies like pollution.)



A continuación, explica lo que son las escenas, les dice que las escenas son los fragmentos que forman el cortometraje y que cada escena se caracteriza por ocurrir en el mismo tiempo y lugar. Por lo que cuando cambia el tiempo, el lugar o ambos se cambia automáticamente de escena. Para que comprendan mejor lo que se acaba de explicar les mostraré varios ejemplos de escenas que forman parte de un mismo cortometraje. Uno de los ejemplos es el que se muestra en esta imagen. El maestro les dice que son imágenes de dos escenas distintas porque como pueden ver ambas están tomadas de día pero en lugares

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria



Por último, les explica que la historia de los cortometrajes se escribe en formato de guión. También les explica que estos guiones se dividen en las escenas que forman el cortometraje y que en cada una de ellas se explica lo que sucede en esa historia. Después, les formula las siguientes preguntas para que reflexionen y las comenten de forma oral en clase al día siguiente: “¿Por qué se utilizan los guiones? ¿Qué indican las frases que se encuentran entre paréntesis? ¿Qué indican las frases después de los nombres? ¿Qué indican las palabras a continuación del número de escena? (*Why do people use scripts? What do the phrases in brackets mean? What do the phrases after the names mean? What do the words after the scene number mean?*)

ANEXO 19: Ejemplo de un guión de cortometraje (Autor: Harvs, R. (2013))

Script

Scene 1: INS. CLASSROOM - DAY

(The teacher distributes the quiz result).

Teacher: Ok, that's all for today. Class dismissed.
Audrey, Harvey, and Clarence please remain here for a while because we need to talk.

(The three students will come closer to the teacher)

Audrey: What is it ma'am?

Harvey: What are we going to talk about?

Ace: Is it about the quiz result ma'am?

Teacher: Exactly! I was so disappointed at the result of your quiz! What happened to all of you? Is it hard to understand?

Audrey: We're sorry ma'am. We just don't know what to answer.

Harvey: It's too hard to understand!

Clarence: And besides, we can't get along with your discussion.

Teacher: Oh! I see. Proceed to your next subject and we'll talk about it later.

All: Yes ma'am, we're going. Thank you.

Scene 2: INS. SCHOOL CORRIDOR - DAY

Ace: Hey Audrey, what is your score in our quiz?

Audrey: Well, sad to say I got three in our quiz.

Harvey: You're lucky enough! I only got two in our quiz! How about you Clarence?

Ace: One only. Oh forget about that quiz. I'm excited on what will happen later.

Harvey: Me too! :D

Audrey: Whatever! -_-

Scene 3: INS. SCHOOL LIBRARY - DAY

(The teacher will enter the library not knowing that the three students are there reading.)

Teacher: Oh! There you are! Don't you know that what you are doing shows a relation in force and motion?

Harvey: Oh really? How do you say so?

Teacher: I'll explain it to you later. For now, stand up, get your bags and we will have a short tour here in the campus.

ANEXO 20: Fragmentos de una escena de un guión cortometraje desordenada
(elaboración propia, diálogos obtenidos del cortometraje *Taking flight* de Brandon Oldenburg (2015))

Dad: Tony I'm sorry the daddies don't always get to have fun. Maybe grandpa will take you to the park. He knows how to have fun too, used to.

(Tony is holding a teddy bear and watching through the window. He looks at his dad when he responds to him. He gives a hug to his teddy bear when he stops talking.)

Scene 1:

Tony: He only knows how to do grown-up stuff.

“Taking flight” script

(Dad is driving a car while he talks with Tony, his son. Dad's phone rings. He looks at it, moves the rear mirror and looks the phone again.)

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

ANEXO 21: Imágenes de la escena que visualizan los alumnos (Cortometraje *Taking flight* de de Brandon Oldenburg (2015))

Los alumnos reorganizarán el guión de la primera escena del cortometraje “*Taking flight*” y la visualizarán del minuto 00:00 al 00:20 para comprobar que el orden de los fragmentos es correcto.

Estas son algunas imágenes obtenidas de esa escena:



ANEXO 22: Correo que envía el maestro en la *flipped classroom* de la cuarta sesión
(elaboración propia)

Queridos alumnos,

Os envío este correo para explicaros lo que tenéis que hacer en la cuarta *flipped classroom*.

Primero tenéis que descargar y visualizar el vídeo que os adjunto en este correo, donde recordaremos qué tipos de planos podemos utilizar y cuáles son sus características, cómo grabar distintos planos en el videojuego utilizando el propio juego de Los Sims 4. Después, tendréis que grabar tres tomas de una escena en el juego siguiendo los detalles que os explico en el vídeo y enviármelas por correo.

Si tenéis alguna duda podéis enviarme un correo y os responderé encantada.

Mucha suerte,

Paula

(Dear students,

I send you this email to explain what you have to do in the fourth flipped classroom.

First of all, you have to download and watch the video that I attach you in this email, in which we will remember the type of shots that we can use and the characteristics they have, how to record different shots in videogame using The Sims 4 game. Then, you have to record three shots in the game following the details that I explain to you in the video and send them to me via email.

You can send me an email in case that you have any doubt, I will be glad to answer you.

Good luck,

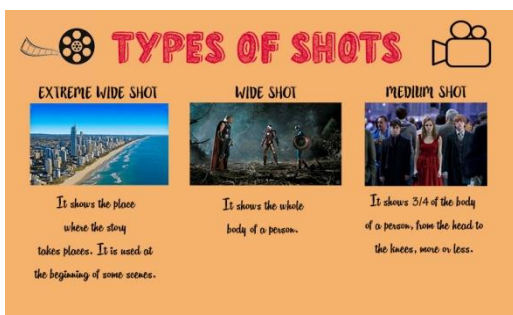
Miss Paula)

ANEXO 23: Video enviado por el maestro en la cuarta *flipped classroom* (elaboración propia a partir de Los Sims 4 e imágenes del cortometraje “Bao” de Domee Shi (2018))



El video comenzará mostrando tres imágenes a los alumnos y formulándoles la pregunta de “¿estas imágenes pertenecen a la misma escena? (*do these images belong to the same scene?*)” Les dejará un pequeño de reflexión y les dirá que la respuesta es sí porque las tres ocurren en el mismo tiempo (la hora de comer) y en el mismo lugar (la cocina). A continuación les dirá que como pueden observar las imágenes son muy distintas y es que en cada escena, se pueden utilizar distintos planos que son el encuadre que se utiliza para grabar con el fin de que el espectador se fije en ciertos detalles.

A continuación, les muestra y explica las características de cada uno de los planos que pueden utilizar en su cortometraje:

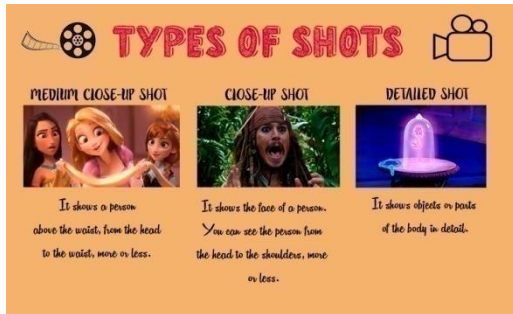


1. Gran plano general, muestra el lugar donde ocurre la historia. Se utiliza al comienzo de algunas escenas. (*Extreme wide shot, it shows the place where the story occurs. It is used at the beginning of some scenes.*)

2. Plano general, muestra el cuerpo entero de una persona, de la cabeza a los pies. (*Wide shot, it shows the whole body of a person, from head to feet.*)

3. Plano Americano, muestra $\frac{3}{4}$ partes del cuerpo de una persona, de la cabeza a las rodillas más o menos (*Medium shot, it shows $\frac{3}{4}$ of the body of a person, from head to knees, more or less.*)

4. Plano medio, muestra una persona por encima de la cintura, de la cabeza a la cintura más o menos (*Medium close up shot, it shows a person above the waist, from head to waist, more or less*).



5. Primer plano, muestra la cara de una persona. Puedes ver a la persona de la cabeza a los hombros. (*Close up shot, it shows the face of a person. You can see the person from head to shoulders, more or less*)

6. Plano detalle, muestra objetos o partes del cuerpo en detalle (*Detailed shot, it shows objects or parts of the body in detail*).

Seguidamente, les dice que les va a enseñar a grabar la pantalla del juego de Los Sims 4 en formato vídeo para que puedan grabar las escenas de su cortometraje. Les explica que el propio juego les proporciona una opción para grabar la pantalla del juego. Tienen que entrar en una partida, apretar en el círculo azul que se encuentra en los botones del centro. Al pinchar en él se despliegan 3 opciones y hay que pinchar en la cámara de vídeo que se encuentra en el centro, la que muestra la flecha roja.



También les explica que para terminar de grabar tan solo tienen que pulsar el cuadrado rojo, el que muestra la flecha roja. Automáticamente se guarda el vídeo en una carpeta generada por el juego, por lo que el maestro les enseña a acceder a ella para cortar y pegarla en la carpeta que utilizan para los cortometrajes llamada "Short film".



El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

Este es un ejemplo de cómo queda la imagen del vídeo. Como se puede apreciar, en las grabaciones no aparecen los controles que se utilizan en el juego para controlar a los sims.



Por otro lado, les dice que como han visto anteriormente para grabar cada escena se utilizan distintos planos. Cada uno de esos planos se graban por separado y se llaman tomas (*take*), que son cada uno de los videos que se graban con un mismo plano. Por lo que, si se unen todos las tomas se forma una escena en formato vídeo. Para que les quede más claro, el maestro les muestra como grabar la escena de una chica que coge alimentos del frigorífico, los cocina y se los come. Utilizando tres tipos de planos distintos.



El maestro les muestra que antes de grabar hay que darle órdenes al personaje con la acción que se quiere grabar y que cuando esté listo para comenzar la acción, hay que poner en pausa el juego pulsando las dos rayas verticales para que no se mueva el personaje. Después hay que encuadrar la imagen según el plano que se quiere utilizar. En este caso, la primera toma de la escena se grabará con el plano general (*wide shot*). Cuando está todo como se desea, se puede empezar a grabar pulsando el botón de la cámara de vídeo y darle al botón de “*play*”, el triángulo” para que el personaje empiece a actuar. Una vez que se ha grabado la parte de la escena en la que queremos utilizar ese plano pulsamos el botón de pausa para que los sims dejen de moverse. Después hay que parar la grabación pulsando el cuadrado rojo. El vídeo se guarda en la carpeta de los sims por lo que hay que cortar y pegarlo (*cut and paste*), en la carpeta del cortometraje y cambiarle el nombre a “Grabación Paula toma 1 (*Recording Paula take 1*)”.

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria



Les recalca que acaban de grabar la primera toma de la escena pero que todavía queda más escena que grabar. Volverá a seguir los pasos que hizo anteriormente pero utilizando otro plano, el plano americano (*medium shot*). Cuando todo está preparado pulsa el botón de la cámara, deja que el sim actúe y cuando ha grabado la toma que quería para la grabación. La corta y pega en la carpeta y le cambia el nombre al archivo por “Grabación Paula toma 2 (*Recording Paula take 2*)”.



A continuación, les dice que falta una última toma para terminar de grabar toda la escena. En este caso utilizará el plano medio (*médium-close up shot*). Realiza el mismo proceso que en las grabaciones anteriores y renombra al video como “Grabación Paula toma 3 (*Recording Paula take 3*)”.

Para comprobar que han entendido como grabar las tomas de las escenas utilizando distintos planos, les pide que graben ellos mismos esta escena siguiendo sus pasos y utilizando tres tipos de planos distintos, pueden utilizar los mismos planos u otros. Les recuerda que esta escena se ha decidido grabar con tres planos por lo que surgirán tres videos, tres tomas que juntas forman la escena completa. También les recuerda con que nombre tienen que guardar cada vídeo y les pide que le envíen los tres por correo.

ANEXO 24: Ejemplo de la escritura de dos escenas en un guión de cortometraje
(elaboración propia)

Escena 1: INT. COCINA- DÍA

(David abre el frigorífico, coge fruta, la corta y prepara una macedonia. Después, coge dos platos y los lleva a la mesa del comedor)

Escena 2: INT. COMEDOR- DÍA

(David y Sarah están sentados juntos comiendo la macedonia. Mientras comen hablan)

David: ¿Te gusta?

Sarah: ¡Sabe muy bien! Me encantan las frutas que has utilizado.

David: Gracias, por eso he hecho esta macedonia.

Sarah: ¿De verdad? Muchas gracias. Otro día te cocinaré tu plato favorito.

(Scene 1: INS. KITCHEN- DAY

(David opens the fridge, takes some fruit, cuts it and prepares a fruit salad. Then, he takes two dishes and takes them to the table that it's in the dining room)

Scene 2: INS. DINING ROOM- DAY

(David and Sarah are sitting together eating the fruit salad. They talk while they eat)

David: *Do you like it?*

Sarah: *It tastes good! I love the fruit that you have used.*

David: *Thank, that's why I have done this fruit salad.*

Sarah: *Oh, really? Thank you so much. I will prepare your favourite dish another day)*

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

ANEXO 25: Dos videos comparativos de las mismas escenas (elaboración propia a partir de Los Sims 4)

El primer vídeo muestra el vídeo de las dos escenas cuyos guiones se han mostrado anteriormente y han sido grabadas con el mismo tipo de plano:



El segundo vídeo muestra las mismas escenas pero han sido grabadas utilizando distintos tipos de plano:



ANEXO 26: Correo que envía el maestro en la *flipped classroom* de la quinta sesión
(elaboración propia)

Queridos alumnos,

Os envío este correo para explicaros lo que tenéis que hacer en la quinta *flipped classroom*.

Primero tenéis que descargar y visualizar el vídeo que os adjunto en este correo, donde aprenderéis a grabar distintos audios con el programa *Atube catcher* y cómo guardar esas grabaciones de audio. Tras ver el vídeo, tendréis que crear el sonido que se produce al cortar comida, utilizando objetos que tengáis en casa o vuestro propio cuerpo (obviamente no podéis utilizar un cuchillo, tenéis que descubrir cómo crear el sonido con otros objetos). Después tendréis que grabar el efecto de sonido, guardarlo y enviármelo por correo.

Si tenéis alguna duda podéis enviarme un correo y os responderé encantada.

Mucha suerte,

Paula

(Dear students,

I send you this email to explain what you have to do in the fifth flipped classroom.

First of all, you have to download and watch the video that I attach you in this email, in which you will learn how to record different audios using the Atube catcher program and how to save those audio recording. After watching the video, you have to create the sound effect of cutting food with objects that you have around or your body (obviously, you can't use a knife you have to discover how to create that sound with other objects), you have to save that recording as I explain to you in the video and send it to me by email.

You can send me an email in case that you have any doubt, I will be glad to answer you.

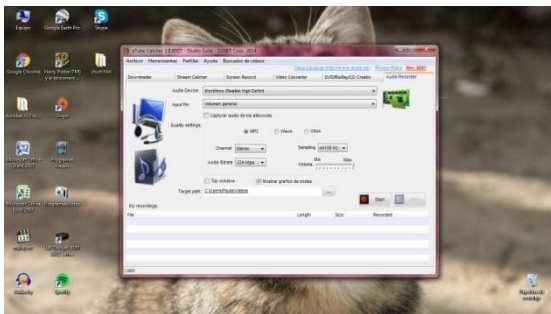
Good luck,

Miss Paula)

ANEXO 27: Video enviado por el maestro en la quinta *flipped classroom*

(elaboración propia a partir del programa *Atube Catcher*)

El maestro les muestra a los alumnos en este video como grabar audios para crear efectos de sonido y los diálogos. Una vez abierto el programa *Atube Catcher*, pincha en la ventana que dice “*Audio recorder*”. Les explica que al igual que primero tienen que pulsar en los puntos suspensivos y elegir la carpeta “*short film*” para que los audios se guarden ahí. Después, les explica que para grabar tan solo tienen que pulsar el botón con el círculo rojo que dice “*start*”. Como ejemplo graba el efecto de sonido de alguien comiendo. También les muestra que para dejar de grabar tienen que pulsar el botón con el cuadrado azul que dice “*stop*”. A continuación, les muestra que tienen que ir a la carpeta donde han guardado el archivo y cambiarle el nombre escribiendo el número de la escena en la que aparece y el sonido que representa. En este caso, “*Escena 1 comiendo*” (*Scene 1 eating*).



Para comprobar que han comprendido cómo se graban los audios les pedirá que graben el efecto de sonido de alguien cortando comida con un cuchillo pero sin utilizar un cuchillo obviamente, tienen que utilizar objetos de los que disponen a su alrededor o su propio cuerpo. También les dirá que imaginen que este efecto de sonido forma parte de la primera escena por lo que tendrán que guardar el archivo como “*escena 1 cortando*” y en este caso, también su nombre para saber de quién es el archivo. Por ejemplo, “*Escena 1 cortando Laura*” (*Scene 1 cutting Laurah*). Por último, el maestro les pide que le envíen este audio por correo.



ANEXO 28: Ficha “Los efectos de sonido y canciones del cortometraje” (elaboración propia)

Group name: _____

Date: _____

| EFFECT SOUNDS | | |
|----------------------|---------------|---------------------|
| Scene | Action | Created with |
| | | |

| MUSIC | | | | |
|--------------|------------------|---------------|----------------|-------------|
| Scene | Beginning | Ending | Emotion | Name |
| | | | | |

ANEXO 29: Correo que envía el maestro en la *flipped classroom* de la sexta sesión
(elabotación propia)

Queridos alumnos,

Os envío este correo para explicaros lo que tenéis que hacer en la sexta *Flipped classroom*.

Primero tenéis que descargar y visualizar el vídeo que os adjunto en este correo, donde aprenderéis a editar un video utilizando el programa *Windows Movie Maker* y cómo guardar esos vídeos. Tras ver el vídeo, tendréis que editar un video utilizando las tomas y el efecto de sonido que grabasteis en las *flipped classroom* anteriores. Tendréis que añadir las tomas en orden y cortarlas. Seguidamente tendréis que añadir el efecto sonido cuando el sonido represente la acción del personaje. Después tendréis que guardar el vídeo y enviármelo por correo.

Si tenéis alguna duda podéis enviarme un correo y os responderé encantada.

Mucha suerte,

Paula

(Dear students,

I send you this email to explain what you have to do in the sixth Flipped classroom.

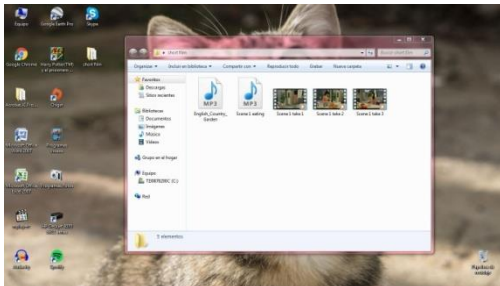
First of all, you have to download and watch the video that I attach you in this email, in which you will learn how to edit a video using the Windows Movie Maker program and how to save those video. After watching the video, you have to edit a video using the shots and sound effect that you recorded in previous Flipped Classrooms. You have to add the shots in order and cut them. Next, you have to add the sound effect when the sound represents the action that the character is doing. Then, you have to save the video and send it to me by email.

You can send me an email in case that you have any doubt, I will be glad to answer you.

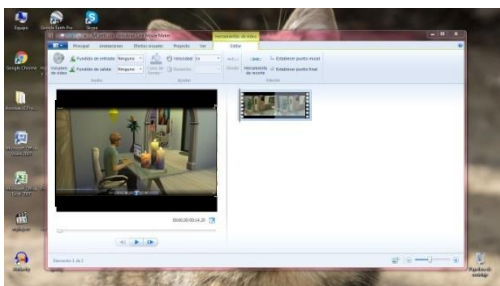
Good luck,

Miss Paula)

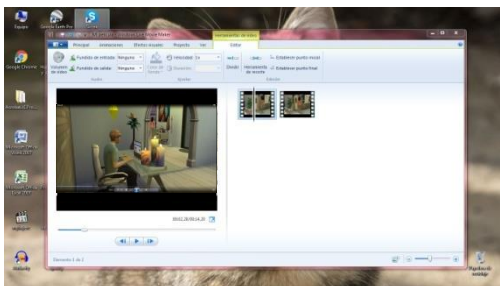
ANEXO 30: Video enviado por el maestro en la sexta *flipped classroom*
(elaboración propia a partir del programa *Windows Movie Maker*)



El video comienza mostrando los archivos que se necesitan para editar el cortometraje. A continuación abre el programa *Windows Movie Maker* y arrastra la primera toma hacia el programa.

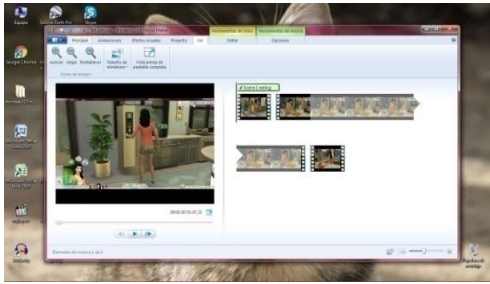


El juego comienza a grabar desde que se pulsa el botón de la cámara de vídeo, por lo que en las capturas de vídeo se observa que al principio los personajes no se mueven porque estaban en pausa. El maestro les muestra cómo eliminar ese primer fragmento, arrastrando la barra negra al momento en el que quieren que comience la toma y pulsando el botón que dice dividir.

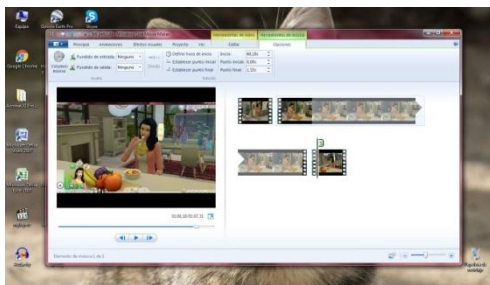


La toma quedará dividida en dos y el primer video es el que se quiere eliminar por lo que, al pulsarlo con el botón derecho aparecerá una opción que dice “quitar”. Después de hacer esto el maestro se queda con la toma sin la primera parte que no le interesa tener. Pero de la misma forma, al final de la toma se ve que el personaje se queda parado porque se pone el juego en pausa para después parar la grabación. Esta última parte también la eliminará de la misma forma, arrastrando la barra negra hasta el momento en el que quiere que termine esa toma, pulsando el botón dividir y eliminando el último vídeo que es el que muestra a los sims inmóviles. Una vez eliminada la parte inicial y final del vídeo se obtendrá la toma necesaria para el cortometraje. Hará lo mismo con las otras dos tomas que añade al programa.

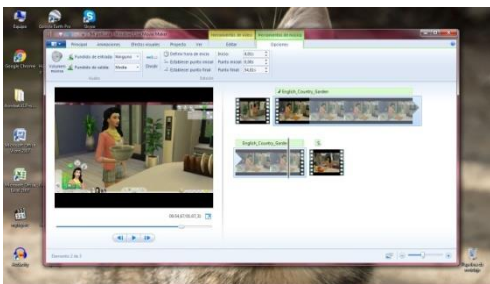
El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria



Cuando las tomas están recortadas es hora de añadir los archivos de audio. El maestro comienza añadiendo el efecto de sonido de alguien comiendo.

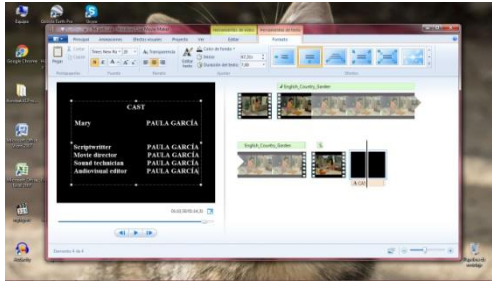


Después pincha el audio y lo arrastra hasta el momento en el que quiere que empiece a sonar el efecto de sonido. En este caso, cuando la chica empieza a comer. Como el audio es más largo que el momento en el que come la chica, el maestro recorta la parte final de audio de la misma forma que recortó los vídeos.



Cuando los efectos de sonido han sido añadidos, en este caso tan solo uno, es hora de añadir la música. La canción es alegre y tan solo quiere que suene cuando está cocinando con el fin de transmitir que disfruta de la cocina. Por lo que, como la canción es más larga que ese momento, corta la parte de la canción que no quiere que siga sonando y lo hace igual que cuando cortó los vídeos y el efecto de sonido. Como no se añade la canción entera, se nota el corte de la canción por lo que les dice a los alumnos que donde pone “fundido de salida” elijan la opción que dice “media”. Les muestra como suena con el corte directamente y con el fundido para que escuchen la diferencia, que en la segunda el sonido se apaga poco a poco. Después explica que para renderizar el vídeo y crearlo definitivamente tienen que pinchar en la pestaña azul que se encuentra arriba a la izquierda, pinchar en “guardar película” y escoger la primera opción que dice “recomendada para este proyecto”.

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria



Por último, les muestra cómo añadir los créditos apretando en un botón del programa. A su vez les muestra los aspectos que se deben reflejar en los créditos como son los personajes junto con el nombre de las personas que doblan sus voces y los roles desempeñados por cada persona. Para terminar les pide que descarguen la canción que les adjunta en el correo y que la añadan a su carpeta llamada “*short film*”. Allí encontrarán los mismos archivos que tiene el maestro. Por lo que, para comprobar que han entendido como editar un cortometraje, les pide que editen esa escena siguiendo los pasos que les ha explicado, añadiendo las tomas, el efecto de sonido que para ellos es alguien cortando alimentos, la música y los créditos. También les pide que se lo envíen por correo cuando lo hayan terminado de editar.

ANEXO 31: Ejemplo de créditos creado por el maestro como modelo para los alumnos_(elaboración propia)

Cast

| | |
|--------------------|----------------|
| Sarah | PAULA GARCÍA |
| Mary | MARTA RUIZ |
| Lucy | SOFÍA GONZÁLEZ |
| Peter | DAVID SÁNCHEZ |
| Scriptwriter | DAVID SÁNCHEZ |
| Movie director | MARTA RUIZ |
| Sound technician | PAULA GARCÍA |
| Audiovisual editor | SOFÍA GONZÁLEZ |

ANEXO 32: Correo que envía el maestro en la *flipped classroom* de la séptima sesión (elaboración propia)

Queridos alumnos,

Os envío este correo para explicaros lo que tenéis que hacer en la séptima *flipped classroom*.

Primero tenéis que visualizar el vídeo “*91st Academy Awards (2019 Oscars) FULL SHOW*” desde el 1:10:00 al 1:12:28. A continuación, tenéis que descargar y visualizar el vídeo que os adjunto en este correo, donde aprenderéis a escribir un discurso de agradecimiento. Los premios que podéis ganar serán dados al grupo entero por lo que cada miembro del grupo dirá una parte del discurso. Antes de escribir el fragmento de discurso tendréis que descargar el documento de Word que os adjunto en este correo. Allí podéis leer que parte del discurso tenéis que escribir y practicar para decirlo en clase. Después de escribirlo tendréis que enviármelo por correo.

Si tenéis alguna duda podéis enviarme un correo y os responderé encantada.

Mucha suerte,

Paula

(Dear students,

I send you this email to explain what you have to do in the seventh flipped classroom.

First of all, you have to watch the video “91st Academy Awards (2019 Oscars) FULL SHOW” from 1:10:00 to 1:12:28. Next, you have to download and watch the video that I attach you in this email, in which you will learn to write a thanking speech. The awards that you can win are given to the entire group, so that each member of the group will say a part of the speech. Before you write a part of the speech, you have to download the Word document that I attach you in this email. There you can read which part of the speech you have to write and practice to say it in class. Then, you have to write and send it to me by email.

You can send me an email in case that you have any doubt, I will be glad to answer you.

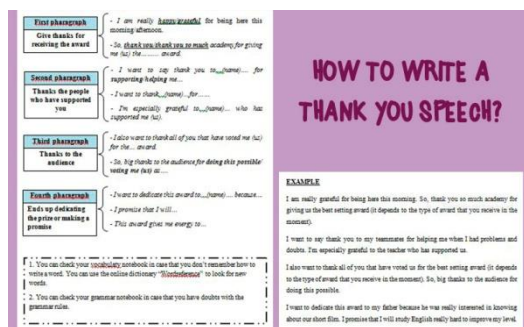
Good luck,

Miss Paula)

ANEXO 33: Video enviado por el maestro en la séptima *flipped classroom* (elaboración propia)



El vídeo comienza diciéndoles que ellos pueden recibir un premio en la gala de la siguiente sesión por lo que van a escribir un discurso de agradecimiento. Les explica las cuatro partes esenciales que forman un discurso de agradecimiento y de forma oral (porque están escritas en el esquema que mostrará después) y les expone dos o tres expresiones que pueden utilizar en cada uno de estos apartados.



A continuación, les muestra un esquema donde aparecen escritas las expresiones que les dijo oralmente y relacionadas con cada uno de los párrafos que debe contener el discurso. Les menciona que tanto el esquema como el ejemplo pueden descargarlos porque están adjuntos en el correo para que los utilicen como modelos.

Después, les aclara que este tipo de discursos están pensados para ser transmitidos oralmente para dar las gracias a las personas por valorar el trabajo realizado y que por ello, la persona que está dando el discurso mira al público a los ojos, porque el mensaje va destinado a ellos. Posteriormente, el maestro muestra un ejemplo de él mismo dando el discurso que ha escrito oralmente como si hubiera una audiencia mirándolo.

Una vez terminado el discurso, les aclara que, como los premios que van a recibir son grupales el discurso lo darán de forma grupal, es decir, cada alumno expresará oralmente una de las cuatro partes que forman el discurso. Les pide que descarguen el documento de Word que especifica qué parte del discurso de agradecimiento (1°, 2°, 3° o 4°) tienen que expresar oralmente en clase en la próxima sesión.

Para terminar, les pide que cuando hayan escrito el discurso se lo envíen por correo para corregirlo y modificar los aspectos que ha anotado con abreviaturas. Después les pide que ensayen la parte del discurso, que les ha tocado, varias veces en frente del espejo para que ganen soltura y confianza a la hora de dar el discurso.

ANEXO 34: Esquema discurso de agradecimiento_(elaboración propia)

HOW TO WRITE THE A THANK YOU SPEECH

| | |
|---|--|
| First pharagraph Give thanks for receiving the award | <ul style="list-style-type: none">- <i>I am really happy/grateful for being here this morning/afternoon.</i>- <i>So, thank you/thank you so much academy for giving me (us) the award for....</i> |
| Second pharagraph Thanks the people who have supported you | <ul style="list-style-type: none">- <i>I want to say thank you to...(name).... for supporting/helping me...</i>- <i>I want to thank...(name)...for.....</i>- <i>I'm especially grateful to...(name)... who has supported me (us).</i> |
| Third pharagraph Thanks to the audience | <ul style="list-style-type: none">- <i>I also want to thank all of you that have voted me (us) for the award for...</i>- <i>So, big thanks to the audience for doing this possible/voting me (us) as....</i> |
| Fourth pharagraph Ends up dedicating the prize or making a promise | <ul style="list-style-type: none">- <i>I want to dedicate this award to...(name).... because....</i>- <i>I promise that I will...</i>- <i>This award gives me energy to...</i> |

1. You can check your vocabulaty notebook in case that you don't remember how to write a word. You can use the online dictionary "Wordreference" to look for new words.
2. You can check your grammar notebook in case that you have doubts with the grammar rules.

EXAMPLE

I am really grateful for being here this morning. So, thank you so much academy for giving us the award for best setting (it depends to the type of award that you receive in the moment).

I want to say thank you to my teammates for helping me when I had problems and doubts. I'm especially grateful to the teacher who has supported us.

I also want to thank all of you that have voted us for award for best setting (it depends to the type of award that you receive in the moment). So, big thanks to the audience for doing this possible.

I want to dedicate this award to my father because he was really interested in knowing about our short film. I promise that I will study English really hard to improve my level.

ANEXO 35: Ficha de autoevaluación_(elaboración propia y escrita en español para evitar que no compartan sus opiniones por no saber cómo expresarlo en inglés)

Nombre y apellidos:_____ Grupo:_____ Fecha:___/___/___

| CRITERIOS | SIEMPRE | CASI SIEMPRE | ALGUNA VEZ | NUNCA |
|---|----------------|---------------------|-------------------|--------------|
| Comprendo las instrucciones dadas por el maestro en inglés | | | | |
| Entiendo las explicaciones dadas por el maestro en inglés | | | | |
| Comprendo las ideas y opiniones que expresan oralmente mis compañeros en inglés cuando: | | | | |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| <p>1. proponen soluciones.</p> <p>2. preguntan por aspectos y características de mi personaje.</p> <p>3. describen casas.</p> <p>4. proponen opciones para la historia del cortometraje.</p> <p>5. se expresan a favor o en contra de utilizar ciertos planos, efectos de sonido y canciones.</p> <p>6. establecen los pasos a seguir para editar el cortometraje.</p> | | | | |
| <p>Escucho activamente a mis compañeros</p> | | | | |
| <p>Me comunico en inglés en clase</p> | | | | |
| <p>Me expreso oralmente utilizando expresiones y vocabulario específico en inglés para:</p> <p>1. decir que rol</p> | | | | |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| <p>quiero desempeñar en el grupo y por qué.</p> <p>2. presentar características de un personaje como si fuera un titiritero.</p> <p>3. persuadir a mis compañeros con el fin de que escojan mi casa como escenario para el cortometraje.</p> <p>4. proponer ideas para la historia del cortometraje.</p> <p>5. expresarse a favor o en contra de utilizar ciertos planos, efectos de sonido y canciones.</p> <p>6. establecer los pasos que seguir para editar el cortometraje.</p> | | | | |
| <p>Utilizo expresiones específicas para dar un discurso de agradecimiento en inglés manteniendo contacto visual con los asistentes</p> | | | | |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| a la gala de premios | | | | |
| <p>Escribo textos siguiendo un vocabulario, expresiones y estructuras específicas en inglés para:</p> <p>1. Describir rasgos físicos y de personalidad de un personaje creado previamente.</p> <p>2. Describir una casa teniendo en cuenta sus salas y mobiliario</p> <p>3. Escribir el guión de un cortometraje</p> <p>4. Escribir un discurso de agradecimiento por recibir un premio</p> | | | | |
| Comprendo los enunciados de los ejercicios formulados en las fichas | | | | |
| Comprendo los rasgos físicos y de personalidad que aparecen en las descripciones | | | | |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| de personajes escritas por compañeros en inglés | | | | |
| Conozco las claves de los cortometrajes | | | | |
| Conozco las características de cada uno de los planos trabajados en clase | | | | |
| Soy capaz de crear un cortometraje, utilizando los programas y siguiendo los pasos mostrados en clase para grabarlo y editarlo. | | | | |
| Me esfuerzo en la realización de las actividades | | | | |
| Realizo las tareas de la <i>flipped classroom</i> en casa | | | | |
| Me implico en las tareas de grupo | | | | |
| Pido ayuda en inglés a mis compañeros cuando lo necesito | | | | |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | | | |
|---------------------------------------|--|--|--|--|
| Cumplo con mi rol dentro del grupo | | | | |
| Respeto a mis compañeros y compañeras | | | | |
| Dejo participar a mis compañeros | | | | |

➤ Lee y responde las siguientes preguntas:

1. Seguro que hay varios aspectos que has mejorado, ¿de qué cuáles te sientes más orgulloso?

2. ¿Qué aspectos tienes que mejorar? ¿Cómo podrías mejorarlos?

3. ¿Te ha gustado el proyecto? ¿Por qué?

4. ¿Hay algo que no te haya gustado? Explícalo.

ANEXO 36: Ficha evaluación de la labor docente_(elaboración propia y escrita en español para evitar que no compartan sus opiniones por no saber cómo expresarlo en inglés)

¡AYÚDAME A SER UN MEJOR MAESTRO!

| CRITERIOS | SI | NO | A VECES |
|--|-----------|-----------|----------------|
| A mi maestro le gusta enseñar inglés | | | |
| Mi maestro explica, en inglés, los objetivos que hay que alcanzar en cada una de las tareas | | | |
| Mi maestro me repite y aclara todo lo que no entiendo en inglés; utilizando imágenes, gestos y otros ejemplos | | | |
| Habla inglés de forma clara y a un ritmo normal; hablando más despacio si es necesario para que le entendamos | | | |
| Mi gusta trabajar con los materiales que nos proporciona el maestro como los videojuegos y otras herramientas tecnológicas | | | |
| El videojuego de Los Sims 4 me ha motivado a seguir aprendiendo y utilizando el inglés | | | |
| He aprendido algo nuevo en inglés en cada una de la sesión | | | |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | | |
|--|--|--|--|
| Mi maestro siempre es puntual | | | |
| Mi maestro siempre me ayuda cuando tengo problemas | | | |
| Mi maestro me respeta | | | |
| Confío en mi maestro y disfruto trabajando con él | | | |
| Mi maestro me proporciona libertad para crear y utilizar el inglés | | | |
| Mi maestro me refuerza positivamente mostrándome y admirando mis logros | | | |
| El ambiente en clase es bueno para hablar en inglés. Me siento cómodo cuando expreso mis opiniones | | | |
| Me gusta trabajar con otros compañeros | | | |
| Mi maestro cumple sus promesas | | | |
| Vemos vídeos en clase | | | |

➤ Lee y responde las siguientes preguntas:

**1. ¿Te gustaría que siguiéramos trabajando el inglés a través de los videojuegos?
¿Qué más te gustaría que utilizáramos?**

2. ¿Qué me dirías que dejara de hacer?

3. ¿Qué cambiarías de la forma de trabajar en clase?

4. ¿Qué consejo me darías para mejorar como maestro?

5. ¿Hay algo más que me quieras decir? ¿el qué?

ANEXO 37: Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias clave (obtenidos del Currículo Aragonés del área de lengua extranjera: Inglés. ING ANEXO II BOA)

| BLOQUE I: COMPRENSIÓN DE TEXTOS ORALES | | |
|--|---|---------------------------|
| Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje | Competencias clave |
| Crit.ING.1.1. Identificar el sentido general y los puntos principales en textos orales muy breves y sencillos en lengua estándar, con estructuras simples y léxico de uso muy frecuente, pero progresivamente más amplio; articulados con claridad y lentamente y transmitidos de viva voz o por | Est. ING.1.1.3. Entiende lo que se le dice en transacciones habituales sencillas (instrucciones e indicaciones) para aproximarse a la comprensión del texto oral. | CCL |
| | Est. ING.1.1.5. Entiende la información esencial en conversaciones breves y sencillas en las que participa para aproximarse a la comprensión del | |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | |
|---|---|------------|
| medios técnicos | texto oral y poder interactuar adecuadamente. | |
| Crit.ING.1.4. Distinguir la función o funciones comunicativas principales del texto (persuasión) y un repertorio limitado de sus exponentes más habituales, así como los patrones discursivos básicos. | Est. ING.1.4.6. Comprende las ideas principales de presentaciones sencillas y bien estructuradas e interpreta adecuadamente la función comunicativa predominante para interactuar adecuadamente, siempre y cuando cuente con imágenes e ilustraciones y se hable de manera lenta y clara. | CCL CSC |
| Crit.ING.1.5. Reconocer los significados más comunes asociados a las estructuras sintácticas básicas propias de la comunicación oral (p. ej.: estructura interrogativa para demandar información). | Est. ING.1.5.3. Entiende lo que se le dice en transacciones habituales sencillas (peticiones, preguntas) y localiza las estructuras sintácticas básicas utilizadas en las mismas. | CCL |
| Crit.ING.1.6. Reconocer un repertorio limitado de léxico oral de alta frecuencia relativo a situaciones cotidianas y temas habituales y concretos relacionados con las propias experiencias, necesidades e intereses, y utilizar las indicaciones del contexto y de la información contenida en el texto para hacerse una idea de los significados probables de palabras y expresiones que se | Est. ING.1.6.5. Entiende la información esencial en conversaciones breves y sencillas en las que participa que traten sobre temas familiares como, por ejemplo, uno mismo, la familia, la escuela, el tiempo libre, la descripción de un objeto o un lugar, y comprende el vocabulario utilizado en las mismas. | CCL CSC |

| | | |
|-------------|--|--|
| desconocen. | | |
|-------------|--|--|

| BLOQUE II: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES | | |
|---|---|----------------------------|
| Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje | Competencias clave |
| <p>Crit.ING.2.1. Participar de manera simple y comprensible en conversaciones muy breves que requieran un intercambio directo de información en áreas de necesidad inmediata o sobre temas muy familiares, en un registro neutro o informal, utilizando expresiones y frases sencillas y de uso muy frecuente, normalmente aisladas o enlazadas con conectores básicos, aunque en ocasiones la pronunciación no sea muy clara, sean evidentes las pausas y titubeos y sea necesaria la repetición, la paráfrasis y la cooperación del interlocutor para mantener la comunicación.</p> | <p>Est.ING.2.1.3. Participa en conversaciones cara a cara en las que se establece contacto social, se intercambia información personal y sobre asuntos cotidianos, se expresan sentimientos, se ofrece algo a alguien, se pide prestado algo, o se dan instrucciones en un registro neutro o informal, utilizando frases sencillas de uso frecuente y conectores para enlazarlas, aunque la pronunciación no sea muy clara.</p> | <p>CIEE CD CCL</p> |
| <p>Crit.ING.2.2. Conocer y saber aplicar las estrategias básicas para producir textos orales monológicos o dialógicos muy breves y sencillos, utilizando, p.</p> | <p>Est.ING.2.2.1. Hace presentaciones breves y sencillas, previamente preparadas y ensayadas, sobre temas cotidianos o de su interés (presentarse; dar información básica</p> | <p>CAA CCL</p> |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | |
|--|---|--------------------|
| <p>ej.: fórmulas y lenguaje prefabricado o expresiones memorizadas, o apoyando con gestos lo que se quiere expresar.</p> | <p>sobre sí mismo, indicar sus características personas; describir brevemente y de manera sencilla una casa, el aspecto exterior de una persona; decir lo que le gusta y no le gusta y dar su opinión usando estructuras sencillas) haciendo uso de alguna estrategia básica en la producción de textos orales.</p> | |
| <p>Crit.ING.2.4. Cumplir la función comunicativa principal del texto oral (p. ej.: una felicitación, un intercambio de información, o un ofrecimiento), utilizando un repertorio limitado de sus exponentes más frecuentes y de patrones discursivos básicos (p. e. saludos para inicio y despedida para cierre conversacional, o una narración esquemática desarrollada en puntos).</p> | <p>Est.ING.2.4.2. Se desenvuelve en transacciones cotidianas (expresar ideas y opiniones, discurso de agradecimiento) cumpliendo una clara función comunicativa.</p> | <p>CCL</p> |
| <p>Crit.ING.2.6. Conocer y utilizar un repertorio limitado de léxico oral de alta frecuencia relativo a situaciones cotidianas y temas habituales y concretos relacionados con los propios intereses, experiencias y necesidades.</p> | <p>Est.ING.2.6.2. Se desenvuelve en transacciones cotidianas aplicando vocabulario variado en diferentes contextos.</p> | <p>CCL CAA</p> |

| BLOQUE III: COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS | | |
|--|---|---------------------------|
| Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje | Competencias clave |
| <p>Crit.ING.3.1. Identificar el tema, el sentido global, las ideas principales e información específica en textos, tanto en formato impreso como en soporte digital, muy breves y sencillos, en lengua estándar y con un léxico de alta frecuencia, y en los que el tema tratado y el tipo de texto resulten muy familiares, cotidianos o de necesidad inmediata, siempre y cuando se pueda releer lo que no se ha entendido, se pueda consultar un diccionario y se cuente con apoyo visual y contextual.</p> | <p>Est.ING.3.1.2. Comprende información esencial y localiza información específica en una ficha con datos personales para aproximarse a la comprensión del texto escrito.</p> | <p>CCL</p> |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | |
|--|---|--------------------|
| <p>Crit.ING.3.6. Reconocer un repertorio limitado de léxico escrito de alta frecuencia relativo a situaciones cotidianas y temas habituales y concretos relacionados con sus experiencias, necesidades e intereses, e inferir del contexto y de la información contenida en el texto los significados probables de palabras y expresiones que se desconocen.</p> | <p>Est.ING.3.6.1. Comprende instrucciones, indicaciones, e información básica utilizando el conocimiento de un conjunto de palabras dentro de un campo semántico.</p> | <p>CCL CAA</p> |
|--|---|--------------------|

| <p>BLOQUE IV: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS</p> | | |
|---|---|----------------------------------|
| <p>Criterios de evaluación</p> | <p>Estándares de aprendizaje</p> | <p>Competencias clave</p> |
| <p>Crit.IN.4.1. Construir, en papel o en soporte electrónico, textos muy cortos y sencillos, compuestos de frases simples aisladas, en un registro neutro o informal, utilizando con razonable corrección las convenciones ortográficas</p> | <p>Est. ING.4.1.1. Escribe descripciones viviendas utilizando convenciones ortográficas y signos de puntuación adecuados.</p> | <p>CCL</p> |

El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

| | | |
|--|--|---------------------------|
| <p>básicas y los principales signos de puntuación, para hablar de sí mismo, de su entorno más inmediato y de aspectos de su vida cotidiana, en situaciones familiares y predecibles.</p> | <p>Est. ING. 4.1.2. Contesta preguntas relativas a descripciones de personas, haciendo uso de estrategias de producción y de una ortografía adecuada, utilizando las estructuras sintácticas y el léxico adecuado, aunque sea necesario el uso de elementos paratextuales.</p> | <p>CD CSC CAA</p> |
| <p>Crit.ING.4.6. Conocer y utilizar de un repertorio de léxico escrito de alta frecuencia relativo a situaciones cotidianas y temas habituales y concretos relacionados con los propios intereses, experiencias y necesidades.</p> | <p>Est. ING.4.6.1. Escribe descripciones de viviendas y completa hojas con datos personales de una persona usando un vocabulario sencillo dentro de unos campos léxicos definidos por los contenidos.</p> | <p>CCL</p> |