

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

MODALIDAD: PROPUESTA DE INNOVACIÓN

**ENSEÑANZA DE UNA LENGUA EXTRANJERA MEDIANTE LA
GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE INFANTIL**

ALEJANDRA BELLO DELGADO

TUTORA: IRENE HERNÁNDEZ CABRERA

CURSO ACADÉMICO 2019/2020

CONVOCATORIA: SEPTIEMBRE

“Enseñanza de una lengua extranjera mediante la gamificación en el aula de infantil”

Resumen:

El presente trabajo de Fin de Grado expone un proyecto de innovación centrado en el aprendizaje de una lengua extranjera a través de la gamificación en el aula de Educación Infantil, concretamente, para alumnos de 3 años.

El aprendizaje de la lengua inglesa es esencial en la actualidad y debemos innovar en la forma en que la enseñamos. La gamificación se presenta como un método de aprendizaje interesante, que resulta en un proceso de enseñanza más atractivo para el alumnado frente a otros métodos tradicionales.

En este trabajo se define qué es la gamificación y sus partes esenciales para poder llevarla a cabo correctamente. Además, se presenta una propuesta de innovación que se desarrolla mediante un *escape room* que cuenta con diferentes niveles y retos, el cual se realiza con diversas herramientas TIC y algunos recursos tradicionales.

Palabras clave: Propuesta de innovación, Gamificación, Educación Infantil, Lengua extranjera.

Abstract:

This end of degree project presents an innovation project focused on the learning of a foreign language through the gamification in the classroom of Early Childhood Education, specifically for students of 3 years old.

Learning the English language is essential nowadays and we must innovate in the way we teach it. The gamification is presented as an interesting learning method, resulting in a more attractive teaching process for students compared to other traditional methods.

This project defines what gamification is and its essential parts in order to carry it out correctly. It also presents a proposal of innovation, which is developed through an escape room that has different levels and challenges, which is done with various ICT tools and some traditional resources.

Key words: Proposal of innovation, Gamification, Early Childhood Education, Foreign language.

ÍNDICE

1	Introducción	1
2	Objetivos de este TFG	2
3	Gamificación	2
3.1	¿Qué es la gamificación y qué no lo es?	2
3.2	Cómo trabajar con la gamificación, errores más comunes y sus beneficios	9
3.3	Marco legal en la enseñanza de una lengua extranjera	11
4	Propuesta de innovación gamificada	13
4.1	Introducción	13
4.2	Objetivos de la Educación Infantil	14
4.3	Competencias	14
4.4	Criterios de evaluación	15
4.5	Recursos TIC	16
4.6	Actividades	17
4.7	Evaluación	23
5	Conclusiones	24
6	Referencias bibliográficas	25
7	Anexos	29

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. ¿Qué es gamificar y qué no lo es?	Pág. 3
Tabla 2. Componentes de la gamificación	Pág. 5
Tabla 3. Errores más comunes al gamificar	Pág. 10
Tabla 4. Competencias y objetivos de la propuesta	Pág. 14

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Tipos de jugadores	Pág. 5
Figura 2. Mecánicas de juego	Pág. 7
Figura 3. Dinámicas de juego	Pág. 8
Figura 4. Cómo implementar la gamificación en el aula	Pág. 9

1 Introducción

En la actualidad, los alumnos se encuentran poco motivados a la hora de adquirir nuevos contenidos y esto se debe en gran medida a la falta de recursos innovadores en el aula. Es fundamental buscar e implementar nuevos recursos para centrar toda la atención del alumnado en los contenidos dados. La enseñanza de lenguas extranjeras puede llegar a ser tedioso y repetitivo para los discentes, resultando en una adquisición muy pobre del lenguaje, esto conllevaría un proceso de aprendizaje erróneo y mejorable en muchos aspectos. Es necesario motivar al alumnado, ya no sólo en la adquisición de lenguas extranjeras, también en el aprendizaje de todas las áreas existentes en Educación Infantil.

Este TFG se centra principalmente en el juego como principal método de enseñanza del inglés, dado que actualmente contamos con diversos recursos tecnológicos y lúdicos al alcance de nuestras manos que pueden favorecer la instrucción educativa de los aprendientes. Por ello, este proyecto se basa en el aprendizaje de una segunda lengua a través de métodos más innovadores, como en este caso sería, el uso de la gamificación.

El juego se presenta como un imprescindible en la vida de los niños, forma parte de su día a día, incluyéndose en cualquier aspecto de sus rutinas. Gracias a la era digital, el juego ha podido ampliar sus fronteras a nuevas posibilidades de entretenimiento y aprendizajes significativos.

La gamificación se centra principalmente en la enseñanza a través del juego y también en el uso de recursos tecnológicos, pero, ¿cualquier uso de las nuevas tecnologías y del juego es válido? La respuesta a esta pregunta es no. No podemos tener en cuenta cualquier juego o tecnología como gamificación. La gamificación consta de mecánicas y dinámicas empleadas para dar un contexto y un sentido a la hora de aprender.

Debemos prestar atención a un aprendizaje con sentido y con una finalidad educativa, dado que jugar y juego no significa lo mismo. Por ello, en este TFG se pretende estudiar cuáles son las vías más adecuadas para implementar el juego y los recursos tecnológicos y así evitar los errores más comunes a la hora de llevarlo a la práctica. Además, se presenta una fundamentación legal basada en el currículo del Gobierno de Canarias de Educación Infantil.

La parte práctica se centra en el diseño de una propuesta innovadora, en la cual se desarrolla un *escape room* como recurso lúdico gamificado, dedicada a alumnos de 3 años. Se trabaja el

vocabulario de ciertos animales del zoo en la lengua inglesa, adaptada adecuadamente para los niños de este ciclo, mediante diversas *Apps* y algunos recursos tradicionales.

Finalmente, se incluye una conclusión en la cual se reflexiona sobre los objetivos planteados y lo aprendido durante la elaboración de este TFG.

2 Objetivos de este TFG

- Crear una propuesta de innovación para la enseñanza de una lengua extranjera a través de la gamificación en Educación Infantil.
- Motivar al alumnado para el aprendizaje de lenguas extranjeras a través de mecánicas y dinámicas de juego.

3 Gamificación

3.1 ¿Qué es la gamificación y qué no lo es?

Para comprender qué es la gamificación, primero debemos hablar de su significado desde un punto de vista etimológico. “gamificación” o “gamification”, como podemos apreciar, deriva de la palabra “game” procedente de la lengua inglesa, en castellano, “juego”. La palabra “gamificación” es un término anglosajón; en castellano su acepción más avalada es “ludificación”.

Para Faraón et al. (2016), gamificar consiste en el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos. La finalidad de la gamificación es transmitir mensajes, contenidos o modificar un comportamiento, por medio de experiencias lúdicas, de esta manera, se propicia la motivación, la implicación y la diversión. Marín y Hierro (2013) añaden que la gamificación se fundamenta en técnicas, métodos y estrategias. Además, afirman que “parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas”. Teixes (2015, p.18) destaca que la gamificación contribuye a la consecución de objetivos concretos.

Kapp (2012, p.9) añade que la gamificación ayuda a la resolución de problemas, promoviendo el aprendizaje e incitando a la acción. Asimismo, Kapp (2014) afirma en su vídeo *What is Gamification? A Few Ideas* que la gamificación da lugar a una adquisición más precisa de los conceptos.

Por otro lado, en lo que se refiere a jugar, entendemos que hace referencia a la expresión libre de las emociones, pensamientos y el desarrollo de la creatividad. Jugamos para entretenernos o divertirnos sin una finalidad determinada (Seijo, 2019).

Por su parte, Foncubierta y Rodríguez (2014) afirman que el juego es algo concreto. La gamificación está basada en contenidos didácticos. Aseveran que “cuando se plantean juegos en el aula entra en acción la fantasía, desarrollándose dicho juego en un espacio mágico de entretenimiento y diversión”. En cambio, una vez se añaden puntos, sorpresas o retos, el juego se torna en una estructura con reglas y pautas específicas (Foncubierta y Rodríguez, 2014, citados en Romero y Espinosa, 2019, p. 63).

En relación con lo anteriormente dicho, Borrás (2015) lleva a cabo una comparación entre juego y jugar. Afirma que el juego hace referencia a “un sistema explícito de reglas que guían a los usuarios hacia metas discretas y resultados, es por lo tanto algo cerrado con una estructura”. El objetivo básico de la gamificación es involucrar al sujeto dentro de la estructura del juego, logrando así un alto índice de motivación por parte del alumnado. Por otra parte, jugar consiste en tomar la libertad; sin embargo, se debe establecer dentro de unos límites. En definitiva, jugar consiste en el disfrute de las acciones realizadas, trasladando al sujeto a un ambiente de diversión.

Tabla 1: ¿Qué es gamificar y qué no lo es?

¿QUÉ ES GAMIFICAR?	¿QUÉ NO ES GAMIFICAR?
<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar mecánicas y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos. - Desarrollar herramientas aptas para gamificar (premios, clasificación, puntos, sorpresas, etc.). - Involucrar al alumnado en la estructura del juego para desarrollar la motivación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jugar sin un contexto educativo. - Desarrollar cualquier tipo de juego en contextos lúdicos sin ninguna finalidad. - Disfrutar de las acciones realizadas sin reglas.

Fuente: Elaboración propia basado en Teixes (2015), Faraón et al. (2016), Marín y Hierro (2013), Kapp (2014), Foncubierta y Rodríguez (2014) y Borrás (2015)

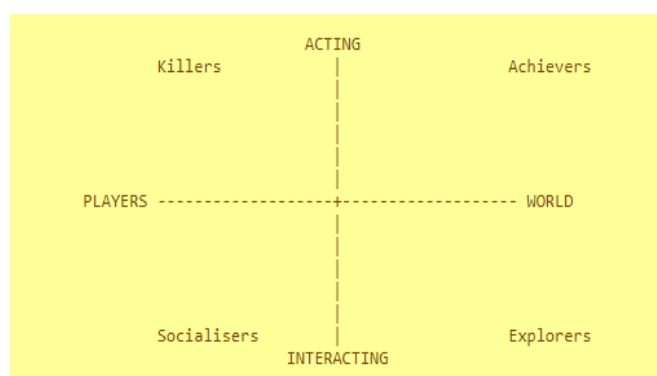
La gamificación constituye una parte fundamental en la educación del s. XXI. Tras observar y comparar las diferentes definiciones de gamificación por parte de distintos autores, podemos sacar en claro que la gamificación no necesariamente forma parte de un contexto lúdico, dado que “gamificar” y “jugar” no significan lo mismo. Para gamificar el aula debemos tener en cuenta dos aspectos fundamentales: los objetivos que vamos a plantear, es decir, lo que pretendemos que el alumnado consiga durante el proceso de aprendizaje y el perfil del alumnado. Bartle (1996) establece cuatro perfiles de jugadores:

- **Killer o competitivo:** el perfil de este usuario se caracteriza por su motivación y competitividad. Únicamente juegan para ganar al resto de los jugadores, disfrutando de la frustración de los “perdedores”.
- **Achiever o triunfador:** el triunfador tiene como principal objetivo ganar, superando cada meta marcada en el juego. El perfil de este jugador siente orgullo de su posición jerárquica.
- **Explorer o explorador:** el perfil del explorador está determinado por el disfrute de las actividades. Son curiosos, buscando siempre respuestas. Sienten orgullo de su amplio conocimiento del juego.
- **Socializer o socializador:** el socializador disfruta pasando tiempo con el resto de los jugadores, siente orgullo de las amistades efectuadas durante el juego.

Bartle (1996) agrupa estos perfiles de jugadores conforme a dos variables: jugadores vs. mundo e interacción vs. acción.

- **Jugadores o *players* vs. mundo o *world*:** con esta variable podemos establecer la relación existente entre los jugadores y con el juego. El perfil de jugador socializador y competitivo busca establecer relaciones con otros jugadores; por otra parte, los exploradores y triunfadores prefieren llevar a cabo una relación con el sistema.
- **Interacción o *interacting* vs. acción o *acting*:** esta variable nos permite observar la forma de actuar de los jugadores. Los asesinos y triunfadores prefieren actuar directamente sobre otro jugador o el propio sistema; por otro lado, los socializadores y exploradores se decantan por la interacción mutua.

Figura 1: Tipos de jugadores



Fuente: Bartle, 1996.

En esta sección se han comentado los aspectos fundamentales de la gamificación por lo que a continuación se pasará a tratar otro punto básico para gamificar: los componentes. Estos se vinculan con las maneras específicas de alcanzar los objetivos planteados a través de las dinámicas y mecánicas propias del juego, ayudando a avanzar en cada una de estas (Werbach y Hunter, 2012). Asimismo, contribuyen a que los discentes se impliquen en el proceso gamificado. En la siguiente tabla se detallan los once principales que se van a llevar a cabo en este TFG:

Tabla 2: Componentes de la gamificación

COMPONENTES DE LA GAMIFICACIÓN	
Avatares	El personaje del jugador es representado visualmente.
Misiones	Son las tareas predeterminadas que el jugador debe superar.
Insignias	Las insignias son símbolos que representan los logros obtenidos.
Desbloqueo de contenido	Una vez el alumnado ha alcanzado la meta, tendrá disponibles determinados contenidos.
Poder	Es una ventaja para el jugador.
Tablero de clasificación	Los tableros representan visualmente los progresos del alumnado, clasificando sus posiciones.
Niveles	Son los estadios fijados durante el proceso gamificado.
Puntos	Con los puntos podemos medir el grado de progreso del alumnado en el juego.
Restricción de tiempo	Implementar un tiempo limitado en las actividades favorece el esfuerzo realizado por los discentes para solucionar su cometido.

Sorpresas	Son elementos inesperados usados para captar la atención del alumnado en el juego.
Barra de progreso	Con la barra de progreso podemos medir la evolución de cada alumno.

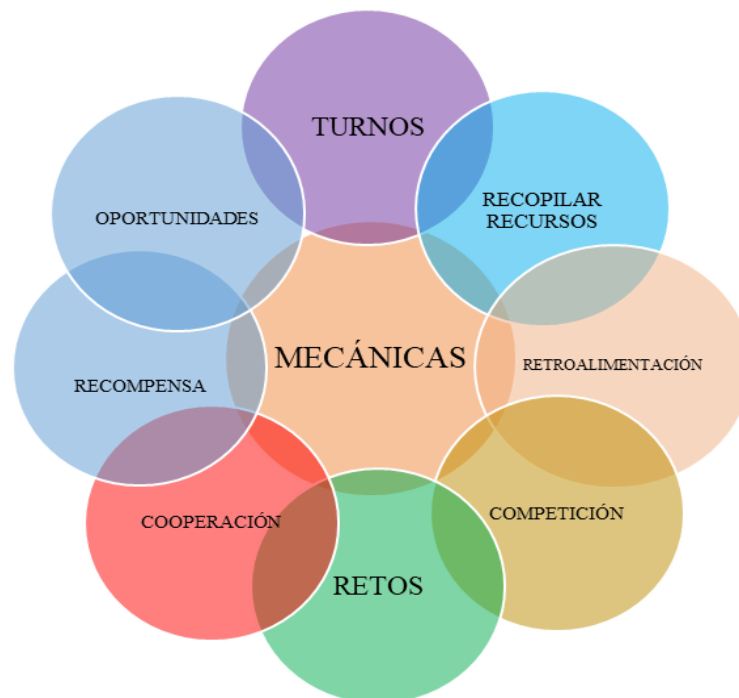
Fuente: Elaboración propia basado en recursos web de la Consejería de Educación y Universidades del Gobierno de Canarias (2017)

Una vez detallados los componentes de la gamificación, pasaremos a tratar las mecánicas de juego empleadas en la gamificación. Estas permiten al docente enriquecer las actividades propuestas en el aula; conforman las reglas y las estrategias de interacción propias de los juegos con la finalidad de generar disfrute, compromiso, etc. Plantear nuevas estrategias metodológicas, como las mecánicas de juegos, causa en el alumnado un alto índice de motivación dado que se producen experiencias significativas y motivadoras, por ende, los discentes muestran compromiso con las tareas a realizar, involucrándose en mayor grado a la consecución de los objetivos planteados (Teixes, 2015).

A continuación, se detallan las mecánicas de juegos más empleadas en la gamificación (Werbach y Hunter, 2012):

- **Retos:** se deben establecer retos para que el alumnado se esfuerce por alcanzar las tareas propuestas.
- **Oportunidades:** con esta mecánica se añaden componentes de azar, es decir, no depende del jugador.
- **Competición:** es importante establecer una competición sana entre jugadores, ofreciendo premios que generen motivación en el alumnado, además de ser reconocido por el resto de usuarios.
- **Cooperación:** con esta mecánica se pretende que los usuarios colaboren grupalmente o individualmente con un objetivo común. Es la antítesis de la competición.
- **Retroalimentación:** es necesario ofrecer *feedback* a los jugadores ya que esto les advierte de cómo están realizando la actividad. Esta información positiva incrementa una sensación de progresión en el juego.
- **Recopilar recursos:** a medida que progresa la actividad, los jugadores tienen la necesidad de coleccionar recursos.
- **Recompensa e incentivos:** una vez los jugadores han alcanzado las metas propuestas podrán recibir recompensas emocionales o materiales.
- **Turnos:** se alterna la participación de los jugadores.

Figura 2: Mecánicas de juego



Fuente: Elaboración propia basado en Werbach y Hunter (2012)

Herranz (2013) afirma que las dinámicas “consisten en los aspectos globales en los que un sistema gamificado está orientado y tienen una relación directa con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden proporcionar en el jugador” (citado en Romero y Espinosa, 2019, p.67).

Las principales dinámicas de juego utilizadas durante el proceso de gamificación son las siguientes (Werbach y Hunter, 2012):

- **Restricción:** para conseguir que la actividad sea más motivante podemos añadir restricciones como, por ejemplo, un entorno con libertades limitadas.
- **Emociones:** con las emociones los jugadores conseguirán mantener la motivación y la atención sobre el juego, reforzando la curiosidad, la competición, entre otros.
- **Narrativa:** con esta dinámica los jugadores deben saber en qué consiste la actividad, juego.
- **Progresión:** el jugador sentirá una mejora en sus habilidades mientras progresa en los juegos.
- **Relaciones:** es fundamental que el usuario tenga reconocimiento social y se fomente la interacción con otros individuos.

Figura 3: Dinámicas de juego



Fuente: Elaboración propia basado en Werbach y Hunter (2012)

Recapitulando, la gamificación consta de aspectos necesarios para que esta se implemente adecuadamente en el aula. En la actualidad, los docentes deben tener en cuenta las necesidades educativas en el aula de Infantil y la gamificación se presenta como una opción muy interesante. Las mecánicas y dinámicas de los juegos son esenciales para gamificar; tienen por objetivo principal atraer al alumnado para la adecuada realización de las tareas propuestas y la obtención de los objetivos didácticos establecidos.

3.2 Cómo trabajar con la gamificación, errores más comunes y sus beneficios

Para implementar una metodología gamificada en el aula, Romero (2015) nos proporciona siete consejos óptimos para poder llevar a cabo este proceso adecuadamente:

Figura 4: Cómo implementar la gamificación en el aula



Fuente: Elaboración propia basado en Romero (2015)

En términos de errores más comunes a la hora de aplicar la gamificación en el aula, debemos destacar la falta de los recursos apropiados para poder llevarla a la práctica. Actualmente contamos con múltiples medios tecnológicos y didácticos aptos para gamificar, pero si no sabemos emplearlos en un contexto educativo será imposible diseñar actividades creativas y motivadoras con elementos lúdicos propios de la gamificación (Roper, 2018).

A este respecto, Ibáñez (2016) indica que existe una tendencia por parte de los docentes a excederse en el uso de elementos de motivación externos para conseguir respuestas por parte de los discentes; esto conlleva que los jugadores “se acostumbren a realizar actividades solo en función de la recompensa externa a recibir”.

A continuación, se presenta una tabla con algunos de los errores más comunes a la hora de desarrollar la gamificación (Arteaga, 2017).

Tabla 3: Errores más comunes al gamificar

ERRORES MÁS COMUNES AL GAMIFICAR
<ul style="list-style-type: none">- Centrar tus esfuerzos en los sistemas de puntos: no se puede gamificar cualquier actividad añadiendo puntos, rankings o recompensas. Es válido incluir sistemas de recompensas como puntos o clasificaciones, pero lo importante es la experiencia global resultante.- Obligar a participar: no es adecuado forzar a los jugadores a realizar algo que no desean; esto acarrea eliminar los beneficios presentes en la gamificación.- No contar una historia: con los <i>storytelling</i> podemos dar sentido a la gamificación, además de conectar con las emociones de los jugadores.

Fuente: Elaboración propia basado en Arteaga (2017)

Por otro lado, como ha sido descrito por Macías et al. (2017), con la gamificación podemos convertir una actividad “aburrida” en algo atractivo para el alumnado, lo que conlleva una gran cantidad de beneficios para los discentes (citado en Roper, 2018, p. 28).

En lo que se refiere a los beneficios, Roper (2018) establece algunos esenciales a la hora de gamificar el aula:

- Potencia el aprendizaje significativo y la implicación del alumnado.
- Genera resultados medibles y proporciona al docente información instantánea.
- Recompensa el esfuerzo y penaliza la falta de interés. Además, propone mejoras.
- Promueve la adquisición de competencias y el uso adecuado de las TIC.

Como síntesis de esta sección, entendemos que para gamificar debemos elaborar un diseño óptimo, coherente con los objetivos planteados y con el grupo al que va dirigido, dado que “un alumno podría tener la sensación de divertirse, sí, pero también la sensación de no haber aprendido nada” por lo que los discentes pueden llegar a desmotivarse al no encontrar sentido a los elementos del juego (Foncubierta y Rodríguez, 2014).

3.3 Marco legal en la enseñanza de una lengua extranjera

En la actualidad, el dominio de las lenguas se presenta como un requisito. Vivimos en un mundo globalizado donde la comunicación prima, por lo que la enseñanza de lenguas extranjeras es primordial en el contexto educativo. Desde edades tempranas surge la necesidad de explorar nuevos ámbitos, como el lenguaje; los niños presentan inquietudes sobre diferentes culturas, lo que conlleva a un deseo por conocer las diversas sociedades y formas de vida. Es elemental para el desarrollo integral de las personas como individuos de la sociedad, porque fomenta el respeto y la tolerancia. Esta reflexión está respaldada por los principios del Currículo de la Educación Infantil (2008), en el cual, podemos ver presente la importancia de tomar conciencia de las diversas culturas y lenguas.

Es básico establecer unas bases en la lengua materna en edades tempranas, pero, sin dejar de tener en cuenta el aprendizaje de lenguas extranjeras. Esta propuesta de innovación se centra en el aprendizaje de lenguas extranjeras, específicamente, en el aprendizaje del inglés mediante dinámicas y mecánicas de juego y con el uso de recursos TICS. Por ello, hemos analizado cómo los documentos normativos interpretan esta cuestión.

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (en adelante, LOMCE) recoge en su preámbulo que el dominio de una segunda lengua se muestra como una de las principales carencias de nuestro sistema educativo, por lo que, definitivamente, la LOMCE apoya el plurilingüismo, redoblando esfuerzos para conseguir que los estudiantes se desenvuelvan con fluidez, al menos, en una primera lengua extranjera (LOMCE, 2013).

El Boletín Oficial de Canarias (BOC 163, de 14.8.2008) expone en el Decreto *183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias* que la iniciación temprana en la enseñanza de una lengua extranjera se concreta como una necesidad educativa y de la sociedad actual,

siendo una novedad elemental. Se declara que la lengua extranjera constituye una parte central en el currículo de infantil. Además, el carácter globalizador de la Educación Infantil permite dicha incorporación. Este documento expone que el lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y la comunicación presentes en la vida infantil requieren un tratamiento educativo, iniciando al alumnado en la comprensión de mensajes audiovisuales y en su uso apropiado. Las TICS dan lugar a un aprendizaje innovador. Actualmente, vivimos en una sociedad donde los recursos tecnológicos predominan. En la etapa de la Educación Infantil es necesario el uso de dichos recursos como tabletas, ordenadores, proyectores de vídeo, etc., dando lugar a la experimentación, la curiosidad y la creatividad (BOC, 2008).

Es importante tener en cuenta que el uso de recursos TICS debe estar enfocado hacia un aprendizaje con un objetivo claro. No se basa simplemente en usar estos recursos sin ninguna finalidad, únicamente por diversión, aunque es habitual el uso de las TICS en contextos lúdicos o como recompensa. Se deben tener en cuenta las tecnologías de la información y la comunicación para la gamificación en el aula, ofreciendo una mayor motivación durante el proceso de aprendizaje (BOC, 2008).

El currículo de la Educación Infantil (2008) hace referencia al juego como una parte primordial en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los individuos:

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

El aprendizaje de una lengua extranjera se postula como una necesidad fundamental. Por otro lado, la instrucción mediante las tecnologías de la información y la comunicación y el lenguaje audiovisual juegan un papel muy importante en la formación de lenguas extranjeras. Esto indica que el aprendizaje de las lenguas extranjeras debe incorporar el uso de las TICS. Asimismo, el aprendizaje ludificado/gamificado propone una experiencia enriquecedora y significativa para los aprendientes, empleando elementos tradicionales y tecnológicos. Esta actual interpretación es respaldada por *La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la*

mejora de la calidad educativa y el Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC, 2008).

4 Propuesta de innovación gamificada

4.1 Introducción

En esta propuesta de innovación se va a llevar a cabo un proceso gamificado en un aula de infantil, específicamente en la asignatura de Inglés. Se realiza en el segundo ciclo de la E.I., concretamente en el aula de 3 años. Se trabajan contenidos relacionados con los animales, con temática del zoo.

El vocabulario que se va a trabajar son cinco animales presentes en el zoo. Son los siguientes:

- Animals: tiger, monkey, parrot, shark, dolphin.

Con respecto a la gramática, se aplican las siguientes estructuras:

- Are these? / Is this? /What are these? /What is this?
- These are/ This is

La metodología empleada en esta propuesta de innovación está caracterizada por utilizar elementos de los juegos, como son las mecánicas y dinámicas. Tiene como finalidad mejorar la manera en la que desarrollamos actividades en el aula, buscando una mayor motivación e iniciativa por parte del alumnado a la hora de adquirir una segunda lengua. Al gamificar las actividades conseguimos que el alumnado se sienta más incluido y, por ende, se sienta protagonista tanto en el juego como en el proceso de enseñanza-aprendizaje; esto fomentará una participación más activa y con mejores resultados frente a otras metodologías tradicionales. Como se puede ver presente en el marco teórico de este TFG, la gamificación resulta ser una metodología innovadora y enriquecedora en todas las etapas de la educación.

Respecto a la estructura de esta propuesta, se ejecuta un *escape room* dividido en cuatro niveles. Cada nivel cuenta con dos retos, los cuales se irán superando individualmente y en grupo.

Para seguir un hilo conductor que atrape al alumnado y lo motive a realizar los juegos propuestos, se lleva a cabo una narrativa que enlaza todas las actividades. Esta narrativa se presenta en forma de *storytelling* que cuenta con textos y audios. Esto nos asegura un aprendizaje más enriquecido. Tras visionar el *storytelling*, el alumnado se va adentrar en los

retos planteados en el *escape room*, recibiendo recompensas, puntuaciones a través de la aplicación *classdojo*, etc. Al finalizar y superar cada reto se les entregará un diploma.

Para llevar a cabo esta propuesta de innovación, se fundamenta en los artículos presentes en el Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias resaltando los objetivos de la Educación Infantil, los criterios de evaluación (B.O.C. 163, 2008) y las competencias clave (BOE, 29 de enero de 2015).

4.2 Objetivos de la Educación Infantil

La Educación Infantil contribuye a potenciar las capacidades convenientes en los niños y niñas en edades comprendidas de 0-6 años. En este caso, resaltaremos los objetivos apropiados para llevar a cabo este proyecto, relacionados con la enseñanza de una lengua extranjera y el uso de recursos como, las tecnologías de la información y la comunicación:

e) Desarrollar sus habilidades comunicativas orales e iniciarse en el descubrimiento y exploración de los usos sociales de la lectura y la escritura; asimismo, descubrir la posibilidad de comunicarse en otra lengua.

g) Enriquecer y diversificar sus posibilidades expresivas, creativas y de comunicación a través de los lenguajes musical, plástico, corporal y audiovisual, con la finalidad de iniciarse en el movimiento, el gesto y el ritmo, utilizando los recursos y medios a su alcance, así como tomar contacto y apreciar diversas manifestaciones artísticas de su entorno.

4.3 Competencias

Las competencias juegan un papel fundamental en el aprendizaje del alumnado. La Unión Europea acentúa que la adquisición de dichas competencias es esencial para alcanzar los objetivos planteados. Las competencias abarcan las habilidades, el conocimiento adquirido y la actitud; todo ello agrupado para lograr un desarrollo personal pleno.

Tabla 4: Competencias y objetivos la propuesta

COMPETENCIAS	OBJETIVOS DE LA PROPUESTA
Comunicación lingüística	-Memorizar y recitar canciones sencillas -Escuchar y comprender mensajes orales en lengua inglesa -Adquirir nuevo vocabulario en una segunda lengua
Competencia matemática	-Resolver sencillas operaciones matemáticas
Competencia digital	-Usar recursos TIC como fuente de aprendizaje

	-Utilizar la pizarra digital para adquirir nuevos conocimientos -Desempeñar un uso adecuado de las TIC
Competencias sociales y cívicas	-Aprender a trabajar en grupo
Conciencia y expresiones culturales	-Mostrar interés por lo que se está aprendiendo

Fuente: Elaboración propia basado en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero.

4.4 Criterios de evaluación

Las áreas del currículo de la Educación Infantil a tener en cuenta para la realización de esta propuesta de innovación son las siguientes:

- Lenguajes: comunicación y representación
- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

En cuanto a los criterios de evaluación, se prestará especial atención a los siguientes:

➤ **Lenguajes: comunicación y representación.**

1.- Participar en distintas situaciones de comunicación oral pronunciando correctamente y comprender mensajes orales diversos, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.

2.- Segmentar el lenguaje oral con conciencia léxica, silábica y fonémica, en lengua materna y lengua extranjera, así como discriminar auditivamente las diferencias fonéticas del lenguaje oral.

4.- Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso, en la comprensión de sus finalidades y en el conocimiento de algunas características del código escrito.

6.- Relacionar el significado de palabras en lengua extranjera con imágenes.

7.- Captar el sentido global de sencillos mensajes orales emitidos en lengua extranjera.

8.- Mostrar interés por participar en diversas situaciones de comunicación oral utilizando sencillas estructuras lingüísticas en lengua extranjera.

9.- Recitar sencillas canciones (nursery rhymes, poesías, chants...) con la adecuada entonación y expresividad, y mostrar interés por los aspectos socioculturales que transmiten.

10.- Expresarse y comunicarse utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartirlas con los demás.

11.- Manifestar interés y respeto por sus elaboraciones plásticas y por las de los demás.

➤ **Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.**

4.- Mostrar confianza en sus posibilidades para realizar las tareas encomendadas.

6.- Mostrar actitudes de respeto y aceptación hacia las reglas del juego y las normas básicas de relación y convivencia. De idéntica forma, manifestar curiosidad e interés por conocer

juegos propios de la cultura canaria.

4.5 Recursos TIC

- ~ **Escape room:** un *escape room* consiste en realizar un juego de aventura, en el cual, los jugadores deben solucionar diferentes retos planteados. Deben resolver todos los enigmas mediante una serie de pistas facilitadas, siguiendo un hilo conductor, hasta conseguir “escapar”.
- ~ **Educaplay:** con esta plataforma multimedia podemos crear diversos recursos innovadores; este programa permite escoger la edad a la que va destinada la actividad, el área que se va a trabajar y los diferentes tipos de actividades existentes tales como: mapas, adivinanzas, test, sopa de letras, clasificaciones, etc.
- ~ **Genially:** *genial.ly* es un software para crear todo tipo de contenido interactivo y educativo. Nos posibilita elaborar presentaciones animadas, como un *escape room* interactivo para todo tipo de edades. Además, podemos crear diversos juegos como la oca, puzzles, etc.
- ~ **Voki:** con esta aplicación podemos dar vida a infinidad de personajes. Nos permite crear avatares virtuales, que podrán hablar según nuestras indicaciones. Estos avatares podrán ser editados de muchas formas como: cambios de vestuario, de voz, paisajes, etc.
- ~ **Classdojo:** *classdojo* es una plataforma para los docentes. Permite gestionar el aula, a la que fácilmente pueden acceder los docentes, padres/madres y alumnos. Su función principal es evaluar al alumnado, midiendo el progreso obtenido durante el desarrollo de las clases. Podremos otorgar puntuaciones, tanto positivas como negativas, teniendo en cuenta una serie de comportamientos que podremos editar según nos convenga.
- ~ **Storyboardthat:** con esta aplicación podemos realizar diversas viñetas educativas. Nos ofrece multitud de personajes, paisajes, animales, etc. Además, podemos editar cada personaje como queramos, cambiando el color de su ropa, su pose, o sus expresiones. Es idónea para crear diferentes historias.
- ~ **Thinglink:** *thinglink* es una aplicación interactiva para elaborar imágenes con diversos enlaces. Deja añadir a las imágenes vídeos, música, audios, textos, páginas web, etc.

Además, tiene funciones que resultan muy atractivas, como el diseño de imágenes en 360°.

- ~ **Powerpoint:** con este programa podemos crear diversas presentaciones, entre ellas, imágenes a las que añadimos sonidos. Es adecuada en contextos educativos. Es posible aplicar diversos diseños o dibujos.
- ~ **Google 3D:** con este programa de Google accedemos a visualizar animales en realidad aumentada. Escribe el nombre del animal en el buscador de Google y aparece un botón que pone Ver en 3D. De esta manera podremos ver a los animales en cualquier lugar.

4.6 Actividades

Al comenzar, presentaremos al alumnado la aplicación *classdojo* (anexo 1) y les explicaremos cómo funciona. Previamente, la docente editará comportamientos positivos y negativos que evaluará en los discentes. El alumnado, junto a el docente, escogerá el avatar que los represente en el perfil. A continuación, se les explicará a los niños que van a divertirse superando diferentes niveles en un *escape room* (anexo 2), elaborado con la aplicación *genially*, con temática de los animales del zoo. Se presenta la narrativa en formato de *storytelling* (anexo 3), realizado en las plataformas *storyboardthat* y *powerpoint*. Al iniciar cada misión, el docente mostrará unos bits de inteligencia con las imágenes de los animales (anexo 4) a modo de repaso. Al finalizar cada nivel, el alumnado recibirá una recompensa.

Narrativa del *storytelling*:

Un día, un alien llega a la tierra dado que su nave espacial se ha estrellado cerca del zoo. Cuando está buscando ayuda, se encuentra con un grupo de alumnos entrando en el zoo. El alien les pide ayuda para poder arreglar su nave espacial y así poder volver a su planeta. Pero, casualmente, el alien se queda sorprendido tras observar diferentes seres que él jamás había visto. Es por ello que asombrado pregunta a los niños qué son esos seres. Los discentes, predispuestos a guiar al alien, le explican que son animales. Poco a poco le enseñan el nombre de esos maravillosos animales, los cuales son: el delfín, el tiburón, el mono, el tigre y el loro. Una vez el alien ha conocido a todos los animales, un misterioso helicóptero se los lleva a todos dentro de una gran red. Ahora el misterio está servido y los alumnos junto al alien tendrán que rescatar a todos los animales del zoo.

Tras el docente dramatizar el *storytelling*, el villano que se ha llevado a los animales nos da una pequeña pista, para ello nos envía un vídeo con el siguiente texto:

Villain: If you want to know where the animals are, solve the next challenge.

En este reto, los alumnos tendrán que relacionar imágenes con el audio del nombre del animal pronunciado en inglés. Una vez lo han resuelto, el villano les mostrará el siguiente mensaje con el reto que tendrán que realizar, averiguar la contraseña correcta:

Villain: Fix the spaceship with the correct password.

Tras averiguar la contraseña y arreglar la nave espacial, los alumnos van a trabajar el hábitat de los animales. En este reto los niños tendrán que seguir unas misteriosas huellas en el aula hasta encontrar una isla en un rincón de clase, en la cual están el delfín y el tiburón. Aparecerá un vídeo con una canción, la cual nos ayudará a encontrar al tiburón y al delfín; los alumnos van a repetirla y a bailarla.

Una vez han encontrado al delfín y al tiburón, tendrán que decorar un dibujo de un delfín y de un tiburón para posteriormente colocarlos en un mural con los hábitats de los animales. En el siguiente reto, el alumnado realizará delfines y tiburones con plastilina, además decorarán una caja de cartón como si fuera una pecera. Posteriormente colocarán las figuras de plastilina en su interior.

En el siguiente nivel, el alumnado tendrá que averiguar las coordenadas del lugar donde se encuentran el mono y el tigre. Para ello van a resolver unas sumas: $1+2/ 1+1$. El resultado serán las coordenadas de la selva dónde están el tigre y el mono. Tras averiguar las coordenadas tendrán que escoger el camino correcto de entre tres caminos. Una vez los han encontrado deberán decorar un dibujo de un mono y otro de un tigre, para posteriormente colocarlo en el mural anteriormente nombrado.

En el último nivel, los alumnos, con la ayuda del docente, van a grabar un mensaje para el villano, es el siguiente:

Message: Where is the parrot?

A continuación, el villano nos enviará un vídeo con una nueva pista

Villain: With this game you can find the parrot.

El último reto consiste en jugar a la oca y una vez han llegado a la meta, el alumnado realizará

un puzle con las partes del loro. Al unir todas sus partes por fin encontrarán al loro. Posteriormente decorarán un dibujo del loro para colocarlo en el mural.

Al acabar, los discentes visionarán el último mensaje del villano.

Villain: Very good, you saved all the animals.

Una vez han rescatado a todos los animales, el alien se despedirá de nosotros y nos dará las gracias, volviendo así a su planeta.

Alien: Nice job children! You are the best, thank you for your help.

NIVEL 1 We meet the animals	
Reto 1	
Bits de inteligencia: al inicio de cada nivel, el docente mostrará al alumnado las imágenes de los animales a modo de repaso.	
Descripción	Esta actividad consiste en realizar un <i>quiz</i> para poder recibir una pista por parte del villano (anexo 5). El <i>quiz</i> se realiza con la plataforma <i>educaplay</i> . Consiste en relacionar imágenes de los animales con los audios de sus nombres (anexo 6).
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Plataforma <i>educaplay</i> - Imágenes de los animales - Audios - Vídeo del villano
Temporalización	60'
Sesiones	1
Agrupamiento	Pequeños grupos
Reto 2	
Descripción	Al comenzar este reto, los alumnos visionarán un mensaje enviado por el villano (anexo 7). En este reto tienen que averiguar la contraseña correcta para arreglar la nave espacial del alien. Para ello, se les mostrará las imágenes de los animales. Cuando interactúen con la imagen incorrecta aparecerá la palabra <i>mistake</i> junto a una X y cuando escojan la correcta aparecerá la palabra <i>correct</i> junto a un símbolo <input checked="" type="checkbox"/> de color verde, ese animal corresponde a la contraseña (anexo 8). La contraseña es: shark. Esta actividad se realiza en la plataforma <i>genially</i> . En el anexo 8 se podrá visualizar dos imágenes: la primera con la nave espacial rota y luego la nave espacial arreglada con la respectiva

	contraseña.
Recursos	- Plataforma <i>genially</i> - Imágenes de los animales - Audios - Vídeo
Temporalización	60'
Sesiones	1
Agrupamiento	Gran grupo
Recompensa	Los alumnos podrán tener media hora de juego imitando a los animales del zoo o elaborando representaciones plásticas de los animales a su gusto.

NIVEL 2
We save the dolphin and the shark

Reto 3
Bits de inteligencia: repaso de los animales

Descripción	En este reto comenzaremos trabajando el hábitat de los animales. Para ello mostraremos al alumnado un mural (anexo 9) previamente elaborado por la docente con tres paisajes: mar, aire y tierra. Se les explicará que primero debemos salvar al tiburón y al delfín, por lo que tendrán que señalar dónde se pueden encontrar estos animales. Tras esto, los niños tendrán que seguir una serie de huellas (plantillas de las huellas en el anexo 10) que misteriosamente aparecieron en el aula, conduciéndolos hasta una pequeña isla en un rincón del aula (anexo 10). Una vez han llegado al destino, visualizarán un vídeo con una canción (anexo 11), la cual atraerá al delfín y el tiburón, los alumnos tendrán que pronunciar el nombre de los animales y bailar la canción hasta que aparezcan. Podrán ver una imagen del delfín y el tiburón en la costa (anexo 11). Una vez los han rescatado los alumnos tendrán que pegar en el mar del mural un dibujo del delfín y el tiburón (anexo 12) que previamente decorarán entre todos.
Recursos	- Vídeo de la canción - Mural - Dibujo del delfín y del tiburón - Papel de seda - Pegamento de barra - Rotuladores de colores
Temporalización	120'
Sesiones	2

Agrupamiento	Gran grupo
Reto 4	
Descripción	En este reto, los alumnos van a recrear individualmente un tiburón y un delfín con plastilina. Entre todos realizarán un acuario en una caja grande de cartón, para luego añadir los tiburones y los delfines en su interior (anexo 13).
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Plastilina - Caja de cartón - Papel celofán azul - Papel de seda azul - Pegamento de barra - Tijeras
Temporalización	120'
Sesiones	2
Agrupamiento	Individual y gran grupo
Recompensa	Los alumnos visualizarán los animales con <i>google 3D</i> (anexo 14)

<p>NIVEL 3 We save the tiger and the monkey</p>
--

Reto 5	
Descripción	En este reto se les explicará que vamos a salvar al tigre y al mono, pero primero tendrán que averiguar las coordenadas del lugar donde se encuentran los animales. Para ello, se les mostrarán tres imágenes de la selva, cada imagen tendrá dos números (anexo 15). Para averiguar qué imagen es la correcta, el alumnado tendrá que resolver unas sumas expuestas en la pizarra del docente y previamente explicadas al alumnado, son las siguientes: $1+2/ 1+1$, por lo que las coordenadas correctas son: 3-2. Una vez se adentran en la selva tendrán que superar el siguiente reto para encontrarlos.
Recursos	- Imágenes
Temporalización	60'
Sesiones	1
Agrupamiento	Gran grupo

Reto 6	
Descripción	Tras conseguir averiguar en cuál de las tres imágenes de la selva están, se les presentarán tres caminos, en el primer camino se

	<p>escuchará el sonido que hacen los tigres y los monos, en el segundo se escuchará el sonido de un gato y en el tercero se escuchará a un perro (anexo 16). Tendrán que elegir el camino correcto y encontrarán al mono y al tigre, cuando pinchen encima de cada animal, estos emitirán el sonido que hacen (anexo 17). Esta actividad se realizará en la plataforma <i>thinglink</i>. Tras finalizar colorearán y decorarán al gusto un dibujo del tigre y del mono (anexo 18) y lo colocarán en su hábitat en el mural.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Plataforma <i>thinglink</i> - Audios de los animales - Dibujo del mono y del tigre - Papel de seda - Pegamento de barra - Rotuladores de colores - Mural
Temporalización	120'
Sesiones	2
Agrupamiento	Gran grupo e individual
Recompensa	Gomets con los animales del zoo

NIVEL 4
We save the parrot

Reto 7

Descripción	<p>En este reto, el alumnado va a grabar un mensaje, con la ayuda de la docente, para el villano. En este mensaje preguntarán dónde se encuentra el loro (Where is the parrot?). El villano responderá en un vídeo (anexo 19) con un juego que ayudará a averiguar el paradero del loro. Tendrán que realizar una oca en el siguiente reto.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Grabadora de audio - Vídeo
Temporalización	60'
Sesiones	1
Agrupamiento	Gran grupo

Reto 8

Descripción	<p>Para finalizar, los alumnos jugarán a una oca interactiva (anexo 20), superando diferentes retos como sorpresas o peligro. Jugarán</p>
--------------------	---

	en gran grupo, tirando un dado. Cuando lleguen al reto final de la oca, aparecerá un puzle con el loro, el cual deberán resolver en gran grupo. Una vez esté resuelto encontrarán al loro. A continuación, decorarán el dibujo del loro (anexo 21) para pegarlo en el mural. Seguidamente aparecerá un vídeo del villano (anexo 22) felicitándolos por rescatar a todos los animales. Para finalizar, el alumnado visualizará unas viñetas con los animales en el zoo y el alien yéndose en su nave (anexo 23). El alien mandará un último mensaje despidiéndose y agradeciendo al alumnado por la ayuda (anexo 24).
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de la oca - Dado - Dibujo del loro - Mural - Papel de seda - Pegamento de barra - Rotuladores de colores - Vídeos
Temporalización	120'
Sesiones	2
Agrupamiento	Gran grupo
Recompensa	Diploma personalizado con los datos de cada alumno (anexo 25)

4.7 Evaluación

Para evaluar al alumnado se tendrá en cuenta la aplicación *classdojo*. Con esta aplicación crearemos un aula virtual, en la que añadiremos el perfil de cada alumno que posteriormente editarán con la ayuda de la docente. Luego editaremos qué tipo de comportamientos queremos evaluar. La usaremos al finalizar cada reto, dejando en constancia la colaboración de los alumnos a la hora de realizar actividades grupales, también podemos medir el grado de implicación por parte de los discentes a la hora de realizarlas. Gracias a esta aplicación podemos evaluar el comportamiento tanto positivo como negativo, añadiendo puntos o restando (anexo 1). Además, se tendrá en cuenta las rúbricas de la Educación Infantil (anexo 26) para evaluar el grado de compromiso de los discentes.

La evaluación debe ser lo más justa y relevante, evidenciando el progreso realizado por parte del alumnado, además de, comprobar que todos los conocimientos han sido adquiridos adecuadamente. El trabajo no sólo debe recaer sobre los niños. El docente, como responsable

del alumnado, debe evaluarse día a día, implementado nuevas metodologías, mecánicas y dinámicas adecuadas para el progreso eficiente por parte de los discentes.

5 Conclusiones

Los objetivos planteados al inicio de este TFG se han cumplido gracias a la reflexión llevada a cabo en el marco teórico, además de la realización de la presente propuesta de innovación.

Con respecto a los objetivos elaborados para la propuesta de innovación, a pesar de no haberse llevado a la práctica, considero que se han cumplido adecuadamente gracias a los contenidos trabajados en el escape room.

Las mecánicas, dinámicas y componentes de la gamificación nombradas en el marco teórico no han podido llevarse a cabo en su totalidad, en parte se debe a la edad a la que va destinada esta propuesta. Respecto a los componentes que no pudieron verse reflejados en la propuesta, faltó el poder, dado que no se añaden ventajas para ningún alumno. Tampoco contamos con la restricción de tiempo, ya que considero que aumentaría la dificultad a la hora de realizar los juegos. Además, no se implementa el desbloqueo de contenido tras la realización de los juegos, lo que habría acrecentado su motivación.

En cuanto a las mecánicas, faltan por implementarse algunas como la competición y los turnos. Mi motivación inicial era fomentar la cooperación, llevando a cabo juegos realizados en un gran grupo y de esta manera promover el respeto y la ayuda entre iguales. Con respecto a las dinámicas, no se llegó a ejecutar la restricción, ya que gozan de un entorno sin límites. Todo ello puede acarrear un proceso menos motivador. Es importante poner en práctica todas aquellas mecánicas y dinámicas propias del juego, así como los componentes. Esto resulta en un proceso gamificado más gratificante y completo.

Por otro lado, considero que la elaboración de actividades interactivas, como es el uso de un escape room, resultan ser muy motivadoras y favorecen la adquisición de una segunda lengua, resultando en un proceso nada aburrido para los infantes.

Con este TFG pretendía tratar la importancia de motivar al alumnado con nuevas metodologías innovadoras y el uso adecuado de la gamificación en la educación.

Debo subrayar todo lo aprendido durante la elaboración de este trabajo de fin de grado; he obtenido bastantes conocimientos sobre cómo desarrollar actividades innovadoras e interactivas mediante una metodología gamificada, de la cual tenía apenas entendimiento.

Este trabajo me ha ayudado a entender mejor este tipo de metodología y poder llevarla a una propuesta motivadora y creativa. A pesar de haber obtenido competencias de la gamificación, no puedo afirmar que sé cómo implementarla en su totalidad.

He podido aprender a usar diferentes plataformas digitales que anteriormente no conocía, por lo que considero que mi cognición sobre las tecnologías y aplicaciones educativas se ha acrecentado. Lo más interesante de poder llevar a cabo la gamificación en el aula son los buenos resultados que llega a generar en el alumnado frente a otras metodologías, ya que consiguen divertirse mientras juegan y aprenden, resultando en un proceso de enseñanza-aprendizaje muy enriquecedor.

6 Referencias bibliográficas

About Wild Animals. (15, febrero, 2019). *Picture of a beautiful macaw* [Archivo de imagen].
About Wild Animals. Recuperado de <https://www.aboutwildanimals.com/2019/02/picture-of-beautiful-macaw.html>

Arteaga, E. (14, julio, 2017). *Los 10 errores más comunes de un programa de Gamificación*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://blog.gestazion.com/10-errores-programa-gamificaci%C3%B3n>

Bartle, R. (1996). *Corazones, tréboles, diamantes, palas: jugadores que se adaptan a los lodos*. Recuperado de <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm>

BOC (2008). Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias.

BOE (2013). Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

BOE (2015). Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Recuperado de http://oa.upm.es/44745/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_2.pdf

- Brasó, J. (2018). Pere Vergés: Escuela y gamificación a comienzos del s. XX. *Apunts: Educación Física Y Deportes*, (133), 20-37. Recuperado de <https://www.revista-apunts.com/es/hemeroteca/?article=1831>
- BuzzFeed. (s. f.). [Archivo de imagen]. Pinterest. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/626211523178899870/>
- ColorNimbus. (s. f.). *Monkey Hanging On A Tree Coloring Page* [Archivo de imagen]. Color Nimbus. Recuperado de <https://colornimbus.com/monkey-hanging-on-a-tree-coloring-page/>
- Delfín, der aus dem Wasser springt. (s. f.). [Archivo de imagen]. Pinterest. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/134896951327642064/>
- Déniz, S., La Roche, I. (2018). Key competences [Competencias clave]. [Diapositiva]. Recuperado de
- Dibujos infantiles de delfines para colorear.* (s. f.). [Archivo de imagen]. AreaDelfines.com. Recuperado de <https://www.areadelfines.com/dibujos-infantiles-colorear-delfines>
- Doremi. (9, marzo, 2018). *Animales del mar en inglés Canciones Infantiles.* [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=kVS_FqwZkk
- Faraón et al. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA*, Vol. 4, (1), 25-32. Recuperado de <http://rita.det.uvigo.es/VAEPRITA/201603/uploads/VAEP-RITA.2016.V4.N1.A4.pdf>
- Foncubierta, J., Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la Gamificación en la clase de español. Madrid: Editorial EdiNumen. Recuperado de https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
- Gallego, F., Molina, F., Llorens, F. (2014). JENUI (XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática). *Gamificar una propuesta docente diseñando experiencias positivas de aprendizaje.* Oviedo, España: Universidad de Alicante. Recuperado de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificación%20\(definición\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificación%20(definición).pdf)
- Ibáñez, M. (2016). Gamificación en la educación. En VIII Jornada Profesional de la Red de Bibliotecas del Instituto Cervantes: *Gamificación, el arte de aplicar el juego en la biblioteca.* Madrid: Instituto Cervantes. Recuperado de

https://www.cervantes.es/imagenes/File/biblioteca/jornadas/jornada_8/acta_ibanez_maria_blanca_gamificacionEnLaEducacion.pdf

Imágenes de tigres para colorear. (s. f.). [Archivo de imagen]. Pinterest. Recuperado de <https://ar.pinterest.com/pin/665899494878477895/>

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Hoboken: Pfeiffer. Recuperado de <https://tinyurl.com/yyajb3jh>

Kapp, K. (13, mayo, 2014). *What is Gamification? A Few Ideas*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=BqyvUvxOx0M>

La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (s.f.). Unidad de mejoramiento de la docencia universitaria. Pontificia universidad católica de Valparaíso. Recuperado de http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf

Marín, I., Hierro, E. (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Barcelona, España: Empresa activa.

Mendoza, J., Fernández, C. (2016). *La gamificación como herramienta de modificación de la conducta*. Recuperado de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/49994369/LaGamificacion.pdf>

Moral, C. (27, mayo, 2015). *Qué es, mecánicas y dinámicas de la gamificación*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://gamificationedufis.wordpress.com/2015/05/27/que-es-mecanicas-y-dinamicas-de-la-gamificacion/>

Ortogni, A. (24, septiembre, 2010.). *Tiger* [Archivo de imagen]. Flickr. Recuperado de <https://tinyurl.com/yxfl49yu>

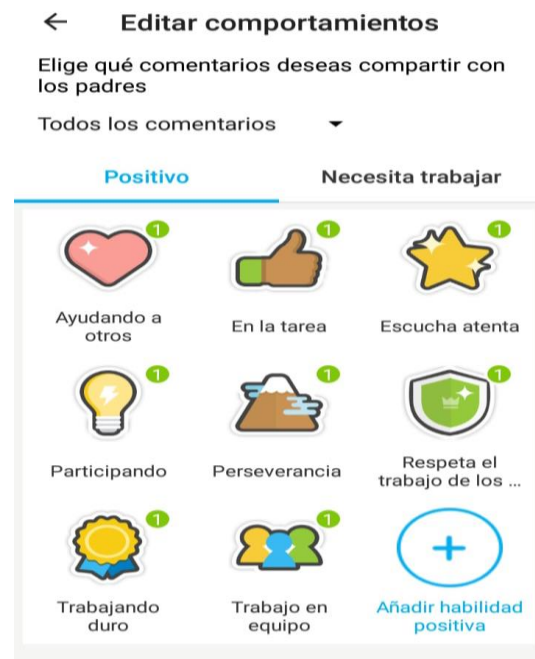
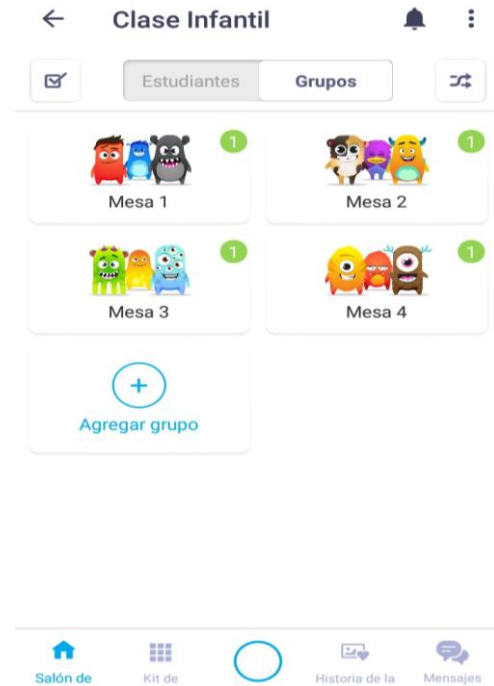
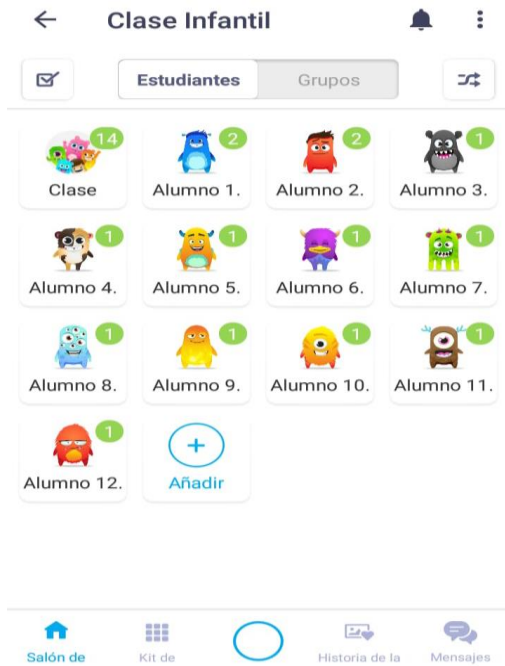
Ramírez, D. (2019). [Archivo de imagen]. Pinterest. Recuperado de <https://ar.pinterest.com/pin/854206254317206752/>

Recursos web de la Consejería de Educación y Universidades del Gobierno de Canarias. (2017) Recuperado de <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/gamificacion/>

- Robles, P. (13, julio, 2013). *Dibujos de tiburones para colorear* [Archivo de imagen]. La chachipedia. Recuperado de <https://lachachipedia.blogspot.com/2013/07/dibujos-de-tiburones-para-colorear.html>
- Romero, G. (2015). *Cómo aplicar el aprendizaje basado en juegos en el aula [Infografía]*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula-infografia/>
- Romero, A., Espinosa, J. (2019). Gamificación en el aula de educación infantil: un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Edetania, Estudios Y Propuestas Socioeducativas*, (56), 61-82. Recuperado de <https://revistas.ucv.es/index.php/Edetania/article/view/505/559>
- Ropero, S. (2018). *Aplicación de una metodología gamificada para la mejora de una Unidad Didáctica en Formación Profesional* (Trabajo fin de máster, Universidad Internacional de La Rioja). Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/7020/ROPERO%20MORALES%20C%20SONIA.pdf?sequence=1&isAllowed=yURL>
- Sánchez, J. (s.f.). *Gamificación, gamification, ludificación... ¿Cómo me llamo?*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://www.snackson.com/gamificacion-gamification-ludificacion-como-me-llamo/>
- Seijo, Y. (24, junio, 2019). *¿Jugamos?*. [Mensaje en un blog] Recuperado de <https://www.miconsulta.es/juego/>
- T, G. (18, agosto, 2015). *Carcharodon carcharias* [Archivo de imagen]. Instagram. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/6iQ8HgHBFb/>
- Teixes Argilés, F. (2015). *Gamificación: Motivar jugando*. Barcelona: Editorial UOC. Recuperado de <https://elibro-net.accedys2.bbt.ull.es/es/ereader/bull>
- Werbach, K., Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. New York: Wharton Digital Press.

7 Anexos

Anexo 1: Perfiles y comportamientos de *classdojo*



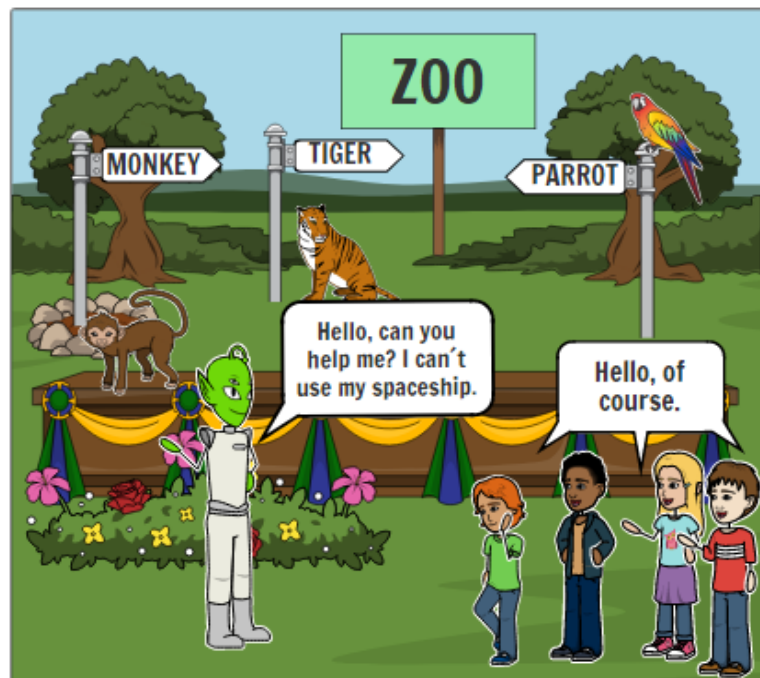
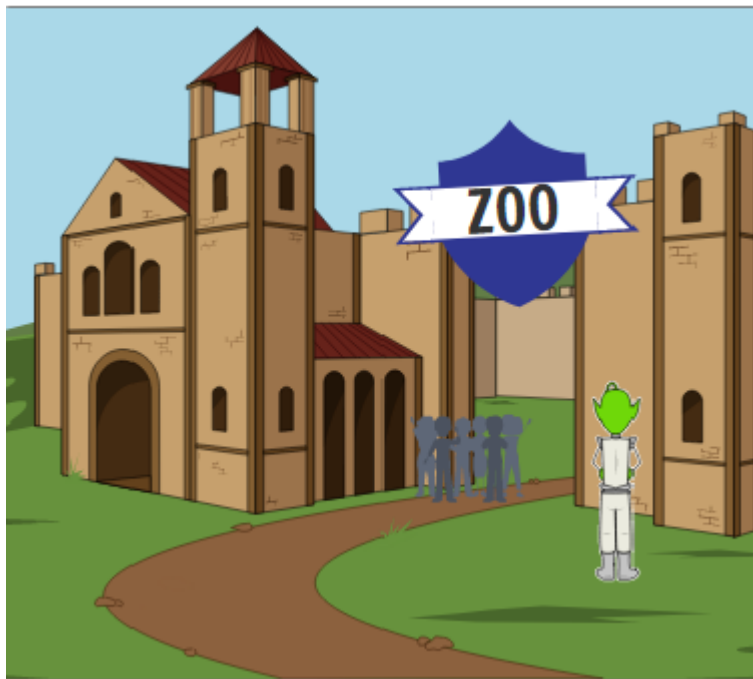
Anexo 2: Escape room

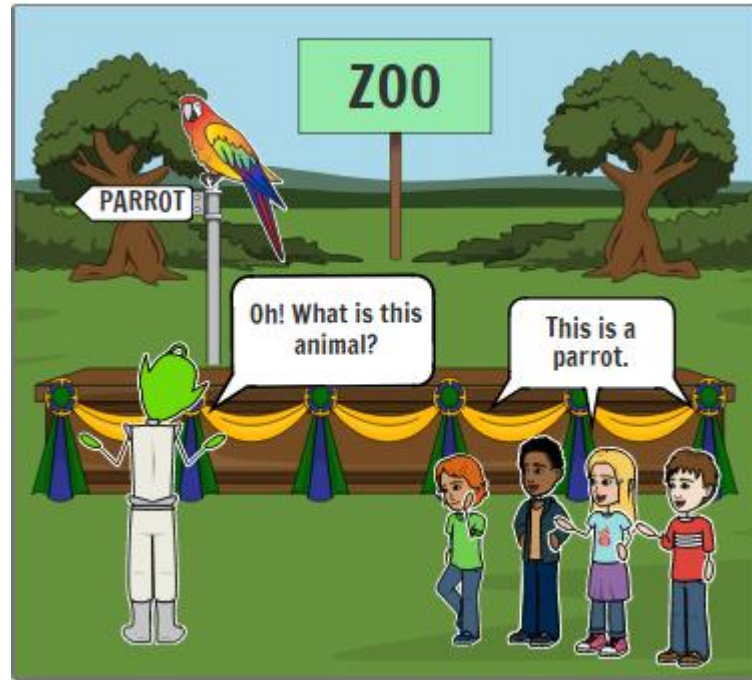
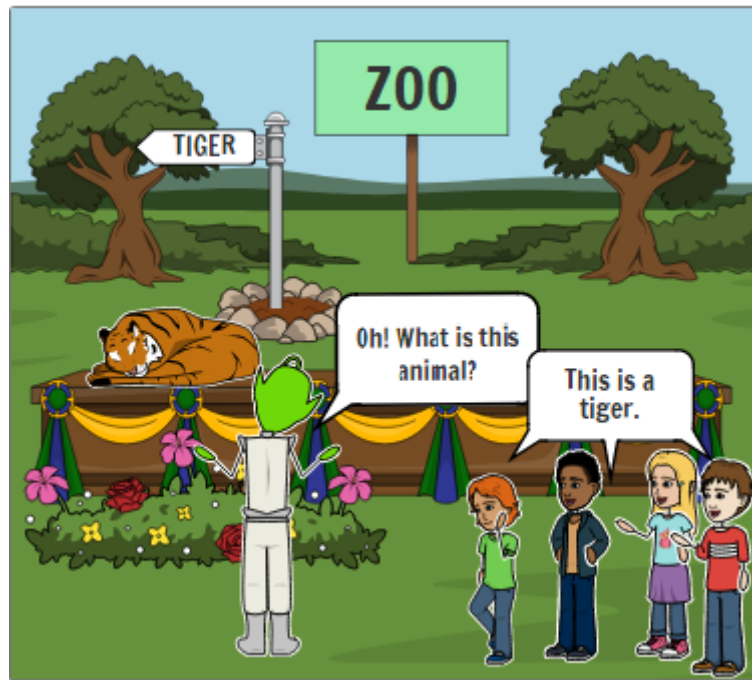
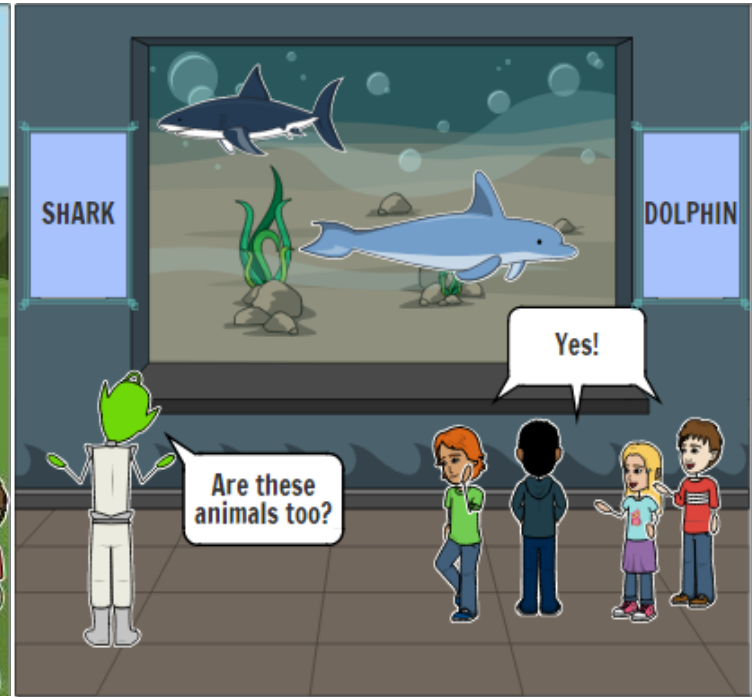
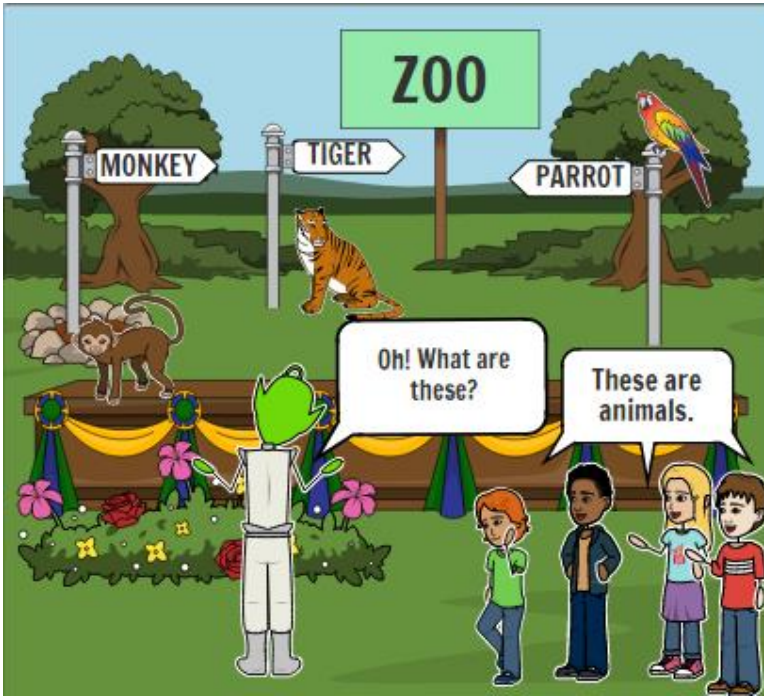


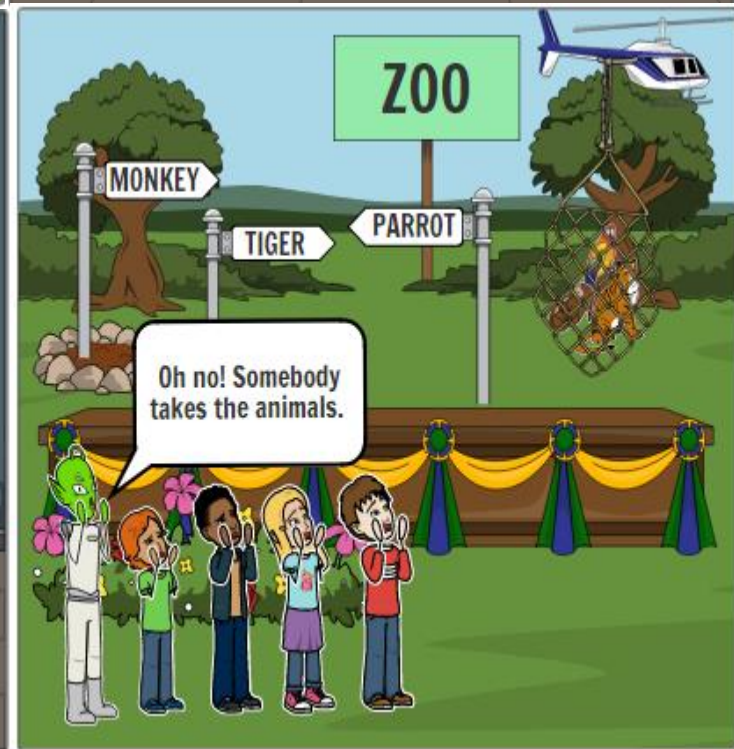
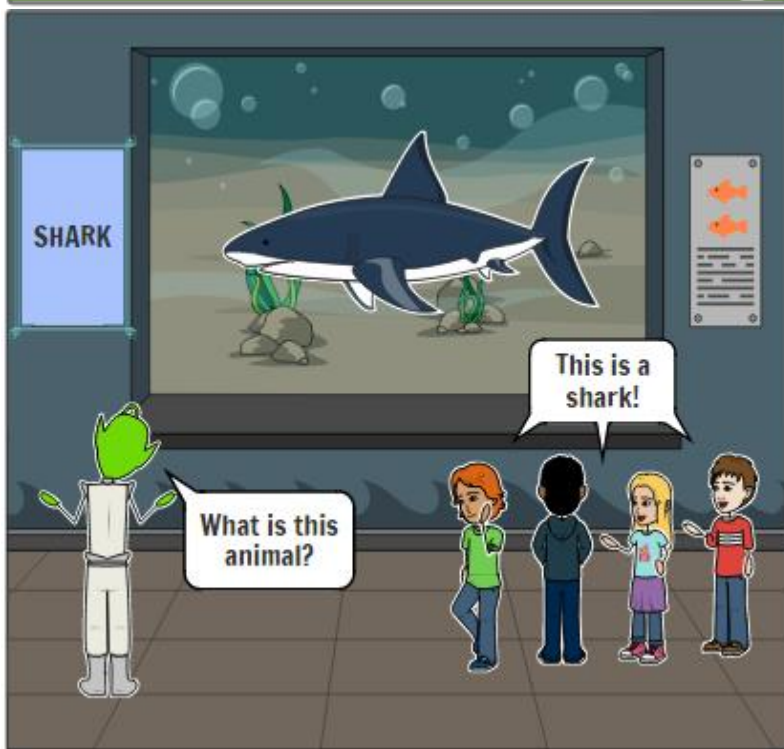
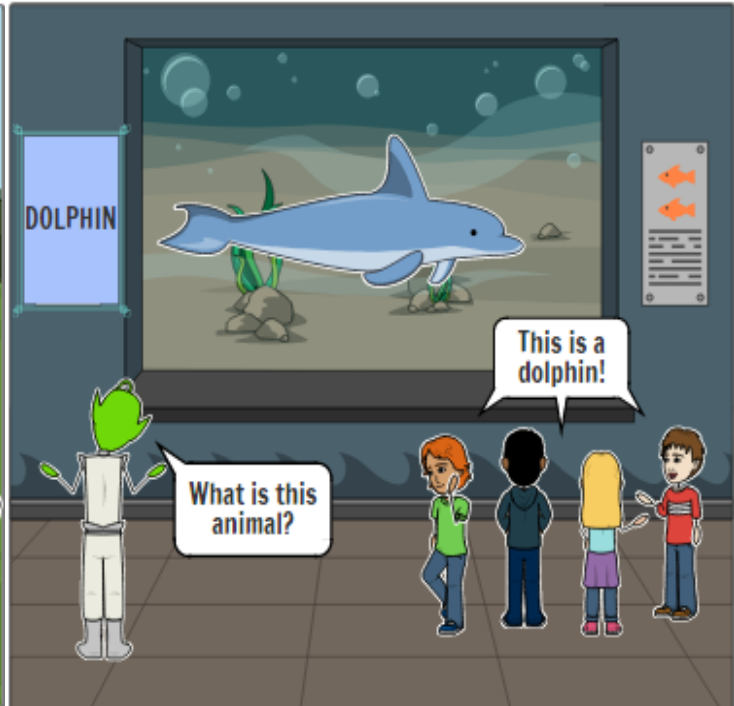
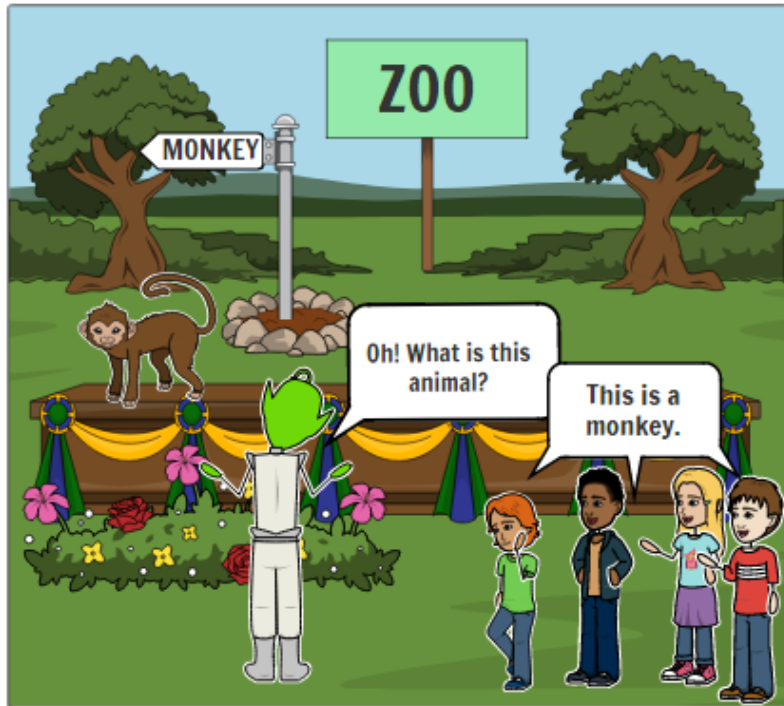
Enlace:

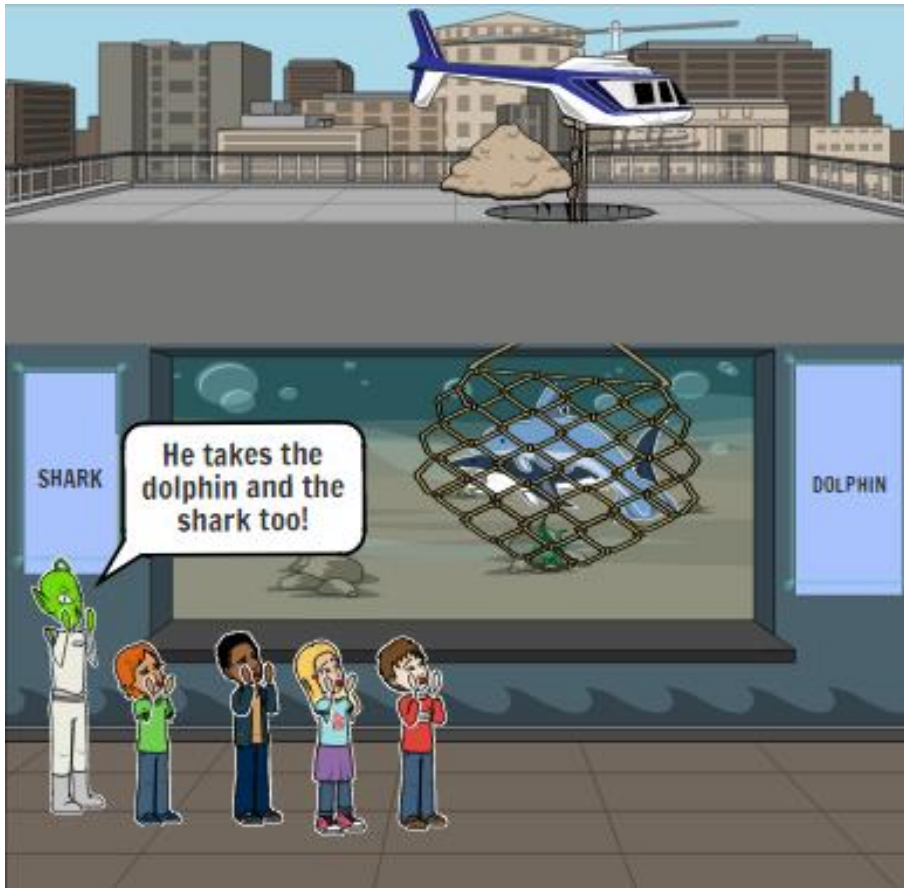
<https://view.genial.ly/5f4e80669cb3c40d16ac3fd5/game-breakout-escape-room>

Anexo 3: Storytelling









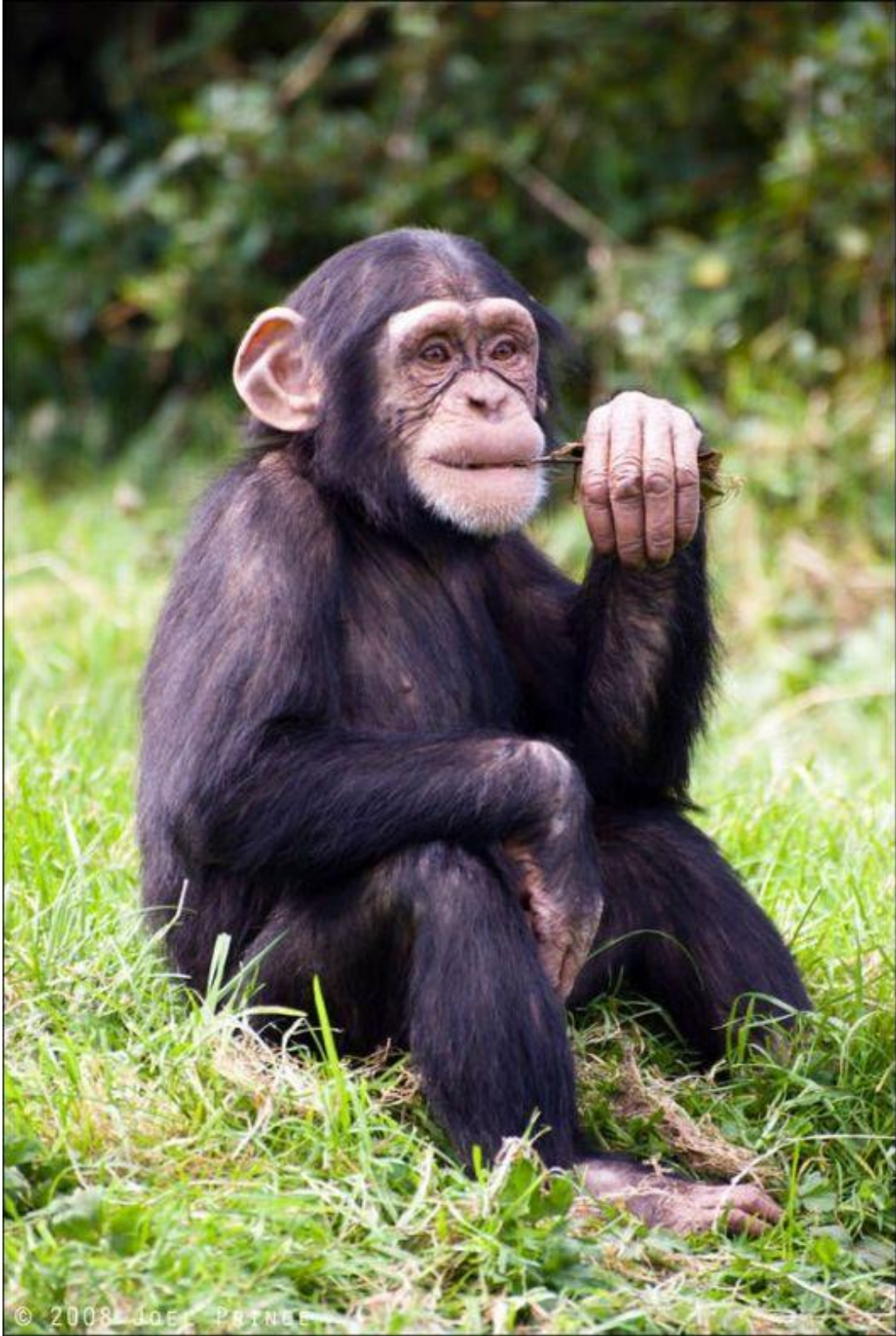
Enlace:

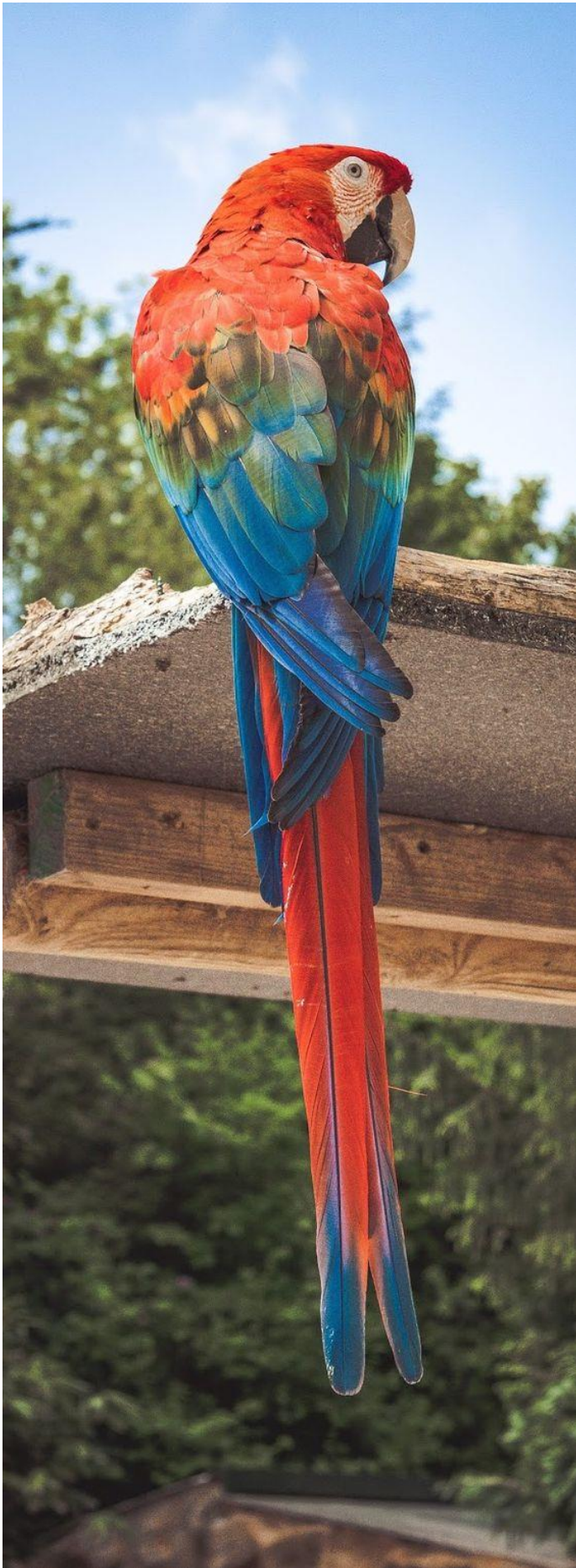
https://docs.google.com/presentation/d/1vvXd5fwtYusQmBSQavGo6U6q3WFsqLW3uY5OF6g8CIg/edit#slide=id.g938c445fd2_2_53

Anexo 4: Bits de inteligencia











Anexo 5: Mensaje del villano



Enlace:

<http://tinyurl.com/y57kfphn>

Anexo 6: Actividad de relacionar animales con sus nombres

Enlace:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6756415-guess_the_animal.html

Anexo 7: Mensaje del villano



Enlace:

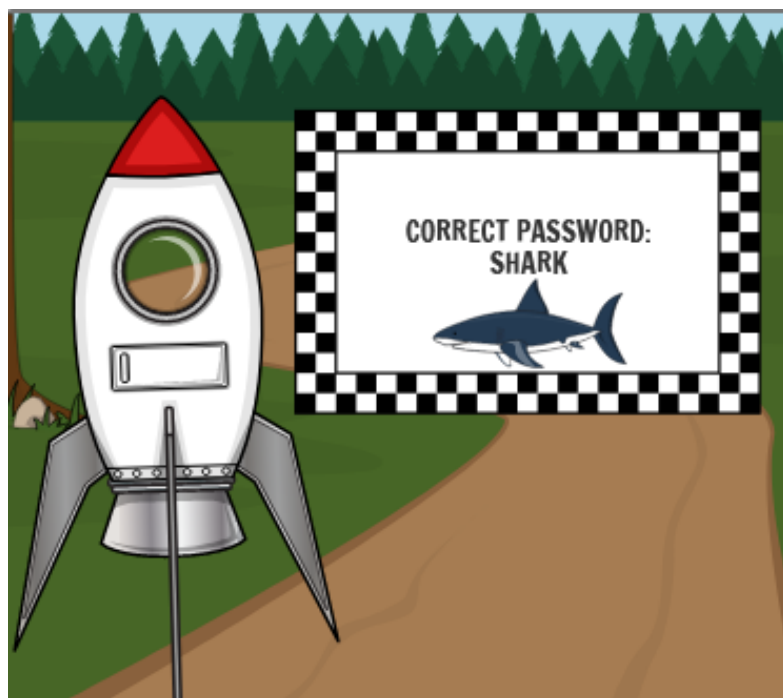
<http://tinyurl.com/y3pqboov>

Anexo 8: Juego de la contraseña

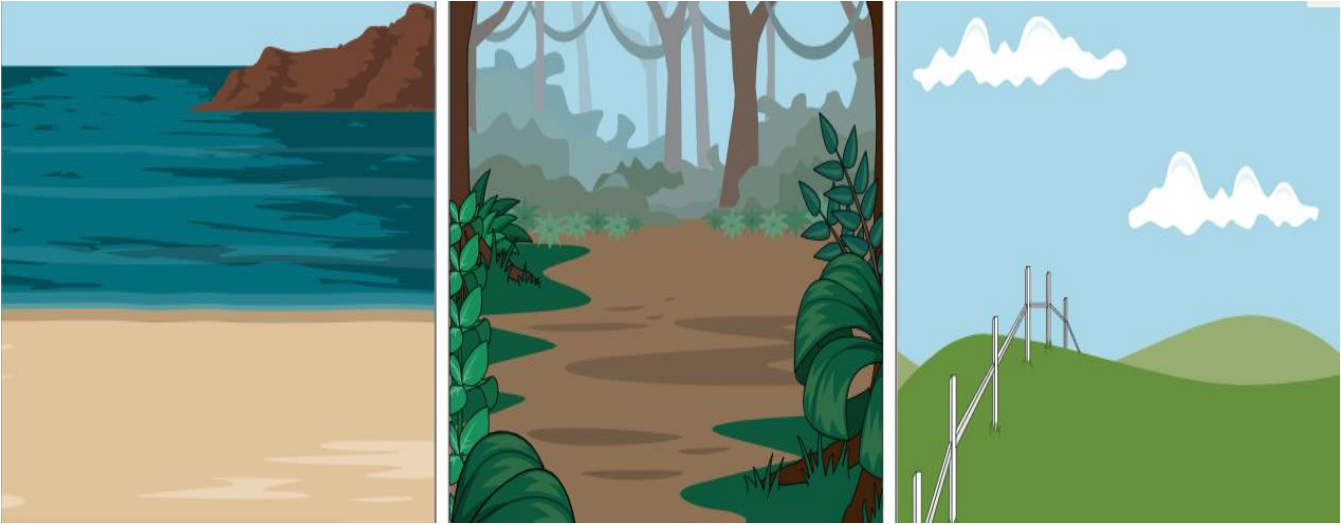


Enlace:

<https://view.genial.ly/5f529c441f2e6d0d7df478f6/interactive-image-find-the-password>



Anexo 9: Mural



Anexo 10: Imágenes de las huellas del villano y mural de la isla





Anexo 11: Canción e imagen del delfín y el tiburón

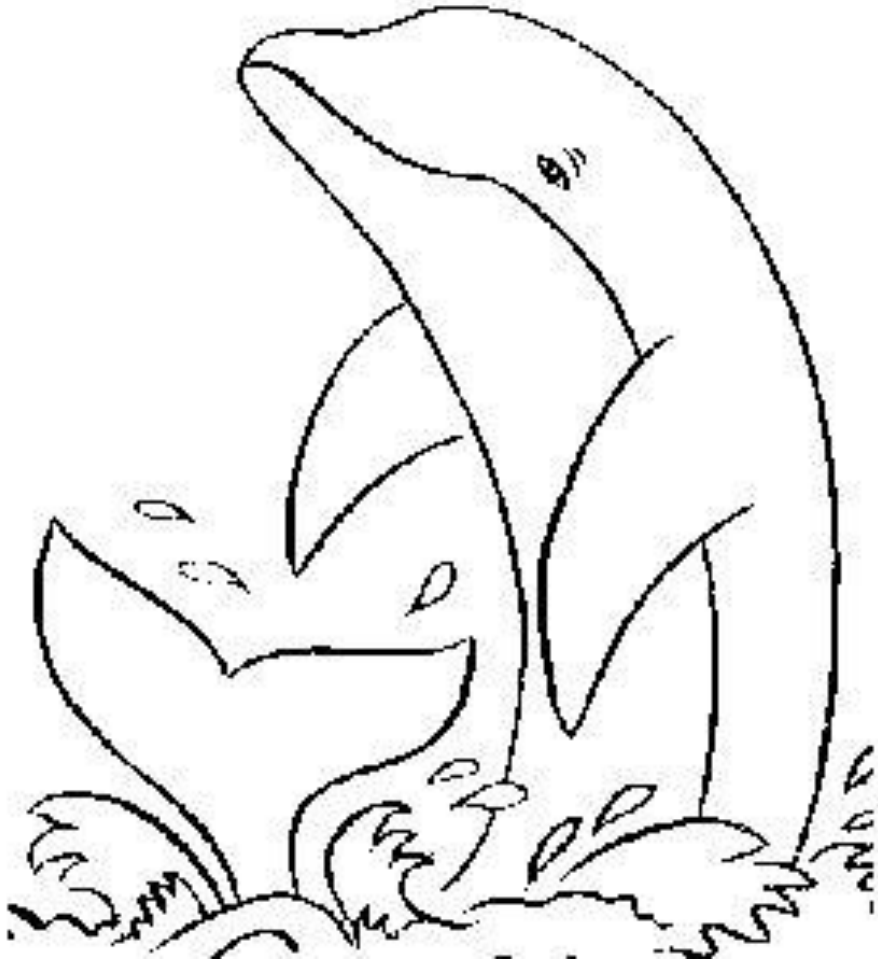


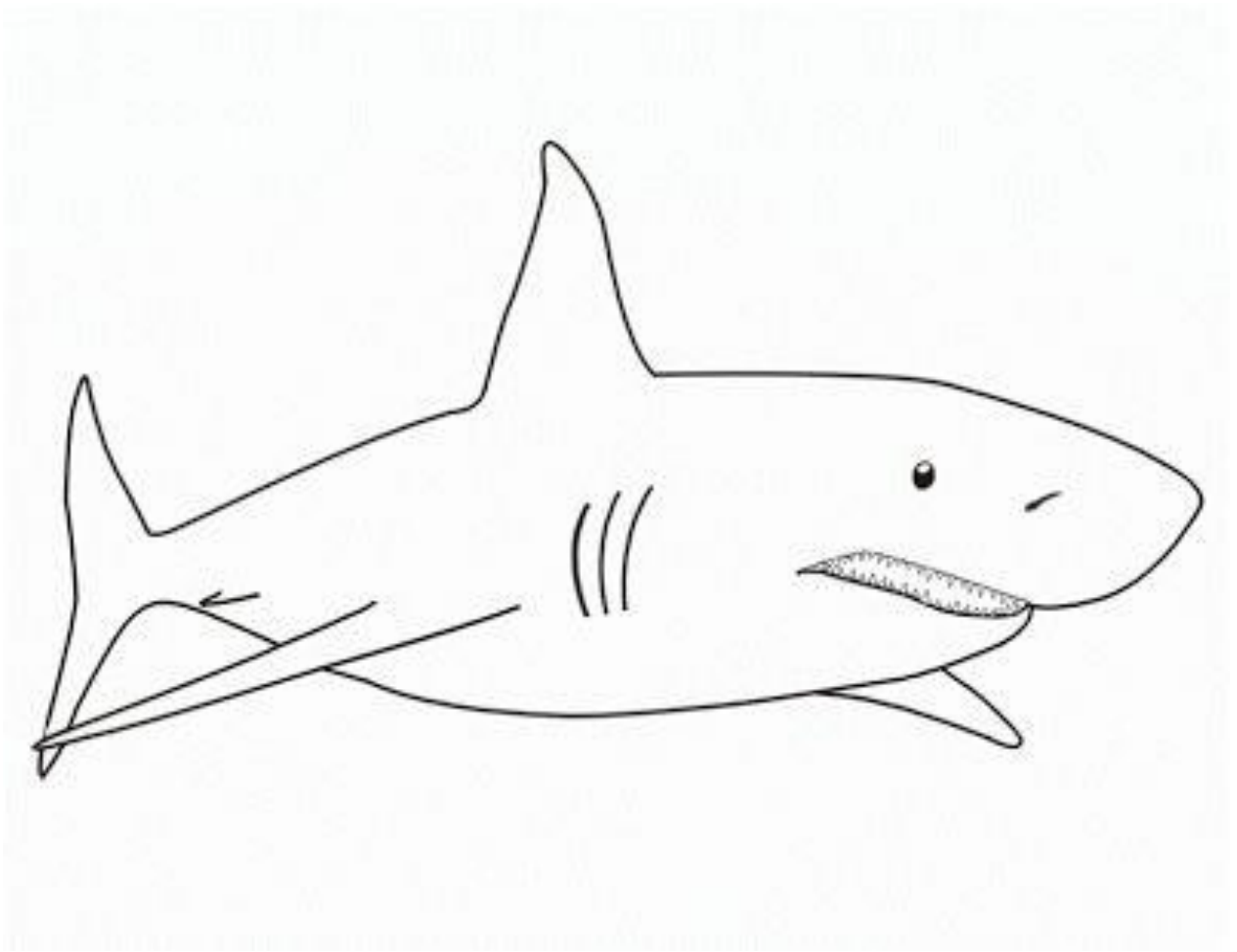
Enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=kVS_FqwZkk



Anexo 12: Dibujos del delfín y el tiburón





Anexo 13: Ejemplo de pecera



Anexo 14: Imágenes de *google3D*





Google





Google



Anexo 15: Imágenes de la selva con las coordenadas



Anexo 16: Imágenes de los caminos de la selva con sonidos

Enlace camino del gato:

<https://www.thinglink.com/scene/1357410463377260547?editor-closed>

Enlace camino del perro:

<https://www.thinglink.com/scene/1357411104300466179?editor-closed>

Enlace camino del tigre y el mono:

<https://www.thinglink.com/scene/1357411775863062531?editor-closed>

Anexo 17: Imagen del mono y el tigre con sonido

Enlace de la imagen del mono:

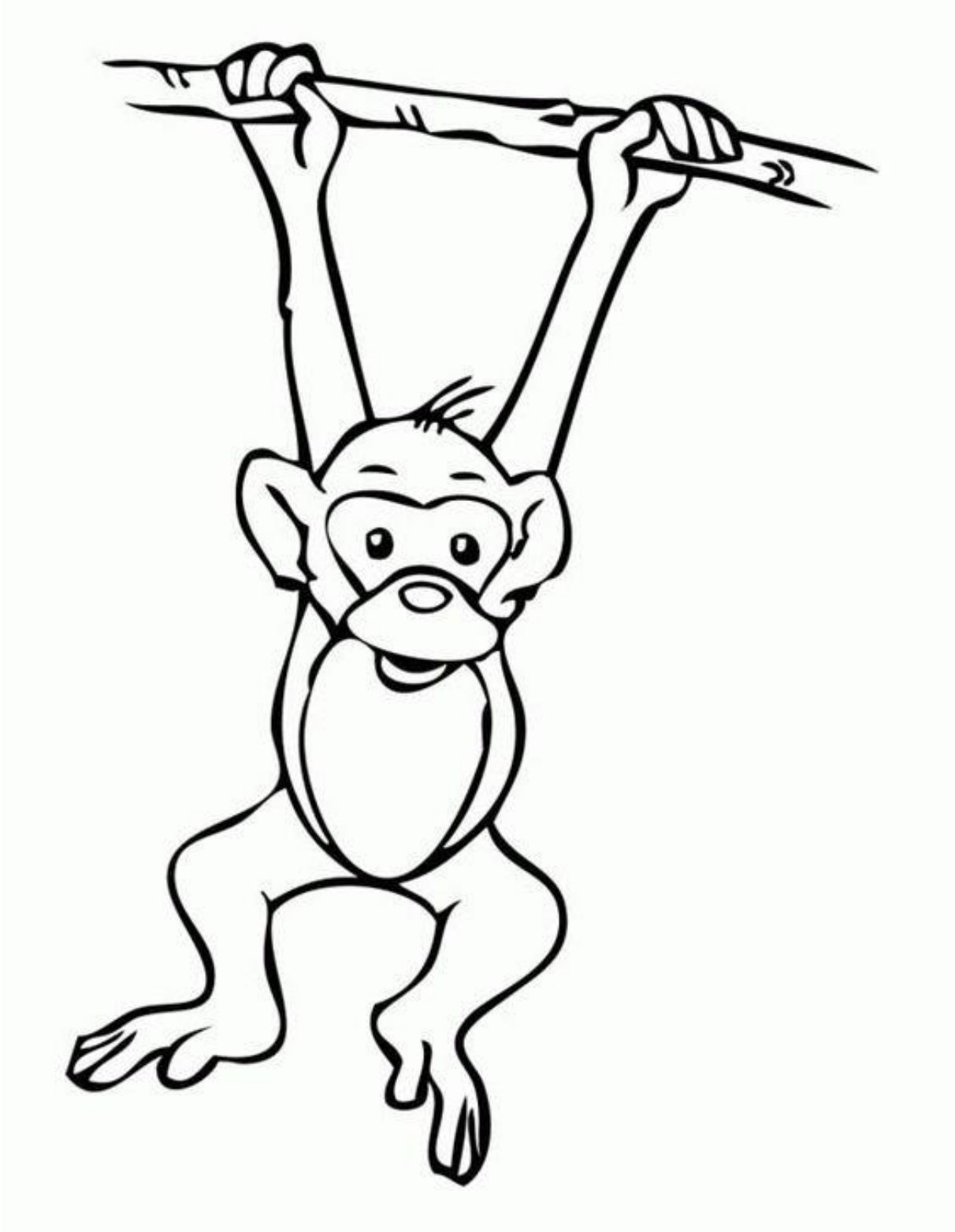
<https://www.thinglink.com/scene/1357413307979399171?editor-closed>

Enlace de la imagen del tigre:

<https://www.thinglink.com/scene/1357413628302589955?editor-closed>

Anexo 18: Dibujos del tigre y el mono





Anexo 19: Mensaje del villano



Enlace:

<http://tinyurl.com/yyb29mzh>

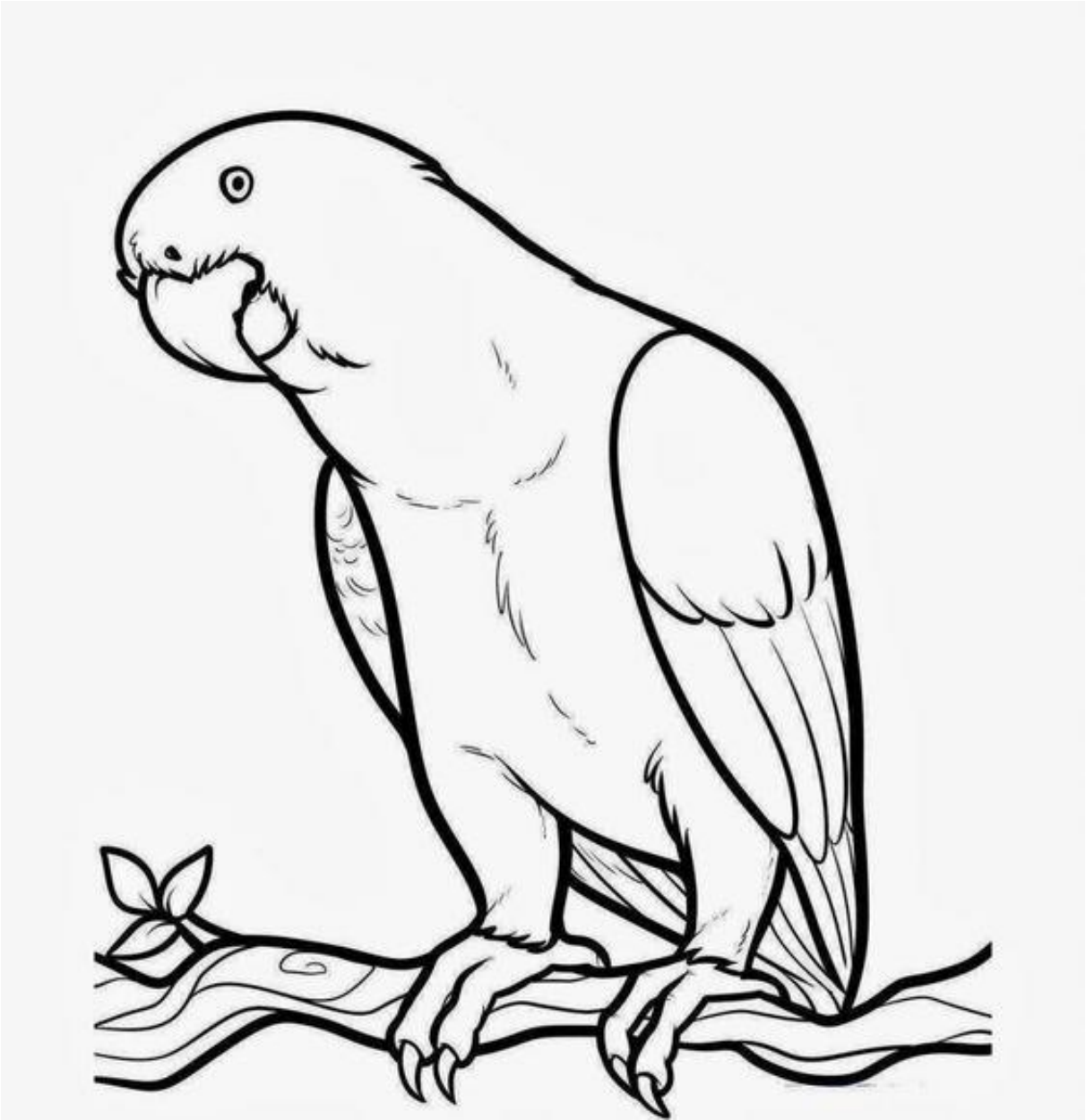
Anexo 20: Oca interactiva



Enlace:

<https://view.genial.ly/5f4e8d564459460d91ab47cc/game-genially-sin-titulo>

Anexo 21: Dibujo del loro



Anexo 22: Mensaje del villano



Enlace:

<http://tinyurl.com/y5a42r6q>

Anexo 23: Viñetas final





Anexo 24: Mensaje de despedida del Alien



Enlace:

<http://tinyurl.com/y4ttcevr>

Anexo 25: Diploma



Anexo 26: Rúbricas de Educación Infantil

- Lenguajes: comunicación y representación

CRITERIO DE EVALUACIÓN	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO	EXCELENTE
<p>1.- Participar en distintas situaciones de comunicación oral pronunciando correctamente y comprender mensajes orales diversos, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.</p> <p>Este criterio, por una parte, trata de constatar la capacidad de los niños y de las niñas para pronunciar correctamente, de acuerdo con su nivel de desarrollo, o si presentan alguna dificultad. Por otra parte, se propone comprobar la capacidad del alumnado para entender y expresar ideas, pensamientos, sentimientos, vivencias, necesidades..., y si respeta las pautas elementales que rigen el intercambio lingüístico (atención y escucha, respeto a los turnos de palabra, mirar al interlocutor, mantener el tema, etc.). Para ello, se habrá de tener en cuenta si el alumnado participa en situaciones de comunicación oral (en la asamblea del aula, en diálogos entre sus iguales o con adultos, etc.), o, por el contrario, se inhibe de participar. En estas situaciones se habrá de observar el vocabulario utilizado, la estructura oracional (concordancia entre género y número, etc.), el orden lógico o cronológico que emplea en la construcción de las frases, si emplea un tono de voz adecuado, si respeta el turno de participación y no interrumpe cuando otra persona habla, etc. También se podrá tener en cuenta si manifiesta interés y curiosidad por las explicaciones de los demás y si respeta las diversas opiniones. Finalmente, se habrá de prestar atención a la emisión del habla, tanto en conversaciones y diálogos como en el recitado de poemas, trabalenguas, retahílas, canciones, etc.</p>	<p>Interviene, en situaciones espontáneas o sugeridas, para expresar, con bastantes incorrecciones en su pronunciación, ideas, sentimientos, pensamientos... e interpreta, con mucha dificultad, mensajes orales de diferente naturaleza, y rara vez manifiesta interés, curiosidad y respeto por las diversas opiniones.</p>	<p>Interviene, en situaciones espontáneas o sugeridas, para expresar, con alguna incorrección en su pronunciación, ideas, sentimientos, pensamientos... e interpreta, con alguna dificultad mensajes orales de diferente naturaleza, y en pocas ocasiones manifiesta interés, curiosidad y respeto por las diversas opiniones.</p>	<p>Interviene, en situaciones espontáneas o sugeridas, para expresar, sin incorrecciones importantes en su pronunciación, ideas, sentimientos, pensamientos... e interpreta, sin dificultades destacables mensajes orales de diferente naturaleza, y a menudo manifiesta interés, curiosidad y respeto por las diversas opiniones.</p>	<p>Interviene, en situaciones espontáneas o sugeridas, para expresar, con bastante corrección en su pronunciación, ideas, sentimientos, pensamientos... e interpreta con bastante facilidad mensajes orales de diferente naturaleza, y muchas veces manifiesta interés, curiosidad y respeto por las diversas opiniones.</p>

CRITERIO DE EVALUACIÓN	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO	EXCELENTE
<p>2.- Segmentar el lenguaje oral con conciencia léxica, silábica y fonémica, en lengua materna y lengua extranjera, así como discriminar auditivamente las diferencias fonéticas del lenguaje oral.</p> <p>Con este criterio se pretende conocer si los niños y las niñas son capaces de segmentar oralmente las frases que emiten en palabras, y éstas, a su vez, en sílabas y fonemas, demostrando capacidad para analizar la estructura sonora del habla, realizando con eficacia actividades de identificar, aislar, añadir, omitir, sintetizar, sustituir sílabas y fonemas en palabras, así como reconocer y producir rimas. Asimismo, con este criterio se intenta apreciar la capacidad de los niños y niñas para procesar temporalmente las señales acústicas que facilitan la discriminación auditiva de sonidos de diferentes características. Se observará si en la presentación de frases orales son capaces de reconocer el número de palabras que están contenidas en la oración y de aislar sílabas o sonidos en palabras, u omitirlos; de igual modo, se prestará atención a su capacidad para reconocer semejanzas de sílabas iniciales y finales entre palabras. Al efecto, se podrían tener en cuenta las producciones orales, gráficas y gestuales de los niños y niñas en actividades tales como adivinanzas de sonidos de diferente naturaleza, juegos de palabras, creación de rimas, pareados, trabajos sobre retahílas, canciones de corro y para sortear, etc.</p>	<p>Con mucha dificultad, identifica sonidos, aísla, añade, omite, sintetiza, sustituye sílabas y fonemas en palabras y frases, en actividades con carácter lúdico, tales como adivinanzas de sonidos de diferente naturaleza, juegos de palabras, creación de rimas, pareados, trabajos sobre retahílas, canciones de corro y para sortear, etc., en lengua materna y en lengua extranjera.</p>	<p>Con alguna dificultad, identifica sonidos, aísla, añade, omite, sintetiza, sustituye sílabas y fonemas en palabras y frases, en actividades con carácter lúdico, tales como adivinanzas de sonidos de diferente naturaleza, juegos de palabras, creación de rimas, pareados, trabajos sobre retahílas, canciones de corro y para sortear, etc., en lengua materna y en lengua extranjera.</p>	<p>Sin gran dificultad, identifica sonidos, aísla, añade, omite, sintetiza, sustituye sílabas y fonemas en palabras y frases, en actividades con carácter lúdico, tales como adivinanzas de sonidos de diferente naturaleza, juegos de palabras, creación de rimas, pareados, trabajos sobre retahílas, canciones de corro y para sortear, etc., en lengua materna y en lengua extranjera.</p>	<p>Generalmente con facilidad, identifica sonidos, aísla, añade, omite, sintetiza, sustituye sílabas y fonemas en palabras y frases, en actividades con carácter lúdico, tales como adivinanzas de sonidos de diferente naturaleza, juegos de palabras, creación de rimas, pareados, trabajos sobre retahílas, canciones de corro y para sortear, etc., en lengua materna y en lengua extranjera.</p>

CRITERIO DE EVALUACIÓN	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO	EXCELENTE
<p>4.- Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso, en la comprensión de sus finalidades y en el conocimiento de algunas características del código escrito.</p> <p>Mediante este criterio se pretende comprobar si los niños y las niñas se interesan por la lengua escrita, y si se inician en la utilización funcional de la lectura y de la escritura como medios de comunicación, de información y de disfrute. Asimismo, se persigue valorar la capacidad del alumnado para establecer relaciones entre el lenguaje oral y el lenguaje escrito, así como su capacidad para interpretar el código escrito. Se habrá de verificar si diferencia la forma de expresión escrita de otras formas de expresión gráfica; si reconoce, en distintos tipos de textos, grafías presentes en palabras que les son familiares (las letras de su propio nombre, el de otros niños y niñas de la clase, productos comerciales conocidos...). De igual forma, con este criterio se habrá de apreciar si los niños y niñas son capaces de leer y reconocer letras, palabras o pequeñas frases significativas de interés para ellos (títulos de cuentos, materiales del aula, etc.). Se prestará atención a la demostración de actitudes de curiosidad e interés por explorar los mecanismos básicos del código escrito, así como el conocimiento de algunas características y convenciones de la lengua escrita que se consolidarán en la Educación Primaria. Para ello, se habrá de observar si preguntan con frecuencia para saber lo que hay escrito, si se acercan a los libros para mirar e interpretar lo que ven, si hacen comentarios y formulan hipótesis sobre los textos, si leen en voz alta palabras y frases conocidas. Finalmente, se habrá de observar si hacen un uso conveniente de los libros (trato cuidadoso, colocación adecuada, etc.).</p>	<p>Rara vez en situaciones espontáneas o sugeridas del contexto escolar y/o familiar, hace preguntas sobre los distintos tipos de texto; utiliza el código escrito sin demasiado interés para representar su nombre, elaborar listados, expresar ideas... y, con mucha dificultad, reconoce letras, palabras o pequeñas frases significativas en los títulos de cuentos, en el vocabulario presente en el aula, en los nombres de sus compañeros y compañeras, etc.</p>	<p>Esporádicamente en situaciones espontáneas o sugeridas del contexto escolar y/o familiar, hace preguntas sobre los distintos tipos de texto; utiliza el código escrito con interés poco constante para representar su nombre, elaborar listados, expresar ideas... y con alguna dificultad, reconoce letras, palabras o pequeñas frases significativas en los títulos de cuentos, en el vocabulario presente en el aula, en los nombres de sus compañeros y compañeras, etc.</p>	<p>A menudo en situaciones espontáneas o sugeridas del contexto escolar y/o familiar, hace preguntas sobre los distintos tipos de texto; utiliza el código escrito a menudo, con interés, para representar su nombre, elaborar listados, expresar ideas... y, sin gran dificultad, reconoce letras, palabras o pequeñas frases significativas en los títulos de cuentos, en el vocabulario presente en el aula, en los nombres de sus compañeros y compañeras, etc.</p>	<p>Muchas veces, en situaciones espontáneas o sugeridas del contexto escolar y/o familiar, hace preguntas sobre los distintos tipos de texto; utiliza el código escrito generalmente con interés, para representar su nombre, elaborar listados, expresar ideas... y, generalmente con facilidad, reconoce letras, palabras o pequeñas frases significativas en los títulos de cuentos, en el vocabulario presente en el aula, en los nombres de sus compañeros y compañeras, etc.</p>

CRITERIO DE EVALUACIÓN	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO	EXCELENTE
<p>6.- Relacionar el significado de palabras en lengua extranjera con imágenes.</p> <p>Se propone el criterio de apreciar la capacidad del alumnado para relacionar y utilizar el vocabulario trabajado asociándolo con flash-cards y objetos reales. Se trata de comprobar la familiarización que los niños y niñas van adquiriendo de la lengua extranjera. Se habrá de valorar, sobre todo, la participación espontánea y la pronunciación adecuada. Para ello, se recomienda hacer más hincapié en los aciertos que en los errores. Con el fin de motivar a los niños y las niñas y para que memoricen más fácilmente las palabras será conveniente repetir las palabras en distintos contextos y tonos de voz (alegre, triste, enfadado, asombrado...).</p>	<p>En situaciones lúdicas de uso de la lengua extranjera, establece, con mucha dificultad, conexiones, a través de flash-cards y objetos de la vida real, entre las palabras escuchadas y los objetos que representan.</p>	<p>En situaciones lúdicas de uso de la lengua extranjera, establece, con alguna dificultad, conexiones, a través de flash-cards y objetos de la vida real, entre las palabras escuchadas y los objetos que representan.</p>	<p>En situaciones lúdicas de uso de la lengua extranjera, establece, sin gran dificultad, conexiones, a través de flash-cards y objetos de la vida real, entre las palabras escuchadas y los objetos que representan.</p>	<p>En situaciones lúdicas de uso de la lengua extranjera, establece, generalmente con facilidad, conexiones, a través de flash-cards y objetos de la vida real, entre las palabras escuchadas y los objetos que representan.</p>

CRITERIO DE EVALUACIÓN	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO	EXCELENTE
<p>7.- Captar el sentido global de sencillos mensajes orales emitidos en lengua extranjera.</p> <p>Este criterio trata de constatar la progresiva comprensión que los niños y niñas van adquiriendo de la lengua extranjera y si son capaces de realizar las acciones que se les proponen (identificar, señalar, tocar, colorear, cantar, recortar, nombrar, contar, saltar ...) siguiendo instrucciones simples referidas a tareas que se realizan habitualmente en clase. Para ello se podrá observar si responden a las instrucciones dadas utilizando diferentes recursos (dibujos, mímica ...) que demuestren su comprensión. Se recomienda graduar las instrucciones desde las más simples a las que integren varias acciones. Asimismo se habrá de comprobar si localizan la idea principal de textos sencillos, a través de respuestas no verbales (dibujos, mímica ...) y respuestas verbales en la lengua extranjera, aunque incorpore expresiones de la lengua materna. De igual forma, se podrá verificar su comprensión acerca de si relaciona breves textos descriptivos y narrativos con la secuencia de imágenes correspondientes.</p>	<p>Interpreta, con alguna duda, mensajes sencillos emitidos en lengua extranjera y ejecuta, con bastantes imprecisiones, las acciones que se le proponen (identificar, señalar, tocar, colorear, cantar, recortar, nombrar, contar, saltar, etc.).</p>	<p>Interpreta, sin dudas importantes, mensajes sencillos emitidos en lengua extranjera y ejecuta, con alguna imprecisión, las acciones que se le proponen (identificar, señalar, tocar, colorear, cantar, recortar, nombrar, contar, saltar, etc.).</p>	<p>Interpreta, habitualmente con claridad, mensajes sencillos emitidos en lengua extranjera y ejecuta, sin imprecisiones importantes, las acciones que se le proponen (identificar, señalar, tocar, colorear, cantar, recortar, nombrar, contar, saltar, etc.).</p>	<p>Interpreta, con bastante claridad, mensajes sencillos emitidos en lengua extranjera y ejecuta, con bastante precisión, las acciones que se le proponen (identificar, señalar, tocar, colorear, cantar, recortar, nombrar, contar, saltar, etc.).</p>

CRITERIO DE EVALUACIÓN	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO	EXCELENTE
<p>8.- Mostrar interés por participar en diversas situaciones de comunicación oral utilizando sencillas estructuras lingüísticas en lengua extranjera.</p> <p>Este criterio trata de comprobar la capacidad del alumnado para comunicarse con los adultos y sus iguales en situaciones cotidianas de relación social: saludar, pedir permiso, despedirse, preguntar y responder, etc., con una pronunciación adecuada, a través de sencillas frases trabajadas habitualmente en el aula. De igual manera, se podrá verificar si responde con naturalidad a las preguntas más comunes de información personal y a las incluidas en las rutinas de trabajo de las actividades y temas más frecuentes de la clase. Finalmente, se observará el interés y curiosidad que muestra el alumnado por la utilización de la lengua extranjera, aceptándola como un medio nuevo de comunicación.</p>	<p>Rara vez interviene y muestra escaso interés, por usar la lengua extranjera como medio para comunicarse, saludar, pedir permiso, despedirse, preguntar y responder, etc. en situaciones cotidianas de relación social en su contexto familiar y escolar.</p>	<p>Esporádicamente interviene y muestra un interés poco constante, por usar la lengua extranjera como medio para comunicarse, saludar, pedir permiso, despedirse, preguntar y responder, etc. en situaciones cotidianas de relación social en su contexto familiar y escolar.</p>	<p>A menudo interviene y muestra un interés creciente, por usar la lengua extranjera como medio para comunicarse, saludar, pedir permiso, despedirse, preguntar y responder, etc. en situaciones cotidianas de relación social en su contexto familiar y escolar.</p>	<p>Muchas veces interviene y muestra generalmente interés, por usar la lengua extranjera como medio para comunicarse, saludar, pedir permiso, despedirse, preguntar y responder, etc. en situaciones cotidianas de relación social en su contexto familiar y escolar.</p>

CRITERIO DE EVALUACIÓN	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO	EXCELENTE
<p>9.- Recitar sencillas canciones (nursery rhymes, poesías, chants...) con la adecuada entonación y expresividad, y mostrar interés por los aspectos socioculturales que transmiten.</p> <p>Se trata de observar la capacidad de los niños y las niñas de reproducir textos sencillos, variados y repetitivos con la adecuada expresividad, así como la destreza en la imitación de sonidos, ritmo y entonación. Por otro lado, se observará su capacidad de comprensión mediante la realización de diferentes acciones y gestos. En última instancia, se pretende valorar el interés del alumnado por conocer las manifestaciones culturales de la lengua extranjera.</p>	<p>Reproduce, con escasa fluidez, sencillos textos de canciones, en lengua extranjera (nursery rhymes, poetry, chants, carols, etc.) e imita, con bastantes imprecisiones, sonidos, ritmo, entonación y expresividad; rara vez hace preguntas para conocer las diferentes tradiciones culturales que transmiten (halloween, easter eggs, candy sticks...).</p>	<p>Reproduce, con poca fluidez, sencillos textos de canciones, en lengua extranjera (nursery rhymes, poetry, chants, carols, etc.) e imita, con alguna imprecisión, sonidos, ritmo, entonación y expresividad; en pocas ocasiones hace preguntas para conocer las diferentes tradiciones culturales que transmiten (halloween, easter eggs, candy sticks...).</p>	<p>Reproduce, con algo de fluidez, sencillos textos de canciones, en lengua extranjera (nursery rhymes, poetry, chants, carols, etc.) e imita, sin imprecisiones importantes, sonidos, ritmo, entonación y expresividad; a menudo hace preguntas para conocer las diferentes tradiciones culturales que transmiten (halloween, easter eggs, candy sticks...).</p>	<p>Reproduce, generalmente con fluidez, sencillos textos de canciones, en lengua extranjera (nursery rhymes, poetry, chants, carols, etc.) e imita, con bastante precisión, sonidos, ritmo, entonación y expresividad; muchas veces hace preguntas para conocer las diferentes tradiciones culturales que transmiten (halloween, easter eggs, candy sticks...).</p>

CRITERIO DE EVALUACIÓN	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO	EXCELENTE
<p>10.- Expresarse y comunicarse utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartirlas con los demás.</p> <p>Con este criterio se trata de verificar en los niños y en las niñas el desarrollo de sus habilidades expresivas por medio de diferentes materiales, instrumentos y técnicas propios de los lenguajes musical, tecnológico, audiovisual, plástico y corporal. Se observará el gusto del alumnado por experimentar y explorar las posibilidades expresivas del gesto, los movimientos, la voz, los sonidos, el color y las diferentes texturas. Se valorará, en fin, el desarrollo de su sensibilidad estética y de actitudes de respeto hacia las producciones artísticas en distintos medios, junto al interés por compartir las experiencias estéticas.</p>	<p>Utiliza, siguiendo pautas, los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales para expresar y comunicar ideas, vivencias, sentimientos... a través de gestos, movimientos, sonidos, color, texturas... y manifiesta muy poco interés y disfrute por explorar nuevas posibilidades y por compartirlas con los adultos y los otros niños y niñas.</p>	<p>Utiliza, con alguna pauta, los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales para expresar y comunicar ideas, vivencias, sentimientos... a través de gestos, movimientos, sonidos, color, texturas... y manifiesta poco interés y disfrute por explorar nuevas posibilidades y por compartirlas con los adultos y los otros niños y niñas.</p>	<p>Utiliza, con algo de originalidad los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales para expresar y comunicar ideas, vivencias, sentimientos... a través de gestos, movimientos, sonidos, color, texturas... y manifiesta algo de interés y disfrute por explorar nuevas posibilidades y por compartirlas con los adultos y los otros niños y niñas.</p>	<p>Utiliza, con bastante originalidad, los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales para expresar y comunicar ideas, vivencias, sentimientos... a través de gestos, movimientos, sonidos, color, texturas... y manifiesta generalmente interés y disfrute por explorar nuevas posibilidades y por compartirlas con los adultos y los otros niños y niñas.</p>

- **Conocimiento de sí mismo y autonomía personal**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO	EXCELENTE
<p>4.- Mostrar confianza en sus posibilidades para realizar las tareas encomendadas.</p> <p>Se trata de constatar la capacidad de los niños y niñas para desenvolverse en su medio habitual, tanto en relación con sus desplazamientos, como con la ejecución de tareas de diferente naturaleza.</p> <p>En este criterio se intentará apreciar, sobre todo, la actitud de confianza y seguridad que manifiestan ante los cometidos que se les sugieren.</p> <p>Se trata de prestar atención a sus reacciones, en especial a aquellas derivadas de las tareas que se les presentan por primera vez. Reacciones de miedo, inseguridad, negación, de "no atreverse a", etc., serán posibles indicadores de falta de confianza en sus posibilidades y capacidades para acometer acciones que no les son familiares y que les suponen nuevas metas.</p> <p>Por el contrario, actitudes de iniciativa, de aceptación de nuevas propuestas, de colaboración, de solicitud de ayuda cuando se precise, etc., pueden ser indicadores de una progresiva adquisición de una imagen positiva de sí mismos y de un desarrollo saludable.</p> <p>Para ello, se podrán observar sus reacciones (actitud corporal, expresiones, silencios ...) ante las propuestas sugeridas. Se prestará atención a la disponibilidad que manifiesten o, por el contrario, a la oposición que muestren a la ejecución de tareas de diferente grado de complejidad.</p>	<p>Realiza con muy poca confianza y seguridad tareas y actividades de diferente naturaleza en entornos conocidos y en otros no habituales y manifiesta rara vez iniciativa y disponibilidad a la hora de pedir ayuda y colaborar.</p>	<p>Realiza con poca confianza y seguridad tareas y actividades de diferente naturaleza en entornos conocidos y en otros no habituales y manifiesta esporádicamente iniciativa y disponibilidad a la hora de pedir ayuda y colaborar.</p>	<p>Realiza con cierta confianza y seguridad tareas y actividades de diferente naturaleza en entornos conocidos y en otros no habituales y manifiesta a menudo iniciativa y disponibilidad a la hora de pedir ayuda y colaborar.</p>	<p>Realiza con generalmente con confianza y seguridad tareas y actividades de diferente naturaleza en entornos conocidos y en otros no habituales y manifiesta muchas veces iniciativa y disponibilidad a la hora de pedir ayuda y colaborar.</p>

CRITERIO DE EVALUACIÓN	POCO ADECUADO	ADECUADO	MUY ADECUADO	EXCELENTE
<p>6.- Mostrar actitudes de respeto y aceptación hacia las reglas del juego y las normas básicas de relación y convivencia. De idéntica forma, manifestar curiosidad e interés por conocer juegos propios de la cultura canaria.</p> <p>Con el criterio se intenta apreciar la capacidad de los niños y niñas para relacionarse con sus iguales y con los adultos; determinar si actúan frecuentemente en consonancia con las normas básicas de relación y convivencia, tanto en situaciones de juego, como en el resto de actividades de la vida cotidiana u, opuestamente, muestran dificultades para integrarlas en su conducta habitual. Se trata también de valorar si aceptan propuestas y prohibiciones, asumen pequeñas responsabilidades, escuchan, dialogan, manifiestan sus propias opiniones y respetan las de los demás. De igual manera, se trata de comprobar si muestran interés por conocer sencillos juegos tradicionales canarios y participar en ellos. Para valorar este criterio se hace indispensable la observación directa y sistemática de las conductas y actitudes que manifiestan en distintas situaciones, prestando especial atención a los momentos de juego y de interrelación, considerando especialmente los juegos relacionados con el acervo cultural canario.</p>	<p>Rara vez acepta las reglas del juego y escucha, dialoga, manifiesta sus propias opiniones, respeta la de los demás, tanto en situaciones lúdicas como en el resto de actividades de la vida cotidiana. Participa en juegos de la cultura canaria mostrando poco interés por las tradiciones de nuestra tierra.</p>	<p>En pocas ocasiones acepta las reglas del juego y escucha, dialoga, manifiesta sus propias opiniones, respeta la de los demás, tanto en situaciones lúdicas como en el resto de actividades de la vida cotidiana. Participa en juegos de la cultura canaria mostrando algo de interés por las tradiciones de nuestra tierra.</p>	<p>A menudo acepta las reglas del juego y escucha, dialoga, manifiesta sus propias opiniones, respeta la de los demás, tanto en situaciones lúdicas como en el resto de actividades de la vida cotidiana. Participa en juegos de la cultura canaria mostrándose generalmente interesado por las tradiciones de nuestra tierra.</p>	<p>Muchas veces acepta las reglas del juego y escucha, dialoga, manifiesta sus propias opiniones, respeta la de los demás, tanto en situaciones lúdicas como en el resto de actividades de la vida cotidiana. Participa en juegos de la cultura canaria mostrando bastante interés por las tradiciones de nuestra tierra.</p>