

MÁSTER EN LENGUAS Y TECNOLOGÍA

Curso Académico: 2020/2021

TÍTULO TRABAJO FIN DE MÁSTER:

**LyricsTraining: Una propuesta Docente para
la Enseñanza de lengua Extranjera**

AUTOR/A: QINGQING YIN

Declaro que he redactado el Trabajo de Fin de Máster “LyricsTraining: Una propuesta Docente para la Enseñanza de lengua Extranjera” para obtener el título de Máster en Lenguas y Tecnología en el curso académico 2020-2021 de forma autónoma, y con la ayuda de las fuentes consultadas y citadas en la bibliografía (libros, artículos, tesis, etc.). Además, declaro que he indicado claramente la procedencia de todas las partes tomadas de las fuentes mencionadas.

Firmado:

QING QING YIN

DIRIGIDO POR: Ricardo Casañ Pitarch

Índice

1. Introducción y objetivos	9
2. Marco teórico	13
2.1. Principales teorías dentro de la enseñanza de lenguas: Conductismo, cognitivismo, constructivismo, y conectivismo.	14
2.1.1. El Conductismo.....	16
2.1.2. Cognitivismo	17
2.1.3. Constructivismo	19
2.2. Métodos en enseñanzas de lenguas	22
2.2.1. Método Gramática-Traducción (G-T)	23
2.2.2. El método directo/natural	24
2.2.3. Método Audio-lingual	25
2.2.4. Método Audio-visual	26
2.2.5. Enfoque comunicativo.....	26
2.2.6. Métodos alternativos.....	27
2.3. Distinción entre: ejercicios, tareas y proyectos	29
2.3.1. Ejercicios	32
2.3.3. Tareas y Proyectos	33
2.4. Videojuegos aplicados a la enseñanza de lenguas	35
2.5. Juegos serios y convencionales en la enseñanza de lenguas	39
2.5. <i>Lyricstraining</i>	41
3. Metodología	51
4. Propuesta didáctica	54
4.1. Objetivos	55
4.2. Selección del contenido.....	55
4.3. Análisis académico.....	58
4.4. Organización del tiempo y sesiones	59
4.5. Diseño instruccional	60
4.5.1. Propuesta didáctica	61
4.6. Evaluación.....	69
4.6.1. Evaluación del Estudiante	70
4.6.2. Evaluación de la Propuesta.....	71
5. Discusión	73

6. Conclusiones	76
7. Bibliografía.....	81

Índice de tablas

Tabla 1: Cazau (2004), Estilos de aprendizaje: generalidades	15
Tabla 2: Tipos constructivismos (elaboración propia)	21
Tabla 3: Niveles cognoscitivos (elaboración propia)	30
Tabla 4: Taxonomía de Anderson y David R. Krathwohl.....	31
Tabla 5: Diferencias juegos serios y de entretenimiento (Susi et al., 2007)	40
Tabla 6: Actividades de la propuesta	69
Tabla 7: Encuesta calidad	71

Índice de imágenes

Ilustración 1: Enfoques constructivistas. Serrano y Pons (2011).....	21
Ilustración 2: Taxonomía de Bloom (elaboración propia)	30
Ilustración 3: Ejemplo ejercicios	32
Ilustración 4: Clase s.XXI	36
Ilustración 5: Géneros en Lyricstraining	42
Ilustración 6: Práctica de idiomas Lyricstraining.....	44
Ilustración 7: Idiomas de navegación	44
Ilustración 8: Nivel de juego	45
Ilustración 9: Ejemplo juego	46
Ilustración 10: Fin del juego.....	47
Ilustración 11: Aciertos	47
Ilustración 12: Modificar vídeo.....	48
Ilustración 13: Selección de palabras.....	48
Ilustración 14: Método selección	49
Ilustración 15: Edición vídeo.....	49
Ilustración 16: Vídeo editado de Yellow	67
Ilustración 17: Vídeo editado Yesterday.....	67

Resumen

La realidad educativa, así como los métodos y enfoques que se utilizan con los alumnos, ha ido variando a lo largo de la historia. Las tecnologías han contribuido a este cambio de paradigma educativo en el que está emergiendo el uso de videojuegos como elemento de aprendizaje.

La enseñanza de lenguas es uno de los sectores en los que se suele innovar más con técnicas con el fin de conseguir unos resultados óptimos por parte de los estudiantes y evitar así caer en la monotonía y la posible frustración de los alumnos. La gamificación se ha convertido en una apuesta innovadora en la que a través del uso de videojuegos el alumno puede recibir un aprendizaje mucho más motivador y significativo.

Este trabajo realizará una propuesta didáctica a través del juego *Lyricstraining* proponiendo una serie de actividades que se pueden desarrollar dentro del aula como un elemento motivador para los estudiantes.

Palabras clave: aprendizaje, videojuegos, gamificación, beneficios, *Lyricstraining*.

Abstract

The educational reality, as well as the methods and approaches used in the foreign language classroom, has gradually changed along with history. Technology has contributed to this educational paradigm shift in which the use of video videogames as a learning element is emerging.

Language teaching is one of the sectors in which it tends to innovate the most with techniques to achieve optimal results from students and thus avoid falling into monotony and possible students' frustration. Gamification has become an innovative bet in which, through the use of video games, the student can have a much more motivating and meaningful learning.

This work will carry out a didactic proposal through the Lyricstraining game proposing a series of activities that can be developed within the classroom as a motivating element for students.

Keywords: learning, videogames, gamification, benefits, *Lyricstraining*.

Resum

La realitat educativa, així com els mètodes i enfocaments que s'utilitzen amb els alumnes, ha anat variant al llarg de la història. Les tecnologies han contribuït a aquest canvi de paradigma educatiu en què està emergint l'ús de videojocs com a element d'aprenentatge.

L'ensenyament de llengües és un dels sectors en què se sol innovar més amb tècniques per tal d'aconseguir uns resultats òptims per part dels estudiants i evitar així caure en la monotonia i la possible frustració dels alumnes. La gamificació s'ha convertit en una aposta innovadora en la qual a través d'ús de videojocs l'alumne pot rebre un aprenentatge molt més motivador i significatiu.

Aquest treball realitzarà una proposta didàctica a través del joc Lyricstraining proposant un seguit d'activitats que es poden desenvolupar dins de l'aula com un element motivador per als estudiants.

Paraules clau: aprenentatge, videojocs, gamificació, beneficis, *Lyricstraining*

Agradecimientos

Quiero agradecer a todas las personas que me han apoyado durante la realización de mis estudios, pues todas ellas han hecho que me convierta en a persona que soy hoy en día.

Agradezco a todos los profesores los conocimientos brindados y por formar parte de mi proceso educativo. Agradezco al tutor de mi trabajo, el Dr. Ricardo Casañ Pitarch por orientarme y ayudarme a la elaboración del presente trabajo.

Finalmente quiero agradecer a mi familia y a todos mis compañeros que me han dado ánimos durante la realización del trabajo.

1. Introducción y objetivos

A lo largo de la historia, el panorama educativo ha ido evolucionando y experimentando nuevas técnicas de enseñanza. A día de hoy los profesores cuentan con una gran cantidad de recursos que, si son seleccionados de una manera adecuada, supondrán un gran beneficio en el aprendizaje del alumno. Además, también pueden contribuir a una mayor calidad, en cuanto a facilidades, en el trabajo desarrollado por el docente.

Las tecnologías han revolucionado distintos ámbitos sociales y culturales y el de la educación ha sido uno más, a raíz de la introducción de este tipo de herramientas en el panorama educativo podemos observar como a día de hoy la enseñanza se ha ido transformando poco a poco, así como las técnicas que se desarrollan dentro de ella. Hace 20 años hubiese sido impensable que la gran mayoría de clases tuviesen a su disposición un ordenador, un proyector o una pizarra interactiva, pero hoy en día son materiales muy comunes dentro de las escuelas y universidades.

Todas estas nuevas tecnologías han contribuido en el cambio de paradigma del sector educativo y es que nuevas técnicas como el uso de juegos son cada vez más utilizadas dentro del aula. Debemos tener en cuenta que desde que nacemos se nos estimula a través de actividades más o menos lúdicas en las distintas etapas del aprendizaje. El ser humano siempre ha jugado y es que tal y como señala Andreu y García (2000: 121):

Si otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba. Testimonios gráficos referentes a juegos aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias. En sus representaciones escatológicas los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música y el baile, y jugando.

En el sistema educativo y en especial en etapas más tempranas se han introducido juegos dentro de las clases con el fin de crear un interés mucho mayor en el estudiante y aumentar su motivación frente a la tarea y el aprendizaje en sí. Este sistema de juegos se va dejando un poco de lado a medida que el individuo va madurando y es entonces cuando el aprendizaje se

vuelve mucho más memorístico pudiendo llevar al alumno a la frustración o falta de motivación. Si los juegos y videojuegos pueden suponer beneficios dentro del aprendizaje como demuestran algunos estudios (Herrera, 2017; Montes, 2018; Rubio & Conesa, 2013) ¿Por qué no se sigue estimulando y expandiendo su uso dentro de la educación?

Como debemos delimitar bien la investigación del presente trabajo, nos centraremos en el ámbito de la enseñanza de lenguas ya que consideramos que podemos obtener mucha más información y que en cierto modo se ha experimentado mucho más en este sector que en el de otro tipo de enseñanzas. La enseñanza de idiomas siempre ha tratado de innovar con el fin de que los conocimientos llegasen a los estudiantes de una manera mucho más clara y significativa, es por este motivo que repasaremos las principales teorías de enseñanza y del aprendizaje para observar en qué punto nos encontramos en la actualidad.

Una vez hayamos contextualizado estos aspectos, nos centraremos en el mundo de la gamificación y de los beneficios que podemos obtener a través de ella. Cabe destacar que cada vez es mayor el interés que suscita esta estrategia para implantarlo dentro del aula en la enseñanza de lenguas y no limitarse a los primeros estadios educativos. Es tal el avance que dentro de niveles superiores también se hace uso de los llamados videojuegos serios.

Por tanto, podemos considerar que el objetivo principal de esta investigación será realizar una propuesta didáctica a través del juego *Lyricstraining* proponiendo una serie de actividades que se pueden desarrollar dentro del aula como un elemento motivador para los estudiantes. Para ello, hemos creado los siguientes objetivos secundarios:

- Presentaremos el videojuego *lyricstraining* como un recurso de gran calidad el cual puede ser utilizado dentro de la enseñanza de idiomas. Realizaremos un análisis detallado de sus componentes y su funcionalidad.
- Nos basaremos en promover la motivación que crean los videojuegos dentro del aula a la hora de aprender un idioma. Esta parte será la descriptiva. Así pues también utilizaremos las teorías del aprendizaje

más significativas y la relación que tienen con ciertos videojuegos dentro del aula.

- Realizaremos la propuesta didáctica que se podría implementar en clase a través de *Lyricstraining* para reforzar las competencias, en especial la comprensión auditiva del estudiante.

Los profesores tienen muchas herramientas para conseguir con éxito el aprendizaje de sus alumnos, evidentemente el uso de videojuegos no puede ser considerado como la panacea en la educación de lenguas, pero sí una herramienta de apoyo muy potente la cual nos puede ayudar muy notablemente. Ser conscientes de los recursos de los que disponemos y aplicarlo a nuestras clases depende del esfuerzo de los profesores y es por eso que también pensamos que este trabajo puede hacer reflexionar a todos aquellos que no incluyan este tipo de técnicas dentro del desarrollo de sus funciones y podamos suscitar un interés en ellos.

Por último y antes de comenzar con el marco teórico me gustaría mencionar que una de las motivaciones para la realización de esta investigación ha sido personal y es que la ayuda de videojuegos ha formado parte dentro de mi experiencia a nivel de aprendizaje.

2. Marco teórico

2.1. Principales teorías dentro de la enseñanza de lenguas: Conductismo, cognitivismo, constructivismo, y conectivismo.

A lo largo de la historia han surgido y evolucionado distintas teorías dentro del mundo de la enseñanza, todas ellas han aportado o añadido aspectos que las anteriores no recogían con el fin de llegar y de crear una teoría exitosa. Debemos mencionar que todas ellas son distintas y no quiere decir que unas sean mejores o peores que otras pues todas han aportado al mundo de la educación grandes avances y perspectivas.

El aprendizaje es esencial dentro del desarrollo humano y es algo que ha suscitado mucho interés dentro de los colectivos investigadores. No podemos encontrar una definición de aprendizaje que satisfaga a todo el mundo, pero a grandes rasgos podemos definir este proceso como la capacidad que tiene el individuo para adquirir habilidades o conocimientos que les sean útiles en su vida diaria además de poder evolucionar como individuo dentro de la sociedad. Dentro del aprendizaje y de lograr conocer este fenómeno entra el campo de la psicología que junto con el de la educación tratan de descifrar el funcionamiento del aprendizaje en sí.

Pese a no tener una definición exacta muchos son los autores que han tratado de definir este concepto añadiendo matices que nos pueden hacer reflexionar, por ejemplo, Hergenhahn (1976) añade que para que exista un aprendizaje deberemos partir de una experiencia pues sin la experiencia el aprendizaje no se puede obtener. Podemos decir que esta definición sería posteriormente modificada por distintos autores añadiendo nuevas ideas o matices. Zabalza (1991) hace referencia a que el aprendizaje consta de tres dimensiones claramente diferenciadas entre las que encontramos al docente, al alumno y a un constructo teórico. Otros autores como Ongallo (2003) señalan que el aprendizaje no solo es responsabilidad de los dos roles (alumno/profesor) sino que la sociedad también es la responsable del proceso de aprendizaje y por ello tiene que implicarse activamente.

Como ya sabemos a día de hoy el aprendizaje depende de muchos factores psicológicos, familiares, ambientales... que rodeen al individuo por eso

debemos tener claro que no todo el mundo sigue las mismas pautas y los mismos tiempos a las distintas teorías de la enseñanza que a continuación expondremos, no podemos dar por válidas todas estas teorías ya que dependerá en mayor parte por la capacidad de aprendizaje que muestre nuestro alumno y también por el esfuerzo y la implicación por parte del docente.

Dentro de cada alumno hablamos de los distintos tipos de estilos de aprendizaje, Alonso et al. (2009:104) los define como [...] los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje” por tanto, depende de cada alumno y de sus propias estrategias cómo se gestiona el aprendizaje. Así pues podemos realizar una distinción en cuanto a estilos de aprendizaje, Cazau (2004) nos muestra una clara división:

Según el hemisferio cerebral	Lógico Holístico
Según el cuadrante cerebral (Herrmann)	Cortical izquierdo Límbico izquierdo Límbico derecho Cortical derecho
Según el sistema de representación (PNL)	Visual Auditivo Kinestésico
Según el modo de procesar la información (Kolb)	Activo Reflexivo Pragmático Teórico
Según la categoría bipolar (Felder y Silverman)	Activo/reflexivo Sensorial/intuitivo Visual/verbal Secuencial/global
Según el tipo de inteligencia (Gardner)	Lógico-matemático Lingüístico-verbal Corporal-kinestésico Espacial Musical Interpersonal Intrapersonal Naturalista

Tabla 1: Cazau (2004), Estilos de aprendizaje: generalidades
Cazau (2004), Estilos de aprendizaje: generalidades

Como podemos comprobar el concepto de aprendizaje no es para nada simple ya que entran factores psicológicos con los que no todo el mundo está

familiarizado. Sin embargo, es necesario ser conscientes de que el aprendizaje está envuelto de muchas variables que le afectan y que por tanto no todos los estudiantes pueden desenvolverse de la misma manera.

A continuación, expondremos las principales teorías de enseñanza que tienen como objetivo dar explicación a este fenómeno basándose en constructos teóricos.

2.1.1. El Conductismo

El Conductismo es una teoría que podemos situar en el s. XIX y su fundamento principal trata de que el aprendizaje depende de un proceso de estímulo- respuesta. El campo de la psicología realizó múltiples estudios estudiando el comportamiento animal, uno de los experimentos más conocidos es el de Pavlov y el de su condicionamiento básico. Los estudios realizados por Pavlov sentaron las bases de la corriente Conductista.

Del experimento en animales Watson (1913) desarrolló distintas teorías relacionadas con el condicionamiento básico dentro del ámbito de la educación, concluyendo que las emociones de los humanos también podían ser condicionadas. Uno de sus experimentos más sonoros fue el del Pequeño Albert en el que se estudió como un niño de tan solo 11 meses era sometido a una serie de estímulos sonoros y visuales en el que se concluyó que el miedo podía ser aprendido a través de este condicionamiento.

Estos experimentos de carácter más psicológicos se desarrollaron paralelamente en el ámbito educativo en el que el profesor se limitaba a presentar una determinada información. A continuación, expondremos algunas de las principales características del conductismo como teoría educativa:

- El profesor tiene una figura autoritaria y es tan solo un mero transmisor de conocimientos.
- El alumno tiene un rol pasivo en la enseñanza, no tiene una implicación personal e individual dentro del proceso.

- La calificación y los resultados de la observación es lo más importante y lo que adquiere mayor peso.
- El alumno deberá repetir y reproducir las palabras del profesor (aprendizaje memorístico mecánico)

Esta corriente educativa ha sido muy criticada ya que mucha gente cree que es ineficiente en la actualidad y que no demuestra grandes resultados. Sin embargo, esto no quiere decir que hoy no se lleven a cabo aspectos conductistas dentro del aula, pues sí que podemos observar cómo se aplica el condicionamiento operante que a diferencia del clásico se basa en recompensas/castigos. Por ejemplo, un alumno acude a clase de inglés y no ha realizado los deberes que el profesor mandó el día anterior, esa conducta se va a ver castigada a través de un estímulo negativo (un negativo por no presentar los ejercicios).

Por tanto, pese a tener críticas esta teoría educativa a día de hoy se sigue implementando en mayor o menor medida dentro de las aulas pese haber pasado tantos años.

2.1.2. Cognitivismo

Las teorías, como las modas sufren constantes cambios y es por eso que surgen nuevas líneas de investigación y de análisis que pretenden mejorar lo anterior. Este es el caso del cognitivismo, el cual surge a finales de los años 50 como una respuesta y evolución de las teorías conductistas. Pese a ser una teoría que deja de lado las conductas observables y se centra en procesos más complejos como el pensamiento, podemos decir que el cognitivismo es una evolución del conductismo llevado a un punto más lejos.

Psicólogos y educadores iniciaron la desenfaticación del interés por las conductas observables y abiertas y en su lugar acentuaron procesos cognitivos más complejos como el del

pensamiento, como se recoge en los informes de Snelbecker (1983), la solución de problemas, el lenguaje, la formación de conceptos y el procesamiento de la información (Ertmer, 1993). (Martín et al., 2017: 52)

El Cognitismo se centraría pues en los procesos internos del individuo que son consideradas esenciales para el aprendizaje del ser humano. Fontana (1981: 148) nos aporta más información sobre esta teoría del aprendizaje:

“El enfoque cognitivo... sostiene que si queremos entender el aprendizaje no podemos limitarnos a la conducta observable, sino que también debemos ocuparnos de la capacidad del estudiante para mentalmente reorganizar su campo psicológico (es decir, su mundo interior de conceptos, recuerdos, etc.) en respuesta a la experiencia. Por tanto, este último enfoque pone el acento no sólo en el medio ambiente, sino en la forma en que el individuo interpreta y trata de darle sentido al medio ambiente. No ve al individuo como el producto mecánico de su entorno, sino como un agente activo en el proceso de aprendizaje, que deliberadamente trata de procesar y clasificar el flujo de la información que proviene del mundo exterior.”

En esta cita podemos observar tres palabras claves que son *recuperar*, *procesar* y *clasificar*, el individuo va a tener que realizar esas tres fases para poder lograr un aprendizaje exitoso, es decir, podemos comparar su mente como si de una CPU se tratase en la que hay múltiples archivos y debe seleccionar el correcto para un momento en concreto.

Si nos centramos en la teoría constructivista dentro del aula, encontraremos las siguientes características:

- El rol del profesor sigue siendo central pero no como en el conductismo.
- La memoria dentro de esta teoría desempeña un papel importante ya que posteriormente el alumno podrá recuperar la información previamente memorizada siendo el olvido un obstáculo en su cometido.
- El alumno tiene un papel mucho más activo que en la anterior teoría y dependerá de él y de su capacidad memorística lograr el aprendizaje.

Como ya hemos dicho esta teoría puede no convencer a estudiosos en la materia y es que la memoria de nuevo juega un papel fundamental, no obstante, en esta teoría se habla de un aprendizaje memorístico basado en la

comprensión por parte del individuo y es aquí cuando entra a formar parte el aprendizaje significativo. Para que los contenidos sean retenidos y almacenados por el estudiante es necesario que la información sea lo suficientemente rica de modo que se incorpore a los esquemas mentales del individuo. Este tipo de memorización difiere de aquella que es más mecánica (como en el caso de la teoría conductista).

Como podemos observar la teoría conductista y cognitivista guardan puntos en común, aunque sí difieren de aspectos como el papel de la memoria. Como ya hemos dicho no existen teorías perfectas no podemos afirmar que la cognitivista sea mejor o peor que la conductista, la elección de una o de otra responde a criterios subjetivos de los docentes, sin embargo, deberían ajustarse a los alumnos sin dejar de lado las necesidades y los rasgos característicos de estos durante su proceso de aprendizaje.

2.1.3. Constructivismo

Las teorías constructivistas van a reforzar la idea del sujeto activo en el proceso de aprendizaje. El profesor en esta ocasión permanecerá en segundo plano y ya no será la figura principal durante el proceso, no obstante se considera necesario y su figura es fundamental.

El docente pondrá a disposición del alumno los recursos y herramientas suficientes para que el estudiante pueda ser capaz de construir su propio aprendizaje. Esta teoría está en auge en la actualidad y a raíz de estas ideas generales se han desarrollado estudios como la involucración de las TIC para una enseñanza constructivista (Rodríguez & Martínez, 2009).

Las principales características de esta teoría las podemos resumir en:

- Rol activo del estudiante

- Profesor como mediador y guía para el alumnado durante su proceso de aprendizaje
- Las experiencias de cada individuo así como el conocimiento previo que pudieran tener, favorecen el proceso en gran medida.
- El contexto como elemento que propicia el aprendizaje.
- El conocimiento es un proceso interno en el que cada estudiante lo construye a su ritmo y basándose en sus experiencias.

Payer (2005: 2) parafraseando a Abott (1999) define constructivismo como:

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario, es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias.

Por tanto, el principal elemento diferenciador con las anteriores teorías es la actitud activa del estudiante frente a la pasividad del conductismo. Dentro de esta teoría encontramos a dos grandes exponentes como lo son Piaget y Vygotsky, ambos difieren en aspectos en concreto y es que estamos ante un constructivismo psicológico frente al constructivismo social. No obstante, disponemos de diversos enfoques dentro de esta teoría constructivista, a continuación, en el esquema que nos proporciona Serrano & Pons (2011:5) podemos observar los principales:

Los dos autores más reconocidos son Piaget (1968) y Vygotsky (1979) en el que las diferencias entre ambos son bastante claras pues mientras que Piaget piensa que la creación de nuevos conocimientos tiene lugar en el momento en el que el individuo interactúa con dicho objeto de conocimiento, por tanto, encontramos dos sujetos, el propio individuo y el objeto dentro de este proceso de aprendizaje. Sin embargo, para Vygotsky el medio y el entorno (social y cultural) también interactúan con el individuo y son claves a la hora de construir el conocimiento.

Esta teoría es una de las más explotadas en la actualidad que junto con la implementación de nuevas herramientas metodológicas pueden dar muy buenos resultados, sin embargo, debemos recordar que cada individuo es diferente y puede que nos encontremos ante alumnos que la memoria sea su punto fuerte, siendo la teoría conductista su principal base de aprendizaje, o por el contrario alguien no tiene esa capacidad y sea mejor aplicar una metodología constructivista. No obstante, pensamos que una mezcla de varias teorías podría favorecer al alumno y orientarle de mejor manera a lo largo de su proceso de aprendizaje hoy en día, dentro de las aulas se implementan técnicas que corresponden a las distintas teorías arriba descritas. Por eso, no podemos dar una por buena, sino que tenemos que hacer un esfuerzo de adaptación para los estudiantes.

2.2. Métodos en enseñanzas de lenguas

Debido a que nuestro tema se centrará en la enseñanza de lenguas como contexto principal, hemos querido incluir en la investigación un breve recorrido a través de los métodos de enseñanza de lenguas más populares o que más relevancia han tenido a lo largo del tiempo.

Nos hemos basado en la investigación realizada por Hernández (2000) y la de Alcalde (2011) como criterio para seleccionar los métodos de los que vamos a presentar en este apartado.

Antes de comenzar nos gustaría definir qué es el método, pues según la RAE (2021) este tiene varias acepciones:

Método

Del lat. *methōdus*, y este del gr. μέθοδος *méthodos*.

1. m. Modo de decir o hacer con orden.
2. m. Modo de obrar o proceder, hábito o costumbre que cada uno tiene y observa.
3. m. Obra que enseña los elementos de una ciencia o arte.
4. m. Fil. Procedimiento que se sigue en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla.

Nosotros nos deberíamos ceñir a la acepción número dos pues un método dentro de la enseñanza de lenguas consta de una serie de procedimientos establecidos correspondiendo a los criterios de cómo es enseñada una lengua y cómo se concibe esta. Es decir, el método podrá variar respecto a lo que se considere como fundamental dentro de la enseñanza de una lengua.

2.2.1. Método Gramática-Traducción (G-T)

Podemos decir que es uno de los métodos más antiguos y es que nacieron de la necesidad de tener que enseñar lenguas clásicas como lo son el latín y el griego. Su vigencia se extendió a lo largo del tiempo y es por eso que también se aplicó a la enseñanza de lenguas como el inglés o el alemán. Como su propio nombre indica este método se trata de la traducción del idioma materno al idioma meta identificando rasgos gramaticales y lingüísticos en la LE.

Este tipo de método pese a ver estado vigente durante mucho tiempo y que hoy también lo podemos seguir encontrando en la enseñanza de lenguas, podemos decir que es uno de los más monótonos y que presentan algunas carencias como puede ser centrarse demasiado en el aspecto gramatical y dejando de lado otras destrezas que son muy importantes dentro de las lenguas.

[...] aquí se exigía tremendamente de la memoria pues había que recitar todos los patrones estructurales y aprender cientos de miles de palabras, así como oraciones no naturales y descontextualizadas con el propósito de entrenar y desarrollar habilidades. (Hernández, 2000: 143)

Como podemos observar en la cita también se hace referencia a que es un método en el que la memoria prima sobre lo demás pues se limita a reproducir patrones de manera sistemática, propio del conductismo.

2.2.2. El método directo/natural

Este método nace de la insatisfacción que suscitó el método tradicional que se enfocaba principalmente en las estructuras gramaticales. Es de carácter inductivo y difiere con el tradicional ya que es un método mucho más natural a la hora de enseñarlo. No se centra tanto en las estructuras gramaticales y orales si no que se centra en diálogos y conversaciones, es decir, como si el estudiante estuviese aprendiendo ese idioma como si fuese su lengua materna. Como ya hemos mencionado a lo largo de este artículo utilizar un único método o ser fieles a una teoría en concreto puede hacernos caer en errores y es que este método pese a darle más importancia a la competencia oral dejaba de lado explicaciones gramaticales y la competencia escrita que también resultan ser primordiales hoy a la hora de aprender un segundo idioma.

El método "directo", por tanto, es una continuación de este método "natural" tradicional y nace del intento de desvincularse de la metodología utilizada para las lenguas clásicas para desarrollar un nuevo procedimiento más acorde con la lengua hablada "viva". De esta forma, comienzan a aparecer en la segunda mitad del siglo XIX numerosos teóricos y críticos de la didáctica de lenguas, que defienden la eliminación de la gramática y la traducción y proponen un método más "natural". (Alcalde, 2011: 13)

2.2.3. Método Audio-lingual

Este método estuvo en auge a consecuencia de la Segunda Guerra Mundial en el que las circunstancias del momento exigían un método rápido de aprendizaje centrándose en el aspecto comunicativo, es decir, el foco de atención de este método es la expresión oral y la audición. Pero al igual que el anterior consiste en la repetición de patrones fonéticos de manera sistemática por parte del estudiante.

A través de la página web del Centro Virtual Cervantes (2021) podemos encontrar una información muy detallada que resume los principales elementos de este método:

1. En primer lugar, los estudiantes escuchan un diálogo modelo, que sirve para contextualizar las estructuras que se introducen en la lección, e ilustrar las situaciones en que pueden usarse. El diálogo se repite, se memoriza y luego es representado por los aprendientes, insistiendo sobre todo en la pronunciación y la entonación.
2. Se seleccionan las estructuras del diálogo y se repiten. Dichas estructuras gramaticales quedan recogidas en tablas de sustitución, donde aparecen los diferentes elementos pertenecientes al mismo paradigma que pueden conformar una determinada estructura lingüística. Así, por ejemplo, es normal encontrar tablas donde, en una columna, se conjugan todas las formas verbales que pueden ocupar una determinada posición (*voy, vas, va, vamos vais, van*), otra columna presenta las preposiciones posibles con las que se pueden combinar (*a, al, a la...*) y una última columna reúne la variedad de complementos con los que pueden aparecer (*escuela, universidad, instituto, etc...*).
3. Tras crear la tabla de sustitución, se realizan ejercicios diversos de tipo estructural. Los ejercicios estructurales, como son los de repetición, de huecos, de transformación, están basados en la idea de que el aprendizaje de una lengua consiste en identificar, adquirir e interiorizar sus estructuras a base de repetirlas.

Por tanto, es similar al método anterior pero enfocándose más a la expresión oral y a la repetición de estructuras orales. La repetición y la monotonía sigue estando presente en este método que pese a haber obtenido buenos resultados sigue presentando carencias pues un idioma no puede ser aprendido únicamente a través de un método repetitivo y encapsulado.

2.2.4. Método Audio-visual

Este método es similar al anterior tan solo difiere en el sentido de que se sustituye el componente lingual por el visual, es decir, este método se verá reforzado a través de la asociación de imágenes y audio. Podemos decir que este método se utiliza mucho dentro de las enseñanzas más primarias ya sea en general o en el contexto de enseñanza de lenguas la utilización de *flashcards* en la cual el elemento visual enriquece el oral puede ayudar a los alumnos y a los estudiantes de realizar las tareas de asociación entre imagen y oralidad.

Como principales aportaciones de este método en la enseñanza de lenguas volveremos a citar al Centro Virtual Cervantes (2021) en el que destaca las siguientes contribuciones en el sistema de enseñanza:

- los medios audiovisuales favorecen el empleo de un lenguaje más natural y próximo a la realidad de los hablantes nativos;
- se procura suministrar a cada grupo meta un tipo de lengua acorde con sus características, un paso decisivo hacia lo que años más tarde se denominará *análisis de necesidades*.

2.2.5. Enfoque comunicativo

Este enfoque nació como respuesta a todos los métodos anteriores pues reúne elementos de los distintos métodos con el fin de conseguir que el estudiante resulte ser autónomo a la hora de comunicarse en la segunda lengua teniendo en cuenta todas las destrezas. Alcalde (2011:13) parafraseando a Sánchez (2012) nos expone las principales características de este método:

- Expone, como punto de partida, elencos temáticos, funcionales, gramaticales y léxicos.
- Ofrece actividades muy diversas: interactivas, motivadoras, basadas en el contenido, centradas en el desarrollo de funciones comunicativas, a veces incluso lúdicas, etc.
- Intenta exponer una forma natural del lenguaje, basado en la comunicación diaria.

- Da la justa importancia a los aspectos gramaticales, léxicos y fonológicos, que en otros métodos cobran especial protagonismo y en este, en cambio, están integrados en el proceso comunicativo.

Pese a ser un método más completo que los anteriores y que busca un equilibrio entre todas las variables de enseñanza de idiomas, no podemos decir que sea perfecto ya que dentro de este no se contemplan aspectos culturales o sociales que serían respondidos a través de la pragmática y que tan importantes son a día de hoy a la hora de aprender un idioma aunque no se le preste la atención suficiente.

2.2.6. Métodos alternativos

2.2.6.1. La Sugestopedia

Este método fue impulsado por Lozanov y el foco de atención recae sobre el estudiante. Lozanov piensa que el estudiante puede estar sometido a un clima estresante a la hora de aprender un idioma y eso lo puede llevar al fracaso, por tanto se debe librar de esta carga para que el aprendizaje sea exitoso. Hernández (2000: 146) nos describe este método como:

Con la sugestopedia a los estudiantes se les sienta en muebles confortables, escuchando música barroca o instrumental, se les da nombres nuevos y escuchan extensos diálogos presuponiendo que esto los lleve a una asimilación más rápida y duradera.

Como podemos observar se presta gran atención a un entorno tranquilo y poco estresante que no pueda intervenir en el aprendizaje del alumno. Puede parecer que como implementación única de dicho método a priori nos parezca un poco chocante pero sí es cierto que un buen clima de trabajo y un buen ambiente puede provocar en el estudiante una mejora en cuanto a la retención y asimilación de contenidos.

2.2.6.2. Vía silente de Gattegno/ Método silencioso

Este método creado por Gattegno (1972) es un método alternativo en el que la figura del profesor es cuanto menos impactante ya que este permanece callado a lo largo de toda la clase y tan solo se expresa y comunica con sus alumnos a través de gestos, señales o materiales de apoyo. Como beneficio podemos decir que posiblemente pueda aumentar la autoconfianza por parte del alumno aspecto que puede ser muy positivo en su aprendizaje, sin embargo el rol del profesor al ser tan limitado puede presentar carencias en el proceso provocando un impacto negativo en la enseñanza del estudiante, como por ejemplo, explicaciones inexistentes.

El profesor no censura a los estudiantes ni los recompensa, su posición consiste en indicarle que lo hagan de nuevo y se esfuercen más. De este método se dice que lleva a los estudiantes a confiar en sus propios recursos, aun estando bajo la dirección del profesor. (Hernández, 2000: 147)

2.2.6.3. El método de respuesta física total (TPR)

Este será el último método de enseñanza de lenguas alternativas que explicaremos antes de comenzar la parte teórica referida al ámbito de los juegos en el uso de idiomas.

A través de este método, cuyo creador fue James Asher, los estudiantes aprenderán a través de órdenes con las consecuentes respuestas físicas. El profesor será el que vaya introduciendo órdenes dentro de la clase y los alumnos sin intercambiar palabra y a través, normalmente, de movimientos deberán ejecutar las órdenes del profesor. No obstante, no quiere decir que los alumnos no se expresen a través de la oralidad sino que solo lo harán cuando se encuentren confiados y preparados para poder hacerlo.

Todos los métodos pueden resultar efectivos si procedemos a la combinación de varios aspectos, a través de la utilización de uno solo podemos caer en errores o generalidades dejando de lado otras necesidades igual de importantes a la hora de enseñar un segundo idioma. Pese a que aquí se han expuesto algunos de los métodos no quiere decir que sean los únicos

existentes ya que a día de hoy se sigue innovando en el campo educativo y podemos encontrar muchos más.

2.3. Distinción entre: ejercicios, tareas y proyectos

En este trabajo vamos a exponer una propuesta didáctica en relación con la plataforma *Lyricstraining*. Es por eso, que creemos pertinente realizar un repaso por las principales diferencias de los conceptos, tareas, ejercicios, y proyectos ya que en nuestra propuesta incluiremos algunos de estos aspectos.

Cuando diseñamos una propuesta didáctica debemos tener muy claros los objetivos que queremos conseguir con nuestros alumnos y por eso la planificación, el diseño y la orientación que le demos a la clase va a resultar fundamental. Puede parecer que todos los términos que hemos mencionado sea intercambiables pero nada más lejos de la realidad, debemos ser conscientes de las diferencias entre estos y de lo que nos puede ofrecer en nuestro objetivo didáctico.

Dentro de este apartado debemos mencionar la famosa taxonomía de Bloom un gran legado dejado a los docentes cuando les pueden surgir dudas sobre el camino que quieren recorrer junto con sus alumnos durante la instrucción. La taxonomía de Bloom (1956) distingue entre seis niveles cognitivos distintos por parte del estudiante que va de menos (la base de la pirámide) a más (la cúspide de la pirámide), fundamentales para la creación de objetivos docentes. A continuación, exponemos la pirámide y procedemos a su explicación:

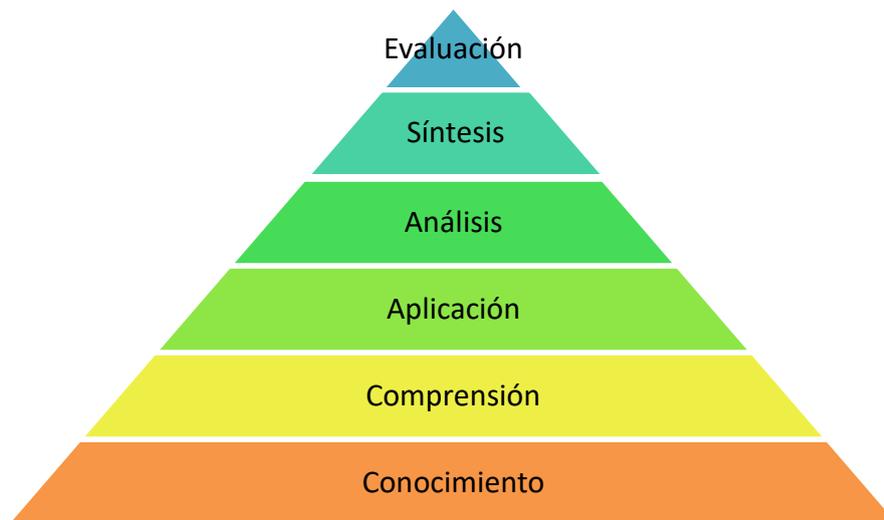


Ilustración 2: Taxonomía de Bloom (elaboración propia)

Como se puede observar en la base de la pirámide encontraríamos el nivel de *conocimiento* que a pesar de ser el más básico no quiere decir que sea menos relevante en el aprendizaje pues todos y cada uno de ellos juegan un papel en la maduración del aprendiz y en la consecución de ciertas metas y objetivos. Cada uno de los niveles de la pirámide se destaca por un aspecto en concreto:

Conocimiento	Nivel más básico en el que se centra en la recuperación de algo ya aprendido antes. La memorización es clave en este estadio.
Comprensión	En este nivel ya se adquiere una habilidad para crear y construir significados a partir de los materiales
Aplicación	En este proceso el sujeto organizará, contrastará toda la información que haya adquirido.
Análisis	En este proceso el sujeto organizará, contrastará toda la información que haya adquirido.
Síntesis	Todo aquello aprendido será construido y puesto en conjunto de modo que se cree un todo.
Evaluación	En este estadio la reflexión crítica sobre lo que es percibido por el estudiante es la clave y será la cúspide en la pirámide en la que el estudiante ha adquirido gran autonomía.

Tabla 3: Niveles cognoscitivos (elaboración propia)

No obstante, y pese al gran valor que aporta esta taxonomía, esta fue modificada por unos alumnos de Bloom, Anderson y David R. Krathwohl (2001) los que realizaron unas pequeñas modificaciones como la alteración del orden de los últimos niveles. Así pues, la pirámide quedaría de la siguiente forma:



Tabla 4: Taxonomía de Anderson y David R. Krathwohl

Los cambios radican principalmente en la alteración de los dos últimos estadios en el que el nivel superior es el de *crear* en el que el individuo ha adquirido una autonomía completa y es capaz de abarcar más tareas, pues el concepto de *crear* es más amplio que el de la anterior taxonomía. Otra de las diferencias que se pueden apreciar es en los indicadores, pues si en la anterior pirámide se trataba de sustantivos en la segunda se focalizarán en los verbos que denotan una mayor acción y puesta en práctica.

Todo esto se ha expuesto ya que guarda una estrecha relación con los conceptos que vamos a explicar ya que a través de la utilización de unos u de otros se estarán persiguiendo objetivos distintos dentro de esta pirámide, ahora sí procedamos a la diferenciación.

2.3.1. Ejercicios

Cuando se presentan los nuevos temas e información a los alumnos (input) se necesitan en ocasiones la realización de ejercicios que ayuden a automatizar los contenidos que se han introducido previamente al alumno. Estos se caracterizan por estar descontextualizados pues no corresponden a aspectos de la vida real en los que se enfrentará el alumno, simplemente se limitan a reforzar la repetición y la memorización de los contenidos. Así pues, estos se verían relacionados con el primer nivel de la pirámide sin pretensiones de alcanzar objetivos más ambiciosos, sin embargo, como ya hemos indicado anteriormente esto no quiere decir que los ejercicios no sean fructuosos para el desarrollo de los objetivos del estudiante, en ocasiones son necesarios para asentar los conocimientos y a día de hoy los vemos en la mayoría de libros de enseñanza de inglés.

A continuación, observamos el ejercicio¹ prototípico de libros enfocados en la enseñanza de inglés:

Articles exercise A, AN, SOME, ANY

www.ejerciciosinglesonline.com

Complete the sentences with a, an, some or any.

1. Is there water left?
2. I usually have chocolate at night.
3. There isn't pen on the table.
4. There are students in the classroom.
5. There is student in the classroom.

Ilustración 3: Ejemplo ejercicios

Como se puede observar en el ejercicio superior se trata de ir colocando de manera sistemática las palabras a/an/some/any. Los ejercicios de rellenar “huecos” son muy comunes y ayudan a reforzar los conocimientos que se han introducido previamente para posteriormente pasar a las siguientes fases de la

¹ Obtenido a través de la página web www.ejerciciosinglesonline.com

taxonomía a través de la utilización de otros recursos. Es evidente que si tan solo nos limitamos a este tipo de ejercicios los alumnos no aprenderán de una manera satisfactoria un idioma ya que es poco natural y descontextualizado.

Casañ (2008: 1152) hace referencia al concepto de ejercicios dentro del proceso de input, en el que los estudiantes deberán asimilar una serie de conceptos de manera profunda a través de la utilización de drills que serán los encargados de ayudar a interiorizar los nuevos conceptos presentados a los estudiantes. Además dicho autor también hace referencia a la definición realizada por Keyser (1998) en la que se define los drills (ejercicios) como los capaces de animar o alentar a los estudiantes a la hora de transmitir un significado real.

2.3.3. Tareas y Proyectos

Hablaremos al mismo tiempo de ambos conceptos ya que se sitúan en los estadios más altos de las pirámides y de las taxonomías, tanto la original como la revisada. En las tareas el alumno utilizará toda la información que se le ha introducido con el fin de resolver una tarea poniendo en práctica y aunando *el saber y el saber hacer*. Son mucho más interdisciplinares que las anteriores y requieren un mayor esfuerzo por parte del estudiante. Un ejemplo de tarea podría ser la elaboración de una encuesta sobre algún tema de interés.

Las tareas educativas constituyen las unidades elementales estructurales y funcionales del proceso de enseñanza aprendizaje, pues guían al estudiante en su aprendizaje, y con su realización se garantiza el aprendizaje y su resultado. (Gil, 2009:397)

Las tareas también tienen como función un aprendizaje significativo pues se acercan en gran medida a la realidad, sin llegar a ser proyectos como observaremos a continuación. Así pues, los objetivos de la tareas también estarían relacionado con obtener un producto final.

Los proyectos claramente se sitúan en la cúspide en ambas taxonomías, el individuo es independiente, crea, organiza y elabora bajo sus criterios y después de todo lo aprendido en su proceso de aprendizaje. Existen muchas

propuestas de aprendizaje por proyectos que junto con el trabajo colaborativo se pueden obtener resultados excelentes. No todo el mundo está preparado para desarrollar proyectos pues es el propio individuo quién gestionará todos los aspectos de este.

Por tanto los proyectos son muy importantes dentro del ámbito educativo ya que los estudiantes deberían poner en práctica diferentes habilidades adquiridas a lo largo de todo el proceso. Tobón (2006) realiza un análisis profundo de todo lo que conlleva el aprendizaje por proyectos y de cómo puede ser definido:

La metodología de proyectos tiene gran valor en la educación, ya que en ella se integran aspectos fundamentales en la formación, tales como: observación de fenómenos naturales y/o sociales, análisis de documentos, consulta bibliográfica, interpretación de situaciones, construcción de instrumentos de conocimiento, desarrollo de la creatividad, afianzamiento de las competencias comunicativas y trabajo en equipo. (Tobón, 2006:5)

Pese a todos los aspectos beneficiosos que nos aportan los proyectos, cabe destacar que no los encontramos en todos los niveles educativos y es que esto puede deberse a que se requiere de una mayor autonomía por parte de los estudiantes y de una base educativa ya consolidada. Además como también indica el mismo autor, Tobón (2006), el aprendizaje por proyectos aporta de un mayor dinamismo al estudiante fomentando la creatividad y hacer que crezca el interés del mismo hacia una temática o asunto concreto.

No es aleatorio que corresponda con los primeros estadios de la pirámide ya que al trabajar a través de proyectos el alumno se podrá enfrentar a situaciones reales que podrá experimentar en su futuro dentro de la sociedad, adquiriendo así una mayor competencia y aprendizaje significativo que nada tiene que ver con las fundamentaciones teóricas. No obstante no será solo tarea del estudiante sino que el docente también adquiere un rol importante, aunque no el principal. A continuación podremos observar cuales serían las principales características que desarrollan tanto alumnos como docentes dentro del desarrollo de los proyectos:

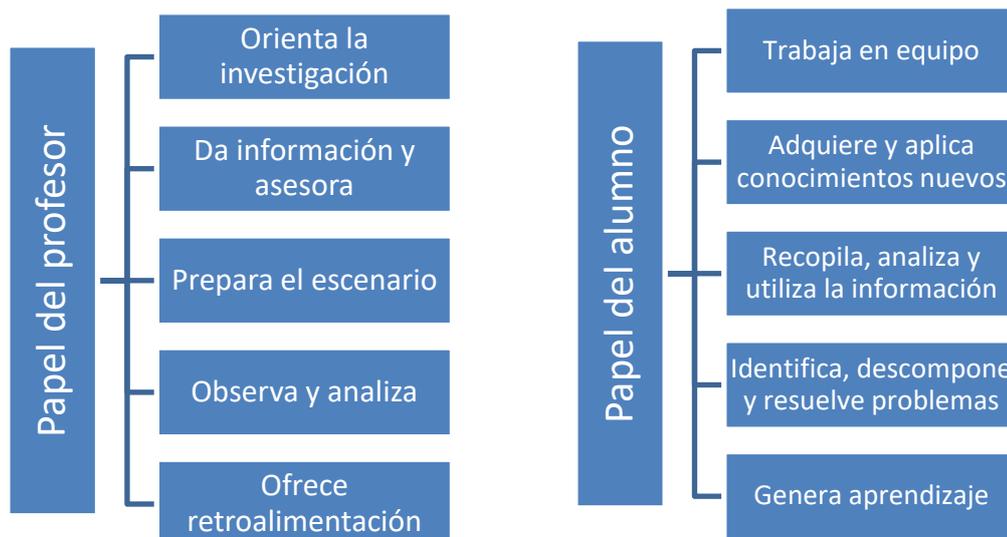


Tabla 5: Roles docente y alumno. Fuente: Aznar-Gregori, F. Pujol López, M., Sempere-Tortosa, M., Rizo-Aldeguer, R. (2012)

Todas y cada una de ellas resultan muy beneficiosas en el aprendizaje del alumnado, pero eso sí debe existir un equilibrio entre el uso de estas pues abusar de ejercicios/actividades limitarán los objetivos de los aprendices y obviarán en gran parte un aprendizaje significativo. Por otro lado, tampoco se puede empezar la casa por el tejado y es necesaria la realización de ejercicios para sistematizar y asimilar conceptos nuevos.

2.4. Videojuegos aplicados a la enseñanza de lenguas

Una vez hemos repasado las teorías y métodos más conocidas en la enseñanza de idiomas nos gustaría centrarnos en el contexto teórico más específico que va a conformar nuestra investigación. El uso de juegos y la gamificación dentro del aula cada vez va creando más adeptos debido a los múltiples beneficios que se han podido observar.

Como ya hemos mencionado anteriormente el ser humano juega y aprende a jugar desde que es pequeño y es por eso por lo que creemos que se debe seguir incluyendo dentro de las enseñanzas como elemento dinamizador. La gamificación es el concepto que se utiliza cuando nos referimos a la

introducción de juegos o videojuegos como recurso de enseñanza, dicho concepto puede ser definido de la siguiente manera:

Recurrir al uso de elementos que forman parte de la estructura del juego, para lo cual aplican técnicas de juegos en contextos educativos, sigo creyendo fielmente que gamificar es aplicar esta estrategia metodológica en una herramienta de apoyo docente que logre despertar motivación en el estudiantado con el fin que sus procesos de aprendizaje sean significativos y exitosos. (Oliva, 2016:31)²

La gamificación o la utilización de juegos dentro del aula no responde a un tiempo reciente ya que en la década de los 80 ya se discutía sobre este tema, sin embargo, no fue hasta la evolución tecnológica y el boom que supuso para la sociedad que se ha retomado dicho tema de una manera más activa. El uso de ordenadores, tabletas, *smartphones*...han supuesto una verdadera revolución a nivel educativo y es que cada vez son más las aulas que permiten realizar las tareas educativas a través del apoyo de estas. Las tecnologías y los juegos forman parte, gradualmente, del día a día en el sector educativo.

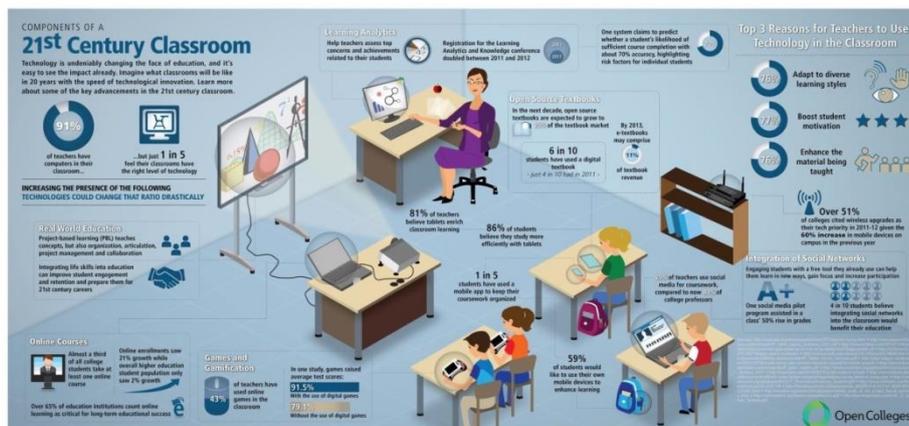


Ilustración 4: Clase s.XXI

En la imagen de arriba podemos observar cómo algunos cambios han sido más que evidentes como el uso de proyectores, ordenadores, la utilización de un red WIFI, libros electrónicos o incluso el apoyo de dispositivos móviles inteligentes. Es cierto que no todas las aulas pueden estar acondicionadas para

² Esta información ha sido extraída por parte de la autora de LINKER PHELLS, Roberth Stacy Linker; The Harvard Graduate School of Education /2015 Conference Cambridge.

este fin, pero cada vez son más las interesadas en el avance tecnológico y en la introducción de la gamificación. Ahora bien, tal y como señala Oliva (2016:32) para que la gamificación se dé dentro del aula es necesario:

Para que la gamificación pueda entrar al aula, es necesario que tenga una estructuración compuesta por dinámicas centradas en retos, recompensas, logros, etc., lo cual ayuda al docente a transformar clases formativas, tareas aburridas, en atractivos momentos educativos de aprendizaje significativo, en donde además de mejorar sus resultados académicos llevan a cabo una participación de la clase.

Por tanto, la gamificación aportará una mayor participación por parte del alumnado creando un dinamismo mucho mayor dentro del aula. Además podemos añadir a esta definición que una formación y una competencia por parte de los docentes relacionada con nuevas pedagogías y aplicaciones puede resultar muy necesaria para crear obtener resultados satisfactorios.

Con esto no queremos decir que el uso de la gamificación en cualquier momento o utilizado constantemente sea lo más adecuado, ya que el docente debería identificar aquellas tareas que pueden llamar la atención del estudiante y aplicarlas a través de la gamificación en un momento dado para unir las habilidades del estudiante con la tarea correspondiente. El papel del docente en este caso también es fundamental ya que en cierto modo tiene que identificar las inquietudes de los estudiantes para así tener un impacto mayor en ellos.

Oliva (2016) nos expone una serie de ventajas bajo la perspectiva del alumnado y bajo la del docente a través del uso de la gamificación:

Ventajas bajo la perspectiva docente	Ventajas bajo la perspectiva del alumnado
Mejora el aprendizaje y la dinámica dentro del aula	Premia y reconoce el desempeño del estudiante.
La gamificación dosifica el aprendizaje y motiva al estudiante	Ayuda a identificar sus avances y progresos
A cercamiento a tecnologías y dinámicas integradoras	Cuando se encuentra desmotivado, la gamificación ayuda a potenciar al estudiante en sus tareas estudiantiles
Intenta proponer al estudiante una ruta sencilla y clara con el fin de mejorar su rendimiento académico	Mejora la comprensión de aquellas materias que se le pueden dificultar en un momento dado

Tabla 3: Ventajas gamificación bajo perspectivas, Oliva (2016)

Puede ser que la gamificación dentro del aula pueda suscitar dudas del tipo: los estudiantes se lo tomarán simplemente como un juego, algo pasajero o no resulta serio dentro de un contexto académico. Sin embargo tal y como señala Casañ (2017: 14)

A lo anteriormente expuesto es necesario añadir que este método educativo requiere que los alumnos sean conscientes de que se encuentran en un proceso educativo a pesar de estar jugando para que así presten mayor atención a los procesos y a los contenidos que el docente pretende enseñar.

El profesor por tanto es una figura primordial ya que deberá supervisar que la implantación de la gamificación dentro del aula cumple con los objetivos didácticos iniciales y no deriva ante una situación irrelevante para el estudiante.

Por tanto, el objetivo de la gamificación es convertir la clase y la enseñanza en un proceso más atractivo para el estudiante, creando retos y que a través de actuaciones gamificadas el alumno se encuentre lo suficientemente motivado y seguro de poder solventar dichos retos.

2.5. Juegos serios y convencionales en la enseñanza de lenguas

Antes de comenzar este apartado creemos necesario definir lo que es considerado como juego y videojuego ya que no resulta tener los mismos matices. Podemos definir juego como:

To play a game is to engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules, where the rules prohibit more efficient in favor of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity. (Suits, 1976: 34) A game is a form of recreation constituted by a set of rules that specify an object to be attained and the permissible means of attaining it. (Kelley, 1988: 50)

Es decir, son regulados a través de ciertas reglas las cuales son necesarias para que dicho juego pueda ser considerado como tal. Dentro de esta definición podríamos incluir aquellos juegos que podemos considerar como más convencionales. Dentro de las aulas siempre se ha tendido a enseñar a los niños pequeños a través de juegos (juegos de mesa, juegos en equipo, juegos de actividad física...) todos ellos los clasificamos como convencionales ya que no entra en juego el papel tecnológico. Así pues cuando la tecnología forma parte del juego, estamos ante lo que consideramos como videojuegos, los cuales pueden ser definidos como:

[...] todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor, o cualquier otro soporte semejante). (Pelegrina del Río y Tejeiro Salguero, 2003: 20)

En nuestra investigación nos centraremos en los videojuegos ya que creemos que debido al entorno actual donde la tecnología impera lo consideramos un fenómeno mucho más interesante. Ahora bien, ¿hay distinción dentro del concepto de videojuegos? La respuesta es claramente sí, pues podemos clasificar dichos videojuegos en convencionales o serios.

«videojuegos serios», concebidos como herramientas para la educación y la formación, pero con unas características que, puesto que su objetivo principal no es provocar diversión en el jugador, les diferencia en gran medida de los videojuegos convencionales. (Calvo, 2018:193)

Esta definición deja claro que uno de los principales componentes diferenciadores entre esta tipología de videojuegos es la diversión. Por tanto aquellos videojuegos convencionales están destinados a un propósito puramente de entretenimiento y diversión mientras que los serios van un paso por delante. Sin embargo, esto no quiere decir que a través de la utilización de videojuegos serios el alumno no pueda experimentar diversión a través de ellos no siendo esta el objetivo principal.

Casañ (2017), hace referencia en su trabajo a la investigación realizada por Susi et al. (2007) en la que realiza una clara distinción entre las principales características de estos:

	Juegos serios	Juegos de entretenimiento
Tarea Vs Experiencia	Resolución de problemas específicos	Experiencias interesantes para el jugador
Enfoque	Elementos de aprendizaje	Diversión
Simulaciones	Situaciones simuladas donde se pueden trabajar tareas	Procesos de simulación simplificados
Comunicación	Refleja comunicación natural	La comunicación es perfecta

Tabla 6: Diferencias juegos serios y de entretenimiento (Susi et al., 2007)³

Dentro de la utilización de recursos debemos distinguir entre aquellos juegos de carácter más convencional y aquellos que son considerados juegos serios, tener clara esta diferencia ayudará al docente a tomar la decisión de cuál es el más apropiado para sus clases.

Podemos considerar que muchas aplicaciones que se utilizan dentro del aula recogen ciertas características de lo que consideramos un juego serio como por ejemplo el caso de Duolingo, sin embargo, en el sentido estricto de la

³ Esta tabla se ha extraído de la obra de Casañ (2017) en la cual citaba al trabajo realizado por Susi et al. (2007)

palabra no se puede considerar como tal aunque como hemos dicho puede seguir una dinámica de juego serio.

Por otro lado, tal y como señala Casañ (2017:12) en ocasiones se han utilizado videojuegos de entretenimiento como juegos serios ya que podían reunir componentes que se pueden adaptar con fin educativo.

Hay videojuegos que se han utilizado para este propósito, sin ser necesariamente serios [...]. Estos videojuegos para la enseñanza de idiomas pueden centrarse en distintas destrezas al mismo tiempo o de forma específicos. En este sentido, los videojuegos pueden centrarse en la lectura, escritura, comprensión auditiva, y expresión oral o en la gramática y el vocabulario a través de una serie de tareas que en el mundo del ficticio del videojuego se pueden definir como acciones dentro de unas misiones concretas.

Así pues, el docente dispone de una gran multitud de recursos dentro de los videojuegos para adaptarlo a sus estudiantes de idiomas procedentes de distintos niveles, con el fin de contribuir a un clima mucho más motivador y dinámico dentro del aula.

A continuación, presentaremos de una manera breve el videojuego en el que nos vamos a enfocar en esta investigación con el fin de demostrar la variedad de recursos que podemos obtener dentro de una clase de idiomas.

2.5. *Lyricstraining*

En este apartado procederemos a la descripción de *Lyricstraining* en la que se va a basar nuestra propuesta didáctica. Describiremos con detalle este sitio de modo que el lector pueda observar todas las posibilidades y las características más notables de dicha web.

Lyricstraining es una página web de acceso libre y gratuito que puede ser enfocada como un simple juego o como un recurso de aprendizaje en cuanto la capacidad auditiva de los usuarios en distintos idiomas. Ya no solo tiene como objetivo mejorar dicha capacidad, sino que se puede enfocar este juego como un recurso para la adquisición de nuevo vocabulario, expresiones o

aspectos concretos como *phrasal verbs*, preposiciones (en el caso de inglés). Este juego se basa en vídeos procedentes de *Youtube* los cuales son sometidos a una serie de modificaciones en *Lyricstraining* para proceder a las actividades en sí. Por tanto, los vídeos a los que vamos a poder tener acceso son muy variados pues podremos encontrar videos musicales, escenas de película, o documentales, entre otros; una gran variedad que dependiendo de nuestro objetivo nos facilitará la elección del material.

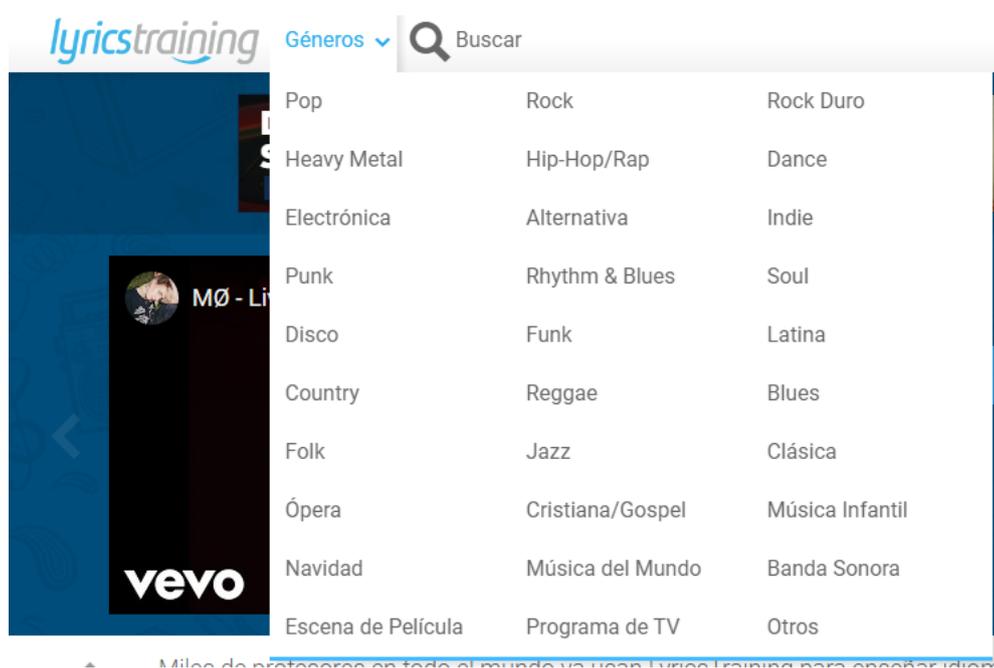


Ilustración 5: Géneros en Lyricstraining

Esta herramienta que es de gran utilidad didáctica es de fácil acceso pues como ya hemos dicho se accede de manera gratuita tras la creación de una cuenta de email o también sin dicha cuenta si lo que queremos es practicar y no proceder a la edición de videos. Es muy interesante y ya ha sido objeto de numerosos estudios en los que se analizan los beneficios en la capacidad auditiva, como, por ejemplo, Cuenca (2017), García (2015) y Medina (2019). García (2015) se encarga de realizar un estudio de campo en el que utiliza dicha aplicación con un grupo de estudiantes obteniendo los siguientes resultados:

Most participants seemed to be able to remember words after the exercises. Two of the questions focused on seeing if they could remember at least five words at the questionnaire end, which means an estimated ten minutes after the last exercise. Only two participants were unable to remember at least five words. The goal was to know if five words could be stored in their memory after a series of questions about the exercises. This retention might be related to the non-academic approach which resembles more a game than a test. (García, 2015: 1)

Sus resultados parecen indicar que a través del uso de dicha herramienta la capacidad de retención de los alumnos en la adquisición de nuevas palabras es mayor debido al componente de juego y no tanto como la presentación típica de teoría y exámenes. Es por eso por lo que esta propuesta nace de todas estas teorías que mencionan la eficacia de Lyricstraining un aspecto clave a la hora de realizar una propuesta didáctica.

Lyrcstraining ya tiene una interfaz para móviles hecho que lo hace aún más accesible en múltiples lugares, eso sí la conexión a internet es esencial para poder acceder a este juego. Volviendo a sus características más notables, como ya hemos dicho, es un juego para aprender idiomas y uno de los rasgos más notables de Lyricstraining es la variedad de idiomas que podremos encontrar con el fin de poner en práctica las habilidades, los idiomas para practicar son: inglés, español, japonés, portugués, francés, italiano, alemán, holandés, turco, polaco, finés y catalán. Como podemos observar es un espectro muy amplio de idiomas que podremos seleccionar según nuestro ámbito de interés. Además, el modo de navegación de la página también se incluye en distintos idiomas.

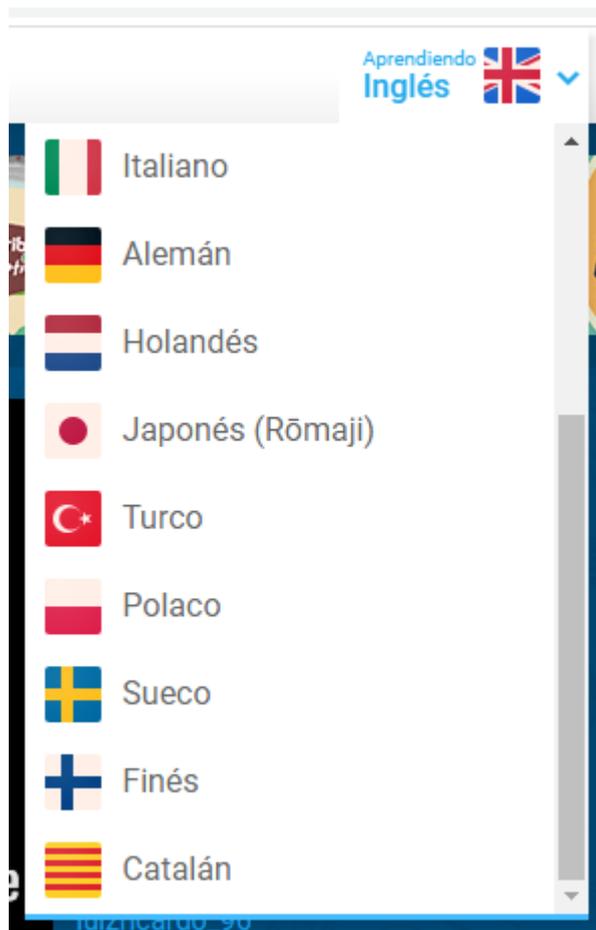


Ilustración 6: Práctica de idiomas Lyricstraining

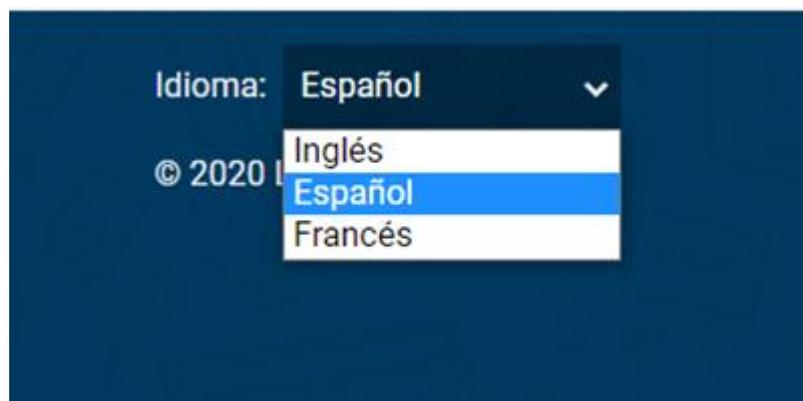


Ilustración 7: Idiomas de navegación

La navegación por la web es muy sencilla e instintiva, en la imagen superior podemos observar el desplegable de idiomas para proceder a la

elección del que más nos interesa poner en práctica. Una vez que se accede a un vídeo (de la gran galería de la que ya se dispone) observaremos el siguiente panel:

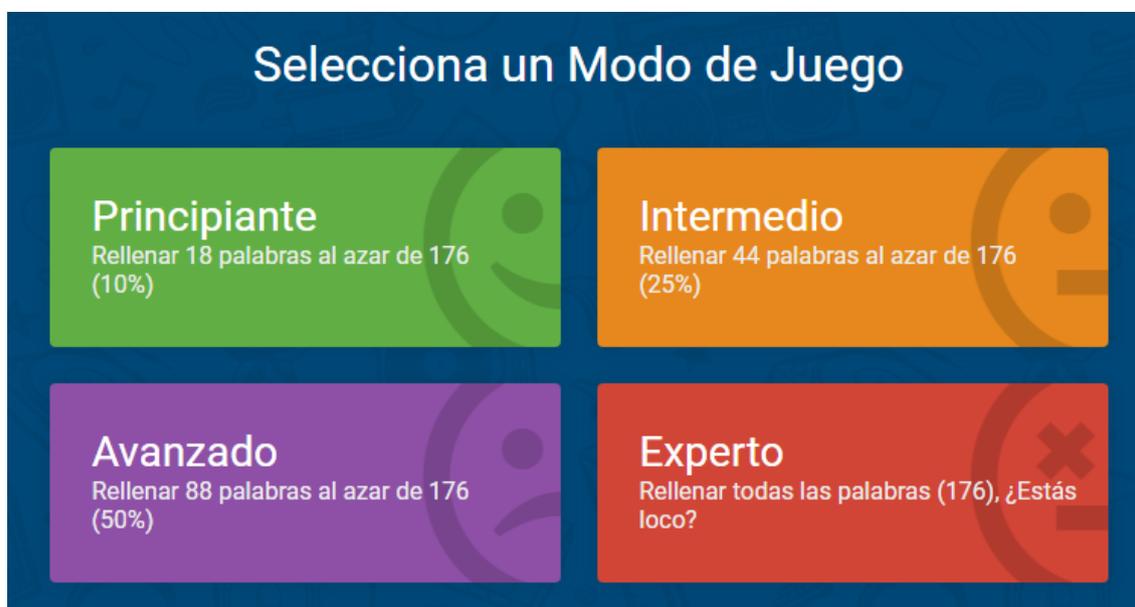


Ilustración 8: Nivel de juego

A través de esta pantalla podremos seleccionar el nivel de dificultad del juego, como se puede observar se puede jugar en cuatro niveles distintos que dependiendo del nivel del usuario del idioma procederá a la elección de uno u de otro. El nivel experto sería para los niveles más altos de inglés (nuestro caso) ya que el estudiante debería tener una capacidad auditiva y de comprensión muy alta pues debería realizar por completo el ejercicio que se presenta sin ningún soporte visual como seguir la letra. En este punto debemos mencionar que el nivel que se seleccione no se corresponde a criterios puramente lingüísticos, sino que se establece a través del número de huecos que hay en cada nivel siendo el mayor en el nivel experto. Una vez que se selecciona el nivel del juego se procederá a la visualización del vídeo.

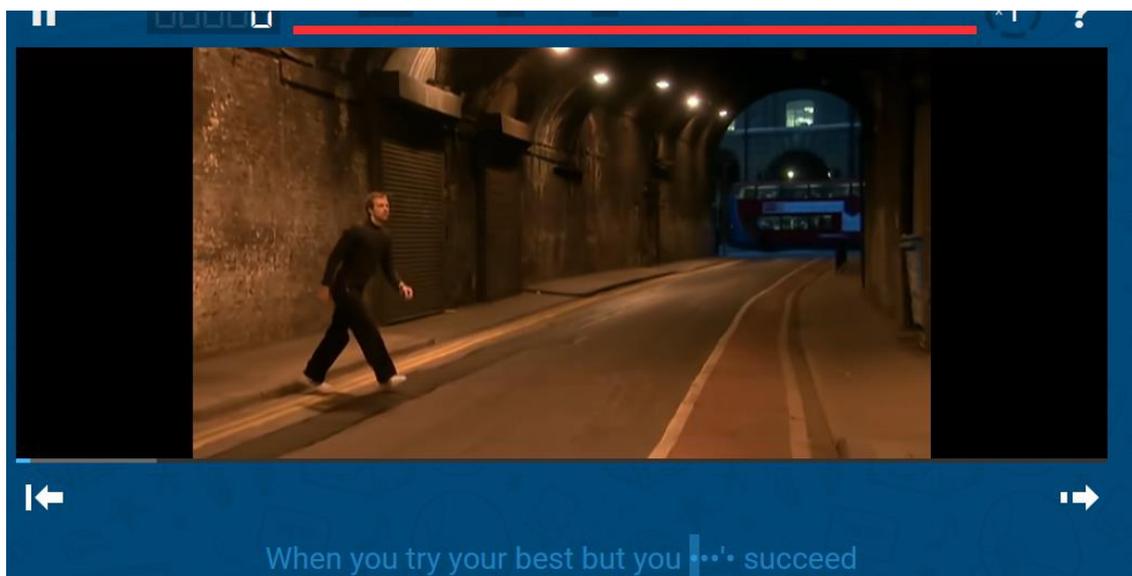


Ilustración 9: Ejemplo juego

Como podemos observar en la imagen superior, consiste en rellenar huecos en blanco con la palabra correcta. Esto lo podríamos relacionar con el concepto de ejercicios y no el de actividades in proyectos, consistiendo en la estructura de los típicos *drills* de inglés; sin embargo, aquí entran en juego más capacidades del estudiante ya que no es un ejercicio escrito en el que indicar la palabra correcta en una oración, sino que debe escuchar y comprender lo que se está diciendo de manera oral para proceder a su escritura. Por tanto, pese a que los ejercicios se establecen dentro de la pirámide de Bloom de los más bajos estadios, en este caso no lo podemos encasillar como tal ya que se ponen en juego otras habilidades del estudiante. Además, podríamos decir que combina varios elementos de métodos de aprendizaje debido a las características que presenta el juego.

Una vez que la frase ha sido emitida el usuario debería proceder a la escritura de la palabra, teniendo en cuenta que dispone de un tiempo determinado. Si responde irá cambiando de frase e irá sumando puntos en la actividad, si no es capaz de seguir “perderá” y se le ofrecerá la posibilidad de volver a empezar de nuevo el juego.

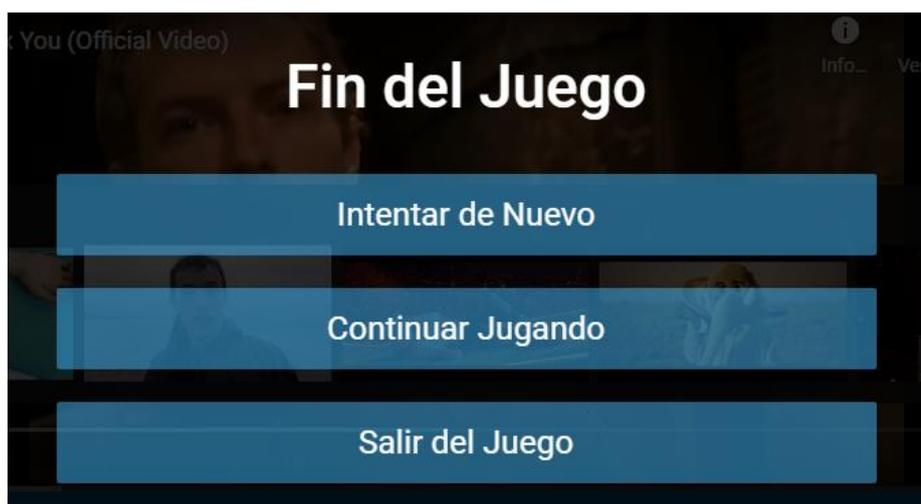


Ilustración 10: Fin del juego



Ilustración 11: Aciertos

Como podemos apreciar en la ilustración 11, a medida que vamos rellenando los huecos en blanco se van sumando puntos, se contabilizan el número de aciertos y de fallos y además nos dicen los huecos que nos quedan por completar. Todo esto dota al juego de las características similares de los juegos la obtención de puntos es un elemento motivador que mantiene en alerta al usuario que desea finalizar el juego con éxito. Además, esto se ve recalcado por el elemento de la competitividad ya que al final del juego podemos encontrar una serie de tablas de puntuación en la que los usuarios son clasificados.

Como ya hemos dicho el acceso puede realizarse a través de vídeos previamente editados; sin embargo, lo que resulta interesante es poder editar nuestros propios vídeos como docentes y adaptar el contenido a las necesidades que queremos poner en práctica con nuestros alumnos. Por ejemplo, si hemos dado los tiempos verbales en inglés editaremos un vídeo resaltando los huecos en aquellos tiempos verbales *que* queramos que completen. O por el contrario si hemos hecho hincapiés en cierto vocabulario, serán ciertas palabras las que pongamos en práctica. Esto lo podemos realizar

de dos maneras distintas, una más sencilla y otra un poco más compleja. La más sencilla sería modificando un vídeo que ya está hecho, es decir, modificaremos las palabras que queramos sobre un vídeo que otro usuario ya ha realizado:



Ilustración 12: Modificar vídeo

En este caso seleccionaríamos el vídeo que nos interesa y en la parte inferior del mismo accederíamos a *nuevo ejercicio*, en el que se nos redirigirá a una nueva pantalla en la que procederemos a seleccionar las palabras que más nos convengan:

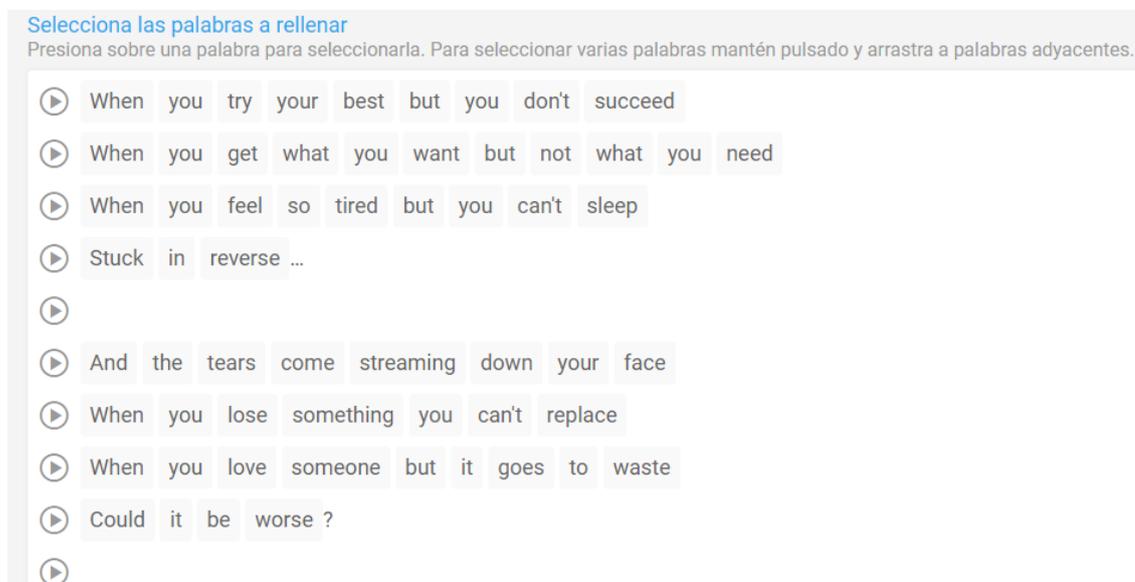


Ilustración 13: Selección de palabras

Una vez que ya hemos seleccionado lo que nos interesa, añadiríamos un título a la actividad y el nivel al que se destina. Es interesante que se puede seleccionar el modo de juego siendo las dos opciones que se ofrecen la de *escribir escribir* y la de *selección*. La de escribir es la que habríamos presentado en los ejemplos anteriores mientras que la de selección tendría esta visualización:



Ilustración 14: Método selección

Como hemos dicho se trataría de la opción más sencilla, sin embargo si queremos editar un vídeo desde cero o que no está incluido dentro de la biblioteca ya establecida de *Lyricstraining*, el proceso será más complejo, teniendo que acceder a la opción de *mis letras* y proceder a la edición en la que se debería incluir la url del vídeo de *youtube* que queremos y proceder a la edición y subtitulación:



Ilustración 15: Edición vídeo

Este punto es importante destacar que es mucho más laborioso que la opción anterior, ya que requiere un mayor tiempo y también una habilidad por parte del profesor o el editor del vídeo para hacer que todo cuadre tanto subtítulos como el componente oral del mismo vídeo. Esta opción es recomendada para vídeos muy concretos que no se encuentren disponibles en la biblioteca, por ejemplo, un documental en concreto o que queramos practicar aspectos muy particulares que solo podamos encontrar en un recurso determinado. Las limitaciones que podemos encontrar son las propias de *Youtube* ya que, a pesar de su variedad de vídeos, tan solo nos podremos limitar a esta plataforma y no a externas.

Sin duda el juego *Lyricstraining* demuestra tener grandes posibilidades para poner en práctica capacidad auditiva y puede ser considerado como un juego serio que aporta beneficios en el aprendizaje de los estudiantes, decimos que es un juego serio ya que volviendo a Susi et al. (2007) recoge los siguientes aspectos que lo caracterizarían como tal:

- Contiene elementos de aprendizaje
- Refleja un contenido y un lenguaje real y no perfecto
- Evidentemente recoge el componente de entretenimiento que lo dota también de juego.

Una vez finalizada la presentación del juego en el que se basará nuestra propuesta didáctica procederemos a la misma.

3. Metodología

La metodología de este trabajo se ha centrado en la realización de una propuesta didáctica alrededor del juego *Lyricstraining*. Para ello hemos realizado un trabajo de investigación y documentación para poder contextualizar nuestro marco teórico, realizando un repaso sobre las principales teorías educativas en la historia, la taxonomía de Bloom, la distinción entre conceptos importantes dentro de la educación tenidas en cuenta para desarrollar la propuesta didáctica.

Se ha querido desarrollar una propuesta enfocada a la temática de los tiempos verbales, presente y pasado. Para ello se ha procedido al diseño de distintas actividades en las que se ha tenido en cuenta distintas competencias lingüísticas, pero en especial la auditiva que es la que se adquiere a través del juego *Lyricstraining*. Se ha procedido a la modificación de dos vídeos previos de la galería del juego, dos canciones procedentes de dos cantantes ingleses con el fin de facilitar la comprensión auditiva para el nivel de los estudiantes a los que se destina la presente propuesta didáctica.

Los estudiantes a los que se destinan esta propuesta es la de un nivel A2-B1 de inglés. El diseño de las actividades pese a tener como objetivo la práctica de distintas destrezas se ha focalizado en el tema principal que se centra el juego *Lyricstraining*, las canciones.

El diseño se ha focalizado en cuatro sesiones distintas de una hora cada una, aunque evidentemente una propuesta sobre papel nunca va a ser perfecta ya que la puesta en práctica dentro del aula depende de factores que no siempre los profesores pueden controlar. Sin embargo, se espera que sea una propuesta que incentive la motivación del estudiante y despierte el interés además de mejorar las respectivas habilidades lingüísticas en la materia de inglés.

Después de la propuesta se ha realizado un apartado de *discusión* en el que se comentará algunos de los aspectos más relevantes de la misma propuesta para posteriormente cerrar con las conclusiones que se han obtenido del presente trabajo.

A continuación, procedemos a presentar la propuesta en sí, en la que describiremos todas las actividades y mencionaremos los objetivos de cada una de ellas.

4. Propuesta didáctica

A continuación, procederemos a explicar la propuesta didáctica basada en Lyricstraining como método de aprendizaje en la comprensión oral de estudiantes de inglés. En los siguientes apartados iremos explicando de forma detallada cada aspecto que ha conformado la presente propuesta y los parámetros que se han tenido en cuenta. Ha sido creada con la finalidad de ayudar a docentes de inglés, futuros docentes y para aquellos interesados en el campo de la enseñanza y de las TIC. Puede ser tomada como ejemplo o puede servir de ideas para la puesta en práctica dentro de las aulas.

Como ya sabemos las propuestas didácticas deben estar bien definidas tanto en forma como los contenidos que en ella se presenten. Todo ello con la finalidad de alcanzar una serie de objetivos propuestos que se narran continuación.

4.1. Objetivos

Los objetivos de la presente propuestas se centran en los siguientes aspectos:

- Mejora de la capacidad de comprensión oral a través del juego *Lyricstraining*.
- Reforzar el contenido gramatical de tiempos verbales: *past simple* y *present simple*.
- Mejora de la pronunciación.
- Motivación de los estudiantes a través de la utilización del juego.

4.2. Selección del contenido

La presente propuesta didáctica se va a centrar en los tiempos verbales como tema central ya que es un tema que puede “aburrir” a los estudiantes pues normalmente se suelen aprender las estructuras de memoria a través de listas y de una forma poco motivadora. Las formas verbales aparecen constantemente dentro de las canciones y nos pueden servir como un recurso

muy útil para las explicaciones de clase y cómo son utilizadas en un contexto concreto y un lenguaje que refleja la realidad. Por tanto, nos hemos centrado en la elección de varios vídeos a partir de los cuales pudiésemos obtener variedad de tiempos verbales. Se han elegido dos vídeos pues la propuesta que exponemos se basa en el trabajo de dos sesiones distintas de trabajo.

- El primer vídeo que se ha elegido es el de la canción de The Beatles, *Yesterday*. Enlace: <https://es.lyricstraining.com/en/play/grammar-tenses-ii/HdGuRFPPvd#DfM/w!Meraki91>
- El segundo vídeo que hemos seleccionado es el de Coldplay, *Yellow*. Enlace: <https://es.lyricstraining.com/en/play/grammar-tenses-i/UDLkEvrCHD#Dfn/w!Meraki91>

A través de ambos vídeos se trabajarán los tiempos verbales de presente y pasado en inglés. Se han programado dos videos para sesiones de una hora de clase, en total dos horas. Es importante mencionar que hemos seleccionado ambos vídeos ya que abunda el contenido de tiempos verbales en presente y pasado. Como los vídeos que ya estaban hechos no hacían hincapié en estos aspectos, se procedió a la modificación de la letra de modo que señalamos aquellos huecos que nos interesaban, los tiempos verbales.

Las canciones quedaron de la siguiente manera, las palabras resaltadas en amarillo son los huecos que se establecieron:

Yellow-Coldplay

Look at the stars
Look how they shine for you
And everything you do
Yeah, they were all yellow

I came along
I wrote a song for you
And all the things you do
And it was called Yellow

So, then I took my turn
What a thing to have done
And it was all yellow

Your skin
Oh yeah, your skin and bones
Turn in to something beautiful
Do you know
You know I love you so
You know I love you so

I swam across
I jumped across for you
What a thing to do
'Cause you were all yellow

I drew a line
I drew a line for you
What a thing to do
And it was all yellow

And your skin
Oh yeah, your skin and bones
Turn in to something beautiful
Do you know
For you, I'd bleed

Yesterday-The Beatles

Yesterday

All my troubles **seemed** so far away
Now **it looks** as though **they're** here **to stay**
Oh, **I believe** in yesterday

Suddenly

I'm not half the man **I used to be**
There's a shadow hangin' over me
Oh, yesterday **came** suddenly

Why **she had** to go, **I don't know**, she wouldn't say
I said something wrong, now I long for yesterday

Yesterday

Love was such an easy game to play
Now **I need** a place to hide away
Oh, **I believe** in yesterday

Why **she had** to go, **I don't know**, she wouldn't say
I said something wrong, now I long for yesterday

El porqué de la elección de estas canciones también se ha producido en que ambos cantantes son nativos de la lengua inglesa y pensamos que al poner canciones americanas podría interferir en la escucha de los estudiantes, pues su oído puede que esté más acostumbrado a este tipo de inglés más “neutro”.

4.3. Análisis académico

En este apartado procederemos a explicar hacia quién y quienes va dirigida esta propuesta didáctica.

Se ha establecido que esta propuesta sea dirigida a alumnos de últimas etapas de la educación antes de dirigirse a la universidad, por tanto, estamos hablando de alumnos pertenecientes a 1º de bachillerato y 2º de bachillerato con edades comprendidas entre 16-18 años. Al tratarse de una educación no obligatoria hemos pensado que el número de alumnos ya no es tan elevado que en la secundaria y se tratan de clases más manejables rondando el número de 15 alumnos por clase. Dichos alumnos ya tienen unas bases en

cuanto contenidos más o menos asentadas en inglés así pues el nivel al que se destinaría esta propuesta es de A1/A2 en inglés:

La LOE no hace referencia al MCER, pero en su artículo 62 establece que el título de Bachiller habilitará para acceder directamente a los estudios de idiomas de nivel intermedio de la primera lengua extranjera cursada en el bachillerato. Eso significa que establece una equivalencia entre el título de Bachiller y el nivel A2 del MCER. (Gisbert, 2011:123)

Además, nos situamos ante grupos de estudiantes que ya han adquirido cierta madurez y su interés por el aprendizaje es más elevado ya que se predisponen a realizar posteriormente enseñanzas profesionales y universitarias. Esta cierta madurez nos proporciona abrir debates y discusiones relativas al tema que estemos tratando en clase y formar parte de una participación activa, además al tratarse de una propuesta didáctica en la que se deberá tener acceso a mecanismos portátiles y con conexión red creemos que al tener estas edades su familiaridad y manejo con estos soportes no supondrá un problema algo que puede resultar impensable en aplicabilidad en enseñanzas más básicas.

4.4. Organización del tiempo y sesiones

Para la propuesta didáctica se ha tenido en cuenta un número total de sesiones en las que se deberían desarrollar las actividades. Por tanto se establece un número total de 4 sesiones de una hora en las que se repartían del siguiente modo las actividades:

- Día 1: Actividades de Input (De la actividad 1 a la 5)
- Día 2: Actividades de Input (De la actividad 6 a la 9)
- Día 3: Actividades de Proceso (Práctica de las dos canciones y feedback del profesor)
- Día 4: Actividad de Output (Escritura creativa breve y presentación)

Todas estas actividades serán desarrolladas posteriormente de modo que el lector tenga más información acerca de cada una. Evidentemente esto es una ruta orientativa ya que depende de la clase y de los alumnos se llevará un ritmo u otro ya que depende de muchos factores la aplicabilidad de dichos contenidos dentro del aula que en muchas ocasiones se escapan de las manos de los docentes.

4.5. Diseño instruccional

A la hora de tener en cuenta el proceso de aprendizaje deberemos focalizarnos en las tres fases principales que forman parte de este: input, proceso y output. Serán en esas tres fases sobre las que redactaremos nuestra propuesta didáctica, pero antes de proceder a la misma nos gustaría explicar de una manera resumida en qué consiste cada fase y qué factores se tienen en cuenta.

- Input: En esta fase será cuando el profesor le presente a los alumnos una serie de conocimientos que deberán ser activados, es decir la introducción a un nuevo tema y dedicarlo a la presentación y exposición de los elementos más importantes del mismo.

- Proceso: Como su propio nombre indica en esta etapa el peso recae considerablemente en el alumno y en los esfuerzos que va a realizar para asentar los conocimientos que ha aprendido a través de la realización de ejercicios, actividades...

- Output: En el output el estudiante deberá ser capaz de producir a través de las varias habilidades todo aquello que ha aprendido y asimilado. Por ejemplo, crear un escrito donde se reflejen los mecanismos aprendidos, es decir, una redacción.

A continuación, presentaremos la propuesta didáctica distinguiendo entre estas tres fases mencionadas.

4.5.1. Propuesta didáctica

Fase 1: Input (Vídeo Yellow-Coldplay)

Como ya hemos mencionado anteriormente el tema central de la propuesta son los tiempos verbales tanto en presente como en futuro por eso las actividades se centrarán en esta materia.

Actividad 1: El profesor introducirá el tema, del que ya tienen una base los alumnos a modo de pregunta inicial. Comenzará hablando sobre una experiencia vivida en el verano pasado utilizando evidentemente el tiempo verbal de pasado, para a continuación lanzarla a los estudiantes: “What did you do last summer?”

[Descripción de diseño]

Esta actividad va a funcionar como un *ice-breaker* de modo que se estará introduciendo la temática que se va a tratar de una manera más relajada y menos monótona. A través de la pregunta que lanza el profesor se esperan unas frases e intervenciones por parte de los alumnos, en esta actividad es posible que no todos quieran participar por eso es necesario que el profesor cree un clima de confianza en la clase.

Actividad 2: Una vez que se ha recibido un feedback por parte de los estudiantes, el profesor les preguntará cuál es el tiempo verbal por excelencia cuando queremos hablar de acciones pasadas y preguntará que aspectos saben sobre él.

[Descripción de diseño]

En esta actividad lo que se pretende es conectar y reafirmar el conocimiento que ya tienen los estudiantes sobre el uso del pasado simple, en concreto. De modo que ya se mantengan activos y receptivos a las actividades posteriores.

Actividad 3: El profesor procederá a presentar la primera canción *Yellow* de Coldplay a los alumnos tan solo en el modo de visualización de modo que tendrá que adivinar de qué trata la canción y de qué puede estar hablando tan solo a través de las imágenes.

[Descripción de diseño]

Se pretende crear un ambiente cercano y tranquilo al mismo tiempo que se está presentando el soporte que se va a utilizar en la clase, la canción como elemento de aprendizaje. No queremos que el estudiante memorice la letra y es por eso por lo que tan solo se reproducirá el audio sin letra a priori.

Actividad 4: El profesor repartirá una hoja con la letra de la canción con muchos huecos de modo que ellos escriban lo que piensan que iría en cada hueco.

[Descripción de diseño]

Esta actividad se realizará de manera individual y será una primera toma de contacto del estudiante con la canción que más tarde se trabajará. Los huecos que deberán rellenar son los que pertenecen a los verbos. Debiendo tener en cuenta si se trata de un tiempo presente o pasado.

Ejemplo actividad:

____ at the stars
____ how they ____ for you
And everything you ____
Yeah, they ____ all yellow

I ____ along
I ____ a song for you
And all the things you ____
And it ____ Yellow

So, then I ____ my turn
What a thing to've done
And it ____ all yellow

Your skin
Oh yeah, your skin and bones
Turn into something beautiful
Do you know
You ____ I love you so
You ____ I love you so

I ____ across
I ____ across for you
What a thing to do
'Cause you were all yellow

I ____ a line
I ____ a line for you
What a thing to do
And it was all yellow

And your skin
Oh yeah, your skin and bones
Turn in to something beautiful
Do you know
For you, I'd bleed...

Actividad 5: Aquí se tratará de proceder a una explicación de los tiempos verbales de presente y pasado. Así como los verbos en pasado regulares e irregulares más comunes. Esto se realizará a través de presentarles la información a los estudiantes de una forma más teórica a través del uso de tablas y resúmenes.

Ejemplo:

Come	Came
Shine	Shined
Draw	Drew
Be	Was/were
Bleed	Bleeded

Actividad 6, (Video The Beatles- *Yesterday*): Esta actividad que tiene como base otra canción consistirá en mostrarles a los estudiantes simplemente el título de la canción y pedirles que reflexionen sobre tareas que realizaron ayer y hoy.

[Descripción de diseño]

De esta forma los estudiantes volverán a pensar en los verbos de pasado y tendrán que prestar atención en sus formas regulares o irregulares a parte de los tiempos en presente a los cuales ya tienen que estar más que familiarizados por su nivel de inglés. Además sirve como primera toma de contacto con la letra de la canción.

Actividad 7: Se les repartirá a los alumnos la canción de *yesterday* con las estrofas desordenadas de modo que ellos deberán intentar elegir el orden que más coherente les parezca para que la canción adquiera sentido.

[Descripción de diseño]

Esta actividad trabajará la capacidad del estudiante en cuanto a organización y comprensión, además de la creatividad a la hora de ordenar los versos.

Actividad 8: Con la letra de *Yesterday* los estudiantes deberán rellenar huecos dentro de la letra de la canción que se repartirá en papel pero deberán fijarse para que rimen con la última palabra de cada estrofa.

[Descripción de diseño]

Esta actividad se puede realizar en parejas o grupos como crea conveniente el docente, además de incentivar el trabajo en grupo deberán llevar a cabo un proceso de reflexión y de creatividad en buscar verbos que rimen. Se resaltarán la palabra en la que deberán fijarse para buscar la rima.

Ejemplo:

Yesterday, all my troubles seemed so far **away**
Now it looks as though they're here to _____
Oh, I believe in yesterday
Suddenly
I'm not half the man I used to _____
There's a shadow hanging over **me**
Oh, yesterday came suddenly

Why she had to go
I don't know she wouldn't _____
I said something wrong
Now I long for **yesterday**

Yesterday, love was such an easy game to _____
Now I need a place to hide **away**
Oh, I believe in yesterday

Why she had to go
I don't know she wouldn't _____
I said something wrong
Now I long for **yesterday**

Yesterday, love was such an easy game to _____
Now I need a place to hide **away**
Oh, I believe in yesterday

Actividad 9: Esta actividad nacerá a consecuencia de la anterior así pues los estudiantes que hayan trabajado en grupos/parejas deberán exponer su trabajo en común. Se procederá al recuento de las más frecuentes y el profesor les deberá dar un feedback con más propuestas de modo que amplíen el espectro de vocabulario en cuanto a verbos.

[Descripción de diseño]

Esta actividad hará que los estudiantes adquieran más vocabulario en cuanto a verbos y puedan ampliar su repertorio, además aprenderán de unos a otros y verán las ideas que han tenido sus compañeros siendo muy enriquecedora la experiencia.

Una vez que se ha terminado con la fase de Input y las actividades que se realizarían, ahora el alumno se encuentra mucho más preparado y familiarizado para pasar a la siguiente fase del proceso de aprendizaje.

Fase 2: Proceso

En esta fase es cuando los alumnos se enfrentarán a la aplicación *Lyricstraining*, evidentemente el profesor en esta fase deberá explicarles el mecanismo y en qué va a consistir los ejercicios. En nuestra propuesta didáctica al tratarse de un contenido muy concreto, los verbos, se ha procedido a editar los vídeos de manera que todos los huecos que se han resaltado tienen que ver con los verbos. Así pues y de acuerdo a las orientaciones del mismo *Lyricstraining*, ambos vídeos que hemos editado se consideran de nivel “intermedio” por el número de huecos que hemos seleccionado, así pues, es un nivel orientativo pues no hace referencia a ningunos criterios específicos como por ejemplo del MCER.

Por tanto, los vídeos han quedado de la siguiente manera, el de *Yellow* tiene un total de 45 huecos, mientras que la canción de *Yesterday* tiene un total de 40.

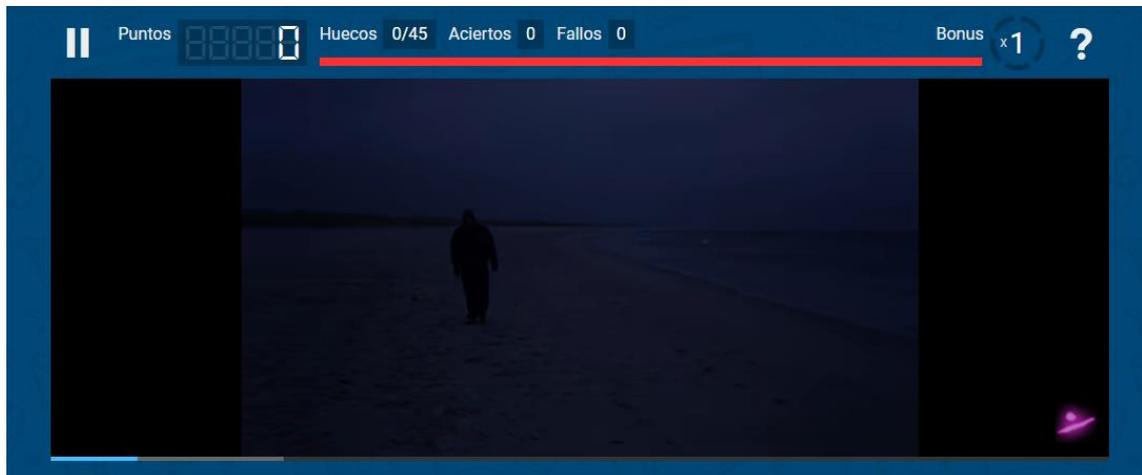


Ilustración 16: Vídeo editado de Yellow



Ilustración 17: Vídeo editado Yesterday

En esta fase es cuando deberán completar ambas canciones prestando atención a la pronunciación y al correcto deletreo de los verbos.

Fase 3: Output

Actividad 10: Esta actividad que ya forma parte de la última fase después de la audición y la puesta en práctica de la canción con Lyricstraining, consistirá en la producción en la que deberán crear una canción utilizando los tiempos verbales vistos durante las actividades previas.

[Descripción de diseño]

Esta actividad será la puesta en práctica de los conocimientos que han ido adquiriendo y la aproximación al mundo musical a través de ambas canciones. Esta actividad se podrá realizar de manera individual o como máximo en parejas, a elección del docente. El profesor marcará la extensión en un número concreto de estrofas.

Actividad 11: Esta actividad está relacionada con la anterior, pues los estudiantes mostrarán a sus compañeros las creaciones que hayan hecho, de modo que pondrán en práctica el *speaking*.

[Descripción de diseño]

Esta actividad tiene como finalidad el componente oral y que los estudiantes se familiaricen con el aspecto de hablar en público.

Como modo de recapitulación y de que todas las actividades queden contenidas de una manera más esquemática incluimos la siguiente tabla:

	Actividad	Objetivos
Input	Nº1: What did you do last summer?	<i>Ice-breaker</i> de modo que los estudiantes se sitúen en context con los aspectos que se van a introducir y practicar.
	Nº2: Activación conocimientos previos	A través de esta actividad, se busca que los estudiantes reflexionen sobre lo que ya saben sobre los tiempos verbales y activar el conocimiento que ya han adquirido.
	Nº3: Adivinar la trama de Yellow	Familiarizar al estudiante con la canción que se va a trabajar posteriormente además de tener que realizar un ejercicio de reflexión.
	Nº4: Rellena los huecos imaginando	Acercamiento con la letra, deberán rellenar los huecos con verbos que consideren poniendo así en práctica sus conocimientos previos.
	Nº5: Explicación tiempos verbales y tablas	El docente procederá a mostrar las explicaciones pertinentes sobre los tiempos verbales y mostrará ejemplos de verbos.
	Nº6: ¿Qué hiciste ayer? Y ¿hoy? <i>Yesterday</i>	Practicar la expresión oral
	Nº7: Ordena la letra <i>Yesterday</i>	Ejercicio de reflexión y familiarización con la letra.
	Nº8: Rellena los huecos y busca rima	Buscar verbos del repertorio de los alumnos y practicar la capacidad creativa.
	Nº9: Puesta en común y feedback mutuo	Practicar la expresión oral y fomentar el trabajo en común.
Proceso	Práctica con Lyricstraining y las canciones propuestas	Ayudar a entender formas del lenguaje y fomentar la capacidad auditiva del estudiante.
Output	Nº 10: Escritura creativa de una canción breve con tiempos verbales presentes y pasados	Fomentar la expresión escrita del estudiante. Poner en práctica lo aprendido.
	Nº11: Exposición oral de la canción	Fomentar la expresión oral de los alumnos.

Tabla 7: Actividades de la propuesta

4.6. Evaluación

A continuación y una vez realizada la propuesta de ejercicios comentaremos la forma en la que se procedería a la evaluación del alumnado a través de los mismos.

4.6.1. Evaluación del Estudiante

Los alumnos serán evaluados principalmente a través de las propuestas que se han realizado de las tareas dentro del Output, ya que son las que requieren una mayor activación de conocimientos por parte de los estudiantes y en las que demostrarán que han entendido todos los conceptos presentados y expuestos por parte del docente y a través de todos los ejercicios que se han llevado a cabo para la consolidación de los mismos.

Teniendo en cuenta el nivel en el que nos encontramos se tendrá en cuenta las directrices que aparecen dentro del MCER, para el nivel de inglés en el que nos encontramos así pues se prestará atención a los descriptores referentes a la producción escrita y a la oral. Además también se podrá evaluar la creatividad a través de la escritura de la canción que han llevado a cabo, es decir, si han intentado incluir rimas, elementos más estilísticos del lenguaje... todo ello podrá servir como un plus dentro del puntaje, en la que cada tarea se evaluará dentro de los parámetros numéricos del 0 al 10, siendo el 10 la nota máxima.

En cuanto a la comprensión oral que se pondrá en práctica a través de la realización de los ejercicios del juego *Lyricstraining*, el profesor establecerá el número máximo de fallos que el alumno podrá cometer en la realización de dicho ejercicio, no obstante y ya que queremos motivar al estudiante a través de dichos juegos no se penalizará la nota pese a un número de fallos cometidos sino que se instará al alumno a volver a intentar la canción hasta que complete de una manera satisfactoria cada hueco o llegue a la puntuación mínima que el profesor ha establecido.

4.6.2. Evaluación de la Propuesta

Tras esta propuesta didáctica, nos gustaría mencionar que sería interesante que el docente, después de la realización de las actividades y al terminar todas las sesiones, sería interesante que introdujera a modo de feedback una encuesta a los alumnos en los que se pregunte acerca del método que se ha utilizado y cómo lo valoran dentro de su aprendizaje. Evidentemente la utilización de recursos TIC y de videojuegos en el aula están a la orden del día, pero no hay mejor crítico en este aspecto que los propios estudiantes a pesar de que existan muchos estudios en los que se avalen los beneficios de estos videojuegos, no todas las clases ni todos los individuos son homogéneos y por eso deberíamos conocer la opinión de la clase en particular.

De este modo el docente será consciente de si sus esfuerzos en adaptar todo el contenido a un videojuego y de sus actividades en la temática de las canciones ha valido la pena. A parte de la encuesta sería interesante la realización de alguna prueba en la que el estudiante deberá demostrar la retención de conocimientos que se ha tenido en el proceso. Nosotros proponemos algunas de las preguntas que se podrían incluir en dicha encuesta de calidad.

Pregunta 1 (S/N)	¿La música te parece un factor de motivación a la hora de aprender idiomas?
Pregunta 2 (S/N)	¿Piensas que gracias a la música has logrado aprender y adquirir nuevos conocimientos como por ejemplo, vocabulario?
Pregunta 3 (S/N)	¿Piensas que a través de Lyricstraining el aprendizaje se vuelve mucho más ameno y divertido?
Pregunta 4 (Escala)	Del 1 al 10 ¿Cómo valoras el juego?
Pregunta 5 (Escala)	Del 1 al 10 ¿Cuánto piensas que te ha ayudado este sistema en tu aprendizaje?
Pregunta 6 (S/N)	¿Te gustaría más ejercicios de este tipo?
Pregunta 7 (Abierta)	Escribe brevemente tu experiencia con el juego Lyricstraining

Tabla 8: Encuesta calidad

Una vez finalizada la exposición de nuestra propuesta, realizaremos un apartado de discusión en el que comentaremos con más detalle alguno de los aspectos de la misma.

5. Discusión

La propuesta que en este trabajo se ha llevado a cabo se trata de un número de sesiones más reducido que el diseño de una unidad didáctica completa. Pensamos que realizar unidades didácticas solo basadas en juegos puede ser muy laborioso por parte del docente teniendo que dedicarse ampliamente a la elección cuidadosa de cada juego y de que siga un esquema paralelo al contenido de los temarios.

Creemos que la combinación de aspectos más tradicionales con métodos modernos a través del uso de los videojuegos, como es nuestro caso, aportaría de una mayor riqueza a la educación del estudiante. Como hemos podido observar a través de nuestro marco teórico son muchas las corrientes que se discutían por una implementación mejor dentro del aula, pero creemos que también es erróneo caer en un método único para el aprendizaje del estudiante. Los videojuegos sí son un elemento que a los docentes pueden dotar de infinidad de ideas dentro del aula como recurso didáctico pero como hemos dicho basarse únicamente en esto podría presentar carencias en el estudiante de algún tipo. Lo importante en este punto es conocer los estudiantes a los que nos enfrentamos y buscar sus motivaciones para así poder orientarnos en el proceso de enseñanza.

Los ejercicios que se han propuesto en la presenta propuesta didáctica han sido variados ya que no solo nos hemos centrado en el uso de *Lyricstraining* aunque sí hemos diseñado las actividades alrededor de las canciones que se trabajarían. Hemos querido incluir otras destrezas y no solo la auditiva ya que el estudiante debe ser capaz de manejar todas las destrezas en mayor o menor medida dentro de un aula de bachillerato.

Esta propuesta hemos querido que sirva de base o como un punto inicial, ejemplificando el tipo de actividades y el uso de *Lyricstraining* dentro de un aula de inglés, evidentemente puede extenderse y desarrollarse de una manera más amplia aunque como hemos mencionado, el propósito era demostrar que sí se puede implementar el uso de juegos dentro de la enseñanza de idiomas ya que son considerados como un elemento motivador para el alumno con el que puede incrementar su interés y receptividad hacia la asignatura impartida.

Además, hemos querido incluir la encuesta ya que consideramos muy interesante este feedback entre profesor y alumna, posiblemente se podría realizar un cuestionario previo como por ejemplo preguntando por intereses musicales en la que pudiésemos diseñar una propuesta más dirigida hacia sus propios gustos y que del mismo modo les sirva como aprendizaje.

La música es un estímulo al que nos sometemos casi todos los días ya sea de manera indirecta o indirecta y poder aprender lenguas y ampliar nuestras habilidades lingüísticas es posible. Cuenca (2017) sugería también a través de un estudio cuantitativo los beneficios que sus educandos han tenido a través del uso del mismo juego que aquí se ha presentado concluyendo que:

- La música es un factor motivacional.
- Cada vez son más los profesores que utilizan la música dentro del aula.
- Que se establece un vínculo entre profesor y alumno, lo que mejora el clima de enseñanza.
- Que facilita al estudiante a la comprensión de contenidos y capacidad de retención de estos.

Pero como ya hemos dicho cada aula es un mundo y es posible que al realizar muestreos dentro de un aula específica nos encontremos con variedad de opiniones ya que las clases no son perfectas y presentan caracteres variados dentro de nuestros alumnos.

Ahora bien, nos gustaría finalizar nuestro trabajo con las conclusiones que hemos ido elaborando a lo largo del desarrollo de este.

6. Conclusiones

Con el paso del tiempo muchos han sido los cambios que se han ido experimentando en nuestros entornos, no ha sido menos el ámbito de la educación. La educación como hemos podido observar a través del marco teórico de la investigación ha ido variando conforme a nuevas teorías y perspectivas, vimos como el método audiolingual el cual se desarrolló durante la Segunda Guerra Mundial y por unas causas muy concretas, los soldados debían aprender el idioma de una manera rápida y con fines comunicativos. Así pues, hoy en día se asume que para ser competente en un idioma se necesita la adquisición de las distintas competencias que dotarán al individuo de la autonomía suficiente para ser capaz de comunicarse en dicha lengua y de entender lo que otros produzcan en la misma. Por tanto no se puede basar la educación de un idioma basándose tan solo en un único método pues se debe buscar un equilibrio en el que lo bueno de cada uno de ellos beneficie al estudiante en su proceso de aprendizaje.

Como hemos dicho el sistema educativo ha cambiado y el panorama actual de las nuevas tecnologías ha influenciado fuertemente la forma en la que se imparte clase dentro de las aulas donde los recursos más comunes son los dispositivos electrónicos. Es por eso que tanto profesores como estudiantes se enfrentan a un nuevo panorama tecnológico en el que deberán también demostrar sus competencias respecto a este factor.

El presente trabajo consistía en la presentación de una propuesta didáctica la que se basaba en un juego llamado *Lyricstraining*. Hemos podido observar que la concepción de videojuego ha ido variando también con el paso del tiempo y que actualmente podemos distinguir entre aquellos destinados al puro placer y entretenimiento del jugador hasta aquel que sirve como fines educativos y método de aprendizaje, juegos serios. *Lyricstraining* guarda muchas de las características que lo llevan a ser considerado un juego serio y por eso ha sido el objeto de nuestra propuesta. La motivación a través del uso de videojuegos está demostrada en distintos trabajos de numerosos investigadores en la materia y por eso podemos decir que esta propuesta está fundamentada en todas esas teorías previas que consideran que el uso de videojuegos es beneficioso dentro del aula y del proceso de aprendizaje por parte del alumno.

Lyricstraining se focaliza a la mejora de la competencia auditiva ya que se trata de un juego que incluye en su biblioteca numerosos videos en distintos idiomas y que a través del ejercicio de rellenar huecos, el estudiante podrá saber si logra entender lo que se está reproduciendo o por si el contrario es una destreza que tiene que practicar más. Desde esta propuesta y pese a que el eje central de la misma ha sido la utilización del videojuego, hemos incluido distintas actividades que también ponen en práctica el resto de destrezas como la expresión oral y la expresión escrita. Llegados a este punto cabe mencionar que si tan solo nos basáramos en el uso de *Lyricstraining* los estudiantes no experimentarían un aprendizaje efectivo ya que tan solo se centraría en el ejercicio de rellenar huecos y en la comprensión auditiva. Es por eso que decidimos incluir actividades que aun girando entorno de la misma temática, las canciones, los estudiantes pudiesen practicar otras competencias y tuviesen una experiencia mucho más completa.

Las limitaciones de la aplicación son claras a la hora de proponer ejercicios, como ya mencionamos se trata tan solo de dos opciones: rellenar huecos o seleccionar la palabra correcta entre varios ejemplos. En esta propuesta se decantó por la elección de rellenar huecos ya que los estudiantes deberían realizar un esfuerzo mayor en escuchar y entender el vídeo musical más grande que si se les diesen varias opciones por escrito y que su elección fuese en cierto modo más sencilla. En el diseño de la propuesta se han implementado aquello que consideramos como ejercicios y varias actividades en la que el estudiante debe ser más independiente y demostrar conocimientos ya asimilados, como la creación de la canción. Por tanto, se estaría trabajando aquellos estadios más elementales e intermedios propuestos por Bloom.

Como se ha podido apreciar la propuesta didáctica que se ha presentado es sencilla ya que nos hemos querido centrar en lo que serían 4 sesiones y una temática muy en concreto, los tiempos verbales de presente y futuro. Pensamos que también puede ser muy útil para la ampliación de vocabulario del estudiante, eso sí se debería realizar un proceso exhaustivo de búsqueda para que dichos vídeos se adapten al contenido en concreto de los contenidos de inglés. Es aquí donde tenemos que mencionar otra de las limitaciones del juego y es que pese a contar con una amplia galería de vídeos

previamente editados es posible que el que interese al docente no se encuentre ya editado y por eso tendrá que emplear tiempo extra en la búsqueda y edición de este, aspecto que no es nada sencillo.

No obstante, la utilidad de *Lyricstraining* es indiscutible ya que aporta al docente de numerosos recursos como la elección del nivel, la modificación de vídeos ya editados a su criterio y la variedad de idiomas de los vídeos. En este trabajo se procedió a la modificación de dos vídeos que ya estaban editados ya que se pretendía enfocar el ejercicio a la temática principal de la propuesta, los tiempos verbales.

Al tratarse de un trabajo de carácter más teórico podríamos decir que uno de sus puntos débiles sería si la presente propuesta podría ser efectiva dentro del aula o no. Limitarse a realizar un trabajo de carácter más teórico también se debe a la situación actual de la pandemia ya que en muchos centros no se puede acceder si no perteneces al grupo de docentes habitual, así pues, se nos limitaría la entrada a los centros y no podríamos llevarlo en práctica. Por eso pensamos que sería buena idea como línea futura de investigación, y cuando la situación lo permita, observar la reacción de los estudiantes a través de estos ejercicios y si de verdad tienen utilidad en la enseñanza de inglés en un contexto real. Por esta razón, también se decidió incluir una breve encuesta para los estudiantes, la cual podría ser ampliada si en la práctica se requiere de nuevos parámetros, para saber el nivel de aceptación de este juego y la practicidad y utilidad de la propuesta en sí.

Si en un futuro esta propuesta didáctica, o cualquier otra que se centre en el uso de los juegos como eje central, se quisieran llevar a la práctica se debería atender a criterios externos como si el aula y todos los alumnos disponen de un dispositivo electrónico en el que realizar los juegos. A día de hoy es cierto que muchos de los centros disponen de salas de ordenadores o de clases más preparadas, pero no todos los centros lo tienen que tener por eso pensamos que puede suponer una cierta limitación a la hora de llevarlo en práctica, sin embargo no imposible.

Los juegos son un elemento motivador para los estudiantes, sirven como método de enseñanzas de idiomas sin embargo no quiere decir que el éxito

esté asegurado ya que como hemos mencionado en el trabajo uno de los componentes más importantes en este proceso es la figura del estudiante. No todo el mundo responde igual a ciertos estímulos y puede resultar que a ciertos estudiantes no les logré motivar lo suficiente o no muestren ningún tipo de interés hacia estas actividades, es por eso que la figura del docente también resulta fundamental pues es el encargado de observar a sus estudiantes y buscar aquello que les motive para dinamizar el aula y el proceso de aprendizaje.

7. Bibliografía

Alcalde Mato, N. (2011). Principales métodos de enseñanza de lenguas extranjeras en Alemania. *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, 6, 9-24.

Alonso, C., Gallegos, D. & Honey, P. (1994). *Los estilos de aprendizaje, Porcedimiento de Diagnóstico y Mejora*. Ediciones Mensajero S.A.

Andreu, M. D., & García, M. (2000, November). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. In *I Conferencia Internacional de Español para fines específicos* (pp. 121-125).

Aznar-Gregori, F. Pujol López, M., Sempere-Tortosa, M., Rizo-Aldeguer, R. (2012) "Adquisición de competencias mediante Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología docente: valoración del alumnado." X Jornades de Xarxes d'Investigació en Docència Universitària: la participació i el compromís de la comunitat universitària (pp. 1141-1153). Instituto de Ciencias de la Educación.

Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of educational objectives. David McKay.

Calvo-Ferrer, J. R. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, (9), 191-226.

Casañ-Pitarch, R. (2018). An approach to digital game-based learning: Video-games principles and applications in foreign language learning. *Journal of Language Teaching and Research (Online)*, 9(6), 1147-1159.

Casañ Pitarch, R. (2017). Videojuegos en la enseñanza de lenguas extranjeras: actividades y recursos para el aprendizaje. *Tonos Digital*, 33(0).

Cazau, P. (2004). Estilos de aprendizaje: Generalidades. *Consultado el*, 11(11), 2005. <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1R440PDZR-13G3T80-2W50/4.%20Pautas-para-evaluar-Estilos-de-Aprendizajes.pdf>

Centro Virtual Cervantes (2021). Método audiolingüe. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/metodo_audiolingue.htm

Centro Virtual Cervantes (2021). Método audiovisual. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/metodo_audiovisual.htm

Cuenca Minchala, J. P. (2017). *Aplicación educativa Lyrics Training en el desarrollo de la competencia auditiva, en estudiantes de los paralelos A y B, del nivel A2 de la Universidad Tecnológica Indoamérica, durante el período 2016* (Master's thesis, Quito: UCE).

De Keyser R.M. (1998). Beyond focus-on-form: Cognitive perspectives on learning and practicing second language grammar. In C Doughty & J Williams (eds.), *Focus on form in classroom second language acquisition* (42-63). Cambridge University Press.

Fontana, D. (1981) *Psychology for Teachers*. Macmillan/British Psychological Society

García, C. A. B. (2015). The use of lyricstraining website to improve listening comprehension. *MEXTESOL Journal*, 39 (3), 1-13.

Gattegno, C. (1972). *Teaching Foreign Languages in Schools: The Silent Way*. Educational Solutions.

Gil, E. M. (2009). Importancia de las tareas educativas y del concepto situación del objeto físico en los cursos de Física. *Latin-American Journal of Physics Education*, 3(2), 25.

Gisbert da Cruz, X. (2011). Niveles Lingüísticos en el Sistema Educativo Español: Propuestas. *Cátedra Nova: Revista de Bachillerato*, 32, 123-129.

Hergenhahn, B. R. (1976). *An introduction to theories of learning*. PrenticeHall.

Hernández Reinoso, F. L. (2000). Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje. *Encuentro: revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*, 11 (1), 141-153.

Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75-92.

Kelley, D. (1988). *The art of reasoning*. New York: W. W. Norton & Company

Medina Martínez, T. J. (2019). *Lyrics Training and the listening comprehension*. Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Montes, Y. G. (2018). Beneficios de los juegos de preguntas como estrategia didáctica para la enseñanza de la biología. *Bio-grafía Escritos sobre la biología y su enseñanza*, 11 (21), 81-93.

Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 16 (44), 108-118.

Ongallo, C. (2003). *Conocimiento y gestión*. Pearson

Payer, M. (2005). Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría Jean Piaget. *Universidad Central de Venezuela*.

Pelegrina del Río, M., & Tejeiro Salguero, R. (2003). Los videojuegos: Qué son y cómo nos afectan. Ariel.

Piaget, Jean. (1968). *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. Editorial Revolucionaria.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [21/04/2021].

Rodríguez, J. L., Martínez, N., & Lozada, J. M. (2009). Las TIC como recursos para un aprendizaje constructivista. *Revista de Artes y humanidades UNICA*, 10(2), 118-132.

Rubio, J., & Conesa, M. I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185.

Serrano González-Tejero, J. M., & Pons Parra, R. M. (2011). El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista electrónica de investigación educativa*, 13(1), 1-27.

Tobón, S. (2006). Método de trabajo por proyectos. Uninet.

Zabalza, M. A. (1991). Fundamentos de la Didáctica y del conocimiento didáctico. En A. Medina y M.L. Sevillano (1994). *El currículo. Fundamentación, Diseño, Desarrollo y Educación*. Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Vygotsky, Lev S. (1979). *El desarrollo de los procesos psíquicos superiores*. 1^a Edición. Editorial Crítica.