

Guía docente de la asignatura

Fecha de aprobación por la Comisión  
Académica: 14/03/2022**Variables Afectivas en el  
Aprendizaje y Adquisición de  
Lenguas Modernas: Ansiedad y  
Motivación (MB4/56/1/28)****Máster**

Máster Universitario en Lenguas y Culturas Modernas

**MÓDULO**

Módulo B: Teorías y Métodos de Análisis Lingüístico, Teórico y Aplicado

**RAMA**

Artes y Humanidades

**CENTRO RESPONSABLE  
DEL TÍTULO**

Escuela Internacional de Posgrado

<b>Semestre</b>	Primero	<b>Créditos</b>	3	<b>Tipo</b>	Optativa	<b>Tipo de enseñanza</b>	Presencial
-----------------	---------	-----------------	---	-------------	----------	--------------------------	------------

**PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES**

Para cursar esta materia no es necesario contar con prerrequisitos concretos.

**BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Máster)**

Esta materia destacará las aportaciones de las variables afectivas en el aprendizaje de las lenguas modernas, haciendo especial referencia a la ansiedad y motivación. Analizará ambos conceptos partiendo de sus orígenes hasta la actualidad y qué se ha puesto de manifiesto en la investigación académica al respecto, además de hacer hincapié en la importancia en el proceso de adquisición y enseñanza de una L2. Igualmente, en esta materia se planteará una clasificación de aquellos fenómenos afectivo-emocionales que permiten al profesorado detectar estados ansiógenos en los estudiantes, así como qué actuaciones deben evitarse en el aula de L2 para favorecer la motivación, en lugar de provocar el efecto contrario.

**COMPETENCIAS****COMPETENCIAS BÁSICAS**

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

El alumno sabrá/comprenderá:

- Distinguir entre los tipos de ansiedad y motivación, además de acceder al mundo de la gamificación para su uso en la docencia.
- Sondar en las bases de datos educativas para hallar artículos de investigación relacionados con las variables afectivas (ansiedad, motivación, ciclos educativos, edades y sexo de muestra de participantes, tipos de variables afectivas, áreas implicadas en las investigaciones, influencia de las TIC en las variables afectivas, entre otros) y con la gamificación.
- Desarrollar la capacidad crítica y valorativa ante trabajos de investigación.
- Mejorar la competencia lectora y la actitud crítica general.

El alumno será capaz de:

- Conocer la importancia de las variables afectivas en la enseñanza y aprendizaje de las lenguas modernas.
- Conocer qué tipo de actividades deben evitarse en el contexto del aula para aminorar la ansiedad y aumentar la motivación.
- Conocer qué tipo de actividades deben incluirse en el aula para la práctica de las diversas destrezas lingüísticas.
- Desarrollar la capacidad crítica y valorativa ante artículos de investigación y establecer discrepancias o similitudes con otras investigaciones.
- Seleccionar y emplear los juegos serios adecuadamente para aminorar la ansiedad e incrementar la motivación.
- Seleccionar y emplear los juegos serios adecuadamente para reforzar las destrezas lingüísticas.

## PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

### TEÓRICO



## 1. LA ANSIEDAD EN LENGUAS MODERNAS

1. orígenes de las investigaciones sobre la ansiedad,
2. concepto de ansiedad,
3. los tres tipos de ansiedad tales como la ansiedad generalizada (trait anxiety), ansiedad específica (state anxiety), la ansiedad que surge en una situación concreta (situation specific anxiety),
4. los exponentes psicofisiológicos de la ansiedad y las consecuencias en la clase de idiomas,
5. la ansiedad facilitadora y la ansiedad debilitadora y su impacto en lenguas modernas,
6. las manifestaciones de la ansiedad en lenguas modernas,
7. los componentes que originan estados de ansiedad en una L2 (la aprensión comunicativa, el temor a una evaluación negativa y la ansiedad ante los exámenes orales),
8. las muestras físicas y de comportamiento social (evitación general, acciones físicas, síntomas físicos y otras señales dependientes de la cultura) y sus síntomas exógenos,
9. TIC (entornos virtuales de aprendizaje, gamificación, etc.) y su relación con la ansiedad y la motivación en lenguas modernas.

## 2. LA MOTIVACIÓN EN LENGUAS MODERNAS

1. Motivación intrínseca y extrínseca
2. Motivación orientadora e instrumental
3. Factores exógenos y endógenos de la motivación
4. Variables individuales, socio-estructurales, socio-educativas y psico-sociales de la motivación
5. La gamificación y su relación con la motivación en lenguas modernas
  1. Tipos de juegos: individuales, bipersonales o multipersonales
  2. Características comunes de los juegos
  3. ¿Por qué jugamos?
  4. ¿Por qué usamos juegos en educación?
  5. Juegos serios

## PRÁCTICO

El alumnado debatirá en clase trabajos de investigación relacionados con la ansiedad, la motivación y la gamificación con la finalidad de conocer qué ámbitos académicos se encuentran en el punto de mira, el papel de las nuevas tecnologías en las variables afectivas y su relación con el docente, la relación entre gamificación, la ansiedad y la motivación.

En relación con la gamificación, el alumnado tendrá que descubrir las debilidades de juegos serios en relación a su ámbito de trabajo. Tendrán la oportunidad de diseñar actividades didácticas relacionadas con las destrezas lingüísticas, incluyendo vídeos para la práctica de la expresión oral y de la comprensión auditiva (y la expresión escrita), esto es, cómo incluir tres destrezas lingüísticas en una única actividad.

## BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL



Roa González, Sánchez Sánchez, A., & Sánchez Sánchez, N. (2021). Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española. Universidad de Granada.

Parra González, Segura Robles, A., Vázquez Cano, E., & López Meneses, E. (2020). Gamificación para fomentar la activación del alumnado en su aprendizaje. Univ Fed Minas Gerais.

Parra González, Segura Robles, A., & Romero-García, C. (2020). Análisis del pensamiento creativo y niveles de activación del alumno tras una experiencia de gamificación. Universitat Autònoma de Barcelona.

Castañeda Vázquez, Espejo Garcés, T., Zurita Ortega, F., & Fernández Revelles, A. B. (2019). La formación de los futuros docentes a través de la gamificación, tic y evaluación continua. Universidad de Murcia.

Chaves Yuste. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. Universidad de Granada.

Teixes. (2014). Gamificación : fundamentos y aplicaciones /. Universitat Oberta de Catalunya.

Gaitán, V. (2013) Gamificación: el aprendizaje divertido.

Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. McGraw-Hill.

Clark, C. (1970). Serious Games. University Press of America.

#### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Tosun, B. (2018). Oh no! Not ready to speak! An investigation on the major factors of foreign language classroom anxiety and the relationship between anxiety and age. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 14(1), 230-241.

Wilang, J. D., y Singhasiri, W. (2017). Out-of-Class Anxiety in a Non-English Speaking Context and Its Effects on Intelligibility and Comprehensibility. *Issues in Educational Research*, 27(3), 620-638.

Anwaruddin, S. M. (2013). Web 2.0 and Language Learners' Motivation: An Action Research Study. *Canadian Journal of Action Research*, 14(1), 51-68. Recuperado de <http://cjar.nipissingu.ca/index.php/cjar/article/view/72>

Busse, V. (2013). Why do first-year students of German lose motivation during their first year at University? *Studies in Higher Education*, 38(7), 951-971. doi: 10.1080/03075079.2011.602667

Chen, H.-J. H., & Yang, T.-Y. C. (2013). The Impact of Adventure Video Games on Foreign Language Learning Perceptions of Learners. *Interactive Learning Environments*, 21(2), 129-141. doi: 10.1080/10494820.2012.705851

Chen, Y. (2013). The Possibility of Applying YouTube to Motivate Learning Autonomy. *Journal of International Education Research*, 9(3), 207-216.

Cai, S., & Zhu, W. (2012). The Impact of an Online Learning Community Project on University Chinese as a Foreign Language Students' Motivation. *Foreign Language Annals*, 45(3), 307-329.



doi: 10.1111/j.1944-9720.2012.01204.x

Arnold, J. (2011). Attention to Affect in Language Learning. *International Journal of English Studies*, 22(1), 11-22.

Bernard, J. (2010). *Motivation in Foreign Language Learning: The Relationship between Classroom Activities, Motivation, and Outcomes in a University Language-Learning Environment* (Tesis doctoral). Carnegie Mellon University, Pensilvania.

Zheng, Y. (2008). Anxiety and second/foreign language learning revisited. *Canadian Journal for New Scholars in Education*, 1(1), 1-12.

Yan, J-X., y Horwitz, E. K. (2008). Learners' Perceptions of How Anxiety Interacts With Personal and Instructional Factors to Influence Their Achievement in English: A Qualitative Analysis of EFL Learners in China. *Language Learning*, 58(1), 151-183. doi: 10.1111/j.1467-9922.2007.00437.x

Hu, M.M., Chang, B. (2007). Massively Multiplayer Online Game Supported Foreign Language Listening Ability Training. *Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning*, 176-178.

Furlán, L. (2006). Ansiedad ante los exámenes. ¿Qué se evalúa y cómo?. *Revista Evaluar*, 6, 32-51.

Huyen, N. T. T., y Nga, K. T. T. (2003). Learning Vocabulary through Games: The Effectiveness of Learning Vocabulary through Games. *Asian EFL Journal*, 5(4). [http://www.asian-efl-journal.com/dec\\_03\\_vn.pdf](http://www.asian-efl-journal.com/dec_03_vn.pdf)

Horwitz, E. K. (2001). Language anxiety and achievement. *Annual Review of Applied Linguistics*, 21, 112-126.

Groot, P. J. (2000). Computer Assisted Second Language Vocabulary Acquisition. *Language Learning & Technology*, 4(1), 60-81.

Jane, A. (Ed.). (2000). *La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas*. Madrid: Cambridge University Press.

Arnold, J. (1999). *Affect in language learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Young, D. J. (1991). Creating a low-anxiety classroom environment: What does language anxiety research suggest? *The Modern Language Journal*, 75(4), 426-439.

Castro Calvín, J. (1991). A Reappraisal of Motivation: The Cornerstone of L2 Language Learning. *Revista Alicantina de Estudios Ingleses*, 4, 11-23.

Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., y Cope, J. (1986). Foreign Language Classroom Anxiety. *The Modern Language Journal*, 70(2), 125-132. doi: 10.1111/J.1540-4781.1986.TB05256.X

## ENLACES RECOMENDADOS

. Base de datos ERIC: <https://eric.ed.gov/>

. Biblioteca de la Universidad de Granada: <https://biblioteca.ugr.es/>



## EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

### EVALUACIÓN ORDINARIA

Para la convocatoria extraordinaria habrá una única final consistirá en un cuestionario que comprenderá los dos bloques de la asignatura y que computará el 60% de la nota; el 40% restante consistirá en presentación en la clase de una relación de juegos serios aplicados a las diversas destrezas lingüísticas.

### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Para la convocatoria extraordinaria habrá una única final consistirá en un cuestionario que comprenderá los dos bloques de la asignatura y que computará el 100% de la nota.

### EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

- El artículo 8 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que podrán acogerse a la evaluación única final, el estudiante que no pueda cumplir con el método de evaluación continua por causas justificadas. Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura o en las dos semanas siguientes a su matriculación si ésta se ha producido con posterioridad al inicio de las clases o por causa sobrevenidas. Lo solicitará, a través del procedimiento electrónico, a la Coordinación del Máster, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.
- La evaluación en tal caso consistirá en: un solo examen que comprenderá un cuestionario de los dos bloques de la asignatura y que computará el 100% de la nota.

