



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

Grado en Maestro de Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA DE LA LENGUA EXTRANJERA INGLÉS

Ana López-Armentia Rodríguez

Tutora: Raquel Yuste Primo

RESUMEN

El Trabajo de Fin de Grado que se presenta tiene como objetivo elaborar una propuesta didáctica que integre la gamificación para el curso de sexto de primaria en el área de inglés.

Para ello, se desarrolla una unidad didáctica en seis sesiones, donde se incorporan actividades para el desarrollo de contenidos y habilidades del inglés con un enfoque lúdico para fomentar estrategias activas de aprendizaje.

Los resultados del TFG muestran el logro del objetivo con la presentación de la programación de la unidad didáctica a partir de la normativa que rige la educación primaria en España, donde se han incorporado la gamificación .

Palabras clave: Estrategias activas de aprendizaje, Gamificación

ABSTRACT

This final degree project aims to develop a didactic unit that includes gamification for sixth grade of primary education

To this end, a teaching unit is developed in six sessions, where activities and curricular elements are incorporated for the development of the contents and skills, with a playful approach to promote active learning strategies.

The results of the TFG show the achievement of the objective with the presentation of the didactic unit based on the regulations governing primary education in Spain, where gamification has been incorporated.

Key words: Active learning strategies, Gamification

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. JUSTIFICACIÓN	5
3. OBJETIVOS DEL TFG	7
4. MARCO TEÓRICO	8
4.1. ENSEÑANZA DE SEGUNDAS LENGUAS.....	8
4.2. BILINGÜISMO EN ESPAÑA	10
4.3 APRENDIZAJE DE INGLÉS EN EDUCACIÓN PRIMARIA EN ESPAÑA	10
4.4. CONCEPTO DE GAMIFICACIÓN	13
4.5. ¿CÓMO SE APLICA LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA?	15
4.5.1 <i>¿Por qué aplicar los elementos atrayentes de los juegos en el ámbito de la enseñanza?</i>	17
4.6 LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA	19
4.6.1 <i>Aplicación de la gamificación para la enseñanza del inglés.</i>	20
4.6.2 <i>Recursos para gamificar el aula</i>	21
4.6.3 <i>La cooperación dentro de la gamificación</i>	22
5 MARCO METODOLÓGICO	24
5.1 PROPUESTA DIDÁCTICA: SILENCE CIRCUS	24
5.1.1 <i>Temporalización</i>	25
5.1.2 <i>Características del grupo</i>	25
5.1.3 <i>Diseño</i>	25
5.1.4 <i>Metodología</i>	26
6. CONCLUSIONES	42
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
8. ANEXOS	47

1. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de una segunda lengua o la formación bilingüe, mayormente se enfoca al aprendizaje del inglés en los centros educativos españoles y cabe destacar su importancia para establecer comunicación en diferentes contextos académicos, científicos y cotidianos.

El presente TFG desarrolla seis apartados, donde se encuentra una estructura que desarrolla el tema que se ha descrito anteriormente, específicamente en función de los objetivos del trabajo. Esta estructura que se sigue está enfocada en un desarrollo de una propuesta didáctica para sexto de primaria empleando la gamificación y con soporte teórico de los elementos curriculares de la etapa de educación primaria.

En el primer apartado, se presenta la justificación de la propuesta, los objetivos del TFG, así como el marco general del enfoque teórico y metodológico que se le brinda a su realización. En el segundo apartado se presenta los principales elementos teóricos que sustentan el trabajo; en ello destacan posturas sobre el aprendizaje de segundas lenguas, el enfoque normativo del plurilingüismo en España, un enfoque teórico de la gamificación, sus implicaciones didácticas y las ventajas en su implementación.

En el tercer apartado se desarrolla la metodología y se concreta una unidad didáctica con seis sesiones donde se integra la gamificación utilizando un “scape room”. En cuanto al cuarto apartado son las conclusiones y perspectivas futuras, en el quinto se encuentran las referencias bibliográficas y en el sexto los anexos.

2. JUSTIFICACIÓN

La enseñanza del inglés como lengua extranjera en España, cada vez ocupa mayores espacios, además el uso didáctico de esta lengua direcciona hacia una generalización de su uso en diferentes asignaturas y en la cotidianidad del alumnado y profesorado desde edades tempranas. Los centros educativos y los docentes en particular han desarrollado estrategias didácticas para fomentar diversas formas de acceder al dominio de las competencias lingüísticas en el inglés. Esto se observa en diferentes contextos educativos, los centros educativos promueven el dominio del inglés como principal idioma de acceso a informaciones globales, ya que el inglés es el principal idioma en revistas científicas y publicaciones académicas; por lo que su consolidación, favorece el aprendizaje y fomenta la investigación en el alumnado en todas sus edades, brindando acceso a plataformas digitales y diferentes herramientas tecnológicas que han sido elaboradas en inglés.

Uno de los ámbitos donde está presente el inglés es en el uso de la tecnología, donde gran cantidad de desarrollos informáticos están en lengua inglesa, así mismo, manuales, escritos escolares, la investigación bibliográfica por internet... todos ellos requieren de un conocimiento cada vez más competente del idioma. Una referencia adecuada a esta postura es el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). El Instituto Cervantes, (2017), publica una referencia detallada del mismo, donde describe que “el marco de referencia europeo proporciona una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales, etcétera, en toda Europa” (p.1. en línea); esto muestra que las líneas para atender los niveles y subniveles de consolidación de idiomas extranjeros, así como las competencias de comprensión oral, expresión oral, comprensión escrita y expresión escrita, (listening, speaking, reading and writing), son considerados en España dentro de la estructura curricular escolar y así se refleja en el marco jurídico, tanto en la Ley para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE, 2013) como en su modificación en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE, 2020), que incluye la lengua extranjera desde la educación primaria. (P. 122887).

Estos planteamientos se desarrollan tanto en los centros ordinarios de educación con enseñanza de lengua extranjera, como en los centros de enseñanza bilingüe. En ambos casos, los principios pedagógicos establecen dos elementos; por una parte, las “medidas de flexibilización y alternativas metodológicas diseñadas para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo” y por otra parte asumir la lengua extranjera como apoyo a otras áreas o asignaturas de lenguas oficiales.

De ahí la importancia de desarrollar este trabajo de fin de grado (en adelante TFG), donde se han considerado los aspectos que involucran metodologías innovadoras para emplearlas en la enseñanza de lenguas extranjeras, específicamente inglés.

Lo que se persigue con este trabajo, es generar una propuesta didáctica que logre motivar al alumnado hacia la adquisición del inglés, por ello, la gamificación ha sido considerada desde la perspectiva de la integración con las acciones educativas.

En la búsqueda de incorporar los juegos con fines didácticos, se fomenta la perspectiva interactiva del aprendizaje con autonomía y en permanente construcción, el desarrollo del aprendizaje basado en el proceso, por descubrimiento y contextualizado a cada realidad, el trabajo en equipo y el aprendizaje cooperativo.

Esta propuesta didáctica se adecúa al enfoque de una mayor presencia del inglés en el currículo de educación primaria fomentando un nivel de aplicación del idioma inglés en la construcción y adquisición del aprendizaje.

Gracias a la gamificación se fomenta una tendencia mayor al uso del inglés como complemento a la acción didáctica, donde docentes de diferentes asignaturas se comunican con los alumnos en inglés, pero además la comunicación interpersonal entre el propio alumnado, también mejorará en cuanto al uso del inglés, que apunta hacia un futuro con mayor presencia en todos los aspectos de la vida personal y profesional y que es necesario adquirir desde edades tempranas.

3. OBJETIVOS DEL TFG

El presente Trabajo Fin de Grado tiene por objetivo elaborar una propuesta didáctica que integre una metodología innovadora como es la gamificación para el curso de sexto de educación primaria.

Para lograr el objetivo anterior, se establecen los siguientes objetivos específicos por apartados.

En el marco teórico los objetivos son:

- Profundizar y reflexionar sobre la gamificación como metodología de enseñanza del inglés como lengua extranjera.
- Conocer el término de gamificación a partir de diferentes puntos de vista para llegar a una definición completa y universal del mismo.
- Realizar una breve investigación sobre las posibilidades que otorga la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.
- Investigar sobre la importancia de la motivación del alumno en su aprendizaje
- Determinar por qué es beneficioso la utilización de la gamificación en la enseñanza del inglés.
- Conocer diferentes elementos y recursos para gamificar en el aula

En el marco metodológico se tratan de alcanzar los siguientes objetivos:

- Diseñar una propuesta didáctica motivadora para desarrollarla como acción didáctica con el alumnado de sexto de primaria.
- Seleccionar los elementos del juego mas adecuados para realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.
- Llevar acabo un proyecto de gamificación en un aula real

En el apartado de conclusiones los objetivos son:

- Valorar el uso de la gamificación en Educación Primaria.
- Mostrar las dificultades y los aspectos positivos que tiene la aplicación de esta técnica en el aula de Educación Primaria.

4. MARCO TEÓRICO

En este apartado se desarrolla el enfoque teórico que se le da a los elementos a considerar en la propuesta didáctica; estos son: el aprendizaje del inglés como lengua extranjera y la gamificación como estrategia didáctica.

4.1. Enseñanza de segundas lenguas

Para lograr describir la situación actual en la enseñanza y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, se desarrolla un breve recorrido por los paradigmas o enfoques que se han desarrollado. Para ello se presentan algunos elementos característicos de la evolución, partiendo de una primera clasificación generacional y complementándola a partir de 1960.

Richards, (2001, 3) presenta una clasificación de los enfoques dividiéndolos en: “Método Gramática Traducción (1800-1900), Método Directo (1890-1930), Método Estructural (1930-1960), Método de lectura (1920-1950), Enfoque Audiolingüe (1950-1970), Enfoque Situacional (1950-1970) y Enfoque Comunicativo (1970-actualidad)”

El Método Gramática Traducción está orientado a la gramática y a la traducción poniendo especial atención en la memorización. Se desarrolla con una estructura vertical de términos, amplitud de vocabulario y lista de verbos orientados a la traducción. En la educación formal, se caracterizaba por su fomento del dominio de la gramática, se concretaba en el desarrollo de grados sucesivos descritos en libros de texto – guía, donde el estudiante debía complementar o realizar las tareas asignadas en cada actividad, pero siempre con orientación reflexiva hacia la lengua materna. El Enfoque natural se sustenta en teorías del aprendizaje para encuadrar la enseñanza con métodos que asuman las características propias de la persona y del proceso de aprendizaje. En este paradigma de enseñanza, destacan dos métodos, en primer lugar el método directo o natural en el que se desarrollan actividades basadas en juegos serios, simulaciones y conversaciones sobre los elementos que contiene el currículo es decir, situaciones cotidianas diseñadas en frases cortas y concretas pudiendo desarrollarlas en el idioma materno o en el extranjero. En segundo lugar, destaca el método Berlitz que desarrolló estrategias fundamentadas en el aprendizaje de la lengua materna, es decir, que todo se habla en lengua extranjera, se centran las actividades en las mismas bases de adquisición de la primera lengua y el lenguaje oral, quedando para un segundo plano la gramática formal. El Enfoque estructura o de lectura desarrollaba la fijación por medio de la repetición de las estructuras gramaticales, la forma de trabajo es con escritos de forma pragmática. Para su desarrollo, se considera la lengua materna, se desarrolla la competencia oral y la adecuada escucha, además de la comprensión de los textos por encima de la traducción literal. Se basa en ejercicios que se centran en la repetición, inflexión, reemplazo, reconstrucción de

expresiones, completar frases y situaciones de lenguaje incompletas, cotejar términos, etcétera. El Enfoque Audiolingüe se desarrolla el método audio oral o audiolingual, donde comienzan a relucir los cascos, laboratorio de lengua altamente tecnificados, la instrucción programada es la base del aprendizaje y en el estructuralismo – conductismo, por ello se destacó como un enfoque tecnológico. El Enfoque situacional se centra en el desarrollo de análisis, lecturas y desarrollo de lo oral en una situación específica; en educación, el alumnado debía ceñirse a los temas y enfoques que venían descritos en un material predisuesto, la aportación de este enfoque derivó en la búsqueda de estrategias para un aprendizaje estructurado y funcional del inglés. El Enfoque humanístico afectivo desarrolló diferentes posturas o métodos, en ellos se pueden destacar el silencioso, método comunitario, suggestopedia y el método de Respuesta física total. (Bueno & Martínez, 2002). En el Enfoque comunicativo el alumnado es el protagonista, debe alcanzar una comunicación real y fluida para consolidar competencias de adquisición del idioma, en esto debe desarrollar las destrezas comunicacionales “comprensión oral, expresión oral, comprensión escrita y expresión escrita (listening, speaking, reading and writing)” con un nivel operativo – instruccional, de uso en ambientes específicos y diseñados para su aprendizaje. Para su consecución se desarrolla en tres fases de acuerdo al nivel de consolidación de las competencias, la primera es la nocio-funcional donde se recrean las primeras nociones de situaciones o contextos específicos y se desarrollan las funciones básicas del idioma, primera comunicación oral y escrita, por lo que se hace énfasis en el mensaje más que en la estructura gramatical. La segunda fase o enseñanza por tareas, se hace combinaciones audiovisuales, contextuales y actividades específicas que debe desarrollar el alumnado, tales como experiencias y realidades. La fase poscomunicativo, es para competencias superiores de aplicaciones específicas y construcciones lingüísticas técnicas.

La anterior clasificación permite destacar el nivel de convivencia de los métodos de enseñanza, concentrados en un esquema de desarrollo independiente pero en conjunto, es decir, que en la actualidad hay aplicaciones de métodos de enseñanza diversos. Por otra parte, se han propuesto otras estrategias particulares de enseñanza del inglés como lengua extranjera y el interés en este TFG, es destacar que existen diferentes alternativas como la gamificación para concretar la acción didáctica a partir de estrategias y metodológicas didácticas innovadoras.

4.2. Bilingüismo en España

El aprendizaje de una segunda lengua o una lengua extranjera, implica una concreción de adquisición de competencias, que están evaluadas por organismos o se establecen unos criterios para certificarlas en base a una representación internacional, que en el caso de España se regula por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

En ese sentido, el bilingüismo distingue “a la persona que, además de su primera lengua, tiene una competencia parecida en otra lengua y que es capaz de usar una u otra en cualquier circunstancia con parecida eficacia”. (Siguan & Mackley, 1986, pág. 17).

La situación del aprendizaje de Inglés en España requiere de un análisis detallado que incluye diferentes situaciones. Por una parte, en España conviven cinco lenguas oficiales, el castellano, el catalán, el gallego, el euskera y el valenciano; esta diversidad genera un escenario legal que contempla la cultura plurilingüe según la comunidad autónoma. Por otra, el MCER, establece las orientaciones generales para desarrollar el conocimiento del inglés y otras lenguas en todo el Espacio Europeo.

Esta realidad en el ámbito educativo, se aborda desarrollando diferentes metodologías y con un enfoque hacia las pedagogías activas, para potenciar el aprendizaje significativo y consolidar el perfil de competencias de acuerdo a la etapa de estudio y del contexto del centro educativo.

La situación requiere que se desarrolle en el ámbito escolar y que se contemple la necesidad de abordar diferentes idiomas. En este TFG, el enfoque es sobre el aprendizaje del inglés, que está establecido con carácter general en las disposiciones legales y normativas.

4.3 Aprendizaje de inglés en educación primaria en España

La LOMCE (Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa), que es la ley educativa vigente, proporciona una serie de indicaciones que de obligado cumplimiento en la etapa de Educación Primaria. Entre los objetivos de la etapa, la *ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio por la que se establece el currículo y se regula la implantación la evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*, expresa que los niños y niñas desarrollarán capacidades que le permitan:

“f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.” (p. 4).

En cuanto al uso de las nuevas tecnologías, la *ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación*

primaria en la Comunidad de Castilla y León indica como objetivo “iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran”, además, el Artículo 12 en el que se establecen los Principios Pedagógicos (p.44189) indica que “se promoverá la integración y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula, como recurso metodológico eficaz para llevar a cabo las tareas de enseñanza aprendizaje”. Por lo tanto, es necesario trabajar la asignatura de inglés, así como todas las demás, utilizando los recursos que proporcionan las nuevas tecnologías, por lo tanto gamificar utilizando estos recursos será muy apropiado.

La ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León en sus Principios Metodológicos de Primaria (p.44223) explica que éstos principios “requieren la implicación del docente en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El docente asumirá el papel de creador de situaciones de aprendizaje que estimulen y motiven al alumnado para que sea capaz de alcanzar el desarrollo adecuado de las competencias que se le van a exigir al finalizar la etapa y le capacite funcionalmente para la participación activa en la vida real”. Además, se indica que “Uno de los elementos clave en la enseñanza por competencias es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado. Ello implica un planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su propio aprendizaje”. Todo esto quiere decir que el maestro es responsable de despertar la motivación y el interés en los alumnos, ya que se considera uno de los elementos más importantes en la enseñanza.

El Real Decreto 26/2016, de 21 de julio presenta los objetivos del área de Lengua extranjera que se proponen en correspondencia con los diferentes métodos de enseñanza del inglés, se pueden destacar las siguientes capacidades:

- “1. Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para la realización de tareas concretas diversas relacionadas con su experiencia.
2. Expresarse e interactuar oralmente en situaciones sencillas y habituales que tengan un contenido y desarrollo conocidos, utilizando procedimientos verbales y no verbales y adoptando una actitud respetuosa y de cooperación.
3. Escribir textos diversos con finalidades variadas sobre temas previamente tratados en el aula y con la ayuda de modelos.
4. Leer de forma comprensiva textos diversos, relacionados con sus experiencias e intereses, extrayendo información general y específica de acuerdo con una finalidad previa.

5. Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera.
6. Valorar la lengua extranjera, y las lenguas en general como medio de comunicación y entendimiento entre personas de procedencias y culturas diversas y como herramienta de aprendizaje de distintos contenidos.
7. Manifestar una actitud receptiva y de confianza en la propia capacidad de aprendizaje y de uso de la lengua extranjera.
8. Utilizar los conocimientos y las experiencias previas con otras lenguas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de la lengua extranjera
9. Identificar aspectos fonéticos, de ritmo, acentuación y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera y usarlos como elementos básicos de la comunicación”

Las Orientaciones Metodológicas para la asignatura de inglés dentro de la ley educativa vigente (p.44488), indican que en el aprendizaje de una lengua extranjera, las canciones, poemas, historias y juegos tienen que utilizarse para trabajar el vocabulario en un entorno divertido y motivador, por lo que son ejemplos de actividades a desarrollar en el aula. Por consiguiente, la propia ley plantea que la metodología lúdica puede tener un gran interés para ser llevada a cabo en la asignatura de inglés.

Todo lo mencionado anteriormente nos indica que la incorporación de una metodología de gamificación, con la utilización de las Tecnologías de la Información, en la enseñanza de inglés en Educación Primaria, se considera apropiado y está totalmente respaldado por la ley educativa vigente.

4.4. Concepto de Gamificación

La “gamificación” es un término emergente que nació en el año 2008 acuñado por Rajat Paharia y cuyo uso se generalizó en el año 2010. Existen diferentes formas de interpretar la gamificación que dan lugar a distintas definiciones. Todas ellas coinciden en que la gamificación es la aplicación de las propiedades y los elementos propios del juego en situaciones no lúdicas con el fin de influir en la conducta de las personas, involucrando y motivando a los individuos y de esta forma conseguir diferentes metas dependiendo del ámbito en el cuál se lleve a cabo. Según Huotari & Hamari (2012) una de las metas es proporcionar diversión en los ámbitos no lúdicos. Por su parte, Deloitte considera que una de las metas de la gamificación es explotar la esencia de los juegos: diversión, participación y pasión. Respecto a este aspecto, Kapp (2012) define la gamificación como una actitud, una estrategia de aprendizaje y un movimiento. Por su parte, Yu-Kai Chou lo define como la capacidad de extraer todos los recursos divertidos y adictivos de los videojuegos y aplicarlos en el mundo real o en actividades productivas (Chou, 2014). A partir de la perspectiva de Ray Wang, la gamificación se refiere a la implementación de una secuencia de diseños, procesos y sistemas usados para influenciar, implicar y motivar a individuos, grupos y sociedades para que lleven a cabo unos comportamientos y consigan los resultados deseados. (Wang, 2011)

El contexto donde se desarrolla la gamificación, incluye aquellos espacios académicos donde tenga presencia el juego con fines formativos, con un enfoque hacia el aprendizaje significativo y que se puede desarrollar con juegos artesanales, físicos, de libre ejecución en espacios o con la aplicación de tecnologías de la información y comunicación (en adelante TIC). (Contreras y Eguia, op cit.).

González (2017), destaca la aplicación de la gamificación como estrategia de motivación en la formación de equipos profesionales, que se está empleando en el marketing como consolidación de nuevas tendencias en el comportamiento de las personas para consolidar un aprendizaje de forma permanente.

El enfoque didáctico de la gamificación se ubica en el constructivismo, que genera motivación, autoreconocimiento y origina un ambiente compartido donde se involucra el aprendizaje cooperativo y el trabajo en equipo. (Salen y Zimmerman, 2004). La gamificación fomenta el aprendizaje por medio del juego, el cual debe ser atractivo y motivador, con características específicas para el grupo donde se desarrolle; por esto, hay que programar cada actividad y construir un recorrido de las actividades a realizar para garantizar la validez de la estrategia. En ese sentido, la gamificación requiere establecer las normas o pautas del juego, pero evitando derivar en los juegos serios, que son los que se han diseñado con un fin específico y que no se

enfocan en el ocio, por lo que el centro es realizar el juego sobre el aprendizaje. (Deterding et al., 2011).

García, (2019, 39) cita a Werbach y Hunter (2012) para mostrar la jerarquía de los elementos de la gamificación, que se desarrollan en dinámicas, mecánicas y componentes, siendo los elementos de mayor nivel en el juego, los más abstractos que son las dinámicas, el nivel intermedio son las mecánicas y los más específicos los componentes del juego.

Figura 1: Elementos de gamificación



Fuente: (García, op cit).

Estos elementos se categorizan de manera positiva o negativa en los jugadores, por lo que el enfoque de la gamificación requiere de una preparación previa para reforzar los niveles de logro por parte del alumnado, pues en la ejecución del juego se fomenta la competitividad, lo que deteriora el objetivo educativo de la estrategia, pues el alumnado tiende a centrarse en los niveles de éxito frente a sus compañeros.

Estas son las diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en juegos, que el segundo se centra en la realización del juego y los logros en el mismo, mientras que la gamificación persigue el aprendizaje empleando el juego. (García, op. Cit.)

En conclusión, la gamificación se basa en utilizar las mecánicas, la estética y el pensamiento propios del juego para involucrar a las personas, motivar a la acción, fomentar el aprendizaje y resolver problemas. (Kapp, 2012)

4.5. ¿Cómo se aplica la gamificación en Educación Primaria?

La gamificación ha sido abordada en la educación de forma progresiva, su irrupción comienza en educación infantil y actualmente se presenta en todos los niveles y sectores educativos. Esa tendencia no solo ha tenido presencia en educación, sino que también destaca en otras áreas de formación profesional y de capacitación de personal. (García, et al)

En cuanto a su utilidad en educación, las investigaciones han sido múltiples y el enfoque es la aplicación de juegos diseñados y estructurados como dinámicas que involucran directamente al alumnado, lo motivan y generan espacios creativos de aprendizaje. (Teixes, 2015).

La gamificación en la enseñanza y especialmente en Educación Primaria, consistiría en aplicar todos los aspectos atrayentes que provocan que las personas participemos en juegos al proceso de enseñanza-aprendizaje. El propósito es implicar a los alumnos a nivel cognitivo, afectivo y de comportamiento en las distintas actividades, mejorando su aprendizaje y fomentando la resolución de problemas.

Las técnicas y recursos utilizados en los juegos poseen elementos capaces de motivar al usuario, mantener su interés y desafiarle a resolver problemas. En los enfoques de gamificación estos elementos son usados para lograr una involucración en los participantes

En uno de los artículos de Rick Raymer denominado “Gamification:Using Game Mechanics to Enhance Learning” (Raymer, 2011), aparecen diferentes pasos para aplicar los elementos de los juegos de tal forma que consigan implicar a la persona en la actividad. Son los siguientes:

Marcar las metas y los objetivos específicos para conseguirlas. En los juegos aparecen diferentes niveles de objetivos en función de si son a largo plazo (completar el juego), a medio plazo (completar los niveles en el juego) y a corto plazo (completar las misiones de los niveles). Normalmente los requisitos para completar un determinado juego son cada vez más complejos. De esta manera, los jugadores aprenden y practican las habilidades que les permitirán enfrentarse a situaciones desafiantes a lo largo del juego.

Nos basaremos en la estructura típica de los videojuegos para diseñar propuestas de gamificación en el aula. De esta forma, debemos dividir el trabajo en objetivos a largo, medio y corto plazo. Así, los alumnos adquirirán las habilidades de forma progresiva, practicándolas antes de demostrar el dominio de estas en las pruebas de evaluación. A continuación, se muestran dos formas diferentes de plantear los objetivos en una propuesta de gamificación:

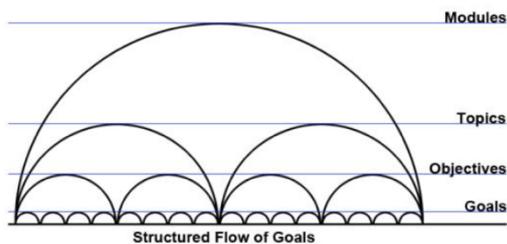


Figura 1: Flujo lineal de objetivos.

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

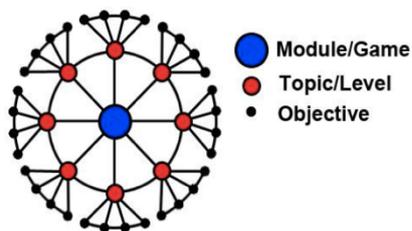


Figura 2: Estructura no lineal de objetivos

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

La figura 1 responde a un modelo de composición lineal que necesita que la persona supere una secuencia de metas para lograr unos objetivos que paralelamente proporcionan un dominio de unos temas para completar con éxito una unidad. Este sistema posibilita que los aprendices practiquen las capacidades antes de la evaluación.

La figura 2 muestra un modelo de progresión no lineal de tal manera que el aprendiz puede escoger cómo actuar durante toda la actividad. Cada una de las líneas y puntos son necesarios sin embargo, pueden cumplirse en el orden que se desee. Esto podría motivar a los alumnos, pero es fundamental considerar que se incrementa la dificultad en el desarrollo de la actividad o del juego.

Por otro lado, es fundamental considerar el **estado de “flujo”** descrito por Mihaly Csikszentmihalyi (1991) en su obra “Flow: The Psychology of Optimal Experience” que hace referencia a un estado de concentración, de motivación intrínseca en el que las capacidades de una persona permanecen plenamente relacionadas para superar un reto. Tal y como refleja Mihaly en su obra, estas experiencias en las que el individuo se encuentra en estado de flujo implican un equilibrio entre el desafío de la tarea y las habilidades de quien las realiza. De esta manera, si el desafío excede las capacidades de la persona, esta sentirá ansiedad, y si las capacidades de la persona exceden el desafío, el desafío se convertirá en una actividad aburrida.

Esto último debemos considerarlo a la hora de diseñar materiales para ejercer la gamificación en Educación Primaria. En el aprendizaje, debemos considerar que el reto empieza con la introducción de nuevos conocimientos y habilidades que van haciéndose más complicados a medida que se avanza en contenidos. Por consiguiente, debemos lograr que las habilidades de los estudiantes aumenten de manera progresiva para hacer frente a los diferentes objetivos de aprendizaje. Finalmente, en el momento de la evaluación, los alumnos tienen la oportunidad de demostrar el grado de adquisición de los nuevos conocimientos y de llegar a ese estado de flujo que proporciona satisfacción en las personas.

Para lograr la involucración del individuo, también es importante **facilitar la máxima información posible a los alumnos** para que sean capaces de hacer la actividad por sí mismos,

evitando el sentimiento de inferioridad que podría surgir al enfrentarse a la actividad y sentirse perdidos o confusos.

Además, podría ser interesante **medir el progreso**; es una manera de retroalimentación que motiva a las personas a continuar realizando una actividad ya que se percibe como una recompensa por el trabajo realizado. La forma más positiva es enseñar el progreso de manera visual aunque puede realizarse de diferentes maneras.

Con respecto a este tema, debemos **premiar el esfuerzo**, no solamente el éxito, por medio de esquemas de recompensas basadas en el tiempo o en el número de actividades realizadas por el estudiante.

Este aspecto es importante ya que a las personas nos gusta ser reconocidas por nuestro trabajo aunque no se haya llevado a cabo un esfuerzo extraordinario. Por ello, es mejor dar muchas pequeñas recompensas que una grande. Respecto a ello, es importante considerar que la recompensa debe estar en proporción con el esfuerzo realizado para conseguirla para lograr que esta sea efectiva. Es una forma de retroalimentación y ayuda a trabajar la persistencia de la persona en la actividad.

Por último debemos considerar el valor de la **aceptación de los compañeros** que es una estrategia de motivación ya que, en la sociedad actual, las opiniones de las demás personas sobre nosotros a menudo tienen una gran trascendencia en nuestras vidas. Por ello, una manera de motivar a los alumnos es dándoles la posibilidad de que sus compañeros vean las diferentes recompensas que cada uno ha ganado.

4.5.1 ¿Por qué aplicar los elementos atrayentes de los juegos en el ámbito de la enseñanza?

Prensky en su obra *Digital game-based learning* (Prensky, 2001) habla del valor de los videojuegos como medio para lograr un aprendizaje significativo ya que, por medio de ellos, los alumnos pueden llevar a cabo actividades ligadas a la vida real, promueve el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas y la toma de decisiones, desarrollar el pensamiento estratégico así como la persistencia.

La implementación de videojuegos como método de enseñanza se basa en diferentes enfoques que Begoña Gross Salvat (2009) categoriza en:

El uso de los videojuegos como contexto

Los videojuegos crean nuevos universos sociales y culturales convirtiéndose en poderosos contextos de aprendizaje debido a que los jugadores participan en estos mundos virtuales realizando actividades que son significativas, empíricas, sociales y epistemológicas al mismo tiempo. De esta manera, se aprende a través del pensamiento integrado, la interacción social y la tecnología. Por lo tanto, los jugadores no tienen que enfrentarse a palabras y símbolos separados de la realidad para aprender, ya que pueden vivir ellos mismos las experiencias en un entorno de

juego. En definitiva, los mundos virtuales permiten la comprensión de contenidos en un contexto determinado integrando la acción y el conocimiento. (David Williamson Shaffer, Kurt R. Squire, Richard Halverson, James P. Gee, 2005)

El aprendizaje inmersivo

El aprendizaje inmersivo es lo que diferencia a los juegos educativos de los videojuegos. En los juegos educativos el aspecto de mayor relevancia es el contenido que queremos trabajar. Sin embargo, en los videojuegos lo que destaca es la acción por medio de experiencias en las que los jugadores tienen que tomar decisiones y analizar las consecuencias. La aplicación de la gamificación en el campo educativo debe conseguir una conexión entre ambos aspectos, haciendo consciente al jugador de los aprendizajes que está adquiriendo a través del videojuego. (Salvat, 2009)

El desarrollo de las soft-skills

El término soft-skills se refiere a un grupo de capacidades relacionadas con la comunicación interpersonal y la manera de afrontar las adversidades. Algunos ejemplos son la capacidad para trabajar en equipo, la resolución de conflictos o la motivación. En la sociedad actual, también denominada sociedad de la información, se le da más importancia al desarrollo de competencias que a la adquisición de una serie de contenidos debido a que tenemos fácil acceso a grandes cantidades de información a través de numerosos medios. Sin embargo, el trabajo de las competencias se centra sobre todo en aquellas relacionadas con el desarrollo de tareas específicas en diferentes áreas de conocimiento, dejando a un lado las denominadas soft-skills. En este aspecto los juegos proporcionan oportunidades a los estudiantes de desarrollar estas habilidades a través de la comunicación, la resolución de problemas, el aprendizaje colaborativo, la toma de decisiones, la reflexión, etc. Por ello, el profesorado puede utilizar estos contextos de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial.

El aprendizaje complejo

Los videojuegos muestran un contexto complejo en el que los jugadores tienen que considerar numerosas variables que se traducen en diferentes niveles de aprendizaje tal y como establece Prensky (2005):

- El nivel más básico está relacionado con la práctica y se basa en aprender a mantener el control con la interacción con la pantalla.
- El segundo nivel está relacionado con las normas del juego que normalmente se aprenden por medio de la técnica de ensayo-error.
- El tercer nivel se relaciona con la estrategia que aprenden los jugadores a medida que dominan el juego.

- El último nivel está relacionado con la adquisición de valores y con una visión cultural acerca del funcionamiento social del mundo.

4.6 La gamificación en Educación Primaria

Es fundamental señalar que estamos frente a una generación de nativos digitales tal y como exponía Prinsky (2001) que poseen diferentes maneras de aprender y de pensar.

De esta manera, el propósito fundamental de la gamificación en la Educación Primaria es realizar una experiencia de aprendizaje más llamativa y efectiva para el alumno, además de proporcionarle la posibilidad de interactuar con sus compañeros. (Flores, 2015).

En el artículo de Jorge Francisco Figueroa Flores titulado “Using Gamification to Enhance Second Language Learning”, se presenta un modelo de cinco pasos tomado del trabajo de Huang and Soman (2013) (Wendy Hsin-Yuan Huang, Dilip Soman, 2013) para aplicar la gamificación en educación. Estas pautas son las que se muestran a continuación:

1. Conocer al conjunto de individuos a los que va dirigido el programa de gamificación y el entorno en el que se llevará a cabo. De esta manera, el profesor va a poder definir cuales son los pain points, es decir, los componentes que dificultan que el estudiante alcance los objetivos. Algunos ejemplos podrían ser: la atención, la motivación, las habilidades, el orgullo, etc. Teniendo presente todos estos aspectos, se van a poder seleccionar aquellos elementos de la gamificación que pueden usarse para diseñar el programa y los recursos.
2. Definir los objetivos de aprendizaje, que son clave para lograr el éxito en un programa educativo. Deben ser de tres tipos: de enseñanza general (por ejemplo, hacer que el estudiante complete una prueba de evaluación), específicos (por ejemplo, ser capaz de desarrollar una tarea o comprender un concepto) y comportamentales (por ejemplo, conseguir que los alumnos estén concentrados o que realicen más rápido la tarea).
3. Estructurar la experiencia, descomponiendo el programa en diferentes partes y estableciendo los puntos principales del programa, lo que permite secuenciar el conocimiento y medir el aprendizaje que los estudiantes tienen que alcanzar al finalizar cada etapa del programa. Además, de esta manera se pueden identificar más fácilmente los obstáculos que pueden aparecer en cada etapa.
4. Identificar los elementos de la gamificación que queremos aplicar teniendo en cuenta las diferentes etapas del programa. Para ello se deberá tener en cuenta los mecanismos de seguimiento, la unidad de medida para llevar a cabo la evaluación, los niveles, las normas y la retroalimentación.

4.6.1 Aplicación de la gamificación para la enseñanza del inglés.

Aprender una lengua extranjera es un proceso extenso y complejo en el cual el individuo debería implicarse física, intelectual y emocionalmente para poder lograr el conocimiento de una nueva lengua, una nueva cultura, una nueva forma de pensar, de sentir y de actuar. Brown (2000) explica los dominios cognitivos y afectivos necesarios para el aprendizaje de una segunda lengua extranjera. De esta forma, centrándonos en los componentes afectivos podemos encontrar numerosas variables relacionadas con la personalidad como la autoestima, la inhibición, la extroversión, la capacidad para tomar riesgos, la ansiedad, la empatía y la motivación.

La motivación es una de las condiciones indispensables para que el aprendizaje de una lengua extranjera sea efectivo, siendo uno de los objetivos más relevantes de la gamificación. Shunk, Pintrich y Meece definen la motivación como el proceso que fomenta el inicio y la persistencia de un comportamiento que persigue un objetivo (D.H Schink, 2010). Lepper en su obra *Cognition and Instruction* distingue dos tipos de motivación:

Motivación intrínseca: Se produce una vez que las recompensas se centran en el proceso más que en los resultados finales de la actividad. De esta manera, la persona lleva a cabo la actividad por la diversión que le proporciona, por el sentimiento de realización que se genera en ella, por el aprendizaje que conlleva, etc. Por lo tanto, la motivación procede del interior de la persona. (Lepper, 1988).

Motivación extrínseca: En este caso el comportamiento se desarrolla para obtener una recompensa o para evitar un castigo, de tal forma que la motivación no procede del interior del individuo sino del exterior. Ciertos ejemplos podrían ser conseguir una nota alta, un certificado, una insignia, un premio o la admiración de otras personas. (Lepper, 1988)

Con respecto al aprendizaje de una lengua extranjera, los estudios sobre la motivación en este entorno diferencian entre motivación instrumental e integrativa. La primera se refiere a la adquisición de una lengua extranjera desde un punto de vista más funcional, considerándola como un medio para conseguir unos objetivos instrumentales, como por ejemplo leer un manual técnico. Por otro lado, la motivación integrativa es el deseo de sumergirse en la cultura de los hablantes de una segunda lengua extranjera y establecer un intercambio social. (Brown H. , 2000)

La gamificación usa ambos tipos de motivación para poder adaptarse al estudiante que aprende una segunda lengua extranjera. De esta manera, se utilizan recursos del juego como las recompensas, los puntos y las insignias que suponen una fuente de motivación externa, y elementos que generan un sentimiento de pertenencia al juego, de involucración o de realización, alcanzando una motivación intrínseca.

4.6.2 Recursos para gamificar el aula

Según Casado (2016), se consideran prácticas de gamificación las experiencias en las que se generan entornos de juego para desarrollar actividades y afianzar una serie de conocimientos en los estudiantes. Durante los últimos años, han ido apareciendo numerosas herramientas que ayudan a diseñar estos contextos de juego y por consiguiente, realizar la gamificación.

Algunas de las herramientas más utilizadas son:

- **Kahoot:** Es una plataforma educativa basada en juegos de preguntas y respuestas. El usuario puede crear cuestionarios, discusiones o encuestas de cualquier tipo y sobre cualquier tema. Una vez creado, se puede proyectar a los alumnos, que introducirán una clave de acceso en su dispositivo digital para acceder al cuestionario. Una vez se encuentren conectados todos los alumnos, van apareciendo las preguntas y los estudiantes van respondiendo en su propio dispositivo, pudiendo ver los resultados y las puntuaciones en la pantalla común.
- **Duolingo:** Es un sitio web destinado al aprendizaje de un idioma y a la traducción de textos. El usuario obtiene recompensas a medida que va teniendo un seguimiento continuo de sus avances en el idioma que esté aprendiendo.
- **Genially:** Es una herramienta que permite crear diferentes presentaciones interactivas. Se caracteriza por las animaciones, la interactividad y la integración de los contenidos, Mediante las animaciones logras atraer a los alumnos sobre todo con los efectos visuales, con la interactividad los alumnos serán los protagonistas de su aprendizaje y gracias a la integración puedes disponer de contenidos que ofrecen otras plataformas como videos, gráficos...
- **Plickers:** Es una aplicación con un funcionamiento parecido a Kahoot, sin embargo tiene la ventaja de que no se necesita que cada alumno cuente con su propio dispositivo. El usuario puede generar diferentes clases en la aplicación e incorporar el nombre de los estudiantes, a los que se les asignará una tarjeta (diferente a cada uno). Las tarjetas poseen un dibujo parecido a los de un código QR (con forma cuadrada) y cuatro letras en pequeño (A, B, C y D), una a cada lado del cuadrado.

Una vez van apareciendo las cuestiones de respuesta múltiple en la pantalla, los alumnos van a poder contestar enseñando su tarjeta y poniendo la letra de la respuesta que creen que es la adecuada en la parte de arriba. Después de cada pregunta, el maestro puede mostrar lo que ha respondido cada uno, dándoles un feedback inmediato. Además, esta aplicación cuenta con la ventaja de que el profesor tiene un registro donde se guardan

cada una de las respuestas de cada alumno a todos los cuestionarios que se realicen, por lo que resulta de gran ayuda en el momento de evaluarlo.

- **ClassDojo:** Es una plataforma que permite generar un aula con todos sus alumnos. Cada estudiante está representado por un monstruo y a su lado pondrá los puntos que tiene. El maestro puede crear diferentes estándares que puntuar tanto de forma positiva como de manera negativa. De este modo los alumnos reciben una retroalimentación constante tanto a nivel individual como grupal, ya que además tiene la posibilidad de grupos dentro de la clase. Este sistema de puntos, además de servir de ayuda a la hora de evaluar el trabajo diario de los alumnos, permite generar además un sistema de recompensas por el que los estudiantes reciban premios de toda clase dependiendo de los puntos que tengan, lo que les motiva mucho y los anima a esforzarse para lograr lo máximo. Si el maestro lo desea, puede conectar a los padres al aula para que puedan seguir la progresión de sus hijos y para tener una comunicación directa.
- **Juegos tradicionales.** Este tipo de juegos también tienen la posibilidad de emplearse para gamificar en educación. Existe una gran variedad y además suelen ser conocidos por los alumnos, por lo tanto, bastaría con adaptarlos de manera correcta a los contenidos que se pretendan trabajar. Por ejemplo, es sencillo adaptar un juego de la oca, convirtiendo las diferentes casillas en pruebas o actividades que trabajen los contenidos que el maestro quiera.

Como opinión personal, destacaría que esta clase de aplicaciones y herramientas son una enorme ayuda para los maestros. La mayor parte resultan muy simples de usar y proporcionan un abanico de posibilidades bastante extenso. Además, como ya se ha hablado anteriormente, estos recursos llaman mucho la atención de los alumnos, incrementando su interés y sus ganas de aprender. Por esta razón, es fundamental que los profesores busquen la manera de documentarse constantemente de las novedades que van apareciendo. Las redes sociales como “twitter”, “Instagram” o “facebook” ofrecen la posibilidad de facilitar mucho el acceso a dichas novedades, ya que en ellas se pueden encontrar páginas y blogs que se renuevan constantemente y presentan infinidad de recursos, permitiendo además el contacto y la relación entre maestros de cualquier lugar.

4.6.3 La cooperación dentro de la gamificación

Es muy importante sumar la cooperación en el proceso de enseñanza, especialmente en el proceso de gamificación.

Según Piaget el núcleo de todo proceso de enseñanza-aprendizaje reside en la interacción social porque el conocimiento no se construye por uno mismo, sino a través de la interacción con los demás.

Hay que tener en cuenta que, en el proceso de enseñanza, especialmente en los proyectos de gamificación, la cooperación es fundamental. Además, utilizando el juego como elemento principal, debemos ser conscientes de los beneficios que esto aporta al proceso.

Como dijeron Granados y Garayo (2015) los principales beneficios de los juegos cooperativos son:

- Ayudar a construir relaciones y habilidades sociales positivas que conducen a crear un ambiente de aprecio mutuo.
- Desarrollar la empatía y la comunicación con respeto frente a la comunicación autoritaria.
- Contribuye al aprendizaje.
- Permite a todos los miembros participar en el trabajo y crear un clima de confianza.
- Permite desarrollar el aprecio y el auto concepto trabajando así la autoestima, la confianza y la seguridad.

Para llevar la cooperación a un entorno educativo, las personas deben comprender los elementos necesarios para que funcione. Más precisamente, se deben considerar los elementos básicos de la integración en el aula, como explican Johnson & Holubec (1999):

- Interdependencia positiva, los profesores deben proponer tareas claras y objetivos grupales. Los miembros de un grupo deben ser conscientes de que los esfuerzos de cada miembro no solo son beneficiosos para ellos mismos, sino también para los demás.
- Responsabilidades individuales y grupales: el grupo debe asumir la responsabilidad de lograr sus objetivos y cada miembro será responsable de completar su parte del trabajo.
- Estimular la interacción, preferiblemente cara a cara, donde los estudiantes deben trabajar juntos para completar una tarea en la que todos promueven el éxito de los demás, comparten los recursos existentes y se ayudan y apoyan mutuamente.
- Enseñar a los alumnos las relaciones interpersonales y grupales. Los miembros del equipo deben comprender cómo es el liderazgo, tomar de decisiones, crear una atmósfera de confianza, comunicarse, manejar conflictos y estar motivados para hacerlo.

Es importante que todos estos elementos se incorporen en el proceso de gamificación, su combinación será un beneficio trascendente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

5 MARCO METODOLÓGICO

5.1 Propuesta didáctica: SILENCE CIRCUS

La siguiente propuesta de intervención tiene como objetivo aplicar la gamificación en el ámbito educativo con la intención de conseguir una mayor motivación en el alumnado a la hora de aprender una segunda lengua extranjera y, sobre todo, conseguir un involucramiento del mismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera inglés.

Para ello, he diseñado un proyecto en el cual se integran los elementos de los juegos que se consideran más motivadores como la narración, las recompensas, la satisfacción personal al ir superando una serie de misiones, etc. De esta manera, el proceso de enseñanza-aprendizaje se centra en el alumno y en la adquisición de una serie de destrezas en la lengua inglesa.

En este contexto, he optado por un paradigma educativo orientado hacia la adquisición de competencias desde la perspectiva implícita de los modelos racionales críticos sociales y prácticos (López Pastor, 1999; López Pastor, Monjas y Brunicardi, 2003; Ruiz Omeñaca, 2010).

De este modo y a partir de una visión constructivista, se presta especial atención a la actividad de cada alumno/a en la construcción de conocimientos, a partir de lo ya conocido y promoviendo la integración del saber, “saber hacer” y “saber ser” en la resolución personal de situaciones complejas.

Se progresa, de este modo, desde lo trazado a partir de la perspectiva cognitiva que asienta los procesos didácticos sobre la construcción personal, para, sin contradecir literalmente estos planteamientos, avanzar un paso más allá hacia procesos de reflexión acción, conectados ahora con el contexto social, y vinculados a la aplicación práctica del conocimiento (Sebastiani, Blázquez y Borrachina, 2009; Contreras y Cuevas, 2011).

Además, se trata de contribuir al desarrollo de personas dueñas de su propio destino, capaces de desenvolverse con libertad y responsabilidad, y de propiciar la construcción de sociedades más justas y solidarias (Gimeno Sacristán, 2008; Marina y Bernabeu, 2007; Ruiz Omeñaca, 2012).

Esta unidad didáctica se llevará a cabo en sexto de educación primaria y está basada en el Real Decreto 126/2014 de 28 febrero por el que se establece el currículo básico para la etapa de educación primaria.

5.1.1 Temporalización

La propuesta de intervención esta formada por seis sesiones que se llevarán a cabo a lo largo de tres semanas, en las clases que el profesor considere para así incluir el factor sorpresa ya que los niños nunca sabrán cuando van a realizar la siguiente actividad.

De esta forma, conseguiremos que la técnica sea novedosa a la hora de aplicarla, evitando así que los alumnos se aburran y dejen de participar en las actividades.

5.1.2 Características del grupo

El grupo está compuesto por 25 alumnos, es un grupo trabajador, pero inquieto, lo que les hace tener muchas dificultades de atención y comprensión, dando lugar a los despistes continuos y a la baja concentración en la realización de las actividades.

El ambiente en el aula es muy bueno, aunque algunos alumnos suelen provocar conflictos y son muy habladores e inquietos. La mayoría tienen un buen rendimiento académico, aunque a menudo comenten errores provocados por la falta de atención

Aunque la dedicación y el trabajo del profesor mantiene a sus alumnos entusiasmados y dispuestos a trabajar, algunas personas tienen poco entusiasmo, lo que se puede ver en su actitud y comportamiento en el aula

5.1.3 Diseño

El diseño de esta propuesta responde al objetivo de verificar el impacto de una metodología basados en el juego, gamificación, en la motivación de los estudiantes en comparación con el uso de las metodologías tradicionales de enseñanza.

Tal y como expliqué en el marco teórico, uno de los elementos más importantes del juego para lograr la involucración de los alumnos es la narración, es decir, la historia; que tiene como objetivo ser el hilo conductor durante el desarrollo de la unidad y dar sentido a cada una de las acciones realizadas. Por ello, este proyecto sucede en el circo, durante la función principal ha sucedido un asesinato y uno de los payasos a muerto. Los niños se convertirán en detectives para lograr resolver el asesinato; para ello tendrán que realizar diferentes actividades cada día que les irán dando pistas de cada personaje para que al final de la unidad ellos descubran al asesino.

He elegido la temática del circo porque como señala Mercé Mateu (2003) el circo es una palabra que trasciende la realidad, nos acerca a sonrisas, a la fantasía, a sueños, milagros... Es el espacio donde lo imposible puede hacerse visible alejándonos de la monotonía, la fuerza, la gravedad y

la vida cotidiana. Además, tiene un atractivo especial, seduce, atrae y provoca la motivación implícita en lo mágico

Por otro lado, contiene un potencial educativo incuestionable y en esta unidad didáctica constituye un espacio para la creación cooperativa buscando procesos educativos potencialmente enriquecedores donde los niños sean los protagonistas de su aprendizaje. Así mismo todas las actividades realizadas a lo largo de la unidad se enmarcarán en un entorno de respeto, colaboración, trabajo en equipo y empatía desarrollando ciertos valores que son realmente necesarios en la formación como personas y en las relaciones sociales.

5.1.4 Metodología

En esta unidad didáctica se llevará a cabo la gamificación mediante una metodología basada en el aprendizaje por tareas. La herramienta de gamificación que se utilizará será un escape room donde los niños tendrán que resolver actividades en cada sesión para solucionar el misterio del circo y salvar a todos sus miembros.

Durante el desarrollo de la unidad se llevará a cabo una metodología activa, motivadora y participativa. Está basada en un aprendizaje significativo, lo que significa que los estudiantes establecen vínculos entre sus conocimientos previos y los nuevos. Es importante conocer la estructura cognitiva de los estudiantes y los conceptos que previamente manejan junto con su grado de estabilidad. Se abordará la diversidad en todo momento y se promoverá el trabajo en equipo y cooperativo.

Las actividades se desarrollarán siguiendo una estrategia de simulación metodológica, que busca promover el "know-how". Se ha optado por utilizar esta metodología porque, además de la coeducación, permite a los niños adquirir valores sociales, desarrollar la empatía, interactuar con una realidad cercana, ser protagonistas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollar habilidades específicas.

Durante toda la unidad se seguirán los siguientes principios metodológicos

- **A partir de ideas previas:** es decir, analizar el punto de partida de los alumnos para que el profesor conozca la base que tienen y a partir de ella se construyan nuevos conocimientos. Es algo favorable cada vez que se introduce algo nuevo.
- **El juego:** es un conjunto de retos que motivan y llaman la atención del niño, la mayoría de las veces nos permiten aprender inconscientemente de una manera divertida.

- **Autonomía:** en esta unidad proponemos varias actividades en las que los estudiantes tienen que ser capaces de avanzar activamente en su aprendizaje, tomando sus propias decisiones.
- **Trabajo cooperativo y colaborativo:** los estudiantes deben trabajar juntos para lograr objetivos comunes. Esto favorece la comunicación, la unidad, la solidaridad, la motivación y muchos otros valores del equipo.
- **Co-evaluación:** realizada al final de la unidad. Involucrar a los estudiantes en este proceso del que no suelen formar parte.
- **Socialización:** es esencial a lo largo de toda la Unidad Didáctica ya que la mayoría de las actividades son grupales.
- **Individualización:** a pesar de ser casi todas las actividades, las características individuales de cada alumno se tienen en cuenta, adaptándose así a las necesidades individuales de cada uno.
- **Globalización:** los alumnos perciben los contenidos como un todo integrado en torno a diferentes ejes, ideas sobre temas de la vida cotidiana, favoreciendo así las relaciones entre contenidos.

5.1.5 Actividades

En este apartado se muestra las sesiones de la unidad, así como los contenidos y estándares de aprendizaje que se trabajaran en cada una de ellas.

Todas las tablas de las actividades están incluidas en anexos con el input de cada actividad.

Sesión 1	
<p style="text-align: center;">Objetivos</p> <p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo, esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.</p> <p>Iniciación en el uso, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando una actitud crítica hacia los mensajes que reciben y desarrollan.</p> <p>Desarrollar sus capacidades afectivas en todas las áreas de la personalidad y en sus relaciones con los demás</p>	<p style="text-align: center;">Contenidos</p> <p>BLOQUE 1: COMPRENSIÓN DE TEXTOS ORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de comprensión: Uso de información previa sobre el tipo de tarea y tema. - Estrategias de comprensión: Diferentes tipos de comprensión (sentido general, información esencial, puntos principales). - Estrategias de comprensión: Formulación de hipótesis sobre el contenido y el contexto. <p>BLOQUE 2: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES: expresión e interacción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender el mensaje claramente, distinguiendo la idea principal u otras ideas y su estructura básica. <p>BLOQUE 4: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Movilización y coordinación de sus propias competencias generales y comunicativas para realizar eficazmente la tarea (revisar lo que se sabe sobre el tema, lo que se puede o se puede decir, etc.) - Realización: Soporte de conocimientos previos (uso de lenguaje prefabricado, etc.).
<p>Criterios de evaluación</p>	
<p>BLOQUE 1: COMPRENSIÓN DE LOS TEXTOS ORALES</p> <p>-Identificar el sentido general, la información esencial y principal. Puntos en textos orales muy cortos y sencillos en inglés.</p> <p>-Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje.</p> <p>BLOQUE 2: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES: expresión e interacción</p> <p>-Saber aplicar las estrategias básicas para producir textos orales monológicos o dialógicos muy cortos y simples.</p> <p>-Para ser entendido en intervenciones breves y simples, aunque las vacilaciones iniciales, las vacilaciones, las repeticiones y las pausas son evidentes y frecuentes.</p> <p>BLOQUE 4: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS</p> <p>- Conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos muy cortos y simples</p> <p>- Cumplir la función comunicativa principal de ese texto escrito.</p>	
Actividades	Temporalización
Presentación	5 minutos
¿Eres tu el asesino?	10 minutos
Todo lo que tienes que saber sobre el presente perfecto	5 minutos
Cosas que he logrado	15 minutos
Kahoot	15 minutos

Actividad: 1 Sesión: 1		
Título: SILENCE CIRCUS	Tipo: Introductoria	Temporalización: 5 minutos
Organización de la clase: Los estudiantes estarán sentados de forma individual	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Mensaje 	
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Introducir la unidad 		
Desarrollo de la actividad: <p>En esta actividad el maestro presentará la unidad, para ello aparecerá en clase un mensaje del circo donde se les cuenta a los niños que ha sucedido un asesinato en el circo y se les pide su colaboración para resolverlo.</p>		

Actividad: 2 Sesión: 1		
Título: ¿ERES TÚ EL ASESINO?	Tipo: Refuerzo	Temporalización: 10 minutos
Organización de la clase: Los alumnos se sentarán de forma individual	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas de los personajes 	
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar la forma interrogativa del presente perfecto. • Analizar la información. • Crear un ambiente confortable para la participación activa de los estudiantes. • Desarrollar estrategias orales en los estudiantes. 		
Desarrollo de la actividad <p>La maestra les muestra a los alumnos el mapa del circo y les pregunta ¿habéis estado alguna vez en el circo? (escribiendo esta pregunta en la pizarra). La maestra pedirá ayuda de varios niños, cada uno tendrá una hoja con información que leerán individualmente. Después el resto de la clase les preguntara utilizando el presente perfecto para que les respondan sus compañeros si o no</p>		

Actividad: 3 Sesión: 1		
Título: TODO LO QUE TIENES QUE SABER SOBRE EL PRESENTE PERFECTO	Tipo: Reinforcement	Temporalización: 5 minutos
Organización de la clase: Los alumnos se sentarán de forma individual	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Poster del presente perfecto (Anexo 3) 	
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • Adquirir la estructura y los usos del presente perfecto 		
Desarrollo de la actividad En esta actividad la maestra realizará una breve explicación sobre el presente perfecto utilizando un poster ilustrativo.		

Actividad:4 Sesión: 1		
Título: COSAS QUE HE LOGRADO	Tipo: Refuerzo	Temporalización: 15 minutos
Organización de la clase: Los alumnos se sentarán de forma individual	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Material de clase (cuaderno, bolígrafos...) 	
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades en la expresión escrita • Adquirir la estructura del presente perfecto 		
Desarrollo de la actividad: Los alumnos en su cuaderno dibujarán una carpa de un circo, dentro de ella tendrán que escribir varias cosas que hayan logrado, utilizando correctamente el presente perfecto.		

Actividad: 5 Sesión: 1		
Título: Kahoot	Tipo: Refuerzo	Temporización: 15 minutos
Organización de la clase: Los alumnos se sentarán de forma individual	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores • https://embed.kahoot.it/bd4c372b-1a2b-4ef8-b2bc-09e0484e0fe1 	
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • Aprender mientras juegan • Desarrollar la competencia digital 		
Input: Los alumnos harán cada uno con su ordenador un Kahoot sobre el presente perfecto		

Sesión 2

Sesión 2	
<p style="text-align: center;">Objetivos</p> <p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo, esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.</p> <p>Iniciación en el uso, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando una actitud crítica hacia los mensajes que reciben y desarrollan.</p> <p>Desarrollar sus capacidades afectivas en todas las áreas de la personalidad y en sus relaciones con los demás</p>	<p style="text-align: center;">Contenidos</p> <p>BLOQUE 1: COMPRENSIÓN DE TEXTOS ORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de comprensión: Uso de información previa sobre el tipo de tarea y tema. - Estrategias de comprensión: Diferentes tipos de comprensión (sentido general, información esencial, puntos principales). - Estrategias de comprensión: Formulación de hipótesis sobre el contenido y el contexto. <p>BLOQUE 2: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES: expresión e interacción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender el mensaje claramente, distinguiendo la idea principal u otras ideas y su estructura básica. -
<p>Criterios de evaluación</p> <p>BLOQUE 1: COMPRENSIÓN DE LOS TEXTOS ORALES</p> <p>-Identificar el sentido general, la información esencial y principal. Puntos en textos orales muy cortos y sencillos en inglés.</p> <p>-Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje.</p> <p>BLOQUE 2: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES: expresión e interacción</p> <p>-Saber aplicar las estrategias básicas para producir textos orales monológicos o dialógicos muy cortos y simples.</p> <p>-Para ser entendido en intervenciones breves y simples, aunque las vacilaciones iniciales, las vacilaciones, las repeticiones y las pausas son evidentes y frecuentes.</p>	
Actividades	Temporalización
Repaso del presente perfecto	35 minutos
Juego de mesa	15 minutos

Actividad: 1 Sesión: 2		
Título: Revisión del presente perfecto	Tipo: Refuerzo	Temporalización 35 minutos
Organización de la clase: Los alumnos se sentarán de forma individual	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Material de clase (cuadernos, bolígrafos...) • Ficha del presente perfecto (Anexo 4) 	
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • Practicar la estructura del presente perfecto 		
Desarrollo de la actividad Los alumnos harán la ficha del presente perfecto.		

Actividad: 2 Sesión: 2		
Título: Juego de mesa	Tipo: Refuerzo	Temporalización 15 minutos
Organización de la clase: Los alumnos se sentarán en grupos	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Juego (Anexo 5) 	
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • Practicar la estructura del presente perfecto 		
Desarrollo de la actividad Los alumnos se sentarán en grupos y cada grupo tirará el dado y tendrá que formular correctamente la pregunta de la casilla correspondiente. El siguiente grupo tendrá que responder de forma completa.		

Sesión 3

Sesión 3	
<p style="text-align: center;">Objetivos</p> <p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo, esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.</p> <p>Iniciación en el uso, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando una actitud crítica hacia los mensajes que reciben y desarrollan.</p> <p>Desarrollar sus capacidades afectivas en todas las áreas de la personalidad y en sus relaciones con los demás</p>	<p style="text-align: center;">Contenidos</p> <p>BLOQUE 1: COMPRENSIÓN DE TEXTOS ORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de comprensión: Uso de información previa sobre el tipo de tarea y tema. - Estrategias de comprensión: Diferentes tipos de comprensión (sentido general, información esencial, puntos principales). - Estrategias de comprensión: Formulación de hipótesis sobre el contenido y el contexto. <p>BLOQUE 2: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES: expresión e interacción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender el mensaje claramente, distinguiendo la idea principal u otras ideas y su estructura básica. <p>BLOQUE 3. COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Adecuación del texto a los alumnos, contexto y canal de comunicación, aplicando el registro apropiado y la estructura del habla a cada caso. - Realización: Expresión del mensaje con claridad, coherencia, estructuración adecuada y adaptación, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada texto. - Realización: Soporte de conocimientos previos (uso de lenguaje "prefabricado", etc.).
Criterios de evaluación	
<p>BLOQUE 1: COMPRENSIÓN DE LOS TEXTOS ORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> -Identificar el sentido general, la información esencial y principal. Puntos en textos orales muy cortos y sencillos en inglés. -Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje. <p>BLOQUE 2: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES: expresión e interacción</p> <ul style="list-style-type: none"> -Saber aplicar las estrategias básicas para producir textos orales monológicos o dialógicos muy cortos y simples. -Para ser entendido en intervenciones breves y simples, aunque las vacilaciones iniciales, las vacilaciones, las repeticiones y las pausas son evidentes y frecuentes. <p>BLOQUE 3.COMPRENSIÓN DE LOS TEXTOS ESCRITOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para comprender el significado general, la información esencial o los puntos principales del texto. - Identificar el tema, el sentido general, las ideas principales y la información específica en los textos. Reconocer los significados más comunes asociados a las estructuras sintácticas básicas típicas de la comunicación escrita. 	
Actividades	Temporalización
El viejo trapezista	15 minutos
BINGO!	35 minutos

Actividad: 1			Sesión: 3		
Título: EL VIEJO TRAPEZISTA		Tipo: Refuerzo		Temporalización: 15 minutos	
Organización de la clase: Los alumnos se sentarán de forma individual			Materiales: • Ficha de lectura (Annex 6)		
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • Adquirir la estructura del presente perfecto • Desarrollar la comprensión lectora 					
Desarrollo de la actividad Cada alumno completará el texto con la forma correcta del presente perfecto y después responderá a unas preguntas.					

Actividad:2			Sesión: 3		
Título: ALGUNA VEZ... BINGO!		Tipo: Refuerzo		Temporalización: 35 minutos	
Organización de la clase: Esta actividad se realizará en el patio o en un espacio abierto			Materiales: • Tablero (Anexo 7) • Bolígrafos		
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias orales • Crear una atmósfera de confianza y respeto • Adquirir la estructura del presente perfecto 					
Desarrollo de la actividad Esta actividad se desarrollará en el patio del colegio. Cada alumno tendrá una tablero que tendrá que ir completando con el nombre de los compañeros que hayan hecho esa actividad para ello tiene que hacer preguntas utilizando el presente perfecto. Después haremos un bingo con los nombres.					

Sesión 4

Sesión 4	
<p>Objetivos</p> <p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo, esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.</p> <p>Iniciación en el uso, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando una actitud crítica hacia los mensajes que reciben y desarrollan.</p> <p>Desarrollar sus capacidades afectivas en todas las áreas de la personalidad y en sus relaciones con los demás</p>	<p>Contenidos</p> <p>BLOQUE 1: COMPRENSIÓN DE TEXTOS ORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de comprensión: Uso de información previa sobre el tipo de tarea y tema. - Estrategias de comprensión: Diferentes tipos de comprensión (sentido general, información esencial, puntos principales). - Estrategias de comprensión: Formulación de hipótesis sobre el contenido y el contexto. <p>BLOQUE 3. COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Adecuación del texto a los alumnos, contexto y canal de comunicación, aplicando el registro apropiado y la estructura del habla a cada caso. - Realización: Expresión del mensaje con claridad, coherencia, estructuración adecuada y adaptación, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada texto. - Realización: Soporte de conocimientos previos (uso de lenguaje "prefabricado", etc.). <p>BLOQUE 4: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Movilización y coordinación de sus propias competencias generales y comunicativas para realizar eficazmente la tarea (revisar lo que se sabe sobre el tema, lo que se puede o se puede decir, etc.) - Realización: Soporte de conocimientos previos (uso de lenguaje prefabricado, etc.).
Criterios de evaluación	
<p>BLOQUE 1: COMPRENSIÓN DE LOS TEXTOS ORALES</p> <p>-Identificar el sentido general, la información esencial y principal. Puntos en textos orales muy cortos y sencillos en inglés.</p> <p>-Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje.</p> <p>BLOQUE 3. COMPRENSIÓN DE LOS TEXTOS ESCRITOS</p> <p>- Saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para comprender el significado general, la información esencial o los puntos principales del texto.</p> <p>- - Identificar el tema, el sentido general, las ideas principales y la información específica en los textos. Reconocer los significados más comunes asociados a las estructuras sintácticas básicas típicas de la comunicación escrita.</p> <p>BLOQUE 4: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS</p> <p>- Conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos muy cortos y simples</p> <p>- Cumplir la función comunicativa principal de ese texto escrito.</p>	
Actividades	Temporalización
Escribir un informe	30 minutos
Circus escape listening	20 minutos

Actividad: 1 Sesión: 4		
Título ESCRIBIMOS UN INFORME	Tipo: Refuerzo	Temporalización: 30 minutos
Organización de la clase: Los alumnos se sentarán de forma individual	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de escritura (Anexo 8) • Ordenadores 	
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la competencia digital • Desarrollar la expresión escrita 		
Desarrollo de la actividad Para comenzar el profesor les hará una breve explicación sobre que es un informe y las partes que tiene. Después los niños tendrán que escribir uno sobre un animal del circo		

Actividad: 2 Sesión: 4		
Título: CIRCUS ESCAPE LISTENING	Tipo: Refuerzo	Time: 20 minutos
Organización de la clase: Los alumnos se sentarán de forma individual	Materials: <ul style="list-style-type: none"> • https://learnenglishkids.britishcouncil.org/short-stories/circus-escape • Ficha para completar los huecos (Anexo 9) 	
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias de comprensión oral 		
Desarrollo de la actividad Los alumnos verán un video sobre una historia de un circo y tendrán que completar los huecos con la palabra que corresponda		

Sesión 5

Sesión 5	
Objetivos	Contenidos
<p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo, esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.</p> <p>Iniciación en el uso, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando una actitud crítica hacia los mensajes que reciben y desarrollan.</p> <p>Desarrollar sus capacidades afectivas en todas las áreas de la personalidad y en sus relaciones con los demás</p>	<p>BLOQUE 1: COMPRENSIÓN DE TEXTOS ORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de comprensión: Uso de información previa sobre el tipo de tarea y tema. - Estrategias de comprensión: Diferentes tipos de comprensión (sentido general, información esencial, puntos principales). - Estrategias de comprensión: Formulación de hipótesis sobre el contenido y el contexto. <p>BLOQUE 3. COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Adecuación del texto a los alumnos, contexto y canal de comunicación, aplicando el registro apropiado y la estructura del habla a cada caso. - Realización: Expresión del mensaje con claridad, coherencia, estructuración adecuada y adaptación, en su caso, a los modelos y fórmulas de cada texto. - Realización: Soporte de conocimientos previos (uso de lenguaje "prefabricado", etc.). <p>BLOQUE 4: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: Movilización y coordinación de sus propias competencias generales y comunicativas para realizar eficazmente la tarea (revisar lo que se sabe sobre el tema, lo que se puede o se puede decir, etc.). - Realización: Soporte de conocimientos previos (uso de lenguaje prefabricado, etc.).
Criterios de evaluación	
<p>BLOQUE 1: COMPRENSIÓN DE LOS TEXTOS ORALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el sentido general, la información esencial y principal. Puntos en textos orales muy cortos y sencillos en inglés. - Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas y como herramienta de aprendizaje. <p>BLOQUE 3. COMPRENSIÓN DE LOS TEXTOS ESCRITOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para comprender el significado general, la información esencial o los puntos principales del texto. - Identificar el tema, el sentido general, las ideas principales y la información específica en los textos. Reconocer los significados más comunes asociados a las estructuras sintácticas básicas típicas de la comunicación escrita. <p>BLOQUE 4: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos muy cortos 	

Actividades	Temporalización
Juego Present perfect	10 minutos
Mas sobre el circo	40 minutos

Actividad: 1 Sesión: 5		
Título PRESENT PERFECT GAME	Tipo: Refuerzo	Temporalización: 10 minutos
Organización de la clase: Los alumnos se sentarán de forma individual	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • https://wordwall.net/es/resource/2967886/present-perfect • https://wordwall.net/es/resource/6052680/present-perfect • ordenadores 	
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Repasar el presente perfecto • Desarrollar la competencia digital 		
Desarrollo de la actividad Los alumnos jugarán a dos juegos con el ordenador sobre el presente perfecto.		

Actividad: 2 Sesión: 5		
Título: Mas sobre el circo	Tipo: Refuerzo	Temporalización: 40 minutos
Organización de la clase Los alumnos estarán sentados en grupos	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • ordenadores 	
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar competencia digital en los alumnos • Crear un clima de respeto en el aula 		
Desarrollo de la actividad El profesor divide a los alumnos en grupos y cada grupo tendrá un tema con el que tendrá que hacer una exposición oral. Los temas son: los animales en el circo, el origen del circo, el circo del sol, la vida en el circo, el arte circense		

Sesión 6

Sesión 6	
<p>Objetivos</p> <p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo, esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.</p> <p>Iniciación en el uso, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando una actitud crítica hacia los mensajes que reciben y desarrollan.</p> <p>Desarrollar sus capacidades afectivas en todas las áreas de la personalidad y en sus relaciones con los demás</p>	<p>Contenidos</p> <p>BLOQUE 2: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES: expresión e interacción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender el mensaje claramente, distinguiendo la idea principal u otras ideas y su estructura básica.
<p>Criterios de evaluación</p>	
<p>BLOQUE 2: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES: expresión e interacción</p> <ul style="list-style-type: none"> -Saber aplicar las estrategias básicas para producir textos orales monológicos o dialógicos muy cortos y simples. -Para ser entendido en intervenciones breves y simples, aunque las vacilaciones iniciales, las vacilaciones, las repeticiones y las pausas son evidentes y frecuentes. 	
Actividades	Temporalización
Presentaciones orales	30 minutos
Autoevaluación	10 minutos
El final de la historia	10 minutos

Actividad: 1 Sesión: 6		
Título: Presentaciones orales	Tipo: Refuerzo	Temporalización: 30 minutos
Organización de la clase Los alumnos estarán sentados en grupos	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores 	
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Crear una atmósfera de respeto para los alumnos • Desarrollas estrategias de expresión oral 		
Desarrollo de la actividad Los grupos expondrán sus trabajos sobre el circo		

Actividad: 2 Sesión: 6		
Título: Autoevaluación	Tipo: Evaluación	Temporalización: 10 minutos
Organización de la clase: Los alumnos se sentarán de forma individual	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario de autoevaluación 	
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Evaluar el trabajo durante la unidad 		
Desarrollo de la actividad Los alumnos rellenaran un cuestionario sobre la unidad		

Actividad: 3 Sesión: 6		
Título El final de la historia	Tipo: Final	Temporalización: 10 minutos
Organización de la clase: Los alumnos se sentarán de forma individual		Materiales: <ul style="list-style-type: none"> Todas las tarjetas de los personajes (Anexo 2)
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> Terminar la historia 		
Desarrollo de la actividad: Entre toda la clase repararán las pistas que han conseguido y descubrirán al asesino		

Evaluación

La evaluación será sumativa y formativa. Se dividirá en pequeñas tareas que se evaluarán a través del desarrollo de las mismas y se completará con la evaluación final que será de forma oral mediante la presentación.

Las sesiones serán 80%

La presentación oral será un 20%

La participación y actitud de los alumnos también se valorará mediante rúbricas (Anexo 10)

La profesora también completará una rúbrica sobre el proceso de aprendizaje de los alumnos para autoevaluarse y ser consciente de los aspectos negativos

6. CONCLUSIONES

Con la realización del presente Trabajo Fin de Grado se desarrolla una propuesta de programación didáctica enfocada en el uso de la gamificación .

Con esta programación, se logran los objetivos de este TFG, que desarrolla una Unidad Didáctica de seis sesiones, donde se presentan las actividades y el abordaje de los elementos curriculares con una perspectiva global, empleando metodologías activas de aprendizaje.

Este TFG, me permite identificar elementos para la enseñanza del inglés de forma amena y con énfasis en el intercambio cultural y el acceso a material de estudio en diferentes idiomas, integrando métodos de enseñanza de esta lengua. La gamificación fomenta la interacción social y el desarrollo de competencias lingüísticas de una forma lúdica.

Las diferencias entre las personas en cuanto al dominio del inglés, puede ser un inconveniente en el momento de desarrollar la programación, pues si el nivel de dominio es diferente, las posibilidades de consolidar un aprendizaje en igualdad de condiciones son también de difícil desarrollo. Sin embargo, la profundización del intercambio cultural, que se ve incluido de forma directa al tratar temas y contenidos en una lengua extranjera, en este caso inglés, está tomando permanentemente mayor protagonismo en la programación didáctica y las programaciones generales anuales que presentan un espacio para poder incorporar metodologías innovadoras como la gamificación. En este sentido, la programación que se presenta requiere de una implementación para su evaluación en contexto práctico, poniendo en práctica las estrategias y actividades descritas para lograr observar su desarrollo.

La gamificación puede convivir con otras estrategias de enseñanza y aprendizaje, puede ser incluida en diferentes programaciones y permite una comunicación fluida en la lengua de mayor uso a nivel científico y académico que es el inglés. Asimismo, es una metodología innovadora que logra la implicación e involucración de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego, esto genera en los estudiantes un sentimiento de participación en la actividad y en su propio aprendizaje.

Después de realizar el diseño de la propuesta didáctica considero que la gamificación es una metodología muy positiva para la enseñanza de los idiomas ya que ayuda a desarrollar factores personales como el compromiso, la motivación y la implicación en la actividad; que influyen de manera apreciable en el aprendizaje de las diferentes destrezas lingüísticas. Además, es una metodología muy cercana a los intereses de los niños que responde de forma eficaz a las diferentes formas de aprendizaje de cada individuo.

No obstante, pese a las numerosas ventajas que muestra, desde mi punto de vista, es una técnica que no podría ser aplicada de forma exclusiva durante todo el curso. El motivo es que si los alumnos se encuentran en ese entorno de juego constantemente podrían perder la curiosidad y el interés frente a las actividades gamificadas debido a que perderían el carácter novedoso inicial y el componente sorpresa que las caracteriza. Además, el trabajo de algunas destrezas lingüísticas como la expresión oral o escrita son difíciles de trabajar por medio de la gamificación por lo que podría ser interesante combinar esta metodología con otras que permitan el máximo desarrollo de las habilidades. Por esto, considero que la gamificación debería trabajarse durante un tiempo delimitado o en momentos puntuales a lo largo de todo el curso tales como al comenzar o finalizar una unidad o en el momento de trabajar determinados contenidos o destrezas.

Por otro lado, diseñar un juego llamativo y que consiga a la vez un aprendizaje efectivo es una tarea difícil en la que se debería considerar el sentido global de la gamificación como un proceso y no simplemente como la aplicación de una serie de herramientas. Además, en ocasiones los juegos llevan cierta competitividad implícita, un valor que debe ser sustituido por la cooperación y el trabajo en equipo en las escuelas actuales. Por ello, la aplicación de la gamificación no debería consistir simplemente en usar la competitividad para conseguir un aprendizaje sino en hacer que el niño trate de superarse a sí mismo todos los días y mejorar en un entorno de juego que marque los límites y proporcione una secuencia de directrices para conseguirlo.

En cuanto al papel del profesor, es fundamental destacar que no se encarga simplemente del diseño de la metodología de la gamificación ya que él mismo debería estar involucrado en el juego y debería ser uno de los elementos motivadores del mismo. Además, tendrá que realizar seguimiento de la consecución de los objetivos marcados para la propuesta didáctica.

Finalmente, una programación que promueve la gamificación puede ser muy enriquecedora para la enseñanza de lenguas extranjeras por la integración de los contenidos, la cultura, la comunicación y la cognición con una metodología que motiva e involucra al alumnado teniendo en cuenta sus intereses.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brown, H. (2000). Personality Factors. En H.Brown, *Principles of Language Learning and Teaching. Fourth Edition* (pags. 162-164). Pearson Education.
- Brown, H. (2000). Personality Factors. En H.Brown, *Principles of Language Learning and Teaching. Fourth Edition* (págs. 142-156) San Francisco State University: Pearson Education
- Bueno, C., & Martínez, J. (2002). Aprender y enseñar inglés: cinco siglos de historia. *Humanidades Médicas*, 2(1). Recuperado el 27 de mayo de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202002000100005&lng=es&tlng=es.
- Contreras, R., & Eguía, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona: InCom-UAB. doi:<https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Chou, Y.-K. (2014). Gamification to improve our world. Lausanne. "Gamification is the craft of deriving all the fun and addicting elements found in games and applying them to real-world or productive activities."
- Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: the Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *MindTrek*(11), 28-30. Recuperado el 28 de mayo de 2021, de http://creativegames.org.uk/modules/Gamification/Deterding_Dixon%20etal_Gamification-2011.pdf
- Fernández, A., & Villacañas, M. (2018). *Gamificación, ¿mito o panacea? : experiencia de aprendizaje de lenguajes de programación textual en Secundaria*. TFM, Universidad Politecnica de Madrid, Instituto de Ciencias de la Educación. Recuperado el 12 de febrero de 2021, de oai:oa.upm.es:53166
- Flores, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education review number 27, 42,43*.
- García, A. (2019). *Enfoques metodológicos para medir el efecto de la gamificación en la intención de uso del comercio electrónico: aplicación al mercado español*. Tesis Doctoral, Universidad de Córdoba. Recuperado el 23 de mayo de 2021, de <https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/19242>
- González, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. Trabajo final de grado, Universidad de Burgos. Recuperado el 22 de mayo de 2021, de https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/168343/Gonz%c3%a1lez_Alonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Instituto Cervantes. (2017). Marco Común Europeo de Referencia. Recuperado el 12 de mayo de 2021, de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cap_01.htm
- Jahonson, D., Jahonson, R., & Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad. (s.f.). Recuperado el 12 de mayo de 2021, de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>
- Martín, M. (2009). Historia de la metodología de enseñanza de lenguas extranjeras. *Tejuelo*(5), 54-71. Recuperado el 20 de mayo de 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2983568>
- Mateu, M (2003). Prólogo. En J. Invernó. Circo y educación física. Barcelona:INDE
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. London: McGraw Hill.
- Raymer, R. (Septiembre de 2011). eLearn magazine. Obtenido de Gamification: Using Game Mechanics to Enhance eLearning: <http://elearnmag.acm.org/featured.cfm?aid=2031772>
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. (s.f.). Obtenido de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2014/BOE-A-2014-2222-consolidado.pdf>
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. (2014). *Boletín Oficial del estado (BOE) 52*. Obtenido de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2014/BOE-A-2014-2222-consolidado.pdf>
- Richards, J. (2001). *Curriculum Development in Language Teaching*. CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS. Obtenido de https://www.academia.edu/36786525/Curriculum_Development_in_Language_Teaching
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. Massachusetts Institute of Technology. Recuperado el 11 de febrero de 2021, de <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>
- Siguan, M., & Mackley, W. (1986). *Educación y bilingüismo*. Madrid: Santillana.
- Stern, H. (1983). *Fundamental Concepts of Language Teaching*. Oxford University Press. Recuperado el 25 de mayo de 2021, de https://www.academia.edu/8375932/_Hans_Heinrich_Stern_Fundamental_concepts_of_lang_Book_Fi_org_
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: Editorial UOC. Recuperado el 11 de febrero de 2021, de https://kupdf.net/download/gamificacion-fundamentos-y-aplicaciones_5bdd78cbe2b6f5f92ac8418b_pdf

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media. Recuperado el 11 de febrero de 2021, de http://storage.libre.life/Gamification_by_Design.pdf

8. ANEXOS

Anexos propuesta didáctica

General chart of the didactic unit

Etapa	Primary	
Grade	6 th grade of primary	
Time	6 sessions	
General objectives	Contents	Activities
<p>a) To appreciate the values and norms of coexistence, learn to act in accordance with them, prepare for the active exercise of citizenship and respect human rights, as well as the pluralism typical of a democratic society.</p> <p>b) To develop habits of individual and teamwork, effort, and responsibility in studying, as well as attitudes of self- confidence, critical sense, personal initiative, curiosity, interest and creativity in learning, and an entrepreneurial spirit.</p> <p>c) To acquire skills for prevention and for the peaceful resolution of conflicts, which allow them to function autonomously in the family and domestic environment, as well as in the social groups with which they interact.</p> <p>d) To identify, understand and</p>	<p>Time expression: present perfect.</p> <p>BLOCK 1: UNDERSTANDING ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprehension strategies: Use of previous information and movement about of the type of task and topic. - Comprehension strategies: Different kinds of understanding (general sense, essential information, main points). - Comprehension strategies: Formulation of hypotheses about content and context. <p>BLOCK 2: PRODUCTION OF ORAL TEXTS: expression and interaction.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planning: Understand the message clearly, distinguishing the main idea or other ideas and its basic structure. <p>BLOCK 3. UNDERSTANDING WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planning: Adequacy of the text to the pupils, context and channel of communication, applying the appropriate register and the speech structure to each case. - Realisation: Expression of the message with clarity, coherence, structuring it appropriately and adjusting, where appropriate, to the models and formulas of each text. - Realisation: Support on previous knowledge (use “prefabricated” language, etc.). - Comprehension strategies: Use of previous information on the type of task and topic. - Comprehension strategies: Reading for the comprehension of narrative or informative texts, in different supports, adapted to the linguistic competence of the students. - Comprehension strategies: Distinction of types of understanding (general sense, essential information, main points). <p>BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planning: Mobilization and coordination of their own 	<p>Session 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Silence circus (5') - Are you the murder? (10') - Everything you have to know about the present perfect (5') - Things I have achieved (15') - Kahoot (15') <p>Session 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tense review (35') - Present perfect board game (15') <p>Session 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - The old trapezist (15') - Have you ever... BINGO! (35') <p>Session 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Writing a report (30') - Circus escape listening (20') <p>Session 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Present perfect games (10') - More about the circus (40') <p>Session 6</p> <ul style="list-style-type: none"> - Oral presentation (30') - Self evaluation (10') - The end of the story

<p>respect different cultures and the differences between people, equal rights and opportunities for men and women and the lack of discrimination against people with disabilities.</p> <p>f) To acquire in at least one foreign language the basic communicative competence that allows them to express and understand simple messages and function in everyday situations.</p> <p>i) To get started in the use, for learning, of Information and Communication Technologies developing a critical spirit towards the messages they receive and elaborate.</p>	<p>general and communicative competences in order to effectively carry out the task (review what is known about the subject, what can or is to be said, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planning: Localization and adequate use of linguistic or thematic resources (Internet search, use of dictionaries ...). - Realisation: Expression of the message clearly, adjusting to the models and formulas of each type of text. - Realisation: Support on previous knowledge (use 'prefabricated' language, etc.). 	
---	--	--

Assesment Criteria

BLOCK 1: UNDERSTANDING ORAL TEXTS

- Identify the general sense, essential information and main. Points in very short and simple oral texts in the English language.
- To value the foreign language as an instrument of communication with other people and as a learning tool.

BLOCK 2: PRODUCTION OF ORAL TEXTS: expression and interaction

- Know how to apply the basic strategies to produce very short and simple monological or dialogical oral texts.
- To be understood in brief and simple interventions, although initial hesitations, hesitations, repetitions and pauses are evident and frequent.

BLOCK 3: UNDERSTANDING WRITTEN TEXTS

- Know how to apply the most appropriate basic strategies for understanding the general meaning, essential information or main points of the text.
- Identify the subject, general sense, main ideas and specific information in texts.
- Recognize the most common meanings associated with the basic syntactic structures typical of written communication.
- Recognize a limited repertoire of high-frequency written lexicon.

BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS

- Know and apply the basic strategies to produce very short and simple texts
- Fulfill the main communicative function of a written text

Evaluation Standards

- Distinction of types of understanding (general sense, essential information, main points).
- Inference and formulation of hypotheses on meanings from the understanding of significant, linguistic and paralinguistic elements.
- Expressing the message clearly, coherently, structuring it properly and adjusting, where appropriate, to the models and formulas of each type of text.
- Understand what you are told in simple regular transactions.
- Understand the main ideas of simple, well-structured presentations as long as you have images and are spoken slowly and clearly.
- Makes short and simple presentations, previously prepared and rehearsed.
- Understand the essentials of short, well-structured stories and identify the main characters.
- Identify the general sense, essential information and main points in very short and simple texts in standard language, with simple structures

Key competences (*Según Comisión Europea , 2019*)

- **Linguistic competence:** this competence will be developed throughout the unit using the English language as the only language that must be used in the whole unit.
- **Digital competence:** this competence will be developed in the activities that computers are involved. Students need to develop a critic sense in the use of computers.
- **Social and civic competence:** all the unit will be developed in a respect environment.
- **Cultural awareness and expression competence:** circus culture has a presence along the unit.
- **Learning to learn competence:** in all the activities the students will build their own learning based on previous knowledge
- **Sense of initiative and enterprising spirit.**

Session 1

Objetives	Contents
<p>Develop individual and teamwork habits, effort and responsibility in the study, as well as self-confidence, critical sense, personal initiative, curiosity, interest and creativity in learning, and entrepreneurial spirit.</p> <p>Initiation in the use, for learning, of Information and Communication Technologies by developing a critical attitude to the messages they receive and develop.</p> <p>Develop their affective capacities in all areas of the personality and in their relationships with others.</p>	<p>BLOCK 1: UNDERSTANDING ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprehension strategies: Use of previous information and movement about of the type of task and topic. - Comprehension strategies: Different kinds of understanding (general sense, essential information, main points). - Comprehension strategies: Formulation of hypotheses about content and context. <p>BLOCK 2: PRODUCTION OF ORAL TEXTS: expression and interaction</p> <ul style="list-style-type: none"> - Understand the message clearly, distinguishing the main idea or other ideas and its basic structure. <p>BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planning: Mobilization and coordination of their own general and communicative competences in order to effectively carry out the task (review what is known about the subject, what can or is to be said, etc.) - Realization: Support on previous knowledge (use ‘prefabricated’ language, etc.).

Evaluation criteria

BLOCK 1: UNDERSTANDING ORAL TEXTS

- Identify the general sense, essential information and main. Points in very short and simple oral texts in the English language.
- To value the foreign language as an instrument of communication with other people and as a learning tool.

BLOCK 2: PRODUCTION OF ORAL TEXTS: expression and interaction

- Know how to apply the basic strategies to produce very short and simple monological or dialogical oral texts.
- To be understood in brief and simple interventions, although initial hesitations, hesitations, repetitions and pauses are evident and frequent.

BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS

- Know and apply the basic strategies to produce very short and simple texts
- Fulfill the main communicative function of that written text.

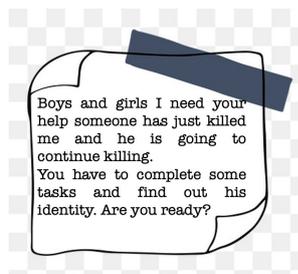
Activities	Time
Silence circus	5 minutes
Are you the murder?	10 minutes
Everything you have to know about the present perfect	5 minutes
Things I have achieved	15 minutes
Kahoot	15 minutes

Activity/task: 1 Session: 1		
Title: SILENCE CIRCUS	Type: Introductory	Time: 5 minutes
Classroom management: The students will be sitting individually		Materials: <ul style="list-style-type: none"> • Message
Aims: <ul style="list-style-type: none"> • To introduce the unit 		
Input: <p>Hello boys and girls, how are you today? I am really worried because something strange is happening in the circus. Look! There is a message in the board, can anyone read it?</p> <p>(After reading the message), ohhhh my goodness!!! A murder!!! A murder in the circus!!!you have an important role in this story. Do you want to take part of it and discover the murder? (All the students will answer yes).</p> <p>So, during six days we have to complete some special missions to save the members of the circus and find who is the murder.</p> <p>First of all, we are going to see the map of the circus and meet the characters.</p>		

Session 1: appendix 1



Ambition, anger, egoism, tyranny...
 This is how we define the characters of this circus. Their effort to make it the greatest world show taken them to exceed the limits
 Your role in this story will be to find out what happens in this circus before the show starts. If not... YOU WILL BE PART OF THE SHOW FOREVER



Activity/task: 2 Session: 1		
Title: ARE YOU THE MURDER?	Type: Reinforcement	Time: 10 minutes
Classroom management: The students will be sitting individually	Materials: <ul style="list-style-type: none"> • Characters cards 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> • To use the interrogative form of the present perfect • To analyze the information • To create a comfortable atmosphere for the active participation of the students • To develop oral strategies on the students 		
Input: <p>This is the map of the circus. Have you ever been to the circus? (The teacher will write this question on the board). I need some volunteers, (the teacher will choose five students and she will give them one card to each one). These cards were written by the characters of the circus and in it they told us some information about them. Please read it on your own and then your classmates will ask some information to meet them.</p> <p>You have to ask questions to your classmates using have you ever..., your classmates will answer with yes, I have or no, I haven't in order to find out some information about the circus and its main characters. For example, Celia have you been in the play when the murder happened?</p> <p>Fantastic job, so we had met our characters. Let's what had happened with them</p>		

The magician



THE MAGICIAN

I am a person that performs magic, I can make things disappear.

I can't stand the dead clown.

The mimes



THE MIMES

We create stories with our bodies using gestures and movements, but we don't use any word.

The murder day our clothes had disappeared someone has stolen it.

The ringmaster



THE RINGMASTER

I am the person that is in charge of the performance in the circus.

I am the best friend of the magician.

The clowns



THE CLOWNS

There are two clowns on the circus and they have been working there for 6 years.

They are in charge of making you laugh but this job cost the life of one of the clowns.

The trapeze artist



THE TRAPEZE ARTIST
A person who performs on a trapeze.

I am the prettiest girl on the circus

The juggler



THE JUGGLER

I am an entertainer who continuously throw objects into the air and catch them but I have to keep at least one in the air while handling the others.

I asked the mimes to act before them because I started feeling bad in the show

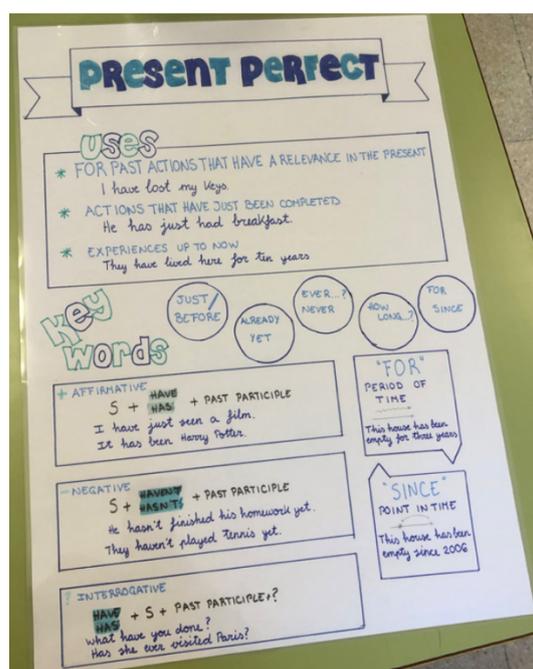
The lion-tamer



THE LION TIMER
A person who trains lions at the circus.
During the show I was looking for my lion because it has disappeared.

Activity/task: 3		Session: 1	
Title: ALL WE NEED TO KNOW ABOUT PRESENT PERFECT	Type: Reinforcement	Time: 5 minutes	
Classroom management: The students will be sitting individually		Materials: <ul style="list-style-type: none"> Present perfect poster (Annex 3) 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> Learn the structure and uses of the present perfect 			
Input: <p>Anyone knows in what tense is written this question? (The teacher points the question on the board that was written in the previous activity). Yes perfect! it's present perfect.</p> <p>Let's remember the present perfect tense. In this poster you can see the main information, we use the subject plus have or has and the verb in past participle. When we use has? Great, we use has with the third person of singular. Pablo, can you read the example?</p> <p>The structure of negative form is subject plus haven't or hasn't and the verb in past participle, remember that you must be careful with the subject. Sara read the example please.</p> <p>Finally, in the interrogative form we put has or have at the beginning then the subject and then the verb. The verb is always in past participle, the third column of the list. Everything is clear? Great!</p> <p>When we use the present perfect? We use it in three ways for past actions that have a relevance in the present. For example, I have lost my keys and as I lost my keys, I can't enter to my house, we can see the consequence in the present. Then we use the present perfect for actions that have just been completed for example, he has just eaten breakfast. Something you finish just in the moment. And the last use is to express experiences up to now for example they have lived here for ten years, some actions that you still doing now in the present. Everything is clear? Perfect!</p> <p>As in other tenses there are some key words that can help us to find out that we have to use present perfect for example just, before, already, yet, ever, never, how long, for or since.</p> <p>Let's make a difference between for and since, we use for when we are talking about a period of time, for example this house has been empty for three years. We use since when we are talking about a specific point in the time for example this house has been empty since 2006</p>			

Session 1: appendix 3.



Activity/task:4		Session: 1	
Title: THINGS I HAVE ACHIEVED	Type: Reinforcement	Time: 15 minutes	
Classroom management: The students will be sitting individually	Materials: <ul style="list-style-type: none"> • Class material (notebooks, pencil,pen...) 		
Aims: <ul style="list-style-type: none"> • To develop writing skills • To acquire the structure of the present perfect 			
Input Now that you know how to use the present perfect let's work with it, in your notebook I want that you draw a circus tent, you have to write inside so make it bigger. I am going to show you some examples on the screen, is easy to draw it so don't loss time drawing. Inside of the circus tent you have to write five things that you have achieved in your life. For example, I have scored 100 goal. Of course, you have to use present perfect in your sentences, you can look the poster if you have any doubt. Any questions? Okey excellent start working. Have you finished? Okey, I want that all of you read one thing you had written. Great good job!!!			

Activity/task: 5		Session: 1	
Title: Kahoot	Type: Reinforcement	Time: 15 minutes	
Classroom management: The students will be sitting individually	Materials: <ul style="list-style-type: none"> • Computers • https://embed.kahoot.it/bd4c372b-1a2b-4ef8-b2bc-09e0484e0fe1 		
Aims: <ul style="list-style-type: none"> • To learn while they are playing • To develop the digital competence • To create a comfortable atmosphere for the active participation of the 			
Input: Finally, we are going to play with a Kahoot so you need your computers. Are you ready? Put the code that appears in the screen and do it carefully. You have worked really well today,you will have an extra clue, are you ready?? The next clue is that the clown was killed during the show and the magician have left the scene before			

Session 2

OBJETIVES	CONTENTS
<p>Develop individual and team work habits, effort and responsibility in the study, as well as self- confidence, critical sense, personal initiative, curiosity, interest and creativity in learning, and entrepreneurial spirit</p> <p>Initiation in the use, for learning, of Information and Communication Technologies by developing a critical attitude to the messages they receive and develop.</p> <p>Develop their affective capacities in all areas of the personality and in their relationships with others</p>	<p>BLOCK 1: UNDERSTANDING ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprehension strategies: Use of previous information and movement about of the type of task and topic. - Comprehension strategies: Different kinds of understanding (general sense, essential information, main points). - Comprehension strategies: Formulation of hypotheses about content and context. <p>BLOCK 2: PRODUCTION OF ORAL TEXTS: expression and interaction.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planning: Understand the message clearly, distinguishing the main idea or other ideas and its basic structure

EVALUATION CRITERIA

BLOCK 1: UNDERSTANDING ORAL TEXTS

- Identify the general sense, essential information and main. Points in very short and simple oral texts in the English language.
- To value the foreign language as an instrument of communication with other people and as a learning tool.

BLOCK 2: PRODUCTION OF ORAL TEXTS: expression and interaction

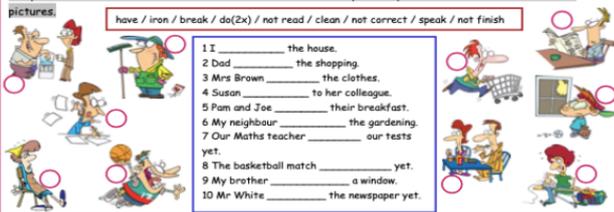
- Know how to apply the basic strategies to produce very short and simple monological or dialogical oral texts.
- To be understood in brief and simple interventions, although initial hesitations, hesitations, repetitions and pauses are evident and frequent.

ACTIVITIES	TIME
Tense review	35 minutes
Present perfect board game	15 minutes

Activity/task: 1		Session: 2	
Title: TENSE REVIEW	Type: Reinforcement	Time: 35 minutes	
Classroom management: The students will be sitting individually		Materials: <ul style="list-style-type: none"> Class material (notebooks, pens, pencils...) Present perfect worksheet (Annex 4) 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> To acquire the structure of the present perfect To create a comfortable atmosphere for the active participation of the 			
Input: <p>Yesterday, we met the mimes and we received the first clue. So, the clown was killed during the show!! Who could have killed him? What do you think? (Students will make some predictions)</p> <p>If you want more information, you should continue working on the present perfect tense. Today we are going to make some exercises about it. I'm going to put a worksheet on the screen, you have to copy and complete the sentences on your notebook. When you finish the first exercise, we will check it. If you have any doubts, ask me.</p> <p>In the first exercise, you have to choose between have or has, be careful with the subject. (The students will do it and then we check)</p> <p>In the second exercise you have to make question remember the structure of the interrogative form of the present perfect. (The students will do it and then we check)</p> <p>In exercises three and four you have to make sentences using the present perfect and the verbs. (The students will do it and then we check)</p> <p>Exercise number five is about since and for. You have to write the best option. (The students will do it and then we check)</p> <p>Finally in exercise six you have to correct the mistakes. (The students will do it and then we check) Well done!</p>			

Session 2: appendix 4

PRESENT PERFECT TENSE

<p>Choose the correct option.</p> <ol style="list-style-type: none"> I have / has already finished my homework. My son have / has just started the university. The Black family have / has gone to the seaside. Dad haven't / hasn't watered the plants. Have / Has Sam ever been to the USA? Our English teachers have / has never ridden a horse. Ann, Frank and Jim have / has bought a new house. Have / Has you taken the dog for a walk? The weather have / has been terrible since yesterday. My little sister have / has just stopped crying. 	<p>Make present perfect questions.</p> <ol style="list-style-type: none"> your father / pay the bill? _____ Peter / lose his keys? _____ Susan / come back? _____ you / hear about Mary? _____ everybody / go home? _____ what / John / tell his teacher? _____ where / your neighbours / go? _____ why / you / get lots of presents? _____ what / your mother / cook for dinner? _____ where / Diana / put her bag? _____
<p>Complete the sentences with the suitable verb from the box in present perfect. Then match them to the pictures.</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid red; padding: 2px;">have / iron / break / do(2x) / not read / clean / not correct / speak / not finish</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <ol style="list-style-type: none"> I _____ the house. Dad _____ the shopping. Mrs Brown _____ the clothes. Susan _____ to her colleague. Pam and Joe _____ their breakfast. My neighbour _____ the gardening. Our Maths Teacher _____ our tests yet. The basketball match _____ yet. My brother _____ a window. Mr White _____ the newspaper yet. </div> <div style="width: 45%; text-align: right;">  </div> </div>	
<p>Make present perfect sentences.</p> <ol style="list-style-type: none"> Ernie / break / his leg / four times _____ I / never / fly a kite _____ your brother / ever / eat / snails? _____ our friends / not play / volleyball / this month _____ he / borrow / your pen? _____ my father / never / read / romantic books _____ I / not see / Julia / this morning _____ Mrs Salwick / ever / write a book? _____ my family / lived / in this town / for 6 years _____ your grandma / ever / ride a bike? _____ 	<p>Complete the sentences with since or for.</p> <ol style="list-style-type: none"> My grandparents have lived here _____ 1962. My grandparents have lived here _____ 50 years. We have stayed at our friends' house _____ a long time. Kate has been away _____ two weeks. We have been friends _____ we were children. Joe and Tina have lived in England _____ 10 years. My brother has worked hard _____ the beginning of February. I haven't seen Eric _____ yesterday. Our friends haven't visited us _____ Christmas. My father has had this car _____ two years.
<p>Are these sentences correct (C) or not (N)? Correct the incorrect ones.</p> <ol style="list-style-type: none"> Clara hasn't just done her homework. They have lived here since 2006. I have just saw a great film on TV. My English teacher has just missed the bus. Have you ever gone to Italy? Mum have already drunk her coffee. They haven't phoned me since yesterday. I have known him since 5 years. My friend, Nicole has been to New York. The plane hasn't arrived already. 	

Session 3

Objetives

Develop individual and team work habits, effort and responsibility in the study, as well as self-confidence, critical sense, personal initiative, curiosity, interest and creativity in learning, and entrepreneurial spirit

Initiation in the use, for learning, of Information and Communication Technologies by developing a critical attitude to the messages they receive and develop.

Develop their affective capacities in all areas of the personality and in their relationships with others

Contents

BLOCK 1: UNDERSTANDING ORAL TEXTS

- **Comprehension strategies:** Use of previous information and movement about of the type of task and topic.
- **Comprehension strategies:** Different kinds of understanding (general sense, essential information, main points).
- **Comprehension strategies:** Formulation of hypotheses about content and context.

BLOCK 2: PRODUCTION OF ORAL TEXTS: expression and interaction.

- **Planning:** Understand the message clearly, distinguishing the main idea or other ideas and its basic structure.

BLOCK 3. UNDERSTANDING WRITTEN TEXTS

- **Planning:** Adequacy of the text to the pupils, context and channel of communication, applying the appropriate register and the speech structure to each case.
- **Realisation:** Expression of the message with clarity, coherence, structuring it appropriately and adjusting, where appropriate, to the models and formulas of each text.
- **Realisation:** Support on previous knowledge (use “prefabricated” language, etc.).
- **Comprehension strategies:** Use of previous information on the type of task and topic.
- **Comprehension strategies:** Reading for the comprehension of narrative or informative texts, in different supports, adapted to the linguistic competence of the students.
- **Comprehension strategies:** Distinction of types of understanding (general sense, essential information, main points).

Evaluation criteria

BLOCK 1: UNDERSTANDING ORAL TEXTS

- Identify the general sense, essential information and main. Points in very short and simple oral texts in the English language.
- To value the foreign language as an instrument of communication with other people and as a learning tool.

BLOCK 2: PRODUCTION OF ORAL TEXTS: expression and interaction

- Know how to apply the basic strategies to produce very short and simple monological or dialogical oral texts.
- To be understood in brief and simple interventions, although initial hesitations, hesitations, repetitions and pauses are evident and frequent.

BLOCK 3. UNDERSTANDING WRITTEN TEXTS

- Know how to apply the most appropriate basic strategies for understanding the general meaning, essential information or main points of the text.
- Identify the subject, general sense, main ideas and specific information in texts.

Recognize the most common meanings associated with the basic syntactic structures typical of written communication.

Activity/task: 1		Session: 3	
Title: THE OLD TRAPEZIST	Type: Reinforcement	Time: 15 minutes	
Classroom management: The students will be sitting individually		Materials: • Reading worksheet (Annex 6)	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> • To acquire the structure of the present perfect • To create a comfortable atmosphere for the active participation of the students • To develop the reading skill 			
Input: Good morning, let's see what character we discover today. Today we are going to meet the trapeze artist (take the flashcard and read). So she is the only girl in the circus, do you think it is a passionel crime? (students will make predictions) In this circus there were two trapezist but now there is only one. The old trapezist has given a text with some information about him, but there are some gaps that you have to fill in. So first of all you have to complete it using present perfect and then you have to answer the questions. With this reading comprehension we will know more about this character. Let's start. When you finish we will check it. Perfect!			

Session 3: appendix 6

THE OLD TRAPEZIST



I think I _____ (have) a very interesting life. I'm 73 now and I don't work anymore. I was in the circus for 51 years. I retired when I was 69. I _____ (be) to so many countries that I can't remember all of them. I _____ (be) to Australia six or seven times and to South Africa three times. I _____ (also be) once to Russia but I didn't like it at all: much too cold for me!

They say that love is the greatest thing and I agree. I _____ (marry) four times but never for more than five years. I don't think women really understand me!

I _____ (never be) on television, but I _____ (be) on the radio once. It was a programme about life in the circus about twenty years ago. I met the Prime Minister on the same day. Actually, I _____ (met) a lot of famous people: members of the royal family, famous politicians and also famous cinema and television personalities. I _____ (not meet) the American President though which is a pity.

Because I _____ (travell) a lot, I _____ (see) a lot of wonderful things and I _____ (eat) and drunk some strange foods and drinks. I ate cats and rats in India and drank something called Mirto on a little island in Italy many years ago.

1. How long has the colonel worked in the army?

2. How many times has he been to Australia?

3. Why did he not like Russia?

4. Has he ever eaten cats and dogs?

Activity/task: 2 Session: 3		
Title: HAVE YOU EVER BINGO	Type: Reinforcement	Time: 35 minutes
Classroom management: The students will be in the playground or an open and big place		Materials: <ul style="list-style-type: none"> • Worksheet (Annex 7) • Prns
Aims: <ul style="list-style-type: none"> • To develop oral strategies in the students • To create a comfortable atmosphere for the active participation of the students • To use the interrogative form of the present perfect 		
Input: <p>Now we are going to the playground to do the next activity take one pen and go! (In the playground) I am going to give you this worksheet which has a big table with different squares. You have to look for someone of the class that has done the activity on each square, you have to use present perfect to ask have you ever... if he or she has done it you have to write her/his name on that square, if not you look for another one. You only can speak in English. Everything is clear? After that we will play a bingo</p> <p>Okey the first part has finished, now please sit down on the floor making a big circle. You have completed most of the boxes, so now I am going to say names of people in the class and if you have that name on your paper you cross the square where it is, if you have it written more than once you cross out all the boxes where you have it. Are you ready? When you cross out all the squares you say bingo and we will check the bingo asking the people you have written.</p> <p>Great job class! Let's go to class and find out the next clue. Are you ready?</p> <p>The dead clown was in love with the trapeze artist but she didn't like him, she likes the juggler.</p>		

Session 3: appendix 7

lose some money	ride a horse	go on a date	break a bone	sleep in a tent	have an operation
make someone cry	have a bad holiday	stay out late	stay up all night	find some money	keep a diary
play the piano	dream you could fly	visit a factory	go to Disneyland	ride an elephant	win a race
have a fight	swim in the ocean	climb a mountain	fall in love	go surfing	bake a cake
fall down some stairs	go to a theatre	see a whale	build a snowman	get very angry	catch a fish
score a goal	make a sandcastle	be late for class	play tennis	go to China	give a presentation
win a prize	see a tornado	go hiking	meet a celebrity	have toothache	go skiing
be in a car accident	draw a cartoon	act in a play	hold a snake	travel abroad	spend a lot of money
sing in public	watch a film in English	swim in a river	paint a wall	fall out of bed	see a UFO
drink wine	sleep in class	ride a motorbike	forget a birthday	fail an exam	milk a cow
write a poem	fly in an airplane	go ice skating	lose your keys	see the sunrise	fly in a helicopter
see a ghost	play table tennis	have an x-ray	break a vase	go to Europe	be on TV

Session 4	
<p style="text-align: center;">Objetives</p> <p>Develop individual and team work habits, effort and responsibility in the study, as well as self-confidence, critical sense, personal initiative, curiosity, interest and creativity in learning, and entrepreneurial spirit</p> <p>Initiation in the use, for learning, of Information and Communication Technologies by developing a critical attitude to the messages they receive and develop.</p> <p>Develop their affective capacities in all areas of the personality and in their relationships with others</p>	<p style="text-align: center;">Contents</p> <p>BLOCK 1: UNDERSTANDING ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprehension strategies: Use of previous information and movement about of the type of task and topic. - Comprehension strategies: Different kinds of understanding (general sense, essential information, main points). <p>BLOCK 3. UNDERSTANDING WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planning: Adequacy of the text to the pupils, context and channel of communication, applying the appropriate register and the speech structure to each case. - Realisation: Expression of the message with clarity, coherence, structuring it appropriately and adjusting, where appropriate, to the models and formulas of each text. - Realisation: Support on previous knowledge (use “prefabricated” language, etc.). - Comprehension strategies: Use of previous information on the type of task and topic. - Comprehension strategies: Reading for the comprehension of narrative or informative texts, in different supports, adapted to the linguistic competence of the students. - Comprehension strategies: Distinction of types of understanding (general sense, essential information, main points). <p>BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planning: Mobilization and coordination of their own general and communicative competences in order to effectively carry out the task (review what is known about the subject, what can or is to be said, etc.) - Planning: Localization and adequate use of linguistic or thematic resources (Internet search, use of dictionaries ...). - Realisation: Expression of the message clearly, adjusting to the models and formulas of each type of text. - Realisation: Support on previous knowledge (use ‘prefabricated’ language, etc.).
<p>Evaluation criteria</p> <p>BLOCK 1: UNDERSTANDING ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> -Identify the general sense, essential information and main. Points in very short and simple oral texts in the English language. -To value the foreign language as an instrument of communication with other people and as a learning tool. <p>BLOCK 3: UNDERSTANDING WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Know how to apply the most appropriate basic strategies for understanding the general meaning, essential information or main points of the text. - Identify the subject, general sense, main ideas and specific information in texts. - Recognize the most common meanings associated with the basic syntactic structures typical of written communication. <p>BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Know and apply the basic strategies to produce very short and simple text. - Fulfill the main communicative function of a written text. 	
Activities	Time
Writing a report	30 minutes
Circus escape listening	20 minutes

Activity/task: 1 Session: 4		
Title: WRITING A REPORT	Type: Reinforcement	Time: 30 minutes
Classroom management: The students will be sitting individually		Materials: <ul style="list-style-type: none"> • Writing worksheet (Annex 8) • Pens • computers
Aims: <ul style="list-style-type: none"> • To create a comfortable atmosphere for the active participation of the students • To develop writing strategies in the students • To develop digital competence 		
Input: <p>Look there is a new card on the blackboard, let's read it (The lion timer flashcard). How weird that the lion has disappeared! Do you know any person that makes things disappear?? YES MAGICIANS!! But we don't know if we have magicians on this circus let's see it. OHH Look at the window!!! there is also another note, and it's from the lion! It says: I need your help there are so many animals in the circus that are disappearing, please write a report to inform the ringmaster.</p> <p>Today we are going to learn to write a report, do you know what the report is used for? Okey, first of all what is a report? A report is something we use to give information about something. On the screen you can see an example of a leopard sale report. Let's read it. (a student will read the example)</p> <p>As you can see in the example it gives us information about the animal, where it lives, how it is, the food it eats...</p> <p>In the report we can distinguish three main parts, the introduction where you explain the topic you have chosen, then the body where you write all the information you want to give and finally the conclusion where you give a brief opinion about the topic. Have you understood?</p> <p>Perfect, you have to write a report about an animal of the circus. Before you start writing you can look for some information and write some notes about their body, where it lives, how it moves, the food... Then you can write the report with all the information easily. You can use your computers for looking up information about the animals and words you don't know.</p> <p>You have to write more or less 50 words, remember that it has to have full sense and be careful with the spelling.</p>		

Session 4: appendix 8

4 Read and complete the factfile.

A report

Body: spots
 Where: _____
 How move: _____
 Food: _____
 Other info: _____



The Leopard seal is the most dangerous of all the animals in Antarctica. Leopard seals have got spots like leopards, and they can be 3 to 3.5 metres long. They have got big, sharp teeth and they can swim fast. They are good at catching animals to eat. They eat fish, squid and smaller seals. They sometimes eat seabirds and penguins, too. They can live for 12 to 15 years. I think Leopard seals are very interesting and impressive animals.

5 Write a report about an animal.

Remember Give your report a structure: Introduction – Body – Conclusion.

Body: _____
 Where: _____
 How move: _____
 Food: _____
 Other info: _____

Activity/task: 2 Session: 4		
Title: CIRCUS ESCAPE LISTENING	Type: Reinforcement	Time: 20 minutes
Classroom management: The students will be sitting individually	Materials: <ul style="list-style-type: none"> • https://learnenglishkids.britishcouncil.org/short-stories/circus-escape • Worksheet to complete the gaps (Annex 9) 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> • To create a comfortable atmosphere for the active participation of the students • To develop listening strategies in the students 		
Input: Now we are going to watch a video of a story that had happened on a circus. I am going to give you this worksheet and you have to complete the gaps with the words that are said in the video. We will listen it three times. I recommend you that the first time we listen you don't write nothing and pay attention only to the story and then in the second and third time you can complete the gaps easier. After listen to it we will check it. You have done a great work so we are going to meet another character. (The teacher takes the ringmaster Flashcard) So the ringmaster is like the boss of the circus and he is the best friend of the magician!		

Circus escape

Billy was getting excited. It was the day of the _____. Billy loved the circus all the animals and the people. It was so much fun!

At _____ o'clock Billy and his parents arrived at the huge red and white striped tent called the 'Big Top'.

The _____ shouted with his huge booming voice, 'Good evening, _____ and gentlemen!'

Then the lights went up to the top of the tent and Billy saw a man and a woman dressed in sparkly clothes balancing on a huge swing. They flew through the _____. 'Ooooo!' shouted the people every time they flew. It was very, very exciting.

A door opened and the _____ bounced into the ring – there were six of them all looking huge and fierce and dangerous. The man in the middle was the _____. Billy watched as he put his head in the biggest lion's mouth. 'Ooooo!' shouted the people in horror and amazement.

After the lions came the _____. They were wearing brightly coloured clothes blue and yellow and red with spots of green. They had red _____ and painted faces and funny _____ hair. They fell over, told lots of jokes and did lots of very silly things. 'Ha, ha, ha!' laughed the people – and Billy laughed too.

Finally the _____ arrived in the ring - there were three enormous grey elephants and one smaller one. The small one balanced on one leg and did lots of tricks.

Then it stopped and looked up at Billy. 'Hello,' said Billy to the elephant. 'I'm Billy.' 'I'm Minny,' replied the elephant to Billy's surprise.

Then suddenly the small elephant turned around and ran towards the door of the _____. It ran out of the tent into the street and off into the town. All the people rushed out of the circus tent screaming, 'Aagh! The elephant – it's escaped!'

'Help!' cried the _____. 'Minny the elephant has escaped!'

Minny was a very _____ elephant. It was the first time she had been out of the circus! It felt good to be free!



She ran along the main street towards the main _____. She saw the fountain in the middle of the square. She climbed into the big fountain and sat down in the _____.

People tried to walk by but Minny sprayed water at them using her huge _____. 'Oh, this is much more fun than the circus!' cried Minny.

After a while Minny decided to explore. She went along the street and into the big _____. All the people who saw Minny ran out of the supermarket screaming! Minny had a wonderful time – she helped herself to the bananas and scooped a large chocolate cake, ten packets of biscuits and a large number of buns.

When she had finished eating Minny decided to explore again so she went out into the street. In the distance Minny saw a big house, but there was something strange about it – there was a red light all around it.

Minny got nearer to the house and then she heard the people in the house shouting and screaming. 'Help!' they shouted. 'Save us!'

Minny rushed into the _____ opposite the house. There was a big pond with lots of water. She put her trunk in the water and took in as much water as she could. Then she rushed over to the house and sprayed the house with water. She did this many times and the flames and fire died away.

From the top window Minny could _____ a small boy. He opened the window and Minny took him out of the house using her trunk.

'Minny!' he cried. 'It's me!'

'Hello, Billy,' said the elephant.

'You saved me!' cried Billy. 'You are the _____ elephant in the world!'

Billy's mother and father came rushing out of the house. They couldn't believe what they saw! Billy was safe and their house was safe – and all because of an _____.

The next day all the people in the town made a crowd outside the town hall. They gave Minny the elephant a special _____. Billy rode around the square on Minny's back, waving and smiling at all the people.

They went slowly back to the circus to rejoin the other elephants. Minny was so happy that she never wanted to escape from the circus again.

Session 5**Objetives**

Develop individual and team work habits, effort and responsibility in the study, as well as self-confidence, critical sense, personal initiative, curiosity, interest and creativity in learning, and entrepreneurial spirit

Initiation in the use, for learning, of Information and Communication Technologies by developing a critical attitude to the messages they receive and develop.

Develop their affective capacities in all areas of the personality and in their relationships with others

Contents**BLOCK 1: UNDERSTANDING ORAL TEXTS**

- **Comprehension strategies:** Use of previous information and movement about of the type of task and topic.
- **Comprehension strategies:** Different kinds of understanding (general sense, essential information, main points).
- **Comprehension strategies:** Formulation of hypotheses about content and context.

BLOCK 3. UNDERSTANDING WRITTEN TEXTS

- **Planning:** Adequacy of the text to the pupils, context and channel of communication, applying the appropriate register and the speech structure to each case.
- **Realisation:** Expression of the message with clarity, coherence, structuring it appropriately and adjusting, where appropriate, to the models and formulas of each text.
- **Realisation:** Support on previous knowledge (use “prefabricated” language, etc.).
- **Comprehension strategies:** Use of previous information on the type of task and topic.
- **Comprehension strategies:** Reading for the comprehension of narrative or informative texts, in different supports, adapted to the linguistic competence of the students.
- **Comprehension strategies:** Distinction of types of understanding (general sense, essential information, main points).

BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS

- **Planning:** Mobilization and coordination of their own general and communicative competences in order to effectively carry out the task (review what is known about the subject, what can or is to be said, etc.)
- **Planning:** Localization and adequate use of linguistic or thematic resources (Internet search, use of dictionaries ...).
- **Realisation:** Expression of the message clearly, adjusting to the models and formulas of each type of text.
- **Realisation:** Support on previous knowledge (use ‘prefabricated’ language, etc.).

Evaluation criteria**BLOCK 1: UNDERSTANDING ORAL TEXTS**

-Identify the general sense, essential information and main. Points in very short and simple oral texts in the English language.

-To value the foreign language as an instrument of communication with other people and as a learning tool.

BLOCK 3: UNDERSTANDING WRITTEN TEXTS

- Know how to apply the most appropriate basic strategies for understanding the general meaning, essential information or main points of the text.

- Identify the subject, general sense, main ideas and specific information in texts.

- Recognize the most common meanings associated with the basic syntactic structures typical of written communication.

BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS

- Know and apply the basic strategies to produce very short and simple texts

- Fulfill the main communicative function of a written text.

Activities	Time
Present Perfect game	10 minutes
More about the circus	40 minutes

Activity/task: 1 Session: 5		
Title: PRESENT PERFECT GAME	Type: Reinforcement	Time: 10 minutes
Classroom management: The students will be sitting individually	Materials: <ul style="list-style-type: none"> • https://wordwall.net/es/resource/2967886/present-perfect • https://wordwall.net/es/resource/6052680/present-perfect • computers 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> • To create a comfortable atmosphere for the active participation of the students • To develop the digital competence • To review the present perfect 		
Input: <p>Look there is a new clue in the door, it says: “the dead clown was the best at making people laugh and the other clown was jealous.” I can’t believe it!!! Do you think the other clown is the murder?</p> <p>we are going to play an online game so please switch on your computers and copy the link. You do the first one (the first link), when you finish if you have a low mark you do it again and if not you do the second.</p> <p>You have done a great job, so as a prize let’s meet another character (juggler flashcard). He started feeling bad, what a coincidence!</p>		

Activity/task: 2 Session: 5		
Title: MORE ABOUT THE CIRCUS	Type: Reinforcement	Time: 40 minutes
Classroom management: The students will be sitting in groups	Materials: <ul style="list-style-type: none"> • computers 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> • To create a comfortable atmosphere for the active participation of the students • To develop digital strategies in the students 		
Input: <p>During these days we have been talking about the circus, now I want you to do an investigation about some aspects of the circus. We are going to work in groups and each group will have an aspect. You have to create a brief presentation about five minutes and all the members of the group have to participate. You have enough time here to do it.</p> <p>Group 1: you will talk about animals in the circus Group 2: you will talk about the origin of the circus Group 3: you will talk about “el circo del sol” or another famous circus Group 4: you will talk about the life in the circus Group 5: you will talk about the circus art (arte circense)</p>		

Session 6

Objetives	Contents
<p>Develop individual and team work habits, effort and responsibility in the study, as well as self-confidence, critical sense, personal initiative, curiosity, interest and creativity in learning, and entrepreneurial spirit</p> <p>Initiation in the use, for learning, of Information and Communication Technologies by developing a critical attitude to the messages they receive and develop.</p> <p>Develop their affective capacities in all areas of the personality and in their relationships with others</p>	<p>BLOCK 2: PRODUCTION OF ORAL TEXTS: expression and interaction.</p> <p>- Planning: Understand the message clearly, distinguishing the main idea or other ideas and its basic structure.</p>
<p>Evaluation criteria</p> <p>BLOCK 2: PRODUCTION OF ORAL TEXTS: expression and interaction</p> <p>- Know how to apply the basic strategies to produce very short and simple monological or dialogical oral texts.</p> <p>- To be understood in brief and simple interventions, although initial hesitations, hesitations, repetitions and pauses are evident and frequent.</p>	
Activities	Time
Oral presentations	30 minutes
Self evaluation	10 minutes
The end of the story	10 minutes

Activity/task: 1 Session: 6		
Title: MORE ABOUT THE CIRCUS (oral presentation)	Type: Reinforcement	Time: 30 minutes
Classroom management: The students will be sitting in groups	Materials: • computers	
Aims: • To create a comfortable atmosphere for the active participation of the students • To develop digital strategies in the students		
Input: Good morning today is the last day of this project so we are very close to know who the clown killer is. At the end of the class, we will discover it but first, let's meet our final character (the teacher takes the magician flashcard) Okey at the end we will know what had happened. Now we are going to listen your oral presentations. Group 1 you will start. You have done a great work! Very good!		

Activity/task: 2 Session: 6		
Title: SELF EVALUATION	Type: Evaluation	Time: 10 minutes
Classroom management: The students will be sitting individually	Materials: • Self evaluation questionnaire	
Aims: • To evaluate our work in the unit		
Input: I I would like you to complete some questions. I am going to give it to you, and we are going to read it together. If you have any questions, please ask me. As you can see in the paper you have to complete with your name, the number of your group and the date. You have six questions, and you have to complete with a 4 if you do it most of the time, with a 3 if you do it usually, with a 2 if you do it sometimes, with a 1 if you do it hardly ever and with a zero if you never do it. You write the numbers in the line below and finally you have to answer two questions. Is everything clear?		

Activity/task: 3 Session: 6		
Title: The end of the story	Type: Final	Time: 10 minutes
Classroom management: The students will be sitting individually		Materials: <ul style="list-style-type: none"> All flashcards (Annex 2)
Aims: <ul style="list-style-type: none"> To finish the story 		
<p>Input:</p> <p>So now it's time to finish the story, are you ready??</p> <p>Let's put all the suspects on the board to remember them.</p> <ul style="list-style-type: none"> The mimes: someone had stolen their clothes ,but for what? The clowns: the alive clown was jealous of the dead clown The trapezist artist: she was the unique girl in the circus, she was in love of the juggler. The lion timer: his lion had disappeared before the murder The ringmaster: is the best friend of the magician The juggler: he felt bad in the show The magician: he couldn't stand the dead <p>clown Okey in this note we have how the killer made the murder.</p> <p>"I'm the murderer of the clown. Killing him was so easy, I dressed up with the mimes clothes' and I asked them to act before their show, this allow me to have more time. The clowns had just finished their performance and the dead clown was alone going to see the performance of the trapezist. I use a knife and kill him." You never know who I am.</p> <p>Do you know who is he? (All the students will say the juggler.)</p>		

PROCEDURES AND ATTITUDE EVALUATION

This tables will be completed by the teacher and are about the attitude of each student during the development of the didactic unit.

Procedures	1	2	3	4
Follows the instructions without problems	-	-		-
Asks for help when doesn't understand				
Participates in group/pair work		-		-

Attitude	1	2	3	4
Pays attention to the teacher and classmates				
Participates in class and asks questions about the topic				
Never uses verbal/nonverbal behaviour that is distracting to others	-			-

SKILLS EVALUATION

○ Oral skills

Criteria	1	2	3	4
The message is clear and structured				
Pronunciation and voice projection				
Uses properly non-verbal communication elements				
Uses appropriate vocabulary for topic				
Uses resources correctly				

○ Writing skills

Criteria	1	2	3	4
The topic is presented clearly				
Proper use of vocabulary				
Correct use of the grammar structures				
The text presents clear ideas				

○ Reading skills

Criteria	1	2	3	4
Comprehension				
Understand the grammar and spelling				

○ Listening skills

Criteria	1	2	3	4
Understands the basic information				
The answers are cleared and structured				
The answers provided are related with the content they have listened				

TEACHING PROCESS ACHIVEMENT

This table will be completed by the teacher and is a self-evaluation for the teacher

	1	2	3	4
The difficulty level was appropriate for the students' characteristics				
The teacher was able to create a cognitive conflict that favoured learning				
The teacher was able to encourage the students to do the activities				
The teacher was able to make all the students to take an active part				
Different evaluation instruments were used				
The observation made in classroom is considered				
The collaborative work of the students inside a group was correctly evaluated				

EVALUATION OF THE TEACHING PRACTICE

This table will be completed by the teacher and is self-evaluation of the teaching

	1	2	3	4
The teacher gives general explanations for all the students				
The teacher offers the individualized explanations required by each student				
The teacher uses different methodological strategies dependent on the topics				
Both autonomous and group work are used				
The teacher promotes production, reading and listening comprehension				
ICTs are used in the learning-teaching process				

STUDENTS SELF-EVALUATION

Name:

Group:

Date:

Now is your time to evaluate your attitude to learn English during this didactic unit. Please be honest.

Give yourself a mark:

- 4: Most of the time
- 3: Usually
- 2: Sometimes
- 1: Hardly ever
- 0: Never

1. I pay attention when the teacher speaks:

2. I pay attention when other classmates speak:

3. Actively listen to the teacher and classmates:

4. I pay attention to the instructions given by the teacher:

5. I ask the teacher when I don't understand:

6. I understand and know about my personal needs and I try to learn according to them:.....

What is the activity that you like the most?

What is the activity that you like the least?