



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

Grado en Educación Primaria. Mención en Lengua
Extranjera

(Inglés)

LA GAMIFICACIÓN EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

Autora: Sandra Mateo

Tutora de la universidad: Ana Isabel Alario Trigueros

Curso Académico: 2020/2021

Resumen

El siguiente trabajo pretende ser una reflexión sobre la técnica de la gamificación en la etapa de Educación Primaria, así como analizar diferentes aspectos relacionados con el juego.

Este trabajo consta de dos partes, una primera fase teórica en la que se analizan los juegos, poniendo especial atención en los juegos tradicionales, y la gamificación, principales autores sobre el tema y su aplicación al aula de Educación Primaria. Para ello se ha empleado una metodología basada en el método de respuesta física total y el enfoque por tareas.

La segunda fase consiste en el diseño e implementación de una propuesta didáctica. Esta propuesta está dividida en varias sesiones que conforman la Unidad Didáctica "Superheroes", la cual busca introducir la técnica de gamificación utilizando la lengua extranjera inglés.

Palabras claves: Educación, gamificación, lengua extranjera, juego tradicional.

Abstract

The present project aims to be a reflection on the technique of gamification in the Primary Education stage, as well as to analyse different aspects related to the game.

This work consists of two parts, a first theoretical phase in which games are analysed, paying special attention to traditional games, and gamification, main authors on the subject and its application to the Primary Education classroom. For this purpose, a methodology based on the TPR method and the task-based approach has been used.

The second phase consists of the design and implementation of a didactic proposal. This proposal is divided into several sessions that make up the Didactic Unit "Superheroes", which seeks to introduce the gamification technique through the second foreign language English.

Keywords: Education, gamification, foreign language, traditional game.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN	1
2.1 Objetivos.....	1
2.2 Competencias Desarrolladas.....	2
3. MARCO TEÓRICO.....	3
3.1 El juego	3
Definición	3
Características	4
Tipos de juegos	4
Elementos	5
Teorías	6
Ventajas del juego	9
3.2 El juego tradicional.....	10
La importancia del juego tradicional en Educación Primaria.....	10
3.3 La gamificación	11
Definición	11
Principios	12
Valores afectivos.....	12
Gamificación en el aula	14
3.4 Metodologías y enfoques.....	15
Método respuesta física total (TPR).....	15
Enfoque por tareas (Task-based approach)	15
4. PROPUESTA DIDÁCTICA	18
4.1 Análisis breve de una encuesta docente.....	18
4.2 Propuesta.....	20
4.3 Características de la clase.....	21
4.4 Espacios y materiales	21

4.5	Temporalización	22
4.6	Metodología.....	22
4.7	Actividades relevantes de la gamificación	23
	Trivial	24
	Heads up	24
	Bingo	25
	Drawing Sonic	25
	Mímica.....	25
4.8	Evaluación.....	25
4.9	Respuesta del alumnado.....	26
5.	CONCLUSIONES	27
6.	BIBLIOGRAFIA:	29
7.	ANEXOS:.....	33
	Anexo 1	33
	Anexo 2. Unidad Didáctica	35
	1. Justification	35
	2. General chart of the Didactic Unit	36
	3. Overview sessions	41
	4. Activities overview.....	59
	A. MATERIALES DE LA UNIDAD	146
	B. RÚBRICAS.....	152

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de fin de grado que se expone a continuación se centra en la gamificación y su puesta en práctica en un aula de educación primaria.

Con este documento se pretende realizar una aproximación al término de gamificación. Este concepto surgió en el ámbito empresarial pero actualmente se ha aplicado también al mundo de la educación.

El juego es una actividad natural, libre y espontánea. Es esencial en la vida de todos los niños, tanto es así que está recogido en la Declaración de los Derechos del Niño, instaurado por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959.

Con el juego, los infantes establecen su lugar en el mundo, no solo con ellos mismos, sino también con las personas que les rodean, es decir, tiene una dimensión social. Otros aspectos que se involucran al jugar son los relacionados con la persona y la psicomotricidad.

Dentro de la educación, el juego se convierte en una herramienta poderosa que ayuda a los estudiantes a obtener mejores resultados en sus aprendizajes. Pretende aumentar la motivación y que el aprendizaje sea significativo y duradero.

De acuerdo con la *Comisión Europea* (2006), poco más del 3 por ciento de los españoles domina la lengua extranjera inglés correctamente, aunque el 36 por ciento declara, según otro estudio de la *Commission of the European Languages* (2005), que puede participar en una conversación en inglés. Aun así, sigue estando muy por debajo de la media europea que es del 50 por ciento. Otra investigación que refuerza la afirmación anterior es la del *Estudio europeo de competencia lingüística EECL* (2012). En este documento sitúa el nivel de inglés de los españoles en un puesto por debajo de la media europea.

Todos estos desfavorables resultados señalan que las metodologías tradicionales basadas en la traducción de gramática y la memorización de numerosas reglas generan gran frustración y desmotivación en los alumnos, situando a los españoles por debajo de la gran mayoría del resto de los países europeos.

Por esta razón, este TFG pretende mostrar la eficacia y los beneficios que ofrece la gamificación, así como el uso de diferentes metodologías que sean más significativas para el alumnado de Educación Primaria.

2. JUSTIFICACIÓN

El trabajo se basa en el conocimiento, análisis y aplicación de la gamificación y sus nuevas formas de actuación desde el punto de vista metodológico en las aulas de primaria, a través de la enseñanza de la lengua extranjera inglés. La incorporación de metodologías activas es fundamental para lograr el total desarrollo de los estudiantes. En el artículo 12 de principios pedagógicos del *DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*, se indica que “la metodología didáctica será fundamentalmente comunicativa, activa y participativa”. (Boletín Oficial del Estado de Castilla y León 2016:34189). Esto favorece a que los docentes apliquen en sus aulas la gamificación.

En este mismo boletín se indica que la adquisición de una segunda lengua extranjera es esencial. En el artículo 4 del BOE se encuentran los objetivos de la etapa de educación primaria. Un objetivo que hace referencia al aprendizaje de una segunda lengua se concreta en el artículo 17 de *la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo*. Se muestra de la siguiente manera: “adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas” (Boletín Oficial del Estado de Castilla y León 2006:17168).

Este documento por tanto, expone en primer lugar la fundamentación teórica referente a la técnica de la gamificación y el juego, así como sus principales características y teorías, realizando una relación con la inserción de esta técnica dentro de un enfoque basado en tareas que resultan mucho más coherentes para la organización y planificación de las diferentes Unidades Didácticas. En segundo lugar se hace una propuesta didáctica en la que se implementa la gamificación por medio del área de inglés. Por último, se exponen las conclusiones.

2.1 Objetivos

El **objetivo principal** de este trabajo es conocer las diferentes teorías relacionadas con la gamificación y las nuevas formas de hacer, así como sus implicaciones en el sistema educativo para demostrar su eficacia de aplicación en las aulas de Educación Primaria.

En el **marco teórico** se persigue:

- Comprender el término de juego e identificar sus características, elementos y teorías

- Entender la importancia del juego tradicional.
- Desarrollar una metodología activa basada en el enfoque por tareas y la respuesta física total.
- Conocer y contextualizar el término de gamificación
- Analizar las ventajas y valores afectivos que están presentes en la gamificación.

En la propuesta de **unidad didáctica** los objetivos buscan:

- Elaborar una propuesta didáctica basada en el juego
- Poner en práctica dicha unidad didáctica
- Reflexionar sobre la utilidad y eficacia de la propuesta gamificada en el aula de idioma inglesa
- Analizar de forma crítica los resultados de una pequeña encuesta sobre la opinión que los docentes tienen de la gamificación

2.2 Competencias Desarrolladas

El documento se relaciona directamente con las siguientes competencias generales del Grado de Educación Primaria, extraídas de la Memoria del plan de estudios.

- a) Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio. Con la realización de este trabajo se demuestra que los conocimientos han sido adquiridos, ya que son necesarios para diseñar con éxito la unidad didáctica.
- b) Aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer competencias de elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas. Se relaciona con el apartado de justificar la elección del tema de la gamificación.
- c) Tener la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética. Esta competencia se puede observar en la búsqueda de información para desarrollar el apartado del marco teórico y en el análisis de los datos de la encuesta a docentes.
- d) Desarrollar un compromiso ético en su configuración como profesionales. El documento se adapta a todas las realidades educativas, sin discriminar a ningún alumno.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 El juego

Definición

Antes de centrarnos en el término de gamificación, es necesario profundizar en el concepto de juego, ya que están intrínsecamente relacionados.

El juego es una actividad tan antigua como los seres humanos y tiene una gran importancia en las primeras etapas de la vida de los individuos.

La RAE (2014) define el juego como “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Esta definición es demasiado general por lo que a continuación se analizarán las propuestas de otros autores.

En la filosofía clásica pensadores como Platón y Aristóteles ya otorgaban importancia al juego. Incluso animaban a los padres a que sus hijos aprendieran jugando y así “cultivar la mente”.

Según Cañequé (1993, p.3), es “una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real”.

Spencer (1983, p. 157), filósofo inglés expresa que para él “el juego es una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario como medio para eliminar el exceso de energía”.

A. Russel (1970, p. 156) propone que el juego “es una actividad generadora de placeres que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma.

Para Ortega (1990, p. 20) afirma lo siguiente “la capacidad lúdica, como cualquier otra, se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, cognitivas, afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene”.

Otra propuesta y para concluir con las definiciones, se puede señalar a Bruner (1984, p. 219). Este autor se refiere al juego de la siguiente manera “Jugar no es tan solo una actividad infantil. El juego para el niño y para el adulto es una forma de usar la inteligencia o, mejor dicho, una actitud con respecto al uso de la inteligencia. Es un banco de prueba,

un vivero en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía”

Características

Según defiende Caillois (1958) en su “teoría de los juegos”, el juego es una actividad:

- Libre: no se puede obligar a nadie a jugar ya que perdería su esencia.
- Incierta: ni su desarrollo ni su resultado están dados de ante mano.
- Reglamentada: está sometidas a leyes precisas que son las únicas que cuentan
- Separada: limitada por un determinado tiempo y espacio
- Ficticia: la fantasía es un elemento muy relevante que choca con la realidad de la vida cotidiana

Las características básicas del juego según Klauder (1998) son:

- El juego está dirigido por normas: jugar simplemente para pasar el tiempo, no tiene el mismo efecto que hacer una simple actividad con alguna norma.
- El juego tiene objetivos. Este objetivo puede ser alcanzar unos puntos determinados o finalizar la actividad en grupo sin haber tenido problemas con los compañeros.
- El juego es una actividad cerrada
- El juego necesita menos supervisión del docente
- El juego es una actividad que apoya a los niños para continuar en su aprendizaje

Tipos de juegos

Los juegos se pueden clasificar de acuerdo con muchos criterios:

- 1) Juego psicomotor: Se basa en lo psíquico y lo motor. Se desarrolla por medio del movimiento corporal. Dentro de este juego se encuentran los juegos sensoriales y perceptivos y los juegos motores.
- 2) Juego cognitivo: Se relaciona con las capacidades intelectuales. Algunos ejemplos son los juegos de experimentación, imaginativos y los de atención y memoria.
- 3) Juego social: Se centra en las relaciones con las personas. Destacan con los juegos simbólicos (simular objetos o seres que no están presentes), de reglas (siguen una serie de instrucciones) y por último los cooperativos (requieren la integración grupal).
- 4) Juego afectivo: Se desarrollan las emociones y sentimientos. Se encuentran en este grupo los juegos de rol y los de autoestima.

Elementos

En el diseño de los juegos es necesario tener en cuenta una serie de categorías. Los autores Kevin Werbach y Dan Hunter (2014) y Teixes (2015) categorizan los elementos del juego en tres clases: dinámicas, mecánicas y componentes. Están ordenadas de mayor (dinámicas) a menor (componentes) abstracción.

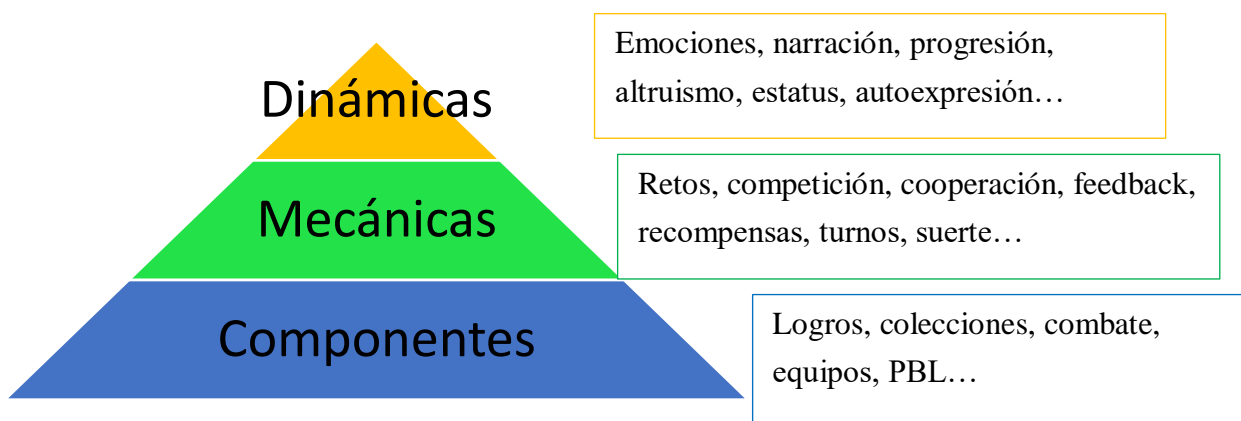


Figura 1. Elementos del juego¹ ([Anexo](#)).

Las dinámicas:

Se encuentra en la cúspide de la pirámide porque es el nivel más abstracto.

Son “aquellos patrones, pautas y sistemas presentes en los juegos, pero que no forman parte de ello” (Teixes, 2015, p.58). Es decir, son las razones por las que nos gustan los juegos y hacen referencia a todo aquello que determina el comportamiento y motivación de los alumnos como las emociones, relaciones o limitaciones. Algunos ejemplos de dinámicas son:

- Emociones: el fin de esta dinámica es conectar con los participantes.
- Narrativa: historia o cuento que pretende captar la atención de los jugadores y da una idea general del juego.
- Progreso: los alumnos avanzan y ellos mismos pueden reconocer sus logros.
- Altruismo: se relaciona con la solidaridad.
- Estatus: representa el prestigio por parte de los participantes del juego

¹ La figura 1 ha sido adaptada de:

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Por último recalcar que para conseguir las dinámicas se emplean distintas mecánicas. Además hay ser conscientes de que las dinámicas, aunque haya que tenerlas en cuenta, no se introducen en el desarrollo del juego.

Las mecánicas:

Según Teixes, (2015, p. 45) son los elementos “que hacen que el progreso en el juego sea visible y que el jugador pueda participar en el mismo”.

Engloban todos los componentes básicos de juego como:

- Retos: esfuerzo de los usuarios para lograr un objetivo
- Competición: busca el enfrentamiento para alcanzar un objetivo
- Cooperación: cuando un objetivo no se puede lograr solo y las personas se organizan para alcanzar la meta
- Feedback: permite a los jugadores reconocer su desempeño en las actividades
- Recompensas: beneficios obtenidos por superar los niveles o retos
- Turnos: orden en el que los jugadores participan en la actividad

Los componentes:

Según Borrás (2015) son los recursos y las herramientas de la gamificación que se utilizan en el diseño de las mecánicas. Pueden variar de tipo y cantidad. Destacan entre otros:

- Logros
- Colecciones
- Combate
- Contenido oculto para desbloquear
- Equipos
- PBL (*Points Badges, and Leaderboards*), en español PET
- Avatares
- Niveles

Encontrar el equilibrio y la jerarquía entre estos tres bloques, es vital para así lograr que los estudiantes aumenten su atracción y motivación por el juego.

Teorías

Autores de todas las épocas han estudiado y analizado la actividad del juego. A continuación se muestran de forma sintetizada algunas de las principales teorías explicativas del juego:

1. TEORÍAS DEL SIGLO XIX.

Una de las teorías del juego es la de la energía sobrante de Herbet Spencer (1855), un filósofo inglés. Esta teoría defiende que la infancia es una etapa en la que los niños y niñas no necesitan trabajar porque ya los adultos se encargan de cubrir cualquier necesidad. Por tanto, la energía que los pequeños no gastan es empleada en otras actividades como los juegos.

Otra teoría es la de la relajación, desarrollada por Lazarus (1883). Esta teoría afirma que el juego es una actividad que aparece tras realizar un esfuerzo. El juego sirve para relajar a los niños y recuperar la energía perdida para realizar otras actividades más serias.

En 1898-1901 Karl Gross crea la teoría del ejercicio preparatorio. El juego es una actividad que pretende enseñar una serie de habilidades y conductas necesarias para la vida adulta. Es decir, el juego en el aula es un ensayo de los que los niños se van a encontrar al madurar.

Vargas en 1995 indicó que “el niño nace con instintos y habilidades imperfectos, que posteriormente se perfeccionan con el juego”. (Meneses y Monge, p. 119).

2. TEORÍAS DEL SIGLO XX

La primera teoría es la de la recapitulación (1904). El autor es el psicólogo y pedagogo estadounidense Stanley Hall. Defiende que los niños a través del juego en la clase aprenden a realizar actividades propias de sus antepasados. Para este autor el juego es imprescindible en la educación porque también te prepara para el mundo de los adultos.

En el año 1935 surge La teoría general del juego (1935) de Frederik J.J. Buytendijk. Se opone a la teoría de Gross. Se basa en la idea de que el juego está en la propia naturaleza del infante. Este autor distingue varios rasgos de la infancia: ambigüedad e impulsividad de los movimientos, emotividad y timidez. También sugiere la existencia de los impulsos de libertad, deseo de fusión y tendencia de repetición.

Claparède defiende en su teoría de la ficción (1934) que el juego se convierte en un espacio seguro en el que puede expresar sus deseos y sentimientos cuando el ambiente que les rodea no se lo permite. De esta manera el niño por medio del juego en el aula refleja su personalidad.

Freud, en su teoría psicoanalítica del juego, cambia de opinión a la hora de referirse al término de juego. Al principio de su obra apoya que los niños expresan sus deseos a través del juego para así satisfacer sus necesidades. Esto se puede relacionar con el juego simbólico, que consiste en imitar situaciones, objetos y personajes que no están en el momento del juego.

A partir de año 1920, surge ese cambio de pensamiento. Freud en este momento, entiende que en el concepto de juego también intervienen experiencias reales, sobre todo aquellas que han sido más desagradables. A esta experiencia traumática la denomina catarsis.

Una de las teorías más conocidas es la del desarrollo cognitivo. Para Piaget (1979, p. 126), el juego tiene lugar debido a "... una relajación del esfuerzo adaptativo y por medio del ejercicio de las actividades por el solo placer de dominarlas y de extraer de allí un sentimiento de virtuosidad o potencia". Además este autor ha realizado una descripción de los principales tipos juegos que van apareciendo según la etapa evolutiva del infante.

Los estadios evolutivos que Piaget ha establecido son: estadio sensoriomotor (entre los 0 y 2 años, juego funcional o de ejercicio), estadio preoperacional (entre los 2 y los 6 años, juego simbólico) y estadio de las operaciones concretas (entre los 6 y 12 años, juego de reglas).

- Juego motor o de ejercicio: aparece en el estadio sensoriomotor. Son aquellos juegos en los que los niños repiten una y otra vez una acción por el placer de conseguir un efecto inmediato. Estas acciones pueden ser realizadas con objetos o sin ellos. La evolución de este tipo de juego va desde los reflejos involuntarios y automáticos hasta la adquisición de acciones coordinadas representadas mentalmente por el niño antes de actuar.
- Juego simbólico: se encuentra en el estadio preoperacional. Consiste en imitar situaciones, objetos y personajes que no están en el momento del juego. La evolución de este tipo de juego va desde realizar gestos asociados con objetos fuera del contexto real hasta jugar con varios personajes y secuencias de acción. Si los niños conocen más realidades, el juego simbólico será más variado. En esta etapa los infantes menores de 2 años desarrollan un juego individual. Después, de los 2 a los 4 años, el juego pasa a ser paralelo, es decir, parece que juegan juntos pero realmente no se relacionan entre sí. Finalmente, el compartido a partir de los 4 años.
- Juego de reglas: está presente en el estadio de las operaciones concretas. Las reglas ya aparecen mucho antes de este periodo, concretamente en el juego

simbólico. Sin embargo, existen diferencias entre las reglas de los niños más pequeños y el de los mayores. En el caso de los primeros, las reglas van por su cuenta sin considerar a los demás. En cambio, los del segundo grupo son capaces de organizarse para concretar unas reglas que tengan en cuenta las acciones de todos los participantes. Para ejemplificar la evolución de este tipo de juego, Piaget relaciona el aprendizaje de las reglas con el juego de las canicas. Al principio el niño, de forma individual, chupa y lanza la bola. A continuación, de 2 a 5 años, recibe las reglas de otra persona y aunque el niño esté jugando con otros al mismo tiempo no les tiene en cuenta (juego paralelo). Por último, a partir de los 6 años, juegan unos contra otros y las normas son comunes para todos los jugadores y no pueden modificarse.

La última teoría destacada en este apartado es la sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores. Para Lev Vigotski (1924), el juego es un espacio en el que “se aprenden los valores morales del medio y adquieren su valor socializante y de transmisión de culturas” (Carmona y Villanueva, 2006, p.95).

Por medio del juego, los alumnos interaccionan con el medio social y cultural que les rodea. Este autor desarrolla el concepto de la zona de desarrollo próximo. Este término, según Vygotsky (1978, p. 86) es “la distancia entre el nivel de desarrollo real (determinado por la resolución independiente de problemas) y potencial (determinado por la resolución de problemas bajo la guía de un adulto o en colaboración con compañeros más expertos)”.

Ventajas del juego

Según Herrera (2017, p.10) algunos de los beneficios son:

- Motiva: los juegos dinamizan las actividades, lo que sirve de aliciente para adquirir conocimientos.
- Implica: los alumnos se involucran mucho más en su aprendizaje.
- Da la voz: los niños adquieren un papel activo.
- Cohesiona: fomenta el trabajo en equipo, así como el apoyo y refuerzo positivo.
- Divierte: el juego hace que los alumnos aprendan de manera positiva.

Otras ventajas que se pueden señalar y no han sido nombradas anteriormente son algunas de las sugeridas por Bernabeu y Goldstein (2009):

- Favorecer la creatividad, percepción e inteligencia emocional. También aumenta la autoestima.
- Permite abordar la educación en valores. Esto se debe a que los alumnos deben tener actitudes respetuosas y tolerantes.
- Los alumnos adquieren un mayor nivel de responsabilidad.

3.2 El juego tradicional

Los juegos tradicionales según Jiménez-Fernández (2009) son actividades que se jugaban en otras épocas y que se van transmitiendo de unos a otros.

Para Sarmiento (2008) son juegos que pasan de una generación a otra, normalmente por medio de la comunicación oral. Sarmiento (2008, p. 115) define los juegos tradicionales como “juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó”.

Gracias a la transmisión oral de los juegos tradicionales, las personas han impedido el olvido de muchos de ellos. Además Lara (2006, p. 56) indica que “solamente en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita”.

Una última definición para terminar de completar la anterior es la propuesta por Pérez (2011, p. 350) “Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, (...), sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.” .

La importancia del juego tradicional en Educación Primaria

En los últimos años se ha pretendido retomar en las aulas de primaria los juegos tradicionales. Este tipo de juegos, como bien se ha visto en otros apartados anteriores, son vitales para la correcta formación de los estudiantes.

La escuela, en la etapa de primaria, busca fomentar el interés de estos juegos a sus alumnos para que los niños no solo se diviertan con los juegos sino para que también conozcan su evolución y origen. De hecho, los juegos tradicionales están incluidos dentro del currículo de Educación Primaria. Según 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, se puede observar lo siguiente: “Los juegos y bailes tradicionales siguen gozando de un importante reconocimiento [...] consideración del juego como contenido por su valor antropológico y cultural.”.

Algunas de las características que tienen juegos tradicionales y que captan la atención de los alumnos son las redactadas por Jiménez (2009):

- Se juega para divertirse
- Las reglas son fáciles de entender y motivadoras

- Tienen una fuerte interrelación con los jugadores
- Producen sensaciones como la de libertad, felicidad y diversión

Además el mismo autor destaca una serie de ventajas que favorece la incorporación de estos juegos en las clases de primaria. Jiménez (2009) señala 5:

- Favorece el acercamiento y conocimiento de la cultura y de su entorno más próximo
- Favorecen el desarrollo de relaciones sociales entre el alumnado, lo que enriquece la comunicación del grupo de clase
- Tienen un fuerte carácter motivador
- Ayuda a los alumnos a adquirir los diferentes conocimientos y capacidades
- Estimulan la imaginación y actúan de medio a través del cual los profesores enriquecen el aprendizaje de sus estudiantes

Finalmente, el autor Sarmiento (2008, p. 121) muestra un claro apoyo a favor del uso de los juegos tradicionales en la educación: “desde la escuela se pueden promover los valores culturales de estos juegos, se convierte ésta en un vehículo para su conservación, para la comprensión de las dinámicas que entretienen lo cotidiano hoy, con lo de ayer”

3.3 La gamificación

Definición

Existen numerosas definiciones del término gamificación, dependiendo de los autores.

Una de las definiciones es la de Werbach y Hunter (2014, p. 28), en la cual destacan “el uso de elementos de los juegos y técnicas del diseño de juegos en contextos que no son de juegos”

Ramírez Cogollor (2014, p 27) define el término como “la aplicación de estrategias de juegos en contextos que no son juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos”. En relación con esta propuesta, Teixes (2015, p.18), comenta que la gamificación es la “aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.), en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos”.

Una última definición aplicada a la educación es “Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos,

competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula” (Foncubierta y Rodríguez 2014, p.2).

En conclusión, la gamificación consiste en la adaptación de las técnicas de los juegos a la dinámica docente.

Principios

Los principios de la gamificación propuestos por el autor Mark van Diggelen (2012) son:

- Tipos de competición: jugador versus jugador, jugador versus sistema y/o solo.
- Presión temporal: jugar con el tiempo
- Escasez: uso de pocos elementos puede elevar el reto
- Puzzles: dificultades que señalan que existe una solución
- Novedad: el cambio da lugar a nuevos niveles o retos
- Niveles y progreso
- Presión social. El rebaño de saber lo que hace
- Trabajo en equipo: más de una persona se unen para lograr los retos
- Moneda de cambio: se puede intercambiar un elemento por el valor de otra
- Renovar y aumentar el poder: se puede incorporar elementos motivacionales

Valores afectivos

Los autores Foncubierta y Rodríguez (2014) afirman que existe una necesidad de introducir el componente emocional en la gamificación. Distinguen los siguientes factores afectivos:

- Dependencia positiva: emplear retos o desafíos para aprender fomenta el deseo por aprender
- La curiosidad y el aprendizaje experiencial: las narraciones o enigmas despiertan el interés en los niños
- Protección de la autoimagen y motivación: algunos estudiantes sienten vulnerabilidad al aprender un segundo idioma. Con la creación de uno o varios personajes “de clase” se consigue evitar este sentimiento.
- Sentido de competencia: los puntos hacen que los alumnos sean conscientes de sus aprendizajes y esfuerzos.
- Autonomía: con las barras de progreso o la contabilización de las misiones realizadas, los niños y niñas pueden ver con un golpe de vista su progreso y regular el comportamiento.
- Tolerancia al error: es importante hacer entender a los niños que el error es algo natural y que no pasa nada por equivocarse

Los valores afectivos, mencionados anteriormente, se relacionan con la aportación del autor Krashen (1982).

Krashen (1982), en su libro *Principles and Practice in Second Language Acquisition* explica la teoría de la adquisición de una segunda lengua por medio de varias hipótesis. En este documento se hará referencia a tres de ellas. La primera será la del filtro afectivo, la segunda la de la adquisición-aprendizaje y por último, la del input.

Este profesor emérito de la Universidad del Sur California se ha centrado en analizar los diferentes aspectos que afectan al aprendizaje, surgiendo así la **hipótesis del filtro afectivo**.

En esta hipótesis apoya que los factores emocionales de los estudiantes y sus actitudes actúan como un filtro que influye positiva o negativamente en el proceso de adquisición/aprendizaje de una segunda lengua.

Krashen (1982) resalta tres componentes del filtro afectivo:

- a) Motivación: Es uno de los factores más importantes que facilita a los alumnos adquirir y lograr con mayor habilidad los aprendizajes. Gardner (1987, p. 29-47) se refiere a este término como “el esfuerzo que una persona emplea para aprender la lengua, el deseo que esto conlleva y la satisfacción que este experimenta durante dicha actividad”. Según estos dos autores, Krashen y Gardner, la motivación puede clasificarse en integradora (el alumno se centra en el aspecto positivo del aprendizaje) e instrumental (se basa en los aspectos negativos para la adquisición del segundo idioma)
- b) Autoestima o auto-confianza: Montes De Oca (2005, p. 62) define el concepto como “juicio que tienen los estudiantes de sí mismo”. Las actitudes, sentimientos, aceptabilidad social y capacidades se relacionan directamente con el compromiso de los estudiantes. También influye en la participación de clase
- c) Ansiedad: MacIntyre y Gardner (1994, p. 283-305) se refieren a la ansiedad como “la aprehensión o miedo experimentado cuando una situación requiere el uso de una segunda lengua en la cual el individuo no es completamente competente”. En este proceso de ansiedad, Pizarro y Josephy (2010) distinguen tres tipos de ansiedad que afectan al aprendizaje: aprehensión comunicativa (nivel de miedo o ansiedad al comunicarse con otra persona o grupo de personas), ansiedad por las pruebas y miedo a la evaluación negativa. Todos ellos, elementos que ayudan a la implantación de la gamificación, ya que refuerzan los principios del mismo.

La siguiente **hipótesis de la adquisición-aprendizaje**. Krashen (1983) diferencia lo que es la adquisición del aprendizaje.

La adquisición es un proceso inconsciente que se desarrolla en el subconsciente. Krashen (1983, p. 26) señala lo siguiente sobre este concepto: “los alumnos no necesitan ser conscientes de que ellos están adquiriendo el lenguaje, ellos son conscientes de que se están comunicando”.

Por el contrario, el aprendizaje es un proceso consciente y hay un conocimiento total de las reglas.

Krashen (1983) resume esta hipótesis aclarando que para que los alumnos lleguen a ser competentes en una segunda lengua, deben adquirirla y no aprenderla. En referencia a la gamificación, al ser un contexto natural, ayuda a que se produzca la adquisición de la lengua, ya que promueve un proceso inconsciente que ayuda a la adquisición de una segunda lengua.

La última **hipótesis es la del input**. En relación con la adquisición de una segunda lengua, esta hipótesis es la más importante. Para que los alumnos logren esto, el papel del docente debe ser la de facilitador en este proceso de adquisición. El input debe ser comprensible y encontrarse en una fase siguiente a su nivel, es decir, si una persona como oyente es capaz de adquirir casi por completo lo que otra comunica oralmente en la segunda lengua, se debe pasar al siguiente nivel. A esto se le denomina $i + 1$.² Esta hipótesis favorece el desarrollo de la gamificación porque los estudiantes adquieren la segunda lengua mediante un proceso similar al de la lengua materna. Los alumnos con los juegos aprenden en un entorno natural y libre de estrés. Emplear simultáneamente el input con la técnica de la gamificación permite captar la atención de los alumnos de forma motivadora para ellos y además fomentar el proceso lingüístico de adquisición de una lengua extranjera.

Gamificación en el aula

En una propuesta de gamificación es necesario tener en cuenta a los estudiantes. Aplicar esta técnica sigue una serie de requisitos. Los niños al igual que son capaces de adquirir los aprendizajes de forma motivadora, también puede darse el efecto contrario. Es decir, que pueden pasar rápidamente del “me gusta” al “no me gusta”.

² El término $i+1$ hace referencia al nivel del alumno. (i) indica el nivel del alumno, $i+1$ indica un nivel superior.

Otra cuestión relacionada es la del entorno. El profesor debe ser activo y estar totalmente involucrado porque es el que animará, inicialmente, a los alumnos a intervenir en el juego. Un último aspecto es el de organización. En todo momento, la gamificación desarrolla unas reglas que los estudiantes deben de seguir. Además se debe comprobar, a través de una evaluación, que los niños han alcanzado los objetivos y han adquirido los conocimientos y competencias básicos de su nivel.

Algunos métodos y enfoques que favorecen la gamificación en el aula son las mostradas a continuación.

3.4 Metodologías y enfoques

Método respuesta física total (TPR)

El método Total Physical Response (TPR) fue desarrollado por el psicólogo James Asher (1997). El principio básico de este método es el de “aprender haciendo” que ya autores como Krashen apoyaban anteriormente.

El TPR se basa en el aprendizaje de idiomas centrándose especialmente en las competencias lingüísticas de la escucha activa y el habla.

Asher (2009, p. 53) explica lo siguiente de la habilidad auditiva: “Es a partir de esta donde los niños van adquiriendo el vocabulario necesario para luego pasar a trabajar las demás habilidades lingüísticas”

Según el autor es perfecto para alumnos que están iniciándose con el aprendizaje de un idioma porque utiliza ordenes sencillas. Por esta razón, es muy acertado usar este método en los estudiantes de Educación Primaria. Favorecerá no solo el aprendizaje de la segunda lengua sino que también aspectos relacionados con lo social, intelectual y psicomotor.

En definitiva, con el TPR los estudiantes aprender a escuchar antes de hablar. También desarrollan la competencia oral gracias a que están preparados a responder de forma física y por último, una vez que ya dominan la comprensión oral, el habla de los alumnos evoluciona de forma sencilla y automática.

Enfoque por tareas (Task-based approach)

Es importante dejar claro la definición de tarea antes de empezar con este enfoque.

El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (2002, p. 10) recoge que una tarea es “cualquier acción intencionada que un individuo considera necesaria para conseguir un resultado concreto en cuanto a la resolución de un problema, el

cumplimiento de una obligación o la consecución de un objetivo. Tal definición comprendería una amplia serie de acciones, como, por ejemplo, mover un armario, escribir un libro, obedecer determinadas condiciones en la negociación de un contrato, jugar una partida de cartas, pedir comida en un restaurante, traducir un texto de una lengua extranjera o elaborar un periódico escolar mediante trabajo en grupo”.

Las tareas, según el autor Estaire (2005) pueden clasificarse en dos grupos:

- 1) Tareas de comunicación: son muy importantes en el proceso de aprendizaje e incorporan actividades que facilitan a los alumnos a lograr la competencia comunicativa.
- 2) Tareas posibilitadoras: son las que se encargan de complementar a las tareas de comunicación dentro del proceso de aprendizaje de la segunda lengua.

El uso de estas dos tareas, en una unidad didáctica, permite a los alumnos alcanzar la tarea final. Un planteamiento visual de esta idea es el diseñado por Estaire (2005):

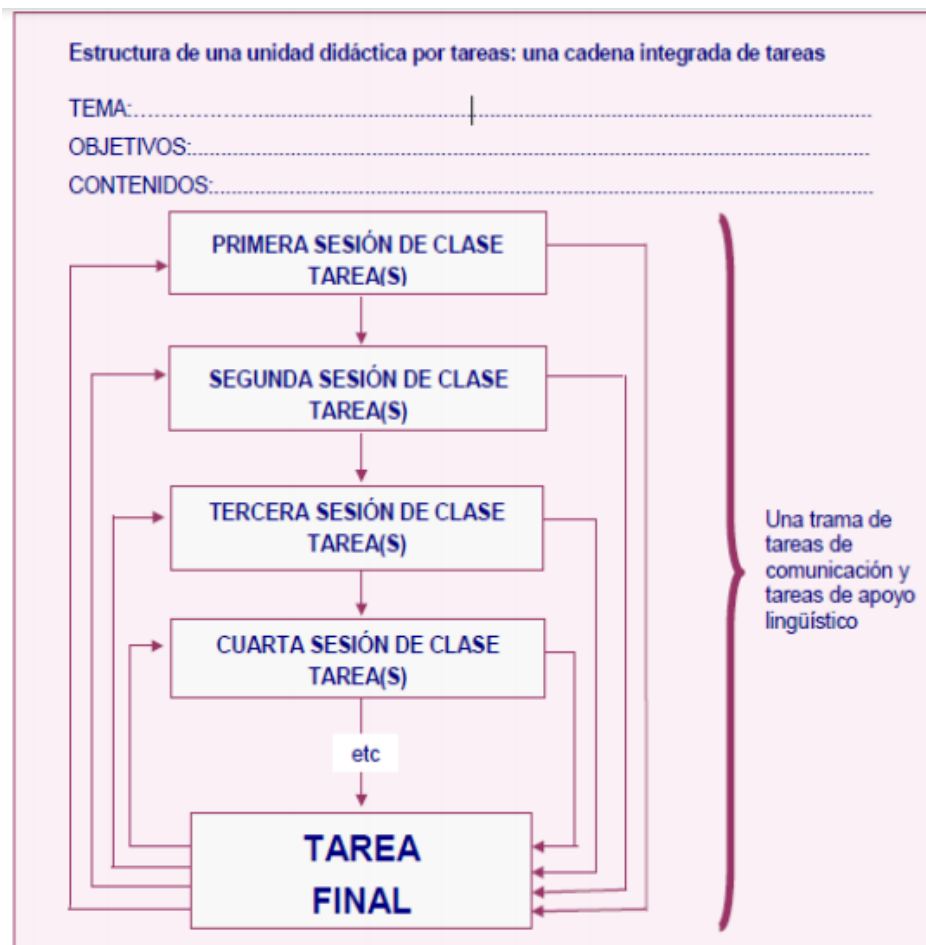


Figura 2. Estructura unidad didáctica por tareas. Adaptado de: Estaire, 2007, s.p.

Una vez aclarado lo anterior, el enfoque por tareas surge en el 1987 por Prabhu y surge para complementar las ideas del enfoque comunicativo (Richards y Rodgers, 2001). Consiste en un conjunto de tareas que exigen el uso real de la segunda lengua y que tienen como meta la realización de una tarea final. Su objetivo principal es el aprendizaje de la segunda lengua mediante su uso en la clase. En este método los docentes deben incorporar obligatoriamente la comunicación en los procesos de aprendizaje y usar el segundo idioma constantemente.

Las tareas deben de estar basadas en eventos realistas, ser abiertas, en su desarrollo y resultado y tener un propósito marcado.

Una de las estrategias más usadas en el aprendizaje por tareas es el PBL (Problem-based learning). Consiste en partir de un tema o problema sugerido por el docente y los estudiantes deben investigar sobre ellos para después explicárselo al resto de niños.

En el aprendizaje basado en tareas se puede relacionar con la gamificación. Para poder llevar a cabo esto es necesario lo siguiente:

- El docente crea una situación de aprendizaje, para ello elegirá una temática que capte la atención de sus alumnos. A esta temática también deberá ir unido una serie de juegos que permitan a los niños desarrollar la gamificación y con ello, las diferentes tareas para alcanzar la final. La organización de los tiempos y materiales también es esencial para el correcto desarrollo de la gamificación por tareas. Hay juegos que requieren materiales concretos que sin ellos es imposible desarrollar la actividad. El profesor también tiene que marcar unos objetivos y contenidos y diseñar una evaluación.
- Los alumnos, por su parte, son los protagonistas de su aprendizaje. Van descubriendo las tareas por medio de los juegos. Entre todos los alumnos buscan y crean la información necesaria para su aprendizaje. De esta forma son capaces de llegar a la tarea final.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA

4.1 Análisis breve de una encuesta docente

En este apartado se va a analizar los datos obtenidos por los docentes sobre una encuesta relacionada con la gamificación. Se ha realizado con el fin de saber el conocimiento que tienen los profesores de esta técnica y la aplicación que hacen de ella en sus aulas.

La encuesta cuenta con 37 respuestas, 21 de ellas corresponden a profesores de la escuela concertada y 16 del público.

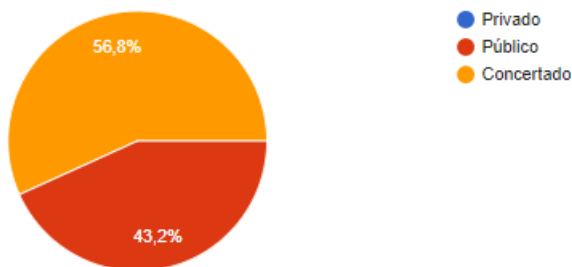


Figura 3. Tipo de centro

Llama la atención de que la mayoría de los participantes llevan trabajando más de 10 años en la docencia.

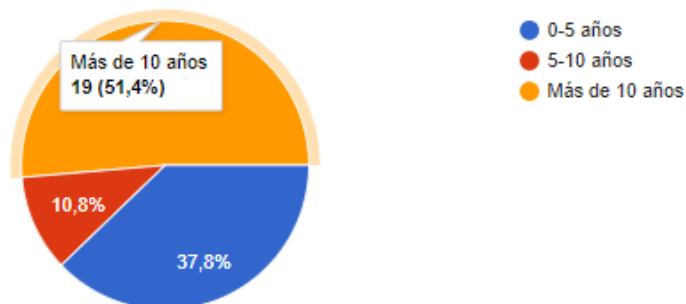


Figura 4. Años de docencia.

Más de 75% de los maestros conocen la gamificación. En la cuestión sobre si es posible la aplicación de esta técnica, hay un claro debate entre los que piensan que depende de la programación del centro y entre los que afirman que necesitan conocer más sobre el concepto.

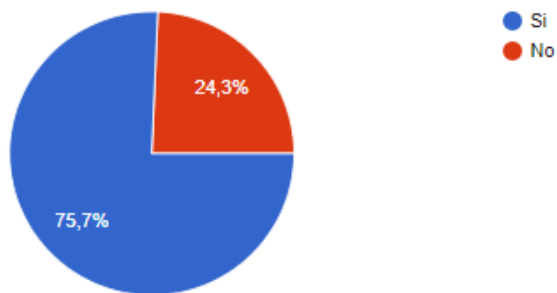


Figura 5. ¿Conoce la gamificación?

A poco más del 80 % si le es posible aplicar la gamificación en su aula. El resto, indica que las razones de no llevarla a cabo son el desconocimiento y la falta de materiales y formación.

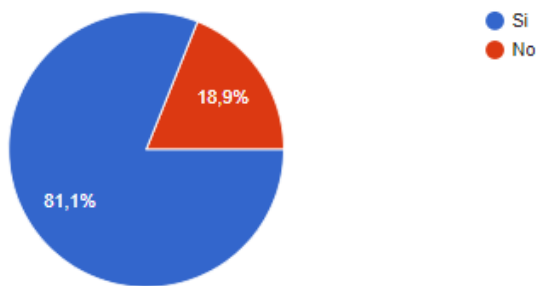


Figura 6. ¿Te es posible aplicar la gamificación en su clase?

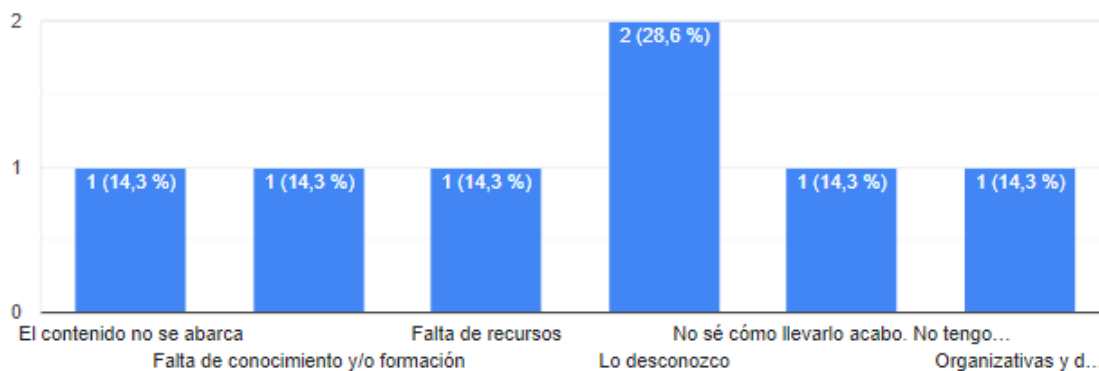


Figura 7. Razones de no usar la gamificación en su aula.

Muchos docentes coinciden en que dos de los beneficios que aporta la gamificación son el de aumentar la motivación e implicación de los alumnos y la de mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las desventajas que más porcentajes han tenido son por orden de mayor a menor las siguientes: tienen poca información, exige demasiados recursos y requiere mucho tiempo.

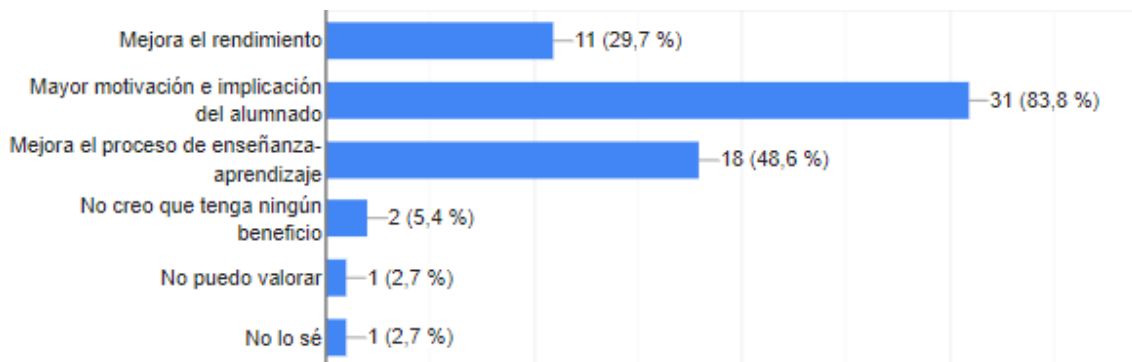


Figura 8. Ventajas de la gamificación

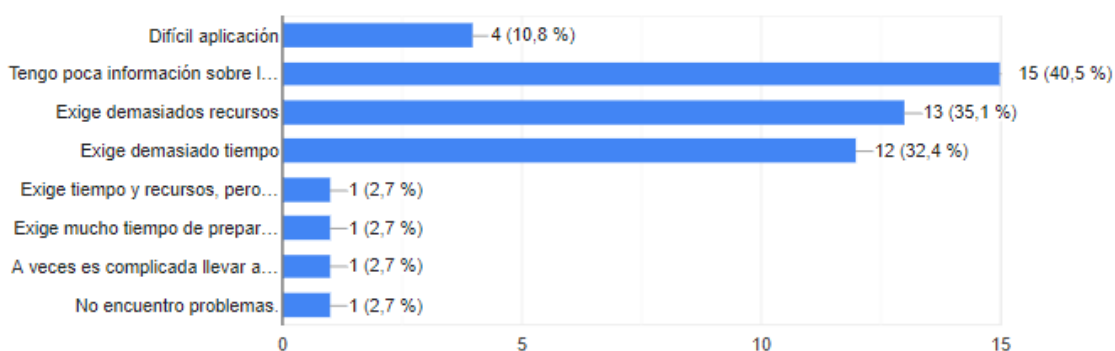


Figura 9. Desventajas de la gamificación

Estos resultados muestran que la técnica de la gamificación es atractiva para los docentes y que muchos de ellos actualmente la aplican en sus clases. Sin embargo, la gran mayoría tiene un sentimiento de desconocimiento.

4.2 Propuesta

Tras analizar los resultados de la encuesta he diseñado la unidad didáctica “Superheroes”, en la que se utiliza la gamificación y el enfoque por tareas en el aula de inglés. Se llevó a cabo en una clase de 2º de Educación Primaria durante el Prácticum II. El centro concertado donde se desarrolló dicha experiencia se encuentra situado en la periferia de la ciudad de Valladolid.

El objetivo principal es introducir la gamificación en el aula utilizando la segunda lengua extranjera inglés. Para ello, se han diseñado una serie de actividades relacionadas con el juego.

4.3 Características de la clase

Las características generales del grupo/clase, cuyas edades están comprendidas entre los 7 y 9 años, son de un nivel de aprendizaje muy variado, teniendo alguno de los alumnos un ritmo más lento que el del resto. Aun así no tienen impedimentos para trabajar las actividades tanto de manera individual como en parejas o grupos. Su hábito de estudio es más o menos constante, tienen una buena interiorización de los hábitos de higiene y la autonomía personal la van adquiriendo poco a poco con éxito en la mayoría de los casos.

En cuanto a la atención a la diversidad, en esta clase existe un alumno con hipoacusia. Las mascarillas por la pandemia están privando la lectura labial a los alumnos con problemas de audición. Esta dificultad en el desarrollo del lenguaje puede llegar a tener un impacto directo en su aprendizaje. Para solventar esta situación, las medidas que he llevado a cabo para un buen aprendizaje son: situarle en la primera fila frente a la fuente de sonido (en este caso el docente), realizarle preguntas que soliciten información, hablarle con una articulación clara, en un tono alto y fluido, antes de darle un mensaje o una explicación, asegurarme de que tiene la atención puesta en mí, apoyar el contenido de las explicaciones con un mayor apoyo visual y acompañar el lenguaje oral con gestos naturales y corporales, asociar el gesto con la acción y la colocación de un micrófono en la ropa del profesor. En el caso de las actividades con audio lo que he hecho es repetir con mi voz las grabaciones, haciendo hincapié en las partes más importantes. Otras posibles medidas son el uso de mascarillas transparentes o mamparas. En casos de mayor sordera la mejor solución sería la de tener un intérprete de signos.

4.4 Espacios y materiales

El aula en el que yo he llevado a cabo mi periodo de prácticas está formado por 13 alumnos de segundo de primaria, cinco niñas y ocho niños.

El aula posee grandes ventanales que proporcionan gran iluminación y ventilación. Además está orientada al patio lo que evita la existencia de ruidos fuertes que influyan en el desarrollo de la sesión.

Las paredes de la clase están decoradas con trabajos de los niños y posters relacionados con contenidos propios al curso.

Los tipos de materiales empleados son: tradicionales (bolígrafos, cuaderno, tarjetas de cartulina, pizarra, entre otros), gamificación (tableros (bingo, trivial), pasa palabras, entre otros), medios audiovisuales (proyector, pantalla digital y Tablet) y materiales de aula (mesas y sillas). Otros recursos como cartulinas, papel continuo o folios de colores están guardados en un almacén.

La distribución de las mesas a lo largo de las semanas ha sido siempre la misma, de manera individual. Esto se debe a la actual situación de pandemia.

Aun así los alumnos en varias ocasiones han tenido que cambiar la posición de sus mesas en momentos puntuales como en la realización de alguna actividad concreta.

4.5 Temporalización

La propuesta didáctica fue iniciada el siete de abril del 2021 y finalizada el 30 de abril del 2021. Consiste en 9 sesiones de aproximadamente 50 minutos y se llevaban a cabo los lunes y viernes a cuarta hora y los martes a tercera hora, es decir, siempre tras el recreo.

4.6 Metodología

La metodología seguida en esta propuesta didáctica se basa en el enfoque por tareas o el task-based approach, es decir, la tarea final, que consiste en la creación desde cero de un trivial, se les presenta en la sesión inicial. En las siguientes sesiones los estudiantes realizan diferentes tareas que les van proporcionando las herramientas necesarias para la tarea final.

Otro método desarrollado en esta misma unidad es la de la repuesta física (TPR). Este último está presente en actividades como las de mímica o “Simon dice”.

El hecho de elegir una metodología que sigue el paradigma educativo del constructivismo social permite a los alumnos adoptar un rol activo y participativo durante toda la unidad, dejando de lado la enseñanza tradicional en la que los estudiantes son meros espectadores y el protagonismo lo tiene el docente. Otro rasgo de la metodología es la de ser comunicativa y desarrollarse a través de rutinas de aula que den seguridad a los alumnos, es decir, todos los días la sesión empieza con una actividad sobre la fecha y el tiempo atmosférico para seguir con un repaso de la sesión anterior. Luego se hacen actividades de ampliación para acabar con las recompensas de las misiones. Se llevará a cabo un aprendizaje significativo estableciendo relaciones entre lo que saben y los nuevos conceptos. Un caso concreto es el vocabulario de los animales, perteneciente a la unidad anterior.

Respecto a los principios metodológicos, creo importante dedicar la primera sesión de la unidad en introducir el tema y así poder crear con los alumnos dos superhéroes, los cuales les acompañarán a lo largo de estas semanas. También he introducido en una de las actividades la coevaluación porque quiero fomentar una actitud crítica ante ellos mismos y sus compañeros. Para evitar la subjetividad dejé claras las pautas antes de empezar el

juego y de esta manera se consiguió que la actividad se desarrollase sin dificultades. Un claro ejemplo sería la actividad de la mímica en parejas ya que las relaciones personales pueden influir en el desarrollo del juego. Otro fin presente en la unidad es del de intentar potenciar el interés espontáneo y la interrelación alumno-profesor y alumno-alumno.

Como última referencia a los principios, me gustaría resaltar el uso de la gamificación mediante juegos como el trivial o el bingo. En relación al desarrollo de las actividades, considero que todas ellas se desarrollan en un clima de trabajo, respeto e igualdad. El fin principal de las sesiones es lograr los objetivos marcados y que los alumnos y alumnas adquieran los conocimientos y competencias necesarios para aprender lo máximo posible con la unidad. Un punto a tener en cuenta en el desarrollo de las actividades son los materiales. Con esto quiero decir que, en algunas de estas actividades, los recursos que se emplean deben de ser usados de forma individual debido a la actual situación de pandemia global.

4.7 Actividades relevantes de la gamificación

La Unidad Didáctica “Superheroes” es una propuesta diseñada para desarrollar en un aula con alumnos de 2º de Educación Primaria. Consta de nueve sesiones distribuidas durante las semanas del 07/04/2021 al 30/04/2021. El objetivo general es adquirir la competencia comunicativa básica en lengua inglesa que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y enfrentarse a ellos, utilizando el contexto de los superhéroes.

También se ha tenido en cuenta los contenidos de esta etapa, referido a los bloques de comprensión y producción de textos orales, comprensión y producción de textos escritos como instrucciones para crear un personaje o hacer tarjetas preguntas para un trivial.

Otro aspecto a destacar para el buen desarrollo de la unidad es la elección de los estándares de aprendizaje que se pueden resumir en los siguientes:

- Los alumnos deben ser capaces de identificar el sentido general y los puntos principales en textos orales muy breves y sencillos sobre animales, ropa y funciones del lenguaje de la unidad.
- Los alumnos deben ser capaces de conocer aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos, concretos y significativos (calendario, tiempo y estaciones) y aplicar los conocimientos adquiridos a una producción oral adecuada al contexto.

- Los alumnos deben ser capaces de construir textos orales muy básicos y participar de forma sencilla pero comprensible en conversaciones que requieran un intercambio directo de información.
- Los alumnos deben ser capaces de identificar el tema, el significado general, las ideas principales y alguna información específica en las frases.
- Los alumnos deben ser capaces de construir frases muy cortas y sencillas.

A continuación se concretan varias actividades que se llevan a cabo en la propuesta didáctica:

Trivial

Consiste en crear desde cero el juego. Primero se dividieron los alumnos en seis grupos pequeños. Cada grupo debía diseñar en tarjetas las preguntas con los contenidos de esa unidad. Para facilitar este proceso, cada equipo se encargó de un color del trivial. Los representantes de cada equipo, se encargaron de realizar también el tablero. El desarrollo del juego consistió en colocar el tablero, hecho en papel continuo, en el suelo de la parte trasera de la clase para que los alumnos por grupos de dos o tres personas se sentaran alrededor. Cada equipo tenía un color de tarjetas y una cartulina con los triángulos propios de este juego para moverse por el tablero. Los niños, individualmente, tenían su dado para tirar y sus pinturas para colorear los quesitos. Cuando un equipo caía en un color, el grupo con esas cartulinas leían la pregunta. Si contestaban correctamente, coloreaban con la pintura correspondiente el quesito, en caso contrario, se pasaba el turno a los siguientes. Los estudiantes participaron activamente en el juego y fue muy motivador para ellos. Incluso en varias ocasiones me pidieron volver a realizar la actividad lo que me demostró que realmente el juego había despertado su interés.

Heads up

Para jugar correctamente, varios alumnos salieron a la pizarra con una tarjeta del vocabulario de los adjetivos en la cabeza. Para adaptar esta actividad a su nivel, se utilizaron personajes conocidos. De uno en uno, tuvieron que descubrir la palabra de su cabeza. Para ello, el resto de los estudiantes de forma ordenada les daban pistas para que lo adivinasen, (Ej. He is green, big hands and feet...The answer: Hulk, strong). Esta actividad ayuda a interiorizar el vocabulario marcado en esta unidad y a su vez, a trabajar en equipo, fomentar el habla inglesa, etc.

Bingo

En esta actividad cada niño tenía un cartón con dibujos de animales y adjetivos aprendidos anteriormente por estos. Yo, como profesora, les expliqué que el juego consistía en ir tachando con fichas los animales o adjetivos que escucharan. Se decía en alto el vocabulario y ellos mientras tachaban las casillas. Cuando alguno de ellos acabó con su cartón tuvo que gritar la palabra bingo en alto. Finalmente entre todos comprobamos que si el bingo era correcto. El jugador que hizo bingo obtuvo un punto más para su cuaderno. Este juego tan motivador para los estudiantes permite repasar los contenidos dados, ya sean nuevos o de temas anteriores como es el caso de los animales. Además como se emplean fichas, se puede volver a repetir otra vez el juego.

Drawing Sonic

Para este juego cada estudiante recibe una hoja con una serie de instrucciones. Primero leímos el texto en alto para resolver cualquier duda. A continuación, los alumnos de forma individual tuvieron que realizar el dibujo siguiendo las órdenes (colores y las prendas de vestir). Esta actividad es una buena forma de practicar con los niños la comprensión lectora.

Mímica

Los alumnos se organizaron por parejas y les di un posit para que escribieran sus nombres. En el juego los niños, por turnos, elegían un adjetivo y se lo representaban a su compañero con gestos. El otro tenía que adivinar la palabra. Si al que le tocaba adivinar el vocabulario acertaba, ponía un tic debajo de su nombre en el posit y si por el contrario, fallaba escribían una equis. Tras varias rondas, realizamos una variante de esta actividad. En lugar de hacerlo por parejas, lo hicimos en grupo toda la clase. Uno hacía la mímica y el resto del grupo tenía que adivinar el adjetivo correspondiente. La pareja que más tics consiguió ganó un punto extra en sus cuadernos. De esta forma se busca motivar a los alumnos para que se superen cada día.

4.8 Evaluación

La evaluación del alumnado es globalizada y continua; primando el trabajo diario en el aula y la implicación y esfuerzo de cada uno.

A través de la observación directa he recogido, a través de rúbricas, las distintas actitudes de los niños y niñas hacia las diversas actividades, su desarrollo, su interés y la puesta en práctica de las habilidades básicas en el área de la lengua extranjera inglés.

También realicé pruebas objetivas para ratificar los niveles de competencia lingüística alcanzados por los estudiantes en cada bloque, así como los objetivos marcados. Estas pruebas consistieron en una serie de rúbricas que evaluaban una actividad de las sesiones tres, cinco, seis, siete y nueve. En ellas se analizaban los diferentes skills (writing, listening y reading).

Además, tanto los alumnos como yo hemos completado una rúbrica para evaluar la propuesta didáctica. Para los maestros resulta muy interesante y revelador saber lo que realmente piensan y opinan sus estudiantes. ([Anexo](#))

4.9 Respuesta del alumnado

Tras la implementación de la unidad didáctica he podido observar que por lo general los estudiantes han estado despiertos y alegres. Las actividades diseñadas han sido de carácter dinámico lo que ha permitido a los alumnos socializar e integrarse entre ellos.

A lo largo de las sesiones han ido adquiriendo una autonomía creciente, posiblemente porque había una rutina marcada. Esto les aportaba seguridad y les permitía saber lo que tenían que hacer en cada momento. Por ejemplo, todas las sesiones se iniciaban siempre con una breve exposición por parte de uno de ellos sobre la fecha y el tiempo atmosférico.

También se ha potenciado el trabajo en gran grupo y la responsabilidad. Todos contaban con un mapa de misiones y unas cartulinas que han tenido que guardar en sus mesas para trabajar con estos materiales a lo largo de los días.

El hecho de utilizar el juego para que los alumnos aprendan los conocimientos ha captado su atención y les ha motivado para aprender. Incluso muchas mañanas al llegar al aula me preguntaban si ese día iban a tener inglés.

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje he intentado mantener la atención de los estudiantes. Para ello he realizado preguntas para despertar su interés y curiosidad por la unidad. Estas preguntas también animaban a los alumnos a recordar y relacionar la información previa y nueva. También ha sido una forma de animar a los niños más callados o tímidos. Sin embargo, en las primeras sesiones no en todo momento lo lograba. Al final de mi intervención esta situación desapareció.

La evaluación ha sido satisfactoria ya que pude comprobar que todos habían alcanzado los objetivos propuestos y que la gran mayoría había adquirido todos los contenidos.

Por último decir que el tiempo de las actividades ha sido correcto y se ha adaptado al ritmo de los niños aunque en alguna ocasión he tenido que recurrir a actividades “Just in

case”. Un ejemplo es la actividad 5 de la quinta misión en la que varios estudiantes fueron al baño, tras hacer la mímica con su pareja, y los niños que se quedaron en clase realizaron el mismo juego en gran grupo.

En definitiva, los alumnos han disfrutado de la unidad didáctica y han adquirido los conocimientos de manera positiva relacionando las ideas previas con las nuevas. Además han respondido bien a la organización del tiempo que diseñé, por lo que casi no he tenido que recurrir a las cuñas motrices que pensé al crear la unidad por si algún día me hacían falta.

5. CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta a las características del alumnado y tras llevar a cabo la técnica de la gamificación en el aula de inglés de 2º de Primaria, he podido observar cómo responden los estudiantes a la propuesta pedagógica, así como a los objetivos marcados previamente.

La gamificación es una herramienta que me resultó muy útil y motivadora. El enfoque por tareas también acabó siendo muy eficaz y captó tanto la atención de los estudiantes, que siempre al acabar la sesión preguntaban por la siguiente entusiasmados.

A través de los juegos, los niños adquirirían los conocimientos de una manera más sencilla e innovadora, siendo posible así, la correcta asimilación de los aprendizajes. También se fomentó en los niños diferentes valores como por ejemplo el trabajo en equipo, el respeto, la autonomía, el esfuerzo, etc.

Al programar las actividades, intenté que estas fueran atractivas para los alumnos, despertando en ellos su curiosidad e imaginación, pero siempre sin olvidar alcanzar los objetivos propuestos y tener en cuenta el espacio y la temporalización. En este diseño me he dado cuenta de que implementar este tipo de técnicas supone una gran implicación de esfuerzo y tiempo por parte del profesor. También he aprendido que cuanto mayor sea el conocimiento de los juegos, más eficaz será el proceso de gamificación.

No es necesario utilizar herramientas complejas para hacer juegos, es todo lo contrario, basta con la imaginación, lápiz y papel.

Considero que se ajusta perfectamente a la etapa de Educación Primaria. Esto se debe a que la gamificación permite al docente ser flexible y adaptarse a los objetivos marcados. Además los resultados de los alumnos han sido muy favorables, no solo académicamente sino también de forma actitudinal. Aun así debo comentar que al llevarlo a la práctica

tuve un choque de realidad ya que debía introducir en mi unidad didáctica actividades del libro de texto.

Por último, puedo decir que la adaptación de las técnicas de los juegos a la dinámica docente debe llevarse a cabo de forma complementaria a otras opciones metodológicas porque se puede correr el riesgo de que los alumnos pierdan el interés por el aprendizaje.

6. BIBLIOGRAFIA:

Agustina Carpintero Cana, 2019. Uso de la gamificación y ABP para adquisición de la competencia de comunicación lingüística en francés en la ESO (TFM). Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado el 8 de junio de 2021

Asher, J. A. (2009). Learning another language through actions. Los Gatos, CA: Sky Oakes Prod. Recuperado el 25 de junio del 2021

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: players who siut MUDs. Journal of MUD Research. Recuperado el 16 de junio de 2021

Bariego Castaño, J. C. (2019). La gamificación en la lengua extranjera en Educación Primaria. Recuperado el 22 de mayo de 2021. Grado de Educación Infantil por la Universidad de Valladolid. Recuperado el 15 de junio

Beatriz Franco Martínez (2018/2019). Enseñanza y desarrollo del juego y las TICs como herramientas para el aprendizaje de una segunda lengua. Recuperado el 15 de junio

Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Madrid: Narcea S.A ediciones. Recuperado el 15 de junio [\(Anexo\)](#)

Boletín Oficial del Estado de Castilla y León. Artículo 12. Castilla y León. (21 de julio de 2016). Recuperado el 10 de junio de 2021

Boletín Oficial del Estado de Castilla y León. Artículo 17. Castilla y León. (3 de mayo de 2006). Recuperado el 10 de junio de 2021

Boletín Oficial del Estado de Castilla y León. Castilla y León. (17 de junio de 2014). Recuperado el 25 de junio de 2021

Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. (Comp. De J. L. Linaza): Acción pensamiento y lenguaje. Madrid. Alianza Recuperado el 24 de junio del 2021.

Casal, G. B. (2001). La psicología española y su proyección internacional. El problema del criterio: internacional, calidad y castellano y/o inglés. *Papeles del psicólogo*, (79), 53-57. Recuperado el 22 de mayo de 2021

Callois, R. (1958) Teoría de los juegos. Seix Barral, Barcelona. Recuperado 15 de junio de 2021.

Callois, R. (1986) Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo. Fondo de cultura económica. México. Recuperado 15 de junio de 2021

Cañeque, H. (1993). Juego y vida. Buenos Aires, El Ateneo. Recuperado en 24 de junio de 2021

Delgado, M.G. (2004). La bondad del juego, pero...”. Escuela Abierta, 7. Recuperado en 24 de junio de 2021

Estaire, S., (2005). La enseñanza de lenguas mediante tareas: principios y planificación de unidades didácticas. Recuperado el 27 de junio del 2021

Encarni Mateo Peñalver (2014) El juego Infantil y su Metodología. Macmillan. Recuperado el 24 de junio de 2021 ([Anexo](#))

Gardner, R.C, Lalonde R. N, R. Moorcroft y Evers, F. T (1987).Second Language Attrition: The Role of Motivation and Use, Journal of Language and Social Psychology. Recuperado en 24 de junio de 2021

Gema Jiménez Palacios, 2019-2020. Propuesta didáctica de un Escape Room, como recurso educativo para Educación Primaria (TFM). Universidad de Nebrija. Recuperado el 8 de junio de 2021

Genesee, F. (1994). Educating Second Language Children. Cambridge: Cambridge University Press. Recuperado el 16 de junio de 2021

Gerardo Martinez Criado (1999). El juego y el desarrollo infantil. Octaedro. Recuperado el 24 de junio de 2021.

Jiménez Fernández, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. Revista digital Innovación y Experiencias. N°23. Dep. Legal: GR 2922/2007. ISSN 1988-6047 Recuperado el 25 de junio.

Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Introduction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: John Wiley & Sons. Recuperado el 10 de junio de 2021

Lara, J.M. (2006). El juego como elemento cultural esencialmente educativo. Los juegos tradicionales. En Ministerio de Educación y Ciencia (Ed.), Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas (pp. 53-66). Castilla-La Mancha: Secretaria General Técnica. Recuperado el 25 de junio de 2021

Leyre Alejandro Biel y Antonia María García Jiménez (2016) Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. . Recuperado el 13 de junio de 2021

Meneses Montero y Monge Alvarado (2021) El juego en los niños: enfoque teórico Educación. Recuperado el 24 de junio de 2021

Moor, P. (1981). El Juego en la Educación. Barcelona: Herder. Recuperado el 16 de junio de 2021

Montes De Oca Rodríguez, R. (2005). Autoestima e Idioma Inglés una primera discusión. Revista Educación. Recuperado el 24 de junio de 2021.

Natalia Zazua Garcés (2014) Trabajar las emociones positivas y negativas del juego. Universidad Pública de Navarra. Recuperado el 24 de junio del 2021.

Ortega, R. (1990). Jugar y aprender. Sevilla, Diada. Recuperado el 24 de junio de 2021.

Pérez, M.C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. Pedagogía magna. Recuperado el 25 de junio de 2021.

Pizarro, G., & Josephy, D. (2010). El efecto del filtro afectivo en el aprendizaje de una segunda lengua. Letras. Recuperado el 24 de junio del 2021.

Portal de Educación de la Junta de Castilla y León. Recuperado el 15 de junio de 2021, de Jcyl.es website:

<https://www.educa.jcyl.es/es/temas/idiomas-bilinguismo/programas-bilingues-secciones-linguisticas>

Ramírez Cogollor, J.L. (2014): Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. Recuperado el 24 de junio de 2021.

Real Academia Española (2014): Diccionario de la lengua española, 23.^a ed. Recuperado 23 de junio de 2021

Richards, J. y Rodgers, T.S. (2001). Approaches and Methods in Language Teaching. New York: Cambridge University Press. Recuperado el 25 de junio del 2021

Sarmiento, L.M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. Educación Física y Deporte, 115-122. Recuperado el 25 de junio del 2021

Stephen Krashen. (1982). Principles and Practice in Second Language Acquisition. Oxford: Pergamon. Recuperado el 24 de junio de 2021.

Krashen, S. D. & Terrell, T. D. (1983). The natural approach: language acquisition in the classroom. Hayward (California): Alemany Press. Recuperado 25 de junio de 2021

Krashen, S. D. (1988). Second language acquisition and second language learning. New York: Prentice Hall. Recuperado 25 de junio de 2021

Teixes, F. (2015). Gamificación. Motivar jugando. Barcelona, España: Editorial UOC. Recuperado el 24 de junio de 2021.

Werbach, Kevin y Dan Hunter. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Harrisburg: Wharton Digital Press. . Recuperado el 11 de junio

Xiaoyan Du. (2009) «The Affective Filter in Second Language Teaching», Asian Social Science Journal. Recuperado el 24 de junio de 2021.

7. ANEXOS:

Anexo 1

Dinámicas	Emociones	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad
	Narración	Una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje
	Progresión	Evolución y desarrollo del jugador/alumno
	Relaciones	Interacciones sociales, compañerismos, estatus, altruismo
	Restricciones	Limitaciones o componentes forzados.

Figura 2. Muestras de dinámicas (Werbach y Hunter 80)

Mecánicas	Colaboración	Trabajar juntos para conseguir un objetivo
	Competición	Unos ganan y otros pierden. También contra uno mismo
	Desafíos	Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto
	Recompensas	Beneficios por logros
	Retroalimentación	Cómo lo estamos haciendo
	Suerte	El azar influye
	Transacciones	Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios
	Turnos	Participación secuencial, equitativa y alternativa

Figura 3. Muestras de mecánicas (Werbach y Hunter 80)

Componentes	Avatar	Representación visual del jugador
	Colecciones	Elementos que pueden acumularse
	Combate	Batalla definida
	Desbloqueo de contenidos	Nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos
	Equipos	Trabajo en grupo con un objetivo común
	Gráficas sociales	Representan la red social del jugador dentro de la actividad
	Huevos de Pascua	Elementos escondidos que deben buscarse
	Insignias	Representación visual de los logros
	Límites de tiempo	Competir contra el tiempo y con uno mismo
	Misiones	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas
	Niveles	Diferentes estadios de progresión y/o dificultad
	Puntos	Recompensas que representan la progresión
	Clasificaciones y barras de progreso	Representación gráfica de la progresión y logros
	Regalos	Oportunidad de compartir recursos con otros
Tutoriales	Familiarizarse con el juego, adquisición de normas y estrategias	

Figura 4. Muestras de componentes (Werbach y Hunter 80)

Anexo 2. Unidad Didáctica

1. Justification

The motivating axis of this unit, entitled "Superheroes", is the acquisition of content through the context of superheroes.

According to Real Decreto 126/2014, of February 28, establishing the basic curriculum for Primary Education we can relate this article to the Didactic Unit.

Article 7. Objectives of Primary Education.

f) Acquire in at least one foreign language the basic communicative competence that will allow them to express and understand simple messages and cope in everyday situations.

This Didactic Unit is developed in the Colegio San Agustín of line 4 and 5, depending on the course, of the CCAA of CyL for the area of English in the 2nd grade of Primary Education. The didactic unit focuses on a class with 13 students, 8 are boys and 5 are girls.

The Didactic Unit is defined as "the intervention of all the elements that intervene in the teaching-learning process with an internal methodological coherence and for a determined period of time". (Antúnez, 1992).

In turn, the psycho-pedagogical basis of the programming has taken into account the constructivist and competency-based model, following by Escamilla, 2015.

Throughout the gamified Didactic Unit, the specific objectives, competencies, contents, evaluation criteria and evaluable learning standards will be explained, as well as the teaching-learning activities that will be developed within the methodology in which they are framed.

Finally, the teaching and learning process will be evaluated.

2. General chart of the Didactic Unit

Stage and course:	General objective:	Contents:	Activities:
Primary Education. Second grade	To acquire the basic communicative competence in the English language that will allow them to express and understand simple messages and to cope it, using the context of superheroes.	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobilization and use of previous information about the type of task and topic, in this case clothes, colours, animals and superheroes. - Comprehension of oral messages (present simple questions and short answers with the verb to be, have got in third person and third person personal pronouns) to extract different types of information. <p>BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Understanding the message clearly. - Relying on prior knowledge and making the most of it. - Pointing to objects or performing actions that clarify the meaning. - Use of body language. <p>BLOCK 3: COMPREHENSION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reading as a support to text comprehension. - Comprehension of oral messages to extract different types of information (listen, read, match, point, repeat...) <p>BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hello! Today is... - The secret letter - Let's create our class superheroes! - Cross the mission and stickers - Superpowers! - Mimic - Animals everywhere - Bingo - He and she - The Incredibles - Fast games - Superhero School - Extra - What adjective is it? - Superhero clothes - Kira and Mike are superheroes - Drawing Sonic - It is not a Kahoot - Real superheroes - Some amazing jobs - Creating sentences - Crossword - Final mission (certificate and trivial)

		<ul style="list-style-type: none">- Mobilization and coordination of one's general and communicative competences in order to perform the task effectively.	
--	--	--	--

<p>Duration: From 07/04/2021 to 30/04/2021</p>	<p>Assessment criteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students should be able to identify the general meaning and main points in very short and simple oral texts about animals, clothes and vocabulary of the unit. - The students should be able to know basic, concrete and significant sociocultural and sociolinguistic aspects (calendar, weather and seasons) and apply the acquired knowledge to an oral production appropriate to the context. - The students should be able to construct very basic oral texts and participate in a simple but understandable way in conversations that require a direct exchange of information. - The students should be able to identify the topic, general meaning, main ideas and some specific information in sentences. - The students should be able to construct very short and simple sentences. 	<p>Learning standards:</p> <p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can understand very simple information - The students can understand essential information in short, simple conversations <p>BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can manage in very basic situations - The students can participate in informal face-to-face conversations <p>BLOCK 3: COMPREHENSION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can understand, with visual support, the gist of simple instructions and directions <p>BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can write briefly and simply about a superhero.
--	--	--

Key competences:

LINGUISTIC COMMUNICATION	Learn how to describe people and how to use different pronouns and possessives for men and women.
MATHEMATICAL COMPETENCE AND BASIC COMPETENCES SCIENCE AND TECHNOLOGY	Relates, reasons and selects vocabulary related to the unit. Works with numbers.
DIGITAL COMPETENCE	Correctly interprets the visual support for the performance of the activity
LEARNING TO LEARN	Improves attention, observation, concentration and memory.
	Collaborates and actively participates in cooperative work.

SOCIAL AND CIVIC COMPETENCIES	Respect and actively listen to their peers and teachers.
SENSE OF INITIATIVE AND ENTREPRENEURSHIP	Performs individual and cooperative work, with interest.
CULTURAL AWARENESS AND EXPRESSIONS.	Performs work neatly.

Attention to diversity:

There is a student with hearing loss in the classroom. The measures we will carry out for his good learning are the following: placing her in the first or second row in front of the sound source (in this case the teacher), asking her questions that request information, gesturing a lot, associate gesture with action and placing a microphone on the teacher's clothes.

3. Overview sessions

SESSION 1:

Activities:	Assessment criteria:	Learning standards:
<ul style="list-style-type: none"> • Hello! Today is... • The secret letter • Let's create our class superheroes! • Cross the mission and stickers 	<ul style="list-style-type: none"> - The students should be able to identify, understand and produce clothing and colours. - The students should be able to know basic, concrete and significant sociocultural and sociolinguistic aspects (calendar, weather and seasons) and apply the acquired knowledge to an oral production appropriate to the context. 	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can understand very simple information - The students can understand essential information in short, simple conversations <p>BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can manage in very basic situations - Participates in informal face-to-face conversations <p>BLOCK 3: COMPREHENSION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can understand, with visual support, the gist of simple instructions and directions

Timing:	Contents:
50 minutes.	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobilization and use of previous information about the type of task and topic, in this case clothes, colours and superheroes. <p>BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Understanding the message clearly. - Pointing to objects or performing actions that clarify the meaning. <p>BLOCK 3: COMPREHENSION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reading as a support to text comprehension

SESSION 2:

Activities:	Assessment criteria:	Learning standards:
<ul style="list-style-type: none"> • Hello! Today is... • Do you remember...? • Superpowers! • Mimic • Cross the mission and stickers 	<ul style="list-style-type: none"> - The students should be able to construct very basic oral texts and participate in a simple but understandable way in conversations that require a direct exchange of information. - The students should be able to construct very short and simple sentences.. - The students should be able to know basic, concrete and significant sociocultural and sociolinguistic aspects (calendar, weather and seasons) and apply the acquired knowledge to an oral production appropriate to the context. 	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can understand very simple information - The students can understand essential information in short, simple conversations <p>BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can manage in very basic situations

	Timing:	Contents:
	50 minutes.	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobilization and use of previous information about the type of task and topic, in this case superheroes. <p>BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pointing to objects or performing actions that clarify the meaning. - Use of body language.

SESSION 3:

Activities:	Assessment criteria:	Learning standards:
<ul style="list-style-type: none"> • Hello! Today is... • Do you remember...? • Animals everywhere • Bingo • Cross the mission and stickers 	<ul style="list-style-type: none"> - The students should be able to identify the general meaning and main points in very short and simple oral sentences about animals and adjectives of the unit. - The students should be able to know basic, concrete and significant sociocultural and sociolinguistic aspects (calendar, weather and seasons) and apply the acquired knowledge to an oral production appropriate to the context. 	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can understand very simple information - The students can understand essential information in short, simple conversations <p>BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can manage in very basic situations

	Timing:	Contents:
	50 minutes.	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobilization and use of previous information about the type of task and topic, in this case clothes, colours and superheroes. <p>BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Understanding the message clearly.

SESSION 4:

Activities:	Assessment criteria:	Learning standards:
<ul style="list-style-type: none"> • Hello! Today is... • Do you remember...? • He and she • The Incredibles • Fast games • Cross the mission and stickers 	<ul style="list-style-type: none"> - The students should be able to identify the general meaning and main points in very short and simple oral sentences about animals, clothes and vocabulary of the unit. - The students should be able to construct very short and simple sentences. - The students should be able to know basic, concrete and significant sociocultural and sociolinguistic aspects (calendar, weather and seasons) and apply the acquired knowledge to an oral production appropriate to the context. 	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can understand very simple information - The students can understand essential information in short, simple conversations <p>BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can manage in very basic situations - The students can participate in informal face-to-face conversations

	Timing:	Contents:
	50 minutes. -	BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS <ul style="list-style-type: none"> - Mobilization and use of previous information about the type of task and topic, in this case superheroes(adjectives) - Comprehension of oral messages (present simple questions and short answers with the verb to be, have got in third person and third person personal pronouns) to extract different types of information. BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION <ul style="list-style-type: none"> - Understanding the message clearly. - Relying on prior knowledge and making the most of it. - Pointing to objects or performing actions that clarify the meaning. - Use of body language.

SESSION 5:

Activities:	Assessment criteria:	Learning standards:
<ul style="list-style-type: none"> • Hello! Today is... • Do you remember...? • Heads up • Extra • What adjective is it? • Cross the mission and stickers 	<ul style="list-style-type: none"> - The students should be able to identify the general meaning and main points in very short and simple oral texts about animals, clothes and vocabulary of the unit. - The students should be able to know basic, concrete and significant sociocultural and sociolinguistic aspects (calendar, weather and seasons) and apply the acquired knowledge to an oral production appropriate to the context. - The students should be able to construct very basic oral texts and participate in a simple but understandable way in conversations that require a direct exchange of information. - The students should be able to identify the topic, general meaning, main ideas and some specific information in texts. 	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can understand essential information in short, simple conversations - The students can understand very simple information <p>BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can manage in very basic situations <p>BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can write briefly and simply about a superhero.

	Timing:	Contents:
	50 minutes.	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobilization and use of previous information about the type of task and topic, in this case superheroes adjectives. - Comprehension of oral messages (present simple questions and short answers with the verb to be, have got in third person and third person personal pronouns) to extract different types of information. <p>BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pointing to objects or performing actions that clarify the meaning. - Use of body language. <p>BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobilization and coordination of one's general and communicative competences in order to perform the task effectively.

SESSION 6:

Activities:	Assessment criteria:	Learning standards:
<ul style="list-style-type: none"> • Hello! Today is... • Do you remember...? • Superhero clothes • Kira and Mike are superheroes • Drawing Sonic • Cross the mission and stickers 	<ul style="list-style-type: none"> - The students should be able to know basic, concrete and significant sociocultural and sociolinguistic aspects (calendar, weather and seasons) and apply the acquired knowledge to an oral production appropriate to the context. - The students should be able to construct very basic oral sentences and participate in a simple but understandable way in conversations that require a direct exchange of information. - The students should be able to identify the topic, general meaning, main ideas and some specific information in texts 	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can understand very simple information - The students can understand essential information in short, simple conversations <p>BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can manage in very basic situations <p>BLOCK 3: COMPREHENSION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can understand, with visual support, the gist of simple instructions and directions

	Timing:	Contents:
	50 minutes.	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobilization and use of previous information about the type of task and topic, in this case clothes, colours, animals and superheroes. <p>BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pointing to objects or performing actions that clarify the meaning. <p>BLOCK 3: COMPREHENSION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can understand, with visual support, the gist of simple instructions and directions

SESSION 7:

Activities:	Assessment criteria:	Learning standards:
<ul style="list-style-type: none"> • Hello! Today is... • Do you remember...? • It is not a Kahoot • Cross the mission and stickers 	<ul style="list-style-type: none"> - The students should be able to identify the general meaning and main points in very short and simple oral texts about vocabulary of the unit (superheroes adjectives and clothes) - The students should be able to know basic, concrete and significant sociocultural and sociolinguistic aspects (calendar, weather and seasons) and apply the acquired knowledge to an oral production appropriate to the context. - The students should be able to construct very basic oral texts and participate in a simple but understandable way in conversations that require a direct exchange of information. - The students should be able to construct very short and simple texts, composed of simple isolated sentences. 	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can understand essential information in short, simple conversations - The students can understand very simple information <p>BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can manage in very basic situations <p>BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can write briefly and simply about a superhero.

	Timing:	Contents:
	50 minutes.	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprehension of oral messages (present simple questions and short answers with the verb to be, have got in third person and third person personal pronouns) to extract different types of information. <p>BLOCK 2: ORAL TEXT PRODUCTION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relying on prior knowledge and making the most of it. <p>BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can write briefly and simply about some superhero questions.

SESSION 8:

Activities:	Assessment criteria:	Learning standards:
<ul style="list-style-type: none"> • Hello! Today is... • Do you remember...? • Real superheroes • Some amazing jobs • Crossword • Cross the mission and stickers 	<ul style="list-style-type: none"> - The students should be able to identify the general meaning and main points in very short and simple oral sentences about animals, clothes and vocabulary of the unit. - The students should be able to know basic, concrete and significant sociocultural and sociolinguistic aspects (calendar, weather and seasons) and apply the acquired knowledge to an oral production appropriate to the context. - The students should be able to construct very short and simple sentences. 	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can understand essential information in short, simple conversations - The students can understand very simple information <p>BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can write briefly and simply about a superhero.

	Timing:	Contents:
	50 minutes.	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprehension of oral messages (present simple questions and short answers with the verb to be, have got in third person and third person personal pronouns) to extract different types of information. - Mobilization and use of previous information about the type of task and topic, in this case superheroes adjectives and jobs. - <p>BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can write briefly and simply about some jobs (doctor, teacher, firefighter, police officer).

SESSION 9:

Activities:	Assessment criteria:	Learning standards:
<ul style="list-style-type: none"> • Hello! Today is... • Certificate • Trivial 	<ul style="list-style-type: none"> - The students should be able to identify the general meaning and main points in very short and simple oral texts about animals, clothes and vocabulary of the unit. - The students should be able to know basic, concrete and significant sociocultural and sociolinguistic aspects (calendar, weather and seasons) and apply the acquired knowledge to an oral production appropriate to the context. - The students should be able to identify the topic, general meaning, main ideas and some specific information in texts. - The students should be able to construct very short and simple texts, composed of simple isolated sentences. 	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can understand essential information in short, simple conversations - The students can understand very simple information <p>BLOCK 3: COMPREHENSION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can understand, with visual support, the gist of simple instructions and directions <p>BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - The students can write briefly and simply about a superhero.

	Timing:	Contents:
	55 minutes.	<p>BLOCK 1: COMPREHENSION OF ORAL TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobilization and use of previous information about the type of task and topic, in this case clothes, colours and superheroes unit. - Comprehension of oral messages (present simple questions and short answers with the verb to be, have got in third person and third person personal pronouns) to extract different types of information. <p>BLOCK 3: COMPREHENSION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reading as a support to text comprehension. - Comprehension of oral messages to extract different types of information. <p>BLOCK 4: PRODUCTION OF WRITTEN TEXTS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobilization and coordination of one's general and communicative competences in order to perform the task effectively.

4. Activities overview

SESSION 1:

Activity/task number 1		- Session number 1	
Title: Hello! Today is...	Type: Routine	Timing: 8 minutes	
Classroom management: Whole class		Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none">- Flashcards- Calendar- Cardboard	
Aims: <ul style="list-style-type: none">- Students will be able to practice talking about numbers, days of the week, months, weather and seasons.			

- Students will be able to ask simple questions about the date, weather and seasons (what is the weather like today? what day is today?)
- Students will be able to relate icons related to meteorology, numbers, days of the week, months, seasons with the corresponding expression (Today is...).

Linguistic Input:

- Listen everybody to this student! We have to ask you the following question: what day is today? All the class!, what day is today?
*Some days: Can you tell me the days of the week?
- Excellent! Take the day of the week, the month, the number... and stick it in the calendar
- Now, repeat aloud the date and we all repeat it
- Good job! Go to the window and watch the weather. Come back to the blackboard and we'll all ask you: what is the weather like today?
- Amazing! Choose the corresponding flashcard and stick it on the cardboard.
- Now the same with the seasons. We have to ask you the following question: what season is it now?
- Yes! Stick the flashcard in the cardboard.
*Some days: What are the four seasons?
- Perfect! Repeat aloud the weather and the season and we all repeat it

Activity/task number 2		- Session number 1	
Title: The secret letter	Type: Introduction	Timing: 15 minutes	
Classroom management: Whole class		Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Tablet - Projector - Letter - Blackboard - Flashcards 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to generate a quantity of ideas of the new unit (brainstorming) - Students will be able to read and understand a letter to extract the main information. 			

Linguistic Input:

- Look the digital screen! There is a secret letter. And in the blackboard there are some flashcards. What can be the topic of the next unit? Do you have any ideas?
- I am going to write all the ideas in the blackboard.
- Now it is time to read the letter. Come here (name)! Can you read it?
- Excellent! Can someone explain what (name) has just read?
- Thank you. So now we are ready to start the “Super girls and Super boys School”

Activity/task number 3 (Mission)		- Session number 1	
Title: Let's create our class superheroes!	Type: Introduction and review	Timing: 20 minutes	
Classroom management: Whole class		Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Sentences with pictograms - Flashcards , superheroes bodies and clothes - Blu tack - Cardboard with the missions 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to read the sentences - Students will be able to identify, understand and reproduce clothes vocabulary. - Students will be able to describe clothes using colours. 			

Linguistic Input:

- Every day we have one or more missions that are in the numbered envelopes. Today is the first day, which envelope shall we open?
- (Name), can you open number 1? Read aloud!
- Thank you. In this activity, we are going to create two superheroes. First, we have to think the names. Because all of us have one. What is your name? (asking some students).
- Tell me the ideas of names and then we vote.
- Perfect! Our superheroes are Kira and Mike. Now we have to dress them. I am going to give you one sentence that Kira and Mike write for you. Then, in order, you have to stand up and read the paper. Remember to say first the color and then the cloth or part of the body. For example: I am wearing a (pink T-shirt) After read, you have to choose the correct flashcard and stick in the body.
- (Name) you start! Come here and say aloud your sentence
- * In some cases: Can any help (name)? (with the cloth or the color)
- Wow, do you like our superheroes? They are dressed in normal clothes and at the end of these days, we have to turn them into real superheroes. Let's place them in this wall!

Activity/task number 4 - Session number 1		
Title: Cross the mission and stickers	Type: Rewards	Timing: 7
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Map of missions - Stickers - Their notebooks (for the stickers) - Markers, glues, pencils... - Puzzle pieces - Notebook 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to increase their motivation for the superhero unit. - Students will be able to get instant feedback. 		

Linguistic Input:

- Listen to me, everyone! Now I am going to give you a map with the missions. You have to cross out the missions. What mission do we cross out today?
- Very good, number 1. You also have to open your last sheet of the notebook to paste the stickers of the rewards. I'll be coming by your tables to give them to you. When do you think you'll get the stickers?
- That's right. When you participate, you listen to your classmates...
- Finally, as a reward for completing the mission, the person who has read the mission today has to glue the first piece of the puzzle on the wall. Who has read today?
- Every day we will glue these pieces to discover the final mission.

SESSION 2:

Activity/task number 1 - Session number 2		
Title: Hello! Today is...	Type: Routine	Timing: 8 minutes
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none">- Flashcards- Calendar- Cardboard	
Aims: <ul style="list-style-type: none">- Students will be able to practice talking about numbers, days of the week, months, weather and seasons.- Students will be able to ask simple questions about the date, weather and seasons (what is the weather like today? what day is today?)- Students will be able to relate icons related to meteorology, numbers, days of the week, months, seasons with the corresponding expression (Today is...).		

Linguistic Input:

- Listen everybody to this student! We have to ask you the following question: what day is today? All the class!, what day is today?
*Some days: Can you tell me the days of the week?
- Excellent! Take the day of the week, the month, the number... and stick it in the calendar
- Now, repeat aloud the date and we all repeat it
- Good job! Go to the window and watch the weather. Come back to the blackboard and we'll all ask you: what is the weather like today?
- Amazing! Choose the corresponding flashcard and stick it on the cardboard.
- Now the same with the seasons. We have to ask you the following question: what season is it now?
- Yes! Stick the flashcard in the cardboard.
*Some days: What are the four seasons?
- Perfect! Repeat aloud the weather and the season and we all repeat it

Activity/task number 2 - Session number 2		
Title: Do you remember...?	Type: Review	Timing: 8 minutes
Classroom management: Whole class		Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Flashcards ,superheroes bodies and clothes - Blu tack - Cardboard with the missions
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to remember clothes vocabulary and the names of the superheroes created in the previous session 		
Linguistic Input: <ul style="list-style-type: none"> - Can you remember the name of the supergirl? If you know, raise your hand - Good memory (name)! Repeat, she is Kira. Everyone, she is Kira. Now, can you remember the name of the superboy? - Right, he is Mike. All of you, he is Mike. - Look this flashcard, what is the name of this cloth? - Perfect. What is the name of this cloth? <ul style="list-style-type: none"> *(the same with all the clothes) 		

- Which envelope should we open today? Yes, number 2.
- (Name), can you open it? Read aloud!
- Thank you. Can someone explain what (name) has just read?
- In this mission, we are going to learn some superpowers.

Activity/task number 3 (Mission)		- Session number 2
Title: Superpowers!	Type: New knowledge	Timing: 12 minutes
Classroom management: Whole class		Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Superheroes flashcards , vocabulary - Blu tack
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to practice listening and speaking skills - Students will be able to learn the vocabulary: clever, fast, invisible, scary, short, strong, tall and thin 		

Linguistic Input:

- In this activity, we are going to learn superpowers.
- Do you know any superheroes? For example, Hulk or Cat woman.
- Wow. Look here! Can everyone see the flashcards?
- Listen to me and then, repeat. We also are going to do some gestures. Fast (I have to see your arms), tall (stretch your arms higher), clever (your finger on the head)...
- Excellent! One more time!

Activity/task number 4 (Mission) - Session number 2		
Title: Mimic	Type: New knowledge	Timing: 15 minutes
Classroom management: Whole class		Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Superheroes flashcards , vocabulary - Blu tack - Computer
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to practice listening and speaking skills - Students will be able to learn the vocabulary: clever, fast, invisible, scary, short, strong, tall and thin 		

Linguistic Input:

- In this activity, we are going to listen the superpowers in the computer and you have to repeat it and do the gesture
- Are you ready?
- Very good! One student is going to point to a card and then has to say aloud the superpower and its gesture. For example, I point to clever. I say clever and touch my index finger to my head.
- (Name) you start! When you finish you chose another person to do it.
- Good job! Chose another classmate.
- To finish this activity I am going to give each of you a card with a superpower and you have to make the gesture for the rest to guess the superpower.

Activity/task number 5 - Session number 2		
Title: Cross the mission and stickers	Type: Rewards	Timing: 7
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Map of missions - Stickers - Their notebooks (for the stickers) - Markers, glues, pencils... - Puzzle pieces 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to increase their motivation for the superhero unit. - Students will be able to get instant feedback. 		

Linguistic Input:

- Listen to me, everyone! You have to cross out the missions. What mission do we cross out today?
- Very good, number 2. You also have to open your last sheet of the notebook to paste the stickers of the rewards. I'll be coming by your tables to give them to you.
- Who read the mission today? Go and stick the second piece of the puzzle.

SESSION 3:

Activity/task number 1 - Session number 3		
Title: Hello! Today is...	Type: Routine	Timing: 8 minutes
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none">- Flashcards- Calendar- Cardboard	
Aims: <ul style="list-style-type: none">- Students will be able to practice talking about numbers, days of the week, months, weather and seasons.- Students will be able to ask simple questions about the date, weather and seasons (what is the weather like today? what day is today?)- Students will be able to relate icons related to meteorology, numbers, days of the week, months, seasons with the corresponding expression (Today is...).		

Linguistic Input:

- Listen everybody to this student! We have to ask you the following question: what day is today? All the class!, what day is today?
*Some days: Can you tell me the days of the week?
- Excellent! Take the day of the week, the month, the number... and stick it in the calendar
- Now, repeat aloud the date and we all repeat it
- Good job! Go to the window and watch the weather. Come back to the blackboard and we'll all ask you: what is the weather like today?
- Amazing! Choose the corresponding flashcard and stick it on the cardboard.
- Now the same with the seasons. We have to ask you the following question: what season is it now?
- Yes! Stick the flashcard in the cardboard.
*Some days: What are the four seasons?
- Perfect! Repeat aloud the weather and the season and we all repeat it

Activity/task number 2 - Session number 3		
Title: Do you remember...?	Type: Review	Timing: 8 minutes
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Superpower flashcards - Blu tack - Cardboard with the missions 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to remember superpower vocabulary and the names of the superheroes created in the previous session 		
Linguistic Input: <ul style="list-style-type: none"> - Can you remember the name of the supergirl? Good memory (name)! Repeat, she is Kira. Everyone, she is Kira. Now, can you remember the name of the superboy? - Right, he is Mike. All of you, he is Mike. - Look this flashcard, what is it? Everybody, fast! (with the gesture). Perfect. The next flashcard... *(the same with all the adjectives) - Which envelope should we open today? Yes, number 3. 		

- (Name), can you open it? Read aloud!
- Thank you. Can someone explain what (name) has just read?
- In this mission, we are going to relate the animals with the adjectives.

Activity/task number 3 (Mission)			- Session number 3		
Title: Animals everywhere	Type: New knowledge	Timing: 20 minutes			
Classroom management: Individually		Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Superheroes flashcards , vocabulary - Animals flashcards - Audio - Listening activity - Notebook 			
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to practice listening skills - Students will be able to practise the vocabulary: clever, fast, invisible, scary, short, strong, tall and thin - Students will be able to review the vocabulary: bat, bird, butterfly, duck, fox, frog, hedgehog, lizard, squirrel, giraffe, owl - Students will be able to practice the structure is the giraffe tall? Yes, the giraffe is/ No, the giraffe isn't 					

Linguistic Input:

- In this activity, we are going to do a listening.
- Do you remember the animals? We are going to do a quick review with these pictures. What animal it is?...
- Now, open your notebook horizontally and paste this.
- Have you all finished?
- Excellent. (Name) please, can you read the animals?
- Good job. (Name), can you read the adjectives?
- Thank you! You have to listen and tick (yes, it is) or cross (no, it isn't)
- Any questions? Quiet and focused! Number one, is the fox tall?...

Activity/task number 4 (Mission) - Session number 3		
Title: Bingo	Type: New knowledge	Timing: 8 minutes
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Bingo - Pencil colors 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to practice listening skills - Students will be able to practice the vocabulary: clever, fast, invisible, scary, short, strong, tall and thin - Students will be able to review the vocabulary: bat, bird, butterfly, duck, fox, frog, hedgehog, lizard, squirrel, giraffe , owl 		

Linguistic Input:

- I am going to give you a bingo. Have you ever played this game?
- You have to choose a color pencil and listen to me carefully. I'm going to tell you animals and adjectives. If you have the drawing on your sheet, cross it out. The first one to cross out all the boxes has to say bingo!
- Are you ready? Bat, fast, strong....
- Very good (Name)! You said bingo the first! You have one more sticker.

Activity/task number 5 - Session number 3		
Title: Cross the mission and stickers	Type: Rewards	Timing: 7
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Map of missions - Stickers - Their notebooks (for the stickers) - Markers, glues, pencils... - Puzzle pieces 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to increase their motivation for the superhero unit. - Students will be able to get instant feedback. 		

Linguistic Input:

- Listen to me, everyone! You have to cross out the missions. What mission do we cross out today?
- Very good, number 3. You also have to open your last sheet of the notebook to paste the stickers of the rewards. I'll be coming by your tables to give them to you.
- Who read the mission today? Go and stick the piece of the puzzle.

SESSION 4:

Activity/task number 1 - Session number 4		
Title: Hello! Today is...	Type: Routine	Timing: 8 minutes
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none">- Flashcards- Calendar- Cardboard	
Aims: <ul style="list-style-type: none">- Students will be able to practice talking about numbers, days of the week, months, weather and seasons.- Students will be able to ask simple questions about the date, weather and seasons (what is the weather like today? what day is today?)- Students will be able to relate icons related to meteorology, numbers, days of the week, months, seasons with the corresponding expression (Today is...).		

Linguistic Input:

- Listen everybody to this student! We have to ask you the following question: what day is today? All the class!, what day is today?
*Some days: Can you tell me the days of the week?
- Excellent! Take the day of the week, the month, the number... and stick it in the calendar
- Now, repeat aloud the date and we all repeat it
- Good job! Go to the window and watch the weather. Come back to the blackboard and we'll all ask you: what is the weather like today?
- Amazing! Choose the corresponding flashcard and stick it on the cardboard.
- Now the same with the seasons. We have to ask you the following question: what season is it now?
- Yes! Stick the flashcard in the cardboard.
*Some days: What are the four seasons?
- Perfect! Repeat aloud the weather and the season and we all repeat it

Activity/task number 2 - Session number 4		
Title: Do you remember...?	Type: Review	Timing: 8 minutes
Classroom management: Whole class		Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Animals flashcards - Blu tack - Cardboard with the missions
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to remember adjectives vocabulary by looking at the animal flashcards. 		
Linguistic Input: <ul style="list-style-type: none"> - Look this flashcard! It is a bat! What adjectives can describe this animal? - Yes! Scary, fast... The next flashcard...*(the same with some more animals) - Which envelope should we open today? Yes, number 4. - (Name), can you open it? Read aloud! - Thank you. Can someone explain what (name) has just read? <p>In this mission, we are going to introduce the grammar: (She) is (clever). (He) is (thin)</p>		

Activity/task number 3 (Mission)			- Session number 4		
Title: He and she		Type: New knowledge		Timing: 10 minutes	
Classroom management: Whole class			Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Cardboard (Grammar structures) - Cardboard (green and red) 		
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to practice listening skills - Students will be able to revise the adjectives - Students will be able to practice the structure (She) is (clever). (He) is (thin). Is (she) (tall)? 					

Linguistic Input:

- Look these three cardboards! Who is this boy? Yes, he is Mikel. And the girl? Yes, she is Kira.
- We use he for boys like Mikel and she for girls like Kira.
- Repeat with me, he for boys and she for girls
- (Name) is Vera a girl or a boy? Perfect! So, you use he or she? (repeat the same with some students)
- In the first cardboard, you can see the structure to ask a question.
- Excellent
- Now, I am going to give you two cardboards (green and red). In the green cardboard, you must write the following: yes he is and yes she is. Finish? Circle he and she with a pencil color.
- Excellent! In the red cardboard, you must write the following: no he is not and no she is not. Finish? Circle he and she with a pencil color.
- Listen to me one second. Is not is the same as isn't. (Name) can you tell me "He is not tall" with the abbreviation?

Activity/task number 4 (Mission)			- Session number 4		
Title: The Incredibles		Title: The Incredibles		Title: The Incredibles	
Classroom management: Whole class			Classroom management: Whole class		
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to practice speaking skills - Students will be able to revise the adjectives - Students will be able to practice the structure: Is (he) (scary)? Yes,(he) is/no, he isn't 					

Linguistic Input:

- Do you know who are The Incredibles? It is a film and they are a superfamily. Do you know the name of the dad? Yes, he is Mr. Incredible. Mr. Incredible is a girl or a boy? Do we use he or she?
- Do you know the name of the sister? Yes! She is Violet, everybody repeat: She is Violet (The same with all the family: Elasticgirl or Helen, Jack- Jack and Dash)
- Take the cardboards (green and red). We are going to see some scenes from the movie. Each time we see a scene, we must answer the question with the correct card.
- Are you ready? Any question? Scene one! (Name) can you read the question?
- Perfect! Raise your hand with the correct cardboard. (Name) What do you answer? Remember to say he or she. Think, the mum is a girl or a boy?
- The next scene! (Name) can you read the question?
- Great! Raise your hand with the correct cardboard. (Name) What do you answer?... (the same with all the scenes)

Activity/task number 5 (Mission)			- Session number 4		
Title: Fast games		Type: New knowledge		Timing: 10 minutes	
Classroom management: Whole class			Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - She and he flashcard - Adjective flashcard - Blackboard 		
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to practice speaking skills - Students will be able to revise the adjectives - Students will be able to practice the structure (She) is (clever). (He) is (thin). Is (he) (scary)? Yes,(he) is/no, (he) isn't - Students will be able to differentiate between male and female by saying he or she 					

Linguistic Input:

- Stand up! We are going to play “Simon Says” to practice girl (she) and boys (he). Are you ready?
- Simon says that all the girls have to jump, Simon says that all the boys have to clap the hands...
*(in some rounds, I ask: Simon says that all the girls have to stamp the feet. Perfect! Are you girls or boys? She or he?)
- Now, we are going to play another game. One of you is going to stand up and I am going to point to another. The one who is sitting must say if the student who is standing is he or she, boy or girl. Let's start!
- Good job! The last game! A student comes to the board. He asks a question about another student, using the adjectives we have learned. I will point to another person to answer. Let's do an example: (Name), come here! On the board you have the structure. Choose a classmate to ask the question about him/her. Now think if you have to stick "he" flashcard or "she" flashcard. Good job! Take one of the adjective cards and stick it at the end. What is the question?
- Perfect! (another name) Can you answer the question? Remember that is about (name)
- Do you understand the game? Any doubts?

Activity/task number 6			- Session number 4		
Title: Cross the mission and stickers		Type: Rewards		Timing: 5	
Classroom management: Whole class			Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Map of missions - Stickers - Their notebooks (for the stickers) - Markers, glues, pencils... - Puzzle pieces 		
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to increase their motivation for the superhero unit. - Students will be able to get instant feedback. 					

Linguistic Input:

- Listen to me, everyone! You have to cross out the missions. What mission do we cross out today?
- Very good, number 4. You also have to open your last sheet of the notebook to paste the stickers of the rewards. I'll be coming by your tables to give them to you.
- Who read the mission today? Go and stick the piece of the puzzle.

SESSION 5:

Activity/task number 1 - Session number 5		
Title: Hello! Today is...	Type: Routine	Timing: 8 minutes
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none">- Flashcards- Calendar- Cardboard	
Aims: <ul style="list-style-type: none">- Students will be able to practice talking about numbers, days of the week, months, weather and seasons.- Students will be able to ask simple questions about the date, weather and seasons (what is the weather like today? what day is today?)- Students will be able to relate icons related to meteorology, numbers, days of the week, months, seasons with the corresponding expression (Today is...).		

Linguistic Input:

- Listen everybody to this student! We have to ask you the following question: what day is today? All the class!, what day is today?
*Some days: Can you tell me the days of the week?
- Excellent! Take the day of the week, the month, the number... and stick it in the calendar
- Now, repeat aloud the date and we all repeat it
- Good job! Go to the window and watch the weather. Come back to the blackboard and we'll all ask you: what is the weather like today?
- Amazing! Choose the corresponding flashcard and stick it on the cardboard.
- Now the same with the seasons. We have to ask you the following question: what season is it now?
- Yes! Stick the flashcard in the cardboard.
*Some days: What are the four seasons?
- Perfect! Repeat aloud the weather and the season and we all repeat it

Activity/task number 2 - Session number 5		
Title: Do you remember...?	Type: Review	Timing: 8 minutes
Classroom management: Whole class		Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Girls and boys pictures - Blu tack - Posits
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to remember and differentiate between male and female by saying he or she 		
Linguistic Input: <ul style="list-style-type: none"> - In the right and left column of the class there is a posit. What does it say in this posit, and in this one? - I am going to give you an image with a boy or a girl. You have to go to the column that corresponds to it and say: (he) is a (boy) - Stand up (4 names), line up! - Perfect, repeat: she is a girl <ul style="list-style-type: none"> *(then, another 4 names and finally 5 names) - Which envelope should we open today? Yes, number 5. 		

- (Name), can you open it? Read aloud!
- Thank you. Can someone explain what (name) has just read?
- In this mission, we are going to do a listening. Today we have another mission. (Name), open the next envelope.
- Thank you! In mission 6 we are going to do a review of the adjectives.

Activity/task number 3 (Mission)			- Session number 5		
Title: Heads up		Type: Review		Timing: 8 minutes	
Classroom management: Whole class			Resources: (Annex) - Heads up materials		
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to practice speaking skills - Students will be able to revise the adjectives - Students will be able to learn the structure (He) is (thin). Is (he) (scary)? 					

Linguistic Input:

- Do you remember the adjective? What is this adjective? (Doing a gesture and writing on the blackboard)...
- Excellent! We are going to pay heads up!
- Are you ready? First round, (names). The three of you should put this in your heads. The rest have to describe the adjective.
- The first one! He is green, big hands and feet...
- Perfect! The answer is strong and the superhero is Hulk. Next! (More names)
- Come on, you can discover the word!
- Good. Now we are going to do in groups. Three groups!
- Right, Group one goes out and group two will have to describe the word. The third group has to make sure that everyone plays correctly. Then, we will rotate.

Activity/task number 4 (Mission)			- Session number 5		
Title: Extra		Type: Review		Timing: 8 minutes	
Classroom management: Whole class			Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Activity - Blackboard 		
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to practice writing skills - Students will be able to revise the adjectives - Students will be able to practice she/ he 					

Linguistic Input:

- I am going to give you an activity. Open your notebook and stick it.
- (Name) Can you read it? What do you have to do?
- Yes. You have to look at the images and then circle he or she. You also have to write the corresponding adjective. Remember that if you do not remember how to write the adjective, you have them on the board.
- You can start. If you finish, raise your hand.

Activity/task number 5 (Mission)			- Session number 5		
Title: What adjective is it?		Type: Review		Timing: 8 minutes	
Classroom management: Pairs			Resources: - Posit		
Aims: - Students will be able to revise the adjectives					
Linguistic Input: <ul style="list-style-type: none"> - With your classmate, you will have to play mime. First, one of you think an adjective and make gestures. The other person have to guess it. Then you change. - Now, I am going to give each pair a posit. You should write down the names and the correct and wrong answers. - Stop! Give me the posits. Great! Now we are doing the same the whole class. One pair come to the blackboard and the rest have to gess it. 					

Activity/task number 6 - Session number 5		
Title: Cross the mission and stickers	Type: Rewards	Timing: 8
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Map of missions - Stickers - Their notebooks (for the stickers) - Markers, glues, pencils... - Puzzle pieces 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to increase their motivation for the superhero unit. - Students will be able to get instant feedback. 		

Linguistic Input:

- Listen to me, everyone! You have to cross out the missions. What mission do we cross out today?
- Very good, number 5 and 6. You also have to open your last sheet of the notebook to paste the stickers of the rewards. I'll be coming by your tables to give them to you.
- Who read the mission today? Go and stick the piece of the puzzle.

SESSION 6:

Activity/task number 1 - Session number 6		
Title: Hello! Today is...	Type: Routine	Timing: 5 minutes
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none">- Flashcards- Calendar- Cardboard	
Aims: <ul style="list-style-type: none">- Students will be able to practice talking about numbers, days of the week, months, weather and seasons.- Students will be able to ask simple questions about the date, weather and seasons (what is the weather like today? what day is today?)- Students will be able to relate icons related to meteorology, numbers, days of the week, months, seasons with the corresponding expression (Today is...).		

Linguistic Input:

- Listen everybody to this student! We have to ask you the following question: what day is today? All the class!, what day is today?
*Some days: Can you tell me the days of the week?
- Excellent! Take the day of the week, the month, the number... and stick it in the calendar
- Now, repeat aloud the date and we all repeat it
- Good job! Go to the window and watch the weather. Come back to the blackboard and we'll all ask you: what is the weather like today?
- Amazing! Choose the corresponding flashcard and stick it on the cardboard.
- Now the same with the seasons. We have to ask you the following question: what season is it now?
- Yes! Stick the flashcard in the cardboard.
*Some days: What are the four seasons?
- Perfect! Repeat aloud the weather and the season and we all repeat it

Activity/task number 2 - Session number 6		
Title: Do you remember...?	Type: Review	Timing: 8 minutes
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Kira and Mike - Clothes flashcards 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to remember clothes vocabulary and the names of the superheroes 		
Linguistic Input: <ul style="list-style-type: none"> - Can you remember the name of the supergirl? If you know, raise your hand - Yes, (name)! Repeat, she is Kira. Everyone, she is Kira. Now, can you remember the name of the superboy? - Right, he is Mike. All of you, he is Mike. - Look their clothes! Let's change their clothes! what is the name of this cloth? - Perfect. What is the name of this cloth? <ul style="list-style-type: none"> *(the same with all the clothes) - Which envelope should we open today? Yes, number 7. 		

- (Name), can you open it? Read aloud!
- Thank you. Can someone explain what (name) has just read?
- In this mission, we are going to learn superheroes clothes

Activity/task number 3 (Mission)			- Session number 6		
Title: Superhero Clothes		Type: New knowledge		Timing: 8 minutes	
Classroom management: Whole class			Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Audio - Flashcards 		
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to practise the vocabulary: cape, mask, boots, belt - Students will be able to practise listening skills 					

Linguistic Input:

- Listen to me! Today we are going to learn superheroes clothes. Repeat with me and do the gestures: Mask cape, belt and boots.
- Good job! We are going to repeat the vocabulary, listening an audio, but this time you have to point to the picture in the flashcards. Cape, belt...Excellent! Now we can become superheroes, are you ready to become one?
- Stand up everyone! Let's put on our masks, capes, belts and boots! (gesturing)

Activity/task number 4 (Mission)			- Session number 6		
Title: Kira and Mike are superheroes		Type: New knowledge		Timing: 10 minutes	
Classroom management: Whole class			Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - silhouettes of Kira and Mike - Superhero clothes flashcards 		
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to identify, understand and reproduce clothes vocabulary. - Students will be able to describe clothes using colours. 					

Linguistic Input:

- We are already dressed as superheroes. Now it's Kira and Mike's turn.
 - What is the name of this superhero clothing? (Showing a flashcard)
 - I am going to show you different cards. In order, you will put the clothes on Kira and Mike. You go out and say: This is a (red) (mask)
 - (Name), you are the first. What is it? Remember, it is a (colour) (clothe)
- *(All students do the activity)

Activity/task number 5 (Mission)			- Session number 6		
Title: Drawing Sonic		Type: New knowledge		Timing: 8 minutes	
Classroom management: Individually			Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Sonic activity - Pencil colors - Notebook 		
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to revise superheroes clothes - Students will be able to practice reading comprehension - Students will be able to learn the structure He's got a (blue cape). 					

Linguistic Input:

- Open your notebook and stick this activity.
- (Name) Can you read it? What do you have to do?
- Yes. You have to read these instructions to draw a superheroe.
- (Name) Can you read it? Circle the clothes and pay attention to the colours
- You can start. If you finish, raise your hand.

Activity/task number 6 - Session number 6		
Title: Cross the mission and stickers	Type: Rewards	Timing: 8
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Map of missions - Stickers - Their notebooks (for the stickers) - Markers, glues, pencils... - Puzzle pieces - Notebook 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to increase their motivation for the superhero unit. - Students will be able to get instant feedback. 		

Linguistic Input:

- Listen to me, everyone! You have to cross out the missions. What mission do we cross out today?
- Very good, number 7. You also have to open your last sheet of the notebook to paste the stickers of the rewards. I'll be coming by your tables to give them to you.
- Who read the mission today? Go and stick the piece of the puzzle.

SESSION 7:

Activity/task number 1 - Session number 7		
Title: Hello! Today is...	Type: Routine	Timing: 5 minutes
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none">- Flashcards- Calendar- Cardboard	
Aims: <ul style="list-style-type: none">- Students will be able to practice talking about numbers, days of the week, months, weather and seasons.- Students will be able to ask simple questions about the date, weather and seasons (what is the weather like today? what day is today?)- Students will be able to relate icons related to meteorology, numbers, days of the week, months, seasons with the corresponding expression (Today is...).		

Linguistic Input:

- Listen everybody to this student! We have to ask you the following question: what day is today? All the class!, what day is today?
*Some days: Can you tell me the days of the week?
- Excellent! Take the day of the week, the month, the number... and stick it in the calendar
- Now, repeat aloud the date and we all repeat it
- Good job! Go to the window and watch the weather. Come back to the blackboard and we'll all ask you: what is the weather like today?
- Amazing! Choose the corresponding flashcard and stick it on the cardboard.
- Now the same with the seasons. We have to ask you the following question: what season is it now?
- Yes! Stick the flashcard in the cardboard.
*Some days: What are the four seasons?
- Perfect! Repeat aloud the weather and the season and we all repeat it

Activity/task number 2 - Session number 7		
Title: Start the trivial	Type: Review	Timing: 15 minutes
Classroom management: Individually	Resources: (Annex) - Trivial cards	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to remember superheroes vocabulary - Students will be able to practice team work 		
Linguistic Input: <ul style="list-style-type: none"> - We are going to do six groups. Each team makes cards in one of the trivia colors. I will show you several card options, any question? - Right, let's start! - Your team is going to do blue cards... - Which envelope should we open today? Yes, number 8. - (Name), can you open it? Read aloud! - Thank you. Can someone explain what (name) has just read? - In this mission, we are going to do a game with the red and green cardboards 		

- Today we have another mission. (Name), open the next envelope.
- Thank you! This weekend you are going to have some activities on Teams. You will cross out this mission after you have done it.

Activity/task number 3 (Mission)			- Session number 7		
Title: It is not a Kahoot		Type: Review		Timing: 20 minutes	
Classroom management: Whole class			Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - PowerPoint - Digital board - Green and red cardboard - Notebook 		
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to revise the structures: Is he tall? Yes,(he) is/no, (he) isn't - Students will be able to revise the third-person personal pronouns he, she - Students will be able to revise the adjectives 					

Linguistic Input:

- In this game, you need your red and green cardboards. Do you all have them?
- Great! What we have to do is to read the questions and look at the drawing to answer with the cards. Any doubts?
- First round, (name) can you read the question?
- Good. Look at the picture; do you all have your cards ready? Raise your hand in one, two, three, go!
- (Name), read the question.
- what is your answer (name)? Remember that she is a girl.
- Right! She isn't tall.
- Can someone else create a question with another adjective about this superheroe?
- Perfect. The next round.
 - *(In all rounds a student creates a question in addition to the one in the PowerPoint)
- Amazing! In the last rounds, you have to create the questions. To do this, you will write them in the notebook.
- We all think about the first question together, does anyone know? On the board is an example
- Ok. Now, individually, you do the rest. If you do not remember how to write the adjectives, here is a vocabulary sheet.
- The next picture...
- We will correct the questions. From this drawing, can anyone read your question? Another example?...

Activity/task number 4			- Session number 7		
Title:	Type:	Timing:			
Cross the mission and stickers	Rewards	8			
Classroom management:		Resources: (Annex)			
Whole class/ Individually		<ul style="list-style-type: none"> - Map of missions - Stickers - Their notebooks (for the stickers) - Markers, glues, pencils... - Puzzle pieces 			
Aims:					
<ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to increase their motivation for the superhero unit. - Students will be able to get instant feedback. 					

Linguistic Input:

- Listen to me, everyone! You have to cross out the missions. What mission do we cross out today?
- Very good, number 8. You also have to open your last sheet of the notebook to paste the stickers of the rewards. I'll be coming by your tables to give them to you.
- Who read the mission today? Go and stick the piece of the puzzle.
- Remember that the next day we have to cross mission number 9, after you do your activities on Teams.

SESSION 8:

Activity/task number 1 - Session number 8		
Title: Hello! Today is...	Type: Routine	Timing: 5 minutes
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none">- Flashcards- Calendar- Cardboard	
Aims: <ul style="list-style-type: none">- Students will be able to practice talking about numbers, days of the week, months, weather and seasons.- Students will be able to ask simple questions about the date, weather and seasons (what is the weather like today? what day is today?)- Students will be able to relate icons related to meteorology, numbers, days of the week, months, seasons with the corresponding expression (Today is...).		

Linguistic Input:

- Listen everybody to this student! We have to ask you the following question: what day is today? All the class!, what day is today?
*Some days: Can you tell me the days of the week?
- Excellent! Take the day of the week, the month, the number... and stick it in the calendar
- Now, repeat aloud the date and we all repeat it
- Good job! Go to the window and watch the weather. Come back to the blackboard and we'll all ask you: what is the weather like today?
- Amazing! Choose the corresponding flashcard and stick it on the cardboard.
- Now the same with the seasons. We have to ask you the following question: what season is it now?
- Yes! Stick the flashcard in the cardboard.
*Some days: What are the four seasons?
- Perfect! Repeat aloud the weather and the season and we all repeat it

Activity/task number 2 - Session number 8		
Title: Do you remember...?	Type: Review	Timing: 8 minutes
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Kira and Mike - Clothes flashcards 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to remember clothes vocabulary and the names of the superheroes 		
Linguistic Input: <ul style="list-style-type: none"> - Can you remember the name of the supergirl? If you know, raise your hand - Yes, (name)! Repeat, she is Kira. Everyone, she is Kira. Now, can you remember the name of the superboy? - Right, he is Mike. All of you, he is Mike. - Look their clothes! Let's change their clothes! what is the name of this cloth? - Perfect. What is the name of this cloth? <ul style="list-style-type: none"> *(the same with all the clothes) - Which envelope should we open today? Yes, number 10. 		

- (Name), can you open it? Read aloud!
- Thank you. Can someone explain what (name) has just read?
- In this mission, we are going to learn some real siperheroes.

Activity/task number 3 (Mission)			- Session number 8		
Title: Real superheroes		Type: New knowledge		Timing: 5 minutes	
Classroom management: Whole class			Resources: - Blackboard		
Aims: - Students will be able to learn vocabulary for jobs: doctor, firefighter, police officer, and teacher.					

Linguistic Input:

- Look on the blackboard! What do you think we are going to learn today?
- I write the ideas on the blackboard so we can do a brainstorming.
- (Name) tell me. Yes, we are going to talk about some jobs. What professions do you know?
- Perfect! In this unit we are going to learn the following, repeat with me: : doctor, firefighter, police officer, and teacher

Activity/task number 4 (Mission)			- Session number 8		
Title: Some amazing jobs		Type: New knowledge		Timing: 20 minutes	
Classroom management: Whole class			Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Paper - Pencil colors 		
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to learn vocabulary for jobs: doctor, firefighter, police officer, and teacher. - Students will be able to revise the structures (She) can (ride a bike). (She) is (fast). - Students will be able to revise the third-person personal pronouns he, she. 					

Linguistic Input:

- Look! The people in the pictures are all doing their jobs. What jobs can you see it?
- Good! We are going to go back
- On this continuous paper, we are going to play a game. In order, we have to draw or write objects that remind us of the jobs we have learned today. We start with the firefighter. I am going to draw a flame of fire. The next one...
- The next one, (name) your turn...
- Now one of you will draw an object that represents one of the jobs and the rest will have to figure it out.

Activity/task number 5 (Mission)**- Session number 8****Title:**

Crossword

Type:

New knowledge

Timing:

5 minutes

Classroom management:

Individually

Resources: (Annex)

- Crossword (annex)
- Notebook

Aims:

- Students will be able to learn vocabulary for jobs: doctor, firefighter, police officer, and teacher.

Linguistic Input:

- Open your notebook and stick this activity.
- You have to do write the jobs. To do this, look at the pictures
- You can start. If you finish, raise your hand.

Activity/task number 6 - Session number 8		
Title: Cross the mission and stickers	Type: Rewards	Timing: 8
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none"> - Map of missions - Stickers - Their notebooks (for the stickers) - Markers, glues, pencils... - Puzzle pieces - Notebook (Annex) 	
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to increase their motivation for the superhero unit. - Students will be able to get instant feedback. 		

Linguistic Input:

- Listen to me, everyone! You have to cross out the missions. What mission do we cross out today?
- Very good, number 9 and 10. You also have to open your last sheet of the notebook to paste the stickers of the rewards. I'll be coming by your tables to give them to you.
- Who read the mission today? Go and stick the piece of the puzzle. The person who read mission 8 should also stick the puzzle piece.

MISSION 9:

Activity/task number 1 - Session number 9		
Title: Hello! Today is...	Type: Routine	Timing: 5 minutes
Classroom management: Whole class	Resources: (Annex) <ul style="list-style-type: none">- Flashcards- Calendar- Cardboard	
Aims: <ul style="list-style-type: none">- Students will be able to practice talking about numbers, days of the week, months, weather and seasons.- Students will be able to ask simple questions about the date, weather and seasons (what is the weather like today? what day is today?)		

- Students will be able to relate icons related to meteorology, numbers, days of the week, months, seasons with the corresponding expression (Today is...).

Linguistic Input:

- Listen everybody to this student! We have to ask you the following question: what day is today? All the class!, what day is today?
*Some days: Can you tell me the days of the week?
- Excellent! Take the day of the week, the month, the number... and stick it in the calendar
- Now, repeat aloud the date and we all repeat it
- Good job! Go to the window and watch the weather. Come back to the blackboard and we'll all ask you: what is the weather like today?
- Amazing! Choose the corresponding flashcard and stick it on the cardboard.
- Now the same with the seasons. We have to ask you the following question: what season is it now?
- Yes! Stick the flashcard in the cardboard.
*Some days: What are the four seasons?
- Perfect! Repeat aloud the weather and the season and we all repeat it
- Which envelope should we open today? Yes, number 11 and 12.
- (Name), can you open it? Read aloud!
- Thank you.

Activity/task number 2 (Mission)**- Session number 9****Title:**

Super Certificate

Type:

Final

Timing:

10 minutes

Classroom management:

Individually

Resources: (Annex)

- Certificate
- Color pencils
- Digital board

Aims:

- Students will be able to revise adjectives and clothes vocabulary
- Students will be able to revise the structures (She) is (fast).
- Students will be able to revise the third-person personal pronouns he, she.
- Students will be able to practice writing skills
- Students will be able to describe clothes using colours.

Linguistic Input:

- I will give you your certificates.
- Let's create your own superhero! Look at the digital board. It's an example I created. I'm going to read it...
- Can you read your certificate?
- Thank you. You have to choose a name and a superpower. Then, you will describe him/her and draw him/her. Do you understand?
Remember to circle the correct pronouns. He is for...? She is for...?
- Now we only have to do the last mission!

Activity/task number 3		- Session number 9
Title: Trivial	Type: Final	Timing: 40 minutes
Classroom management: Whole class (groups)		Resources: (Annex) - Trivial
Aims: <ul style="list-style-type: none"> - Students will be able to review vocabulary of the unit (jobs, adjectives , grammar and clothes) - Students will be able to practice listening, reading and speaking skills 		

Linguistic Input:

- Let's play Trivia. Take your dice and come to the back of the classroom. You will sit around the game board. I'm going to give each team a circle sheet. With this, you will move around the board and paint the cheeses you win. In addition, each team will have the cards to read. Any questions?
- One from each team, roll the die! The one with the highest number starts.
- This team starts!...
- To ask: Can you ask me a question, please?
- Your turn...

A. MATERIALES DE LA UNIDAD

SESSION 1:

Activity 1: https://drive.google.com/file/d/1Rmbx81iUZIALK_LFAImhf-7YRKDsIRgP/view?usp=sharing

Activity 2: https://drive.google.com/file/d/1cfSo_qUV2b24fmDJFd3bUtnaZLDaOMu/view?usp=sharing

(Missions) https://drive.google.com/file/d/1b3nauO6d_hehoVdP60ksuRAph52s9rNI/view?usp=sharing

Activity 3: <https://drive.google.com/file/d/1-1bqMeH5IIWiFVzdrCq1x6XpjAIAiK1y/view?usp=sharing>

Activity 4: https://drive.google.com/file/d/1CmqXDsuEoS-ZR1y_bZshX3yVgETXVOB/view?usp=sharing

SESSION 2:

Activity 1: https://drive.google.com/file/d/1Rmbx81iUZIALK_LFAImhf-7YRKDsIRgP/view?usp=sharing

Activity 2: https://drive.google.com/file/d/12JMCsN_fjqcLFfrB8NI0nmeGcni2rNm/view?usp=sharing

(Missions) https://drive.google.com/file/d/1b3nauO6d_hehoVdP60ksuRAph52s9rNI/view?usp=sharing

Activity 3: https://drive.google.com/file/d/1kLcG6tYdeIh59_1uRAKpWHFFLUQAuInQ/view?usp=sharing

Activity 4: https://drive.google.com/file/d/1kLcG6tYdeIh59_1uRAKpWHFFLUQAuInQ/view?usp=sharing

Activity 5: https://drive.google.com/file/d/1CmqXDsuEoS-ZR1y_bZshX3yVgETXVOB/view?usp=sharing

SESSION 3:

Activity 1: https://drive.google.com/file/d/1Rmbx81uZIALK_LFAImhf-7YRKDsIRgP/view?usp=sharing

Activity 2: https://drive.google.com/file/d/1kLcG6tYdeIh59_1uRAKpWHFFLUQAuInQ/view?usp=sharing

(Missions) https://drive.google.com/file/d/1b3nauO6d_hehoVdP60ksuRAph52s9rNI/view?usp=sharing

Activity 3: (Flashcards) https://drive.google.com/file/d/1kLcG6tYdeIh59_1uRAKpWHFFLUQAuInQ/view?usp=sharing

(Flashcards) <https://drive.google.com/file/d/1hCo4pqwMZR8hvrnCCEfIOqRG1ljoCWvz/view?usp=sharing>

(Audio) https://drive.google.com/file/d/1bb4UBuTwhSp_EQ5Whhbgg2VUsgJk59B0/view?usp=sharing

(Activity) <https://drive.google.com/file/d/1aNisLivzET8nzeAnIMiYlxH1Egus2plZ/view?usp=sharing>

Activity 4: (Bingo) <https://drive.google.com/file/d/1mSC3CNmPtUqUZDdZ8T44ci0eCdMl5BE3/view?usp=sharing>

Activity 5: https://drive.google.com/file/d/1CmqXDsuEoS-ZR1y_bZshX3yVgETXVOB/view?usp=sharing

SESSION 4:

Activity 1: https://drive.google.com/file/d/1Rmbx81uZIALK_LFAImhf-7YRKDsIRgP/view?usp=sharing

Activity 2: (Flashcards) <https://drive.google.com/file/d/1hCo4pqwMZR8hvrnCCEfIOqRG1ljoCWvz/view?usp=sharing>

(Missions) https://drive.google.com/file/d/1b3nauO6d_hehoVdP60ksuRAph52s9rNI/view?usp=sharing

Activity 3: <https://drive.google.com/file/d/1bl2stoeWuArJ7oa4mc-yKSKe0gOc9xo1/view?usp=sharing>

Activity 4: (PowerPoint) https://drive.google.com/file/d/1CiJFf6R6x2sO_wfMFqxRPNHE8SjY74Qs/view?usp=sharing

(Green and red) https://drive.google.com/file/d/1blU1uJkI5D7I_MvOoIzB2EqFpaOx5hWK/view?usp=sharing

Activity 5: (Adjectives) https://drive.google.com/file/d/1byax9V_NEv9AJQH94Kma284yoDBhTx1-/view?usp=sharing

Activity 6: https://drive.google.com/file/d/1CmqXDsuEoS-ZR1y_bZshX3yVgETXVOB/view?usp=sharing

SESSION 5:

Activity 1: https://drive.google.com/file/d/1Rmbx81iUZIALK_LFAImhf-7YRKDsIRgP/view?usp=sharing

Activity 2: <https://drive.google.com/file/d/1wuRJAWwHkcBn-XXLi5cxA6oC686r3GIs/view?usp=sharing>

(Missions) https://drive.google.com/file/d/1b3nauO6d_hehoVdP60ksuRAph52s9rNI/view?usp=sharing

Activity 3: <https://drive.google.com/file/d/1dRvOkKJn97e-TdFxQ-C6575PdYcps-IM/view?usp=sharing>

Activity 4: https://drive.google.com/file/d/1ptPwaMRughIrau3qN_O6VD61ujUyipi7/view?usp=sharing

Activity 6: https://drive.google.com/file/d/1CmqXDsuEoS-ZR1y_bZshX3yVgETXVOB/view?usp=sharing

SESSION 6:

Activity 1: https://drive.google.com/file/d/1Rmbx81iUZIALK_LFAImhf-7YRKDsIRgP/view?usp=sharing

Activity 2: (Flashcards) https://drive.google.com/file/d/12JMCsN_f-jqcLFfrB8NI0nmeGcni2rNm/view?usp=sharing

(Missions) https://drive.google.com/file/d/1b3nauO6d_hehoVdP60ksuRAph52s9rNI/view?usp=sharing

Activity 3: <https://drive.google.com/file/d/1tWUMyMYK9FsZHXU35HjHGKv-LZDDG6x/view?usp=sharing>

Activity 4: https://drive.google.com/file/d/1a_zS6Ak5VAu1tF1KTtyEbTkFYpkOskxE/view?usp=sharing

Activity 5: <https://drive.google.com/file/d/1aJEX7koUJwvZU-J8KIrpXyqpDS2F-hdo/view?usp=sharing>

Activity 6: https://drive.google.com/file/d/1CmqXDsuEoS-ZR1y_bZshX3yVgETXVOB/view?usp=sharing

SESSION 7:

Activity 1: https://drive.google.com/file/d/1Rmbx81iUZIALK_LFAImhf-7YRKDsIRgP/view?usp=sharing

Activity 2: (Missions) https://drive.google.com/file/d/1b3nauO6d_hehoVdP60ksuRAph52s9rNI/view?usp=sharing

Activity 3: (PowerPoint) https://drive.google.com/file/d/1G-Ghxw8yDc5bRpV_XAFFTICtCFQeKTCc/view?usp=sharing

(Green and red) https://drive.google.com/file/d/1bU1uJkI5D7I_MvOoIzB2EqFpaOx5hWK/view?usp=sharing

(Notebook) <https://drive.google.com/file/d/1aAr8E4i17Igx0fjbt1B6rXWJvuq5IGUc/view?usp=sharing>

Activity 4: https://drive.google.com/file/d/1CmqXDsuEoS-ZR1y_bZshX3yVgETXVOB/view?usp=sharing

SESSION 8:

Activity 1: https://drive.google.com/file/d/1Rmbx81iUZIALK_LFAImhf-7YRKDsIRgP/view?usp=sharing

Activity 2: (Missions) https://drive.google.com/file/d/1b3nauO6d_hehoVdP60ksuRAph52s9rNI/view?usp=sharing

Activity 5: <https://drive.google.com/file/d/1aFcCkye8npDs14c3lgM93tbXPpZl0k8Y/view?usp=sharing>

Activity 6: https://drive.google.com/file/d/1CmqXDsuEoS-ZR1y_bZshX3yVgETXVOB/view?usp=sharing

SESSION 9:

Activity 1: https://drive.google.com/file/d/1Rmbx81iUZIALK_LFAImhf-7YRKDsIRgP/view?usp=sharing

Activity 2: (Missions) https://drive.google.com/file/d/1b3nauO6d_hehoVdP60ksuRAph52s9rNI/view?usp=sharing

https://drive.google.com/file/d/18807DMUxL_vEaF7sQVDZFhoQEYb5Rqan/view?usp=sharing

(example) <https://drive.google.com/file/d/1cKdG8vlqwHsZAsKyLfCvNGkVzLtUIRI6/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1ccYiVie5kkJZFkTkeXqNG-KoMPLX3j7A/view?usp=sharing>

Activity 3:

Trivial: <https://drive.google.com/file/d/1c9v2pfB6yJROWAaZ-P-3r2Y2s9miy4hj/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1d94JIQ4APfg01eosI5QN63P0PYbvBWIQ/view?usp=sharing>

Teams: <https://drive.google.com/file/d/1VojQ5u6Lm9VHhwvHwNpWvNNuqEz1j9kw/view?usp=sharing>

B. RÚBRICAS

Assessment table (Type of assessment, techniques, instruments, activities)

EVALUATION TYPES	ASSESSMENT TECHNIQUES	ASSESSMENT INSTRUMENTS	ACTIVITIES
INITIAL	Systematic observation (ATTITUDE)	Anecdotal record	Session 1: Activity3
FORMATIVE	Systematic observation Observation	Rubric Continuous recording of progress and difficulties	Session 3: Activity 3 (LISTENING) Session 5: Activity 4 (WRITING) Session 6: Activity 5 (READING) Session 7: Activity 3: (WRITING) *Activity of Teams
SUMMATIVE	Systematic observation and questions	Rubric	Final session 9:Activies 2 and 3 (LISTENING, WRITING AND READING)
PROCESS EVALUATION	Systematic observation	RUBRIC (TEACHING PROCESS ACHIEVEMENT AND EVALUATION OF THE TEACHING PRACTICE)	During the all the didactic unit

PROCEDURES AND ATTITUDE EVALUATION *I use these for all the sessions

1=always, 2=sometimes, 3=almost never and 4=never

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 behavior that is distracting to others				

SESSION 3: (Activity 3)

LISTENING SKILL:

Criteria	1	2	3	4
Understands the basic information				
The answers are cleared and structured				
	1	2	3	4
Identify the vocabulary: clever, fast, invisible, scary, short, strong, tall and thin				
Identify the vocabulary: bat, bird, butterfly, duck, fox, frog, hedgehog, lizard, squirrel, giraffe, owl				

SESSION 5: (Activity 4)

WRITING SKILL:

Criteria	1	2	3	4
The topic is presented clearly				
Proper use of vocabulary				
	1	2	3	4
Identify the adjectives: clever, fast, invisible, scary, short, strong, tall and thin				
Identify the third-person personal pronouns he, she				

SESSION 6: (Activity 5)

READING SKILL:

Criteria	1	2	3	4
Comprehension				
Details				
Recognises the main idea of the text				
	1	2	3	4
Identify the superheroes clothes: mask, boots, belt, cape				
Identify the colors				

SESSION 7: (Activity 3)

WRITING SKILL:

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				
	1	2	3	4
Identify the third-person personal pronouns he, she				
Identify the structures: Is he tall? Yes,(he) is/no, (he) isn't				

FINAL MISION RUBRICS

READING SKILLS:

Criteria	1	2	3	4
Comprehension				
Details				
Recognises the main idea of the text				
	1	2	3	4
Identify the third-person personal pronouns he, she				
Identify the vocabulary for jobs, adjectives and clothes				

LISTENING SKILLS:

Criteria	1	2	3	4
Understands the basic information				
The answers are cleared and structured				
	1	2	3	4
Identify the vocabulary of the unit (adjectives, clothes and jobs)				
Identify the third-person personal pronouns he, she				
Identify the structures: Is he tall? Yes,(he) is/no, (he) isn't				

WRITING SKILLS:

GROUP:	4	3	2	1	SCORE
USE OF TIME	Students use their time to work productively and efficiently	Students use most of their time to work productively and efficiently	Students use some of their time to work productively and efficiently	Students use does not their time to work productively and efficiently	
PICTURES	Pictures are clear and relevant	Most pictures are clear and relevant	Few of the pictures are clear and relevant	The student's pictures are not clear or relevant	
REQUIRED ELEMENTS	All of the required elements are clearly visible, organized and well placed	Most of the required elements are clearly visible, organized and well placed	Few of the required elements are clearly visible, organized and well placed. May be missing elements	Missing most or all of the required elements	

VISUAL CLARITY AND APPEAL	The certificate has an excellent design and layout. It is neat and easy to understand the content	The certificate has a nice design and layout. It is neat and easy to read	The certificate needs improvement in design, layout or neatness	The certificate needs significant improvement in design, layout or neatness	
CONTENT/ SPELLING/ GRAMMAR/ PUNCTUATION	The certificate has excellent spelling, grammar and punctuation	The certificate has 1-2 spelling, grammar or punctuation errors	The certificate has 3-5 spelling, grammar or punctuation errors	The certificate has multiple spelling, grammar or punctuation errors.	
<p>FINAL SCORE:</p> <p><input type="text"/></p> <p>NOTES:</p>					

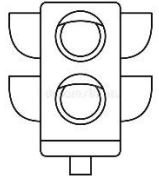
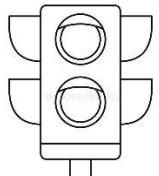
TEACHING PROCESS ACHIEVEMENT (TEACHER)

	1	2	3	4
The difficulty level was appropriate for the students' characteristics				
The teacher was able to create a cognitive conflict that favored 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 the classroom is considered				
The collaborative work of the students' inside a group was correctly evaluated				

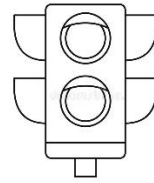
EVALUATION OF TEACHING PRACTICE (TEACHER)

	1	2	3	4
The teacher give general explanations for all the students				
The teacher offers the individualized explanations requiredby each students				
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				

EVALUATION OF TEACHING PRACTICE (STUDENTS)

	Yes=green No=red
Do you like the activities?	
Does the teacher listen to you when you speak?	

Does the teacher help you with the doubts?



What is your favorite activity?

What is your least favorite activity?

