



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

TRABAJO FIN DE GRADO

Criterios para la selección y diseño de materiales didácticos para la enseñanza de la lengua extranjera inglés.

Curso 2021/2022

Presentado por Daniela Verdejo Martín para optar al grado de Educación Primaria por
la Universidad de Valladolid.

Tutelado por Natalia Barranco.

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado trata sobre la importancia que tienen los materiales didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, concretamente en relación con la segunda lengua extranjera: inglés. Este documento hace referencia a diversos autores que dan una visión innovadora sobre el campo de los materiales y recursos, para impartir la lengua extranjera inglés, aportando características, modelos y criterios a seguir en la fase de diseño. Además, se hace especial mención a la metodología de gamificación para aumentar los niveles de motivación del alumnado a estudiar áreas bilingües. Finalmente se presenta una propuesta de intervención didáctica con materiales originales, reales, tangibles y que fomentan el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, desarrollando cada una de las cuatro habilidades comunicativas.

PALABRAS CLAVE: Materiales didácticos, lengua extranjera, inglés, gamificación, aprendizaje.

ABSTRACT

This final degree project narrates about the didactic materials' importance in the second language acquisition process, especially in English as a foreign language. This document comments on the statements made by different authors who add an innovating opinion about the field of the didactic materials and resources as a support for the second language acquisition. Characteristics, models and criteria to take into account when designing them are mentioned as well, highlighting the gamification methodology that motivates the students to study bilingual subjects. Finally, a didactic unit proposal is presented with original, real and manipulative materials which promote the usage of information and communication technologies, developing one of each communicative skills.

KEY WORDS: Didactic materials, second language, acquisition, gamification, English.

ÍNDICE

Resumen	1
Abstract	1
Índice	2
Introducción	4
Objetivos	5
Marco teórico	6
1. Justificación teórica	6
1.1 Materiales didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.	8
1.2 Materiales didácticos para la enseñanza y aprendizaje de la segunda lengua extranjera: inglés. Características.	10
1.2.1 Autenticidad	10
1.2.2 Escritura e impartición en inglés	10
1.2.3 Profesionalización	11
1.2.4 Orientación hacia la enseñanza y aprendizaje de contenidos	12
1.2.5 Transversalidad e interdisciplinaridad	12
1.2.6 Enfoque por tareas y técnicas investigadoras	13
1.3 Materiales para actividades gamificadas. Características.	14
1.4 Materiales para actividades gamificadas. Herramientas.	17
2. Propuesta de intervención didáctica	19
2.1 Contexto	19
2.2 Características del grupo.	19
2.3 Temporalización	20
2.4 Elaboración y planificación de la unidad didáctica	21
2.4.1 Objetivos:	21
2.4.2 Contenidos	22

2.4.3 Actividades	22
2.4.4 Evaluación.	27
2.5 Desarrollo unidad didáctica.	28
2.7 Conclusiones.	60
Bibliografía	61

INTRODUCCIÓN

Todo docente ha de tener ciertas habilidades para poder desarrollar su labor en el aula de la mejor manera posible. Una de esas habilidades es tener un pensamiento crítico que le permita seleccionar o crear materiales didácticos que le sirvan como apoyo en su proceso de enseñanza a los alumnos.

Para la adquisición de una segunda lengua hay diversos enfoques metodológicos en los que poder apoyarse, pero es imprescindible el tener los conocimientos necesarios para poder facilitar en la medida de lo posible ese proceso a los alumnos, sabiendo cuáles son sus motivaciones actuales y aumentando su compromiso con la educación.

Son muchos los recursos que existen en el mundo de la educación, y el docente ha de conocerlos y saber discriminarlos. Ofreciendo un gran abanico de oportunidades didácticas, es más probable que los alumnos se sientan atraídos por algún material y se enganchen durante la impartición de asignaturas en la segunda lengua extranjera. Utilizando la cultura de los países de habla inglesa, materiales reales, todo ello combinado con las tecnologías de la información y de la comunicación que nos acercan un paso más al mundo de los idiomas.

Este trabajo se enmarca en analizar cuáles son los criterios a tener en cuenta para poder ofrecer unos recursos adaptados a las necesidades del alumnado y poder modelarlos a cualquier curso de educación primaria. Se trata de facilitar a los futuros docentes con una guía de las características que los materiales didácticos deben cumplir, proporcionando un criterio de calidad que les permita diferenciar la información de interés de la que no, todo ello profundizando en el área de la lengua extranjera: inglés. Aportando herramientas y recursos actuales para poder hacer de la enseñanza una forma divertida de aprender jugando, descubriendo los beneficios que hay detrás de la gamificación, y difuminar hasta la desaparición esa idea de que estudiar es algo obligatorio y que los alumnos consideran un castigo.

Todo el conocimiento adquirido durante el desarrollo de la parte teórica del trabajo se utilizará para la selección de recursos y materiales usados en una propuesta de actividades.

OBJETIVOS

El objetivo general de este trabajo es profundizar y analizar los diferentes materiales que el docente puede utilizar como apoyo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de contenidos en un contexto educativo.

Con ánimo de concretar el objetivo principal, cabe mencionar los siguientes objetivos específicos:

- Ofrecer una revisión teórica sobre la selección y creación de materiales didácticos y su posterior utilización en el aula.
- Presentar las ventajas que tiene crear materiales didácticos como herramientas de apoyo para el docente.
- Valorar el proceso creativo que aportan ciertos materiales en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

MARCO TEÓRICO

1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

El proceso de enseñanza-aprendizaje es una labor compleja en la que hay que tener en cuenta diversos factores para que esta se pueda llevar a cabo de una manera eficiente y que los resultados en los alumnos sean los esperados.

En España,

“en el curso 2018-2019, el 84,8% del alumnado del Segundo ciclo de E. Infantil ya tiene contacto con una lengua extranjera, generalizándose su estudio a partir de E. Primaria. [...] Un 41,8% del alumnado de educación primaria participa en alguna experiencia educativa que utiliza una lengua extranjera como lengua de enseñanza, siendo el 35,6% los que lo hacen en programas de aprendizaje integrado de contenidos y lengua extranjera [...]” (Subdirección general de estadística y estudios, 2020)

Existe la oportunidad de tener contacto con la segunda lengua extranjera desde edades tempranas.

“El marco Común Europeo de Referencia, introducido por el consejo de Europa de 2021, ha hecho que esta evolucione (y siga haciéndolo) desde una metodología abrumadoramente teórica a otra basada en la capacidad de comunicarse y en una adquisición de las destrezas lingüísticas más allá de un dominio de la gramática” explica Bradshaw” (Meneses, 2021).

Como apoyo para el docente existen diversos materiales didácticos que se pueden utilizar como herramienta y que le facilitan la impartición de ese proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera inglesa. Estos materiales suponen un beneficio de gran medida tanto para el docente como para los alumnos.

Veiz (1999) toma como referencia dos estudios que tuvieron resultados similares, uno realizado en 1982 con más de 80 distritos escolares de muestra, en los Estados Unidos y otro más cercano a España, en 1992 gracias a la Universidad de la Laguna con profesorado de primaria en las islas de Tenerife y Gran Canaria; ambos estudios demuestran que:

“los profesores de lenguas extranjeras resultan ser los menos satisfechos con el material curricular que más utilizan “*los libros de texto*”; Y es que una buena parte del profesorado difícilmente asume públicamente que el modelo de uso exclusivo y tradicional de los libros de texto sea lo más representativo de su propia práctica. Sin embargo, los datos de la evidencia del mercado editorial apuntan en la dirección contraria.” (Veiz, 1999, p. 68)

Es evidente, que los libros de texto se están quedando obsoletos si el docente que está en las aulas considera que para enseñar las lenguas hay que profundizar algo más en como impartir las clases, Allwright señala que:

"el negocio instaurado alrededor de los aprendizajes de lenguas extranjeras es de tal magnitud y complejidad que no cabe esperar que las decisiones adoptadas en un determinado material comercializado a gran escala satisfagan plenamente a sus usuarios" (Allwright, 1981, p.9)

Retomando la indagación de Veiz (1999), este autor tiene mucha experiencia con el diseño de materiales didácticos ya que ha podido desarrollar materiales de lengua inglesa para profesores y para el mercado comercial. Este autor menciona en su investigación a Salaberri (1998) el cual da una importancia especial al desarrollo de materiales didácticos.

"Desarrollar material, desde mi punto de vista, es desarrollar la capacidad para aunar aportaciones teóricas, experiencias personales propias y dejar un poco de ser tú mismo para intentar ponerte en el lugar de otros, alumnos y profesores, que son los receptores del material. Es una experiencia creativa y crítica muy extraordinaria." (Salaberri, 1998, p.21)

La enseñanza de idiomas lleva muchos años desarrollándose por lo que existen infinidad de materiales didácticos orientados a esta área de aprendizaje, pero cada vez existe más demanda por aprender un idioma, y las aulas no se actualizan los métodos para hacer llegar más fácilmente el aprendizaje a los alumnos.

Los docentes y la educación siempre han visto el aprendizaje de idiomas desde un punto de vista utilitarista, quizás es por eso mismo por lo que los materiales que se utilizan para la enseñanza de lenguas o se ajustan lo suficiente a las necesidades que existen hoy en día.

“los profesores de idiomas se servían de materiales didácticos, universales o no, que, si bien encerraban una planificación, progresión y secuencia didáctica acomodada al sistema educativo formal, no alcanzaban a abordar una dimensión curricular en la medida en que hoy la comprendemos. Y esto es lo que ha cambiado: que ahora disponemos de una arquitectura conceptual y operativa, abierta y flexible, que nos ayuda a organizar los elementos básicos y prescriptivos del currículo (en cuanto a sus objetivos, los tipos de contenidos y las formas e instrumentos de evaluación) a partir de determinadas intenciones educativas y en función de criterios propios de cada ciclo y etapa.” (Vez,1999, p.70)

Como señala Vez (1999) los materiales no están en peligro de extinción porque siempre han estado ahí, tampoco han sido renovados, es de nuestra responsabilidad considerarlos como lo que son y la función que desempeñan en el aula, “servir de apoyo en la dimensión instrumental de los aprendizajes de los idiomas” p.70)

1.1 Materiales didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Madrid aclara la importancia de los materiales en la comunicación vertical entre docente y alumno señalando que el material didáctico desempeña función de nexo entre el docente o alumnado y la realidad. Según Prats (1977, p. 85) los materiales curriculares más adecuados son aquellos que “facilitan el aprendizaje de habilidades intelectuales, el dominio de las técnicas usadas en las disciplinas y el planteamiento de prototipos que

simulen la construcción del conocimiento (metodología) de los distintos saberes” y para Nérci (1973, p. 331) el material didáctico

“tiene por objeto llevar al alumno a trabajar, a investigar, a descubrir y a construir. Adquiere, así, un aspecto funcional y dinámico, propiciando la oportunidad de enriquecer la experiencia del alumno aproximándolo a la realidad y ofreciéndole ocasión para actuar.”

Sin embargo, a sabiendas de la importancia que los materiales didácticos tienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje, no se les ha prestado la atención -teóricamente hablando- que han merecido. “Los medios [...] no han gozado de la de la atención debida por la teoría e investigación didáctica, obedeciendo la prestada más buena voluntad, intuicionismo y empirismos que a planteamientos rigurosos para comprender científicamente su funcionamiento.” Escudero (1982, p.87).

H. H. Stern fue un profesor que escribió el libro “Fundamental Concepts of Language Teaching”, que sirve como guía a los docentes proporcionando una serie de criterios a tener en cuenta cuando se tengan que elegir o crear los materiales didácticos que se quieran emplear. El modelo cumple las siguientes funciones según Stern (1989, p.209):

- “- Puede ser usado como marco de referencia para la toma de decisiones y la selección del material que se usa.
- Es de suma utilidad para la formación del profesorado de lenguas modernas.
- Puede servir de guía para el asesoramiento, supervisión y evaluación curricular de la lengua extranjera.
- Finalmente, ayuda a encauzar las actividades de investigación en el aula.”

Stern (1989) propone que los docentes se planteen la elección de los materiales de apoyo para sus explicaciones teniendo en cuenta: el currículo con sus contenidos, objetivos y

criterios de evaluación correspondientes; y la concepción que tienen tanto el docente como su alumnado de la lengua, la sociedad en la que viven, la enseñanza y el aprendizaje.

1.2 Materiales didácticos para la enseñanza y aprendizaje de la segunda lengua extranjera: inglés. Características.

El artículo de Madrid, aporta una serie de características que el autor considera fundamentales en los materiales didácticos, si estos se quieren emplear en el ámbito educativo. Estas características se plantean teniendo en cuenta los modelos que plantean Littlejohn y Windeatt (1989), Cook (1983) y Stern (1989), siendo estas las siguientes:

1.2.1 Autenticidad

Que un material sea auténtico aporta un gran acercamiento de los alumnos a la adquisición de la segunda lengua, ya que proporciona una realidad que puede despertar la curiosidad del alumnado respecto a ese idioma y la cultura de este.

"Authentic materials are usually defined as those which have been produced for purposes other than to teach language. They can be culled from many different sources: video, clips, recordings of authentic interactions, extracts from television, radio and newspapers, signs, maps and charts, photographs and pictures, timetables and schedules" (Nunan, 1985, p.38)

1.2.2 Escritura e impartición en inglés

Cuando los alumnos ya han tenido un primer contacto con la lengua,

“podemos seguir desarrollando su competencia lingüística y comunicativa a través de materiales auténticos escritos en inglés. El uso sistemático de recursos didácticos escritos en inglés mejora sin duda la competencia lingüística del alumnado, que es, en opinión de varios autores, la clave del éxito académico” (Madrid, 2001 p.223)

“The most important factor that needs to be considered in relation to academic success is simply proficiency in the language of instruction.” (Blue, 1993, p. 5)

(Madrid, 2001) considera que:

“Como veremos después, el uso del inglés como medio de instrucción en el aula goza de una tradición secular. Más recientemente, forma parte de la corriente que propugna enseñar el inglés a través del inglés (teaching English through English) (Willis, 1981) y se ha potenciado desde el enfoque basado en el contenido (content-based approach) defendido por Brinton, Snow y Wesch (1989), el enfoque comunicativo, los programas bilingües y de inmersión lingüística, el CALLA propuesto por Chamot y O'Malley (1994), el método directo de Krashen y Terrel (1983) y, en cierto modo, los defensores de los métodos globales (Whole language theory) (Newman,1985).”

1.2.3 Profesionalización

Según Imberñón, (1994) los materiales didácticos deben generar los siguientes efectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- “Proporcionar conocimientos teóricos con cierto sentido de provisionalidad y relatividad y con una actitud abierta a modificaciones y desarrollos posteriores,
- Introducir los nuevos conocimientos de forma significativa.
- Darle funcionalidad profesional a los recursos y materiales utilizados.
- Relacionar constantemente la teoría con la práctica.
- Promover las experiencias y relaciones interdisciplinarias.
- Promover la participación del alumnado y la discusión sobre los temas profesionales que se aborden.
- Fomentar actitudes de indagación e investigación,
- Percibir las complejidades de los hechos educativos.
- Elaborar alternativas a la cultura laboral predominante y establecer conexiones entre la cultura, las creencias y las realidades educativas.” p. 53-54

1.2.4 Orientación hacia la enseñanza y aprendizaje de contenidos

Con los materiales se pretende fomentar tanto el aprendizaje consciente y explícito del idioma inglés, como la adquisición en contextos reales y naturales. “Se trata de usar la *lengua meta* como sistema de referencia, creando situaciones de enseñanza y aprendizaje por inmersión lingüística, sin recurrir a la traducción sistemática ni al uso continuo de la lengua materna.” (Madrid, 2001 p. 225)

Brinton, Snow y Wesche, (1989) plantean una serie de hipótesis en relación con los materiales orientados hacia la enseñanza y el aprendizaje de los contenidos:

- “El uso sistemático de la lengua objeto de estudio como medio de enseñanza aprendizaje mejora el nivel del alumnado mejor que ningún otro recurso.
- Se consiguen mejores resultados en la enseñanza y aprendizaje de las lenguas cuando adoptamos un enfoque a) basado en el contenido y en los temas que desarrollan aspectos conceptuales de las diferentes áreas curriculares y b) que tenga en cuenta los intereses y las necesidades comunicativas y profesionales del alumnado.
- Se ha de integrar la dimensión *intringüística* con estrategias basadas en el contenido de forma que desarrollemos tanto la competencia lingüística de alumnado como su conocimiento general sobre el mundo.” p.226.

Estos puntos señalados anteriormente son de gran impacto a la hora de diseñar un material didáctico, son rasgos que van a marcar la diferencia ya que gracias a este enfoque “el alumnado no solo aprenderá contenidos, principios y hechos sobre la educación, también desarrollará destrezas y procedimientos que le ayudarán aplicar su conocimiento declarativo v convertirlo en procedimental” (Madrid et al., 1998)

1.2.5 Transversalidad e interdisciplinaridad

A día de hoy la transversalidad y la interdisciplinaridad en el aula están muy presentes, y también es una característica imprescindible para los materiales didácticos. El uso de materiales con dichas características nos aporta un desarrollo de las lecciones utilizando

un conocimiento global e interrelacionado con diversas áreas, lo cual permite al alumnado aprender aspectos que de no ser por estos materiales no hubiera tenido la oportunidad de conocer, y que sin embargo enriquecen considerablemente la formación de los estudiantes.

Madrid (2001) hace referencia en su artículo a varias ventajas sobre la transversalidad e interdisciplinariedad en los materiales didácticos:

- “Diversifican el desarrollo curricular, lo enriquecen y actualizan incluyendo otros muchos elementos: los medios de comunicación, las nuevas tecnologías, etc.
- Actúan como elemento aglutinador del conocimiento científico, incorporando otros sistemas extradisciplinares.
- Permiten el desarrollo de contenidos de alta funcionalidad y utilidad social actuando de puente entre el conocimiento científico codificado y las aportaciones más recientes.
- Desarrollan fórmulas alternativas para el desarrollo curricular.” p. 227

1.2.6 Enfoque por tareas y técnicas investigadoras

Que los alumnos desarrollen un pensamiento crítico e indagador como personas es vital para que estos tengan éxito en su futuro. El enfoque basado en tareas (*Task Based Approach*) promueve esa capacidad de resolución potenciando así que sea capaz de construir su propio aprendizaje como individuo.

En los últimos años este enfoque se ha desarrollado mucho es de uso común en la docencia de un idioma extranjera.

En su artículo Madrid (2001) cita algunas de las ventajas más importantes de este enfoque, entre ellas se pueden mencionar:

- Se enfoca en el significado dirigiendo la atención del alumnado hacia datos y contenidos relevantes.
- Trata de ampliar el abanico de opciones en procesos y participación.
- Fomenta la resolución de problemas diversos.

- Incluye las sugerencias personales del alumnado.
- Promueve la creatividad y que se compartan ideas y opiniones personales.
- Desarrolla habilidades, aptitudes y valores en los alumnos en diferentes campos de conocimiento.
- Promueve la competencia lingüística transversalmente.
- Fomenta el trabajo en equipo y la cooperación entre iguales.
- Favorece la autonomía y el espíritu indagador del alumnado

1.3 Materiales para actividades gamificadas. Características.

Las generaciones actuales cada vez presentan una demanda de curiosidades y necesidades inmediatas. “Ha quedado constancia de que los estudiantes alcanzan un gran nivel de compromiso cuando se encuentran motivados, incluso prefiriendo seguir con la actividad lúdica a dar por finalizada la clase” (Fernández, Olmos Alegre. 2016). Para paliar estos efectos, se han creado nuevas estrategias didácticas como la gamificación.

La gamificación consiste en el aprendizaje basado en juegos,

“integrando aspectos de la dinámica del juego en contextos no lúdicos que ayuden a potenciar la motivación de los estudiantes, así como otros valores positivos que son usuales en la mayoría de los juegos que se utilizan actualmente para el aprendizaje.” (Colón, Jordán, Agredal 2018)

“La gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador” (Deterding, 2011). Es una estrategia que combina la estética, la narrativa y la tecnología con la dinámica del juego consiguiendo enseñar y aprender contenidos de una manera diferente.

Ruiz (2021), experto en la creación de experiencias gamificadas y máximo exponente de dicha metodología en Castilla y León, menciona una serie de características que ha de tener la gamificación, entre estas se señalan:

“Dinámicas de juego:

- Entrega de recompensas: La recompensa es un incentivo para la realización de una tarea; el jugador se sentirá más atraído hacia el juego.
- Muestras de reconocimiento: Una persona se distingue entre las demás, por ejemplo, por jugar con una buena estrategia. Las personas se sienten comprometidas con actividades que les proporcionan reconocimiento.
- Expresión/Autoexpresión: El jugador quiere expresar su identidad, su personalidad y su originalidad ante los demás jugadores.
- Competición: La competición es la práctica de un juego que tiene como resultado una clasificación de los participantes. La comparación con los demás es una fuente de motivación para muchos jugadores.
- Juego cooperativo: Dos o más jugadores no compiten; se esfuerzan por conseguir un mismo objetivo, un mismo fin.
- Altruismo: Las personas se esmeran en ayudar a otras o apoyar causas solidarias sin esperar una recompensa a cambio.
- Recolección: Se usa la afición de coleccionar de los usuarios y la posibilidad de presumir ante nuestras amistades de estas colecciones.

Mecánicas de juego:

- Puntos: Trata de incentivar al usuario mediante un sistema de puntos con el que conseguir algo, como prestigio o premios.

- Comparativas o clasificaciones: Someten a los usuarios a un sistema de clasificación que tiene en cuenta su implicación en la actividad. De esta manera se explota el espíritu competitivo de los usuarios.
- Niveles: Con este sistema se premia la implicación del usuario en la actividad otorgándole un nivel o descripción con el que distinguirse del resto, y que anima a los usuarios nuevos a igualarles.
- Respuesta o “feedback”: Si el sistema responde a las actividades del usuario, éste valora que el trabajo que ha hecho tienen una implicación relevante.

Componentes del juego:

- Avatares: Muy comunes en los perfiles sociales, los avatares son una representación gráfica, generalmente, de carácter humano y que se asociaría en este caso a un alumno.
- “Badges”: Se trata de una insignia, distintivo o señal por la consecución de algún objetivo determinado.
- Logros: Son muy valorados por los alumnos y permiten claramente visualizar la progresión de un alumno a lo largo de una actividad.
- Desbloques: Los desbloques permiten avanzar en la dinámica de las actividades.
- Regalos: Se trata de entregar al alumno un presente ante la realización correcta de una determinada actividad o reto.

Estética del juego:

- Presentación misteriosa: Una presentación motivadora mejora la implicación en el juego de todos.
- Narrativa interesante: Es la clave para mantener la atención a lo largo de todo el desarrollo.

- Elementos que hagan el juego épico y memorable: Ambiente de fantasía, descubrimientos, retos individuales y de equipo...
- Basada en los intereses de los alumnos: Si la estética del juego es la que te motiva a ti... Es muy probable que falle motivando a tus alumnos” Ruiz, (2021)

1.4 Materiales para actividades gamificadas. Herramientas.

Bajo la opinión de Casado (2016), para que exista gamificación, las experiencias en el aula han de desarrollar actividades y garantizar conocimientos en los alumnos como resultado de la creación de contextos de juegos.

Con el paso de los años se han ido creando herramientas que ayudan al docente a crear contextos de juego pudiendo así llevar a cabo la gamificación en sus aulas.

González (2017) reúne una serie de herramientas tecnológicas y manipulativas de las cuales se citan las siguientes:

- **“Duolingo:** Es un sitio web destinado al aprendizaje de un idioma y a la traducción de textos. El usuario recibe recompensas mientras va teniendo un seguimiento continuo de sus avances en el idioma que esté aprendiendo.
- **Kahoot:** Es una plataforma educativa basada en juegos de preguntas y respuestas. El usuario puede crear cuestionarios, discusiones o encuestas de cualquier tipo y sobre cualquier tema.

Una vez creado, se puede proyectar a los alumnos, que introducirán una clave de acceso en su dispositivo móvil para acceder al cuestionario.

Una vez estén conectados todos los alumnos, van apareciendo las preguntas y los alumnos van respondiendo en su propio dispositivo, pudiendo ver los resultados y las puntuaciones en la pantalla común.

- **Plickers:** Es una aplicación con un funcionamiento similar a Kahoot, pero con la ventaja de que no es necesario que cada alumno cuente con su propio dispositivo móvil. El usuario puede crear diferentes clases dentro de la aplicación e introducir

el nombre de los alumnos, a los que se les asignará una tarjeta (diferente a cada uno). Las tarjetas tienen un dibujo similar a los de un código QR (con forma cuadrada) y cuatro letras en pequeño (A, B, C y D), una a cada lado del cuadrado. Cuando el maestro quiere realizar un cuestionario con una clase, necesita dos dispositivos: Un ordenador cuya imagen será proyectada para que los alumnos vean las preguntas y un dispositivo móvil desde el cual el maestro irá “lanzando” las preguntas para que los alumnos contesten y desde el cuál recogerá las respuestas de los alumnos con la cámara. Una vez van apareciendo las preguntas de respuesta múltiple en la pantalla, los alumnos podrán responder enseñando su tarjeta y poniendo la letra de la respuesta que creen que es la correcta en la parte de arriba. Es decir, si creo que la respuesta correcta es la C, colocaré mi tarjeta de tal modo que esa letra quede en la parte superior del cuadrado. Después de cada pregunta, el maestro puede mostrar lo que ha respondido cada uno, dándoles un feedback inmediato. Además, esta aplicación cuenta con la ventaja de que el profesor tiene un registro donde se guardan todas las respuestas de cada alumno a todos los cuestionarios que se realicen, por lo que resulta de gran ayuda a la hora de evaluarlo.

- **ClassDojo:** Es una plataforma que permite crear un aula con todos sus alumnos. Cada alumno está representado por un monstruo y a su lado pondrá los puntos que tiene. El maestro puede crear diferentes estándares que puntuar tanto positiva como negativamente. De este modo los alumnos reciben una retroalimentación constante tanto a nivel individual como grupal, ya que también se pueden crear grupos dentro de la clase.

Este sistema de puntos, además de servir de ayuda a la hora de evaluar el trabajo diario de los alumnos, permite crear también un sistema de recompensas por el

que los alumnos reciban premios de todo tipo dependiendo de los puntos que tengan, lo cual les motiva mucho y les anima a esforzarse para conseguir lo máximo. Si el profesor lo desea, puede conectar a los padres al aula para que puedan seguir la progresión de sus hijos y para tener una comunicación directa.

- **Juegos tradicionales.** Este tipo de juegos también pueden emplearse para gamificar en educación. Hay una gran variedad y además suelen ser conocidos por los alumnos, por lo tanto, bastaría con adaptarlos correctamente a los contenidos que se pretendan trabajar. Por ejemplo, es sencillo adaptar un juego de la oca, convirtiendo las diferentes casillas en pruebas o actividades que trabajen los contenidos que el maestro quiera.” (González, 2017)

“El trabajo consiste en lo que un organismo está obligado a hacer; el juego consiste en lo que un organismo no está obligado a hacer”. Mark Twain

2. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

2.1 Contexto

La siguiente propuesta didáctica ha sido diseñada para una clase de 2º de primaria con proyecto bilingüe en el CEIP Kantic@Arroyo, un centro de carácter público ubicado en el municipio de Arroyo de la Encomienda (Valladolid).

La unidad didáctica ha sido diseñada acorde las necesidades de la clase en la que se ha podido llevar a cabo la experiencia con el objetivo principal de motivar al alumnado en las asignaturas de impartición bilingüe, en concreto para la asignatura de Natural Science.

En la parte del curso en la que estaban los alumnos correspondía utilizar los contenidos relativos a la materia y los materiales, dando estos el título “Matter and materials” a la unidad didáctica.

2.2 Características del grupo.

El grupo en el que se ha llevado a cabo la unidad está compuesto por 20 alumnos. En rasgos generales son un grupo modelo para poder llevar a cabo cualquier unidad didáctica, son mayoritariamente niños tranquilos que además se conocen entre sí por lo que la

convivencia en el aula es muy buena, al igual que el ambiente de trabajo, siendo capaces de apoyarse entre ellos cuando alguno se pierde o necesita ayuda.

Los alumnos son de entre 7 y 8 años y es su segundo año en contacto con el programa bilingüe, muchos de ellos llevan ya una larga carrera académica en el aprendizaje de la segunda lengua extranjera inglesa.

Si es cierto que el nivel medio de la clase en inglés no es muy bajo, tienen las habilidades de comprensión más desarrolladas que las de producción debido a su temprana edad. Esta característica supone un reto a la hora de enseñar un idioma ya que los materiales a utilizar han de ser sencillos y motivadores para ellos.

2.3 Temporalización

La propuesta didáctica se ha diseñado para ser desarrollada en su totalidad durante 6 sesiones, de las cuales, 4 de ellas son de 50 minutos y las otras 2 de 30 minutos. La intervención tuvo lugar en el tercer trimestre del curso entre los meses de abril y mayo.

La dinámica de las sesiones generalmente sigue siempre un patrón. Este se puede dividir en tres partes diferentes:

- Primera parte/ warm up: durante los primeros minutos de las sesiones, con materiales reales y manipulativos se hace un repaso de todo lo que han visto en las anteriores sesiones, elaborando frases en el idioma extranjero con palabras y vocabulario que estén en el ambiente que les rodea.
- Segunda parte/ cuerpo: una vez introducidos los contenidos vistos anteriormente es aquí donde se realizan actividades de refuerzo de contenidos con materiales de todo tipo y relacionadas con los gustos de los alumnos para que estos se sientan motivados en todo momento.
- Tercera parte/ wrap up: en los últimos minutos de cada sesión se aprovecha para corregir esas actividades, comentar como se lo han pasado, que mejorarían, etcétera.

Es de considerable importancia mencionar que, como se podrá observar en la unidad didáctica, las sesiones no siempre siguen esta estructura, en múltiples ocasiones se han visto modificadas debido a que las actividades se complementasen mejor, dificultad y duración de algunas actividades, o simplemente la disposición horaria en la que se tenían que llevar a cabo.

2.4 Elaboración y planificación de la unidad didáctica

El título de la unidad didáctica es “Matter and materials”, en esta unidad los alumnos podrán aprender los contenidos con materiales reales, realizando experimentos sencillos con materiales de uso cotidiano y con mucho apoyo de las TIC 's, utilizando aplicaciones y la pizarra digital.

2.4.1 Objetivos:

A la hora de diseñar la unidad didáctica se han tenido en cuenta dos tipos de objetivos, los curriculares y los extracurriculares.

Los objetivos curriculares han sido seleccionados acorde a las necesidades del alumnado y sobre todo a sus capacidades, sin ser estos demasiado complejos ni demasiado sencillos.

Los objetivos que se pueden mencionar son:

- Distinguir de qué materiales están hechos diferentes objetos y sus correspondientes propiedades.
- Entender que hay materiales con diferentes propiedades.
- Comprobar la impermeabilidad de ciertos objetos.
- Diferenciar mezclas homogéneas y heterogéneas.
- Descubrir tres técnicas diferentes para separar mezclas.
- Distinguir entre los tres estados de la materia.
- Aprender el ciclo del agua de manera sencilla.
- Entender audios en la lengua extranjera.
- Dar diferentes soluciones a un problema.
- Usar las TIC's de manera eficiente

Los objetivos de carácter extracurricular, tienen como cometido desarrollar de manera transversal aptitudes sin que los alumnos sean conscientes durante el proceso que están desarrollando. Entre ellos se pueden mencionar:

- Desarrollar el manejo de los materiales en relación con las tecnologías de la información y comunicación.
- Promover el interés por las asignaturas de impartición bilingüe
- Aprender jugando
- Desarrollar la resolución de problemas utilizando la lógica.
- Fomentar la comunicación con frases sencillas en la segunda lengua extranjera inglés

- Crear materiales didácticos para la enseñanza de una segunda lengua.

2.4.2 Contenidos

Los contenidos integrados en la unidad han sido extraídos del BOCyL (2016) y han sido concretados o especificados acorde a las actividades planteadas ya que en muchas ocasiones era muy generales, estos son:

- La materia: propiedades. Estudio y clasificación de algunos materiales y sus propiedades elementales.
- Tipos de mezclas. Homogéneas y heterogéneas. Y con qué técnicas separarlas.
- Los tres estados de la materia. Ciclo del agua
- Planificación y realización de experiencias asociadas a las mezclas de materiales de uso común.

2.4.3 Actividades

Cada actividad se ha diseñado y organizado teniendo en cuenta los tiempos de los alumnos, y la organización del horario, ya que cada hora les afecta de una manera diferente, evitando en todo momento que el “*surmenage*” les afecte en su rendimiento a la hora de aprender. En varias ocasiones se ha tenido que modificar el horario con la intención de favorecer al alumnado en todo momento.

El orden de las actividades se puede ver en la tabla de actividades por sesión (fig.1), y han sido así organizadas ya que de esta manera el profesor realiza un proceso de andamiaje en el que poco a poco los alumnos no van necesitando la ayuda del profesor, porque son capaces de recordar los ejercicios anteriormente hechos, con el fin de llegar a una meta final en la que los alumnos pueden trabajar ellos individualmente.

Sesión 1: Let´s learn with Coco!	Actividad 1: Magic Box! Actividad 2: Question Time! Actividad 3: At the toy shop Actividad 4: Making toys for Coco
Sesión 2: Experiment time!	Actividad 1: Question Time! Actividad 2: Cross the river! Actividad 3: Experiment Time! Actividad 4: Playing with water Actividad 5: Let´s summarize
Sesión 3: Mixing it!	Actividad 1: Homogeneous and Heterogeneous

	Actividad 2: Experiment Time!
Sesión 4: Separating it!	Actividad 1: Video Actividad 2: Genially
Sesión 5: Ice Boy	Actividad 1: Introducing the book Actividad 2: Audio book Actividad 3: water cycle craft Actividad 4: Song
Sesión 6: Scientific pokemons.	Actividad 1: Unit Review Actividad 2: Fighting against pokemons Actividad 3: Plickers evaluation

Figura 1. Tabla de actividades por sesión.

Las sesiones 3 y 4 tienen menos densidad ya que son de menos duración; el resto de actividades son de 50 minutos por lo que hay posibilidad de variar más de actividad, y realizar actividades de más duración.

Al comienzo de la unidad didáctica se empezó directamente utilizando materiales que estaban en el entorno del alumnado y que ellos mismos conocían para que vieran el vínculo de los contenidos de la unidad con su utilidad en el día a día. Las preguntas que se les hacen para ver si han comprendido lo que están aprendiendo suelen estar relacionadas con gustos o actividades cercanas a ellos, para que de esta manera todos quieran contestar y ser partícipes de lo que ocurre en clase. De esta manera se les tiene enganchados y motivados a todos.

A continuación, se explicará en detalle los materiales utilizados durante cada actividad.

- Sesión 1: Let's learn with Coco!

Actividad 1: Magic box!

Para introducir la unidad se opta por una *magic box* presentada por Coco, un pequeño hámster de marioneta que es la mascota de la clase. Los alumnos ya conocen a Coco con anterioridad, por lo que se sienten cercanos a ella y les hace mucha ilusión. Coco comenzará abriendo la caja y presentándoles diversos objetos introduciendo así los materiales que aprenderán en la unidad. Los objetos están presentes en su vida cotidiana, y todos los alumnos saben para que sirven y de que están hechos.

Actividad 2: Question time!

En este tipo de actividades, se busca promover la comunicación en los alumnos. Se proyectará una imagen en la pizarra digital para introducir la actividad como en la serie “Hora de Aventuras”, a raíz de ahí se comenzará a hablar y preguntar de una manera natural para que los alumnos empiecen a estructurar frases simples utilizando el vocabulario aprendido con la actividad anterior.

Actividad 3: At the toy shop!

En esta actividad los materiales utilizados son de carácter manipulativo. Se ha investigado sobre los gustos en los juguetes de los alumnos, cuales son los que más de moda están, o estrenos de series y películas del momento. En este grupo en concreto había mucho interés en los Pokémons, SuperThings, películas Disney, Among Us y juguetes relacionados con la creatividad como sets de pinturas, pulseras, experimentos, etc...

Por ello se han impreso en flashcards plastificadas una selección de los juguetes más elegidos. Los alumnos deberán de elegir el que más les guste e indicar cuales son los materiales que lo forman.

Activity 4: Making toys for Coco!

Coco está de vuelta en esta actividad y está muy aburrida, se ha creado una historia en la que los alumnos tienen que tomar un papel activo en ella y ayudará a Coco a buscar entretenimiento, al haber trabajado previamente con sus juguetes favoritos propondrán a Coco juguetes hechos con materiales que han aprendido. Los alumnos dispondrán de una guía en la que aparecen ideas de juguetes que le podrían gustar a Coco.

- Sesión 2: Playing with water.

Actividad 1: Question time!

Siguiendo la misma dinámica que la actividad 2 de la sesión 1.

Actividad 2: Cross the river.

En esta actividad los alumnos deberán de llegar a casa cruzando el río Pisuerga, para poder cruzarlo deberán elegir los materiales correctos (*waterproof*) porque si no se hundirán. Esta actividad se ha realizado con la aplicación de genially, la cual ha permitido que haya diferentes niveles para poder cruzar el río y poder llegar al objetivo final.

Actividad 3: Experiment time!

Otra vez aparece Coco y consigo trae una serie de objetos, y un bol con agua. Entre todos van a ir ayudando a Coco a saber cuáles de esos objetos flotan o no y de que están formados cada uno.

Actividad 4: Playing with water!

El utilizar agua en el aula es un recurso que llama mucho la atención ya aprovechando que tienen que aprender el concepto de impermeabilidad, con unos vasos de plástico y diferentes materiales (plástico y papel) van a ver la diferencia físicamente de cómo se comportan ante el agua estos dos materiales.

Actividad 5: Let's summarize.

A modo de refuerzo de los contenidos enseñados en las dos sesiones anteriores, los alumnos deberán realizar entre todo un esquema en la pizarra que reúna todo lo que han aprendido, realizando dibujos que apoyen el texto. Una vez este se finalice, ellos deberán transcribirlo en sus correspondientes cuadernos de Natural Science. De esta manera ellos mismos han creado un material que posteriormente les servirá para preparar la evaluación final o en caso de dudas consultar cuando deseen.

- Sesión 3: Mixing it!

Actividad 1: Experiment Time!

Esta vez, Coco trae unos ingredientes muy curiosos, para mezclarlos con agua. Así los alumnos verán una mezcla homogénea y otra heterogénea.

Actividad 2: Plickers

En esta actividad se utilizará la aplicación de Plickers en la que a los alumnos les parecerán en la pantalla digital unas preguntas tipo test que se han elaborado previamente con contenidos relacionados a las mezclas, estas irán acompañadas por *visual aids* para que sirvan como andamiaje en la comprensión de las oraciones.

Con esta aplicación los alumnos dispondrán de un código QR personalizado con el que tendrán que responder a la pregunta planteada.

- Sesión 4: Separating it!

Actividad 1: Video

Para introducir las diferentes técnicas de separación se reproducirá un video explicativo, en inglés, fomentando así su comprensión de idioma cuando alguien externo lo habla.

En él se hablará de tres técnicas diferentes, separación a través de imanes, filtración y evaporación.

Actividad 2: Genially

En este genially, los alumnos deberán contestar bien a una serie de preguntas para conseguir unos números los cuales abrirán una “megacaja” del brawl stars. Se ha elegido este juego ya que todos los alumnos lo conocen y esto les motiva a abrir la “megacaja”. Al abrirla, sonara la canción de “we are the champions” de crazy frog como recompensa.

- Sesión 5: Ice Boy

Actividad 1: Introducing the book + actividad 2: Audio book,

Durante esta sesión se trabajará con el libro de texto “Ice Boy” de David Ezra Stein, para que los alumnos pongan más interés en la historia, se ha elegido un video que hace la función de cuentacuentos.

Actividad 3: water cycle craft

En esta actividad se utilizan materiales para hacer manualidades como, por ejemplo, plastilinas de colores, algodón, pinturas, hilos de colores... Ellos crearan su propio esquema del ciclo del agua en un plato de papel. Después estos trabajos quedarán expuestos en la clase durante un periodo de tiempo a modo de exposición de arte.

Actividad 4: Song.

Para liberar tensiones, al finalizar la clase, se hace un baile relacionado con el ciclo del agua.

- Sesión 6: Scientific Pokémons!

Actividad 1: Unit review.

Al haber terminado todos los contenidos, se comienza esta última sesión con un repaso general de todas las sesiones anteriores ya que al final de esta se realizará una evaluación.

Actividad 2: Fighting against Pokémons!

Con genially y las extensiones de sand box, se ha creado un videojuego en el que los alumnos elegirán a un pokémon y tendrán que súper contestando una serie de preguntas

que pongan a prueba sus habilidades con los conocimientos adquiridos. Si responden bien a la pregunta quitarán vida al pokémon jefe, si no, el jefe les atacara y ellos perderán vida.

Actividad 3: Plickers Evaluation

Se seguirá la misma dinámica que en la actividad 2 de la sesión 3 a diferencia que los resultados que tengan los alumnos se utilizarían como evaluación orientativa de la unidad ya que las preguntas que aparecen en la aplicación son referentes a todos los contenidos de la unidad.

2.4.4 Evaluación.

Los niveles de adquisición de los contenidos de esta unidad serán evaluados con dos instrumentos de evaluación. Durante la última sesión de la unidad didáctica, los alumnos deberán contestar en la aplicación de Plickers a una serie de preguntas relacionadas con los contenidos de toda la unidad, los resultados que genere la aplicación será utilizados como referencia para evaluar a los alumnos por individual.

Además, la profesora realizara a lo largo de la programación en su totalidad una observación sistematizada de la evolución de los alumnos y como han ido organizando los contenidos durante su aprendizaje.

Es de importancia mencionar, el enfoque de las 4C's (Cultura, Comunicación, Cognición y comunidad) el cual es fundamental para integrar satisfactoria mente la metodología CLIL en el aula.

Hay que tener en cuenta la edad del alumnado, es por ello por lo que se le dedica poco tiempo a la evaluación. Se les evaluó a través de Plickers ya que los alumnos estaban familiarizados con la aplicación y además estos no fueron conscientes de que la actividad contase para nota, pudiendo ser libres de nervios y poder contestar a las preguntas de una manera natural.

2.5 Desarrollo unidad didáctica.

Stage	Primary education	
Level	Second year of primary education	
Timing	8 sessions of 55 minutes	
<p>Aims</p> <p>Students should be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguish the materials some objects are made of and each properties. • Understand the concept that materials have distinct properties. • Test different materials to see if they are waterproof. • Explore the differences between homogeneous and heterogeneous mixtures. • Understand three different techniques of separating mixtures. • Distinguish between different states of matter. • Understand the water cycle in a simple way. 	<p>Contents</p> <ul style="list-style-type: none"> • The matter: properties. Study and classification of some materials and their elemental properties. • The states of matter. Water cycle. • Planification and creation of experiences related to mixtures with daily use materials. • Types of mixtures. Homogeneous and heterogeneous mixtures. Special separation techniques. 	<p>Activities</p> <ul style="list-style-type: none"> • Session 1: Let´s learn with Coco! • Session 2: Experiment time! • Session 3: Mixing it! • Session 4: Separating it! • Session 5: Ice Boy. • Session 6: Scientific Pokémon!

Assessment criteria

Students will be able to:

- Match the properties with the correct material.
- Make full sentences describing what an object is made of.
- Identify the three states of matter.

Classify mixtures depending if they are homogeneous and heterogeneous.

Key competences

- Mathematical, science, technology and engineering competence
- Multilingual competence
- Personal, social and learning to learn competence.

Attention to diversity

Regarding curricular adaptations, there is no extraordinary action that the teacher should be aware of in order to adapt the lessons. Every aspect of the activities is inclusive and could be done in a classroom with no special needs children as well as it is done with them.

Session chart

Session 1: Let´s learn with Coco.	
Aims	Contents
Students should be able to: <ul style="list-style-type: none">• Know the materials and their properties.• Identify the materials and their properties from the magic box.• Answer the questions with simple sentences.	<ul style="list-style-type: none">• The matter: properties. Study and classification of some materials and their elemental properties.
Assessment criteria	
Students will be able to: <ul style="list-style-type: none">• Propose different solutions to coco´s problem.• Understand an audio story.• Solve the problem proposed.	
Activities	Timing

Magic box!	15 minutes
Question time!	7 minutes
At the toy shop	14 minutes
Making toys for Coco	14 minutes

TASKS

<u>Activity 1</u> - <u>Session 1</u>		
Title: Magic Box	Type: Opening	Timing: 15 minutes
Classroom arrangement: As a whole group	Resources: <ul style="list-style-type: none"> • Cork ball • Rock • Rubber • Paper clip • Screw • Metal spoon • Pencil • Key • Plastic piece • Pin • Plasticine • Wooden stick • Magnet 	
Objectives: The students should be able to: <ul style="list-style-type: none"> • Identify the materials and their properties from the magic box. 		
Linguistic <i>input</i> : Okay, Now I want you to stay in silence and sit down properly please. (Answer of the students) (Knocking at the door) Are you waiting for someone? (Coco is under the table moving) There is nobody outside... (Answer of the students) Ohh, here you are Coco! Welcome again! (Talking a bit with Coco) What do you have here in this box?		

Materials?

What materials do you remember from last year? For example, the window is made of...?

(Answer of the students)

Let's see what have we brought in here...

(Open the box and take out a paper clip)

Do you know what is it?

(Answer of the students)

Very well! It's a paper clip. It is made of...

(Answer of the students)

Yes! It is made of metal and do you know that the metal things have a special property right? What would happen if I had a magnet?

(Catch a magnet from the magic box)

ta-daaaah! here we have a magnet. Let's see what happens.

(See the demonstration)

Look, the metal things are attracted to magnets. Let's see the next object...

(Open the box and take out another object and repeat the sequence with each one)

The magic box is empty now... Did you enjoy it?

(Answer of the students)

Thank you Coco! Bye bye!

(Waving bye bye)

Activity 2 - Session 1

Title: Question time!

Type: Reinforcement

Timing: 7 minutes

Classroom arrangement:

As a whole group

Resources:

- Slide "Question time"

Objectives:

The students should be able to:

- Answer the questions with simple sentences.

Linguistic input:

Now... QUESTION TIME!

(Appears the slide on the digital board)

I am going to start the sentence and you have to finish it, okay?

(Answer of the students)

Are you ready?

(Answer of the students)

Let 's start. The window is made of...

(Pointing at the window)

(Answer of the students)

Okay that was great. The table is made of...

(Pointing at a table)

(Answer of the students)
 Very well! The paper clip is made of...
(Pointing at the paper clip)
(Answer of the students)
 Yes! It is made of metal. And do you remember what was the special property of the metal?
(Answer of the students)
(Ask them more similar questions but with some other materials from the box)
 I am amazed. You are becoming experts.

<u>Activity 3</u> - <u>Session 1</u>		
Title: At the toy shop	Type: Reinforcement	Timing: 14 minutes
Classroom arrangement: As a whole group	Resources: <ul style="list-style-type: none"> Flashcards 	
Objectives: The students should be able to: <ul style="list-style-type: none"> Identify the materials and their properties. 		
Linguistic <i>input</i> : Okay, Now I want you to stay in silence and sit down properly please. <i>(Answer of the students)</i> Look what I have here (Shows the flashcards) Do you like these toys? <i>(Answer of the students)</i> Where are we? We are at the... <i>(Answer of the students)</i> Yes, we are at the toys shop! <i>(Organising the flashcards on the blackboard)</i> <i>(Answer of the students)</i> What is your favorite toy? Choose one and tell me what it is made of please. <i>(Answer of the students)</i> You all have the best favorite toys.		

<u>Activity 4</u> - <u>Session 1</u>		
Title: Making toys for Coco	Type: Reinforcement	Timing: 14 minutes

Classroom arrangement: As a whole group	Resources: <ul style="list-style-type: none"> • How are you Coco?
Objectives: The students should be able to: <ul style="list-style-type: none"> • Understand an audio book. • Propose a solution for coco's problem. 	
Linguistic <i>input</i> : Do you want to see our friend Coco? <i>(Answer of the students)</i> Let's see what happens to it today... <i>(Answer of the students)</i> What's wrong with coco? <i>(Answer of the students)</i> She looks so sad... <i>(Making sad gesture)</i> Lets read this story and discover what is wrong with coco! <i>(Starts reading the story)</i> What is wrong with Coco? <i>(Answer of the students)</i> What would you do to help coco? <i>(Answer of the students)</i> Okay, those are cool solutions! These are some other solutions <i>(Shows the alternatives)</i> Can you tell me what materials do we need? <i>(Answer of the students)</i>	

Session chart:

Session 2: Playing with water.	
Aims	Contents
Students should be able to: <ul style="list-style-type: none"> • Know which materials can float or sink. • Know what is the meaning of waterproof. 	<ul style="list-style-type: none"> • The matter: properties. Study and classification of some materials and their elemental properties.

Assessment criteria

Students will be able to:

- Classify materials depending on if they float or sink.
- Understand the meaning of waterproof.

Activities	Timing
Question time!	7 minutes
Cross the river	7 minutes
Experiment Time!	15 minutes
Playing with water	10 minutes
Let's summarize!	16 minutes

TASKS

<u>Activity 1</u> - <u>Session 2</u>		
Title: Question time!	Type: Warm up	Timing: 7 minutes
Classroom arrangement: As a whole group	Resources: None	
Objectives: Students should be able to: <ul style="list-style-type: none">• Answer the questions.		

Linguistic *Input*:

Don't open your books please. (*Making gestures*) Be quiet and listen to me, okay?

(*Answer of the students*)

Now... QUESTION TIME!

(*Appears the slide on the digital board*)

(*Answer of the students*)

Are you ready?

(*Answer of the students*)

Let 's start. The window is made of..

(*Pointing at the window*)

(*Answer of the students*)

Okay that was great. The table is made of...

(*Pointing at a table*)

(*Answer of the students*)

Very well! The paper clip is made of...

(*Pointing at the paper clip*)

(*Answer of the students*)

Yes! It is made of metal. And do you remember what was the special property of the metal?

(*Answer of the students*)

(*Ask them more similar questions but with some other materials*)

Very good!!

Activity 2 - Session 2

Title: Cross the river

Type: Reinforcement

Timing: 7 minutes

Classroom arrangement:

As a whole group

Resources:

- Digital board

	<ul style="list-style-type: none"> Genially: https://view.genial.ly/62b20a8a9b1eec0011907083/interactive-content-cross-the-river
--	---

<p>Objectives:</p> <p>The students should be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> Choose the correct material.
--

<p>Linguistic <i>Input</i>:</p> <p>Now let's play a game</p> <p>Here you are. You need to cross the Pisuerga to go home, but you only can use the waterproof materials, so be careful with your choice. Do you understand?</p> <p><i>(Answer of the students)</i></p> <p>Okay let's start!</p> <p><i>(Plays the genially)</i></p>

<p><u>Activity 3</u> - <u>Session 2</u></p>		
<p>Title: Experiment Time!</p>	<p>Type: Reinforcement</p>	<p>Timing: 15 minutes</p>
<p>Classroom arrangement:</p> <p>As a whole group</p>	<p>Resources:</p> <ul style="list-style-type: none"> A bowl Water Cork ball Rock Metal spoon Pencil Key Plastic piece 	

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Rubber • Paper clip • Screw • Pin • Plasticine • Wooden stick • Digital board • Coco's Puppet |
|--|--|

Objectives:

The students should be able to:

- Classify materials depending on if they float or sink

Linguistic *Input*:

Look! Who is here again?

(Answer of the students)

Yes! Hello Coco, What have you got there?

(Coco's answer)

So we have a bowl of water, and We have to guess if the objects float (*gesturing with the hand*) or sink (*gesturing with the hand*). Let's start with the clip. The clip is made of...

(Answer of the students)

Very well. Do you think it will float or sink?

(Answer of the students) (Put the clip in the bowl and show the students the result)

Look. The metal things sink!

(Repeat the process with the rest of materials)

That was funny don't you think so?

(Answer of the students)

Thank you again Coco! You are the best!

Activity 4 - Session 2

Title: Playing with water

Type: Reinforcement

Timing: 10 minutes

Classroom arrangement:

As a whole group

Resources:

- Two plastic glasses
- Water
- Plastic cover
- Paper tissue
- Activity book

Objectives:

The students should be able to:

- Understand the meaning of waterproof.

Linguistic *Input*:

Now, close the book. We are going to learn a new thing. Do you know what is waterproof?

(Answer of the students)

It's okay, I'm going to explain it to you. Imagine you have to build a house. What materials would you use?

(Answer of the students)

Yes, of course. And why?

(Answer of the students)

Okay, but what happens if it starts raining? Those materials you chose will be okay?

(Answer of the students)

When we have some materials that don't let the water through. We call them waterproof. Now do you understand the meaning of waterproof?

(Answer of the students)

With this experiment you will understand better.

(Preparing the experiment)

Here we have some water and an empty glass with a plastic cover. Do you think the plastic is waterproof?

(Answer of the students)

Yes, it is waterproof. Look. It doesn't let the water through

(Adding some water on the top of the cover and showing one by one)

Now, let's see what happens if the cover is made of a paper tissue.

(Adding some water on the top of the cover and showing one by one)

Look, the waterfalls into the glass. The paper is not waterproof. Is it now all clear?

(Answer of the students)

Now, open your activity book and try the exercise 8. Which is the waterproof house?

(Answer of the students)

Okay. Colour it, come on!

Activity 5 - Session 2

Title: Let's summarize!

Type: Reinforcement

Timing: 16 minutes

Classroom arrangement:

Individually

Resources:

- Notebook
- Pencil case

Objectives:

The students should be able to:

- Summarize the contents with the help of the teacher.

Linguistic *Input*:

Now, please open your green notebook. What day is today? Today is Tuesday, 25th of April of 2022.

(Writes the date on the blackboard) (Answer of the students)

Write the date of today in your notebook. And then put it in landscape format.

(Doing the gesture with the hands and showing an example)

We are going to write a map with the materials and their properties.

(Writing it on the blackboard and letting them some time to finish) (Students start writing)

Session chart:

Session 3: Mixing it!

Aims

Students should be able to:

- Distinguish between homogeneous and heterogeneous mixtures.

Contents

- Planification and creation of experiences related to mixtures with daily use materials.

Assessment criteria

Students will be able to:

- Classify mixtures made of daily use materials in homogeneous or heterogeneous mixtures.

<ul style="list-style-type: none"> Understand the meaning of homogeneous and heterogeneous 	
Activities	Timing
Experiment Time!	15 minutes
Pickers	15 minutes

TASKS

<u>Activity 1</u> - <u>Session 3</u>		
Title: Experiment time!	Type: Reinforcement	Timing: 15 minutes
Classroom arrangement: Individually	Resources: <ul style="list-style-type: none"> - Water - Yellow dye - Cereals - Spoon - Two plastic glasses 	
Objectives: The students should be able to: <ul style="list-style-type: none"> Understand the meaning of homogeneous and heterogeneous 		

Linguistic *Input*:

(Coco appears)

Let's start with the experiment!

First, we need some water to make the mixtures. Then, do you know what is this?

(Showing the cup with cereals) (Answer of the students)

Yes! These are cereals and if I put them in the water, what happens?

(Answer of the students)

Yes, we have a mixture made of water and cereals. What type of mixture is it?

(Answer of the students)

Yes, this is a heterogeneous mixture because we can see the different ingredients, and we can separate them.

(Separating the cereals from the water with a spoon)

Now what happens if we mix the powder and the water?

(Answer of the students)

Let's see

(Mixing it)

Can we see the different ingredients?

(Answer of the students)

No, why?

(Answer of the students)

Yes, this is a homogeneous mixture. Can I separate the powder from the water?

(Answer of the students)

Perfect, Is all clear now?

(Answer of the students)

You are the best!

(Coco saying goodbye)

Bye bye Coco!!

(Answer of the students)

Activity 2 - Session 3

Title: Plickers

Type: Reinforcement

Timing: 15
minutes

Classroom arrangement:
Individually

Resources:

- App Plickers
- Digital board
- QR code.

Objectives:

The students should be able to:

- Understand the meaning of homogeneous and heterogeneous

Linguistic *Input*:

Now let's see if you have understood... We are going to play Plickers.

(Answer of the students) (Distributes the QR Code to each kid)

Do you all have your QR Code?

(Answer of the students)

Okay, on the digital board will appear some questions and you have to answer them. If you think that the correct answer is letter “b”, you have to put the side of you QR Code with the letter “b” up. Yes or no?

(Answer of the students)

Are you ready?

(Answer of the students)

First question

(Answer of the students)

Second question

(Answer of the students)

Third question

(Answer of the students)

Fourth question

(Answer of the students)

Fifth question

(Answer of the students)

Very well, let’s show the corrects answers and the final percentage of correct answers.

(Leaves the students some extra minutes to discuss)

Session chart:

Session 4: Separating it!

Aims	Contents
<p>Students should be able to:</p> <ul style="list-style-type: none">• Know three different techniques of separating mixtures.	<ul style="list-style-type: none">• .Separation of homogeneous and heterogeneous mixtures with special techniques.

Assessment criteria

Students will be able to:

- Know how to separate different mixtures made of daily life components.
- Difference magnetic separation from filtration and evaporation.

Activities	Timing
Video	10 minutes
Genially	20 minutes

TASKS

<u>Activity 2</u> - <u>Session 4</u>		
Title: Video	Type: reinforcement	Timing: 10 minutes
Classroom arrangement: As a whole group	Resources: <ul style="list-style-type: none">- Digital board- Internet- https://youtu.be/4uCsq8Vp1yw (1)- https://youtu.be/InSVAruc3cM (2)	
Objectives: The students should be able to: <ul style="list-style-type: none">• Know how to separate different mixtures made of daily life components.		

Linguistic Input

We cannot separate homogeneous mixtures, yes or no.

(Answer of the students)

Well, there are some special techniques if we want separate some mixtures. Let's see this different videos about these techniques.

(Plays the first video)

Did you know this?

(Answer of the students)

It is very interesting. Can you tell me what the steps to separate salt from water are?

(Answer of the students)

Very well. You understand everything.

Now we are going to see other video, which explains us different methods to separate mixtures.

(Plays the second video but stopping in each different technique)

Can you tell me what are the different techniques

(Answer of the students)(writing on the blackboard their answers)

Very well! Now we know how to separate some mixtures!

Activity 3 - Session 4

Title: Genially

Type: reinforcement

Timing: 20 minutes

Classroom arrangement: as a whole group.

Resources:

- Digital board

	<p>- Genially: https://view.genial.ly/62b0f27f6bf2090013a15d8c/presentation-sesion-4</p>
--	---

<p>Objectives:</p> <p>The students should be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Answer the questions with their knowledge

<p>Linguistic <i>Input</i></p> <p>Now, look! Here we have a “megacaja”...</p> <p><i>(Plays the genially)</i></p> <p><i>(Students will be following the instructions one by one)</i></p>

Session chart:

<p>Session 5: Ice boy!</p>	
<p style="text-align: center;">Aims</p> <p>Students should be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Know the three states of matter. • Understand the water cycle 	<p style="text-align: center;">Contents</p> <ul style="list-style-type: none"> • .Knowing vocabulary connected with the water cycle and the states of matter.
<p style="text-align: center;">Assessment criteria</p> <p>Students will be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Understand the story by listening. 	

- Sing the water cycle song

Activities	Timing
Who are you?	5 minutes
Storytelling	15 minutes
Discussion	7 minutes
Water cycle craft	20 minutes
Sing it!	8 minutes

TASKS

<u>Activity 1</u> - <u>Session 5</u>		
Title: Who are you?	Type: Warm up	Timing: 5 minutes
Classroom arrangement: As a whole group	Resources: - Book of "Ice boy" written by David Ezra Stein.	

Objectives:

The students should be able to:

- Understand the story by listening.
- Learn the three states of matter.

Linguistic Input

Today we are going to meet a new friend. Do you know who is he?

(Showing the picture of ice boy) (Answer of the students)

What do you think is he?

(Answer of the students)

No! Is not a tooth. He is cold...

(Answer of the students)

Yes, he is an ice cube, and he's name is Ice Boy.

Activity 2 - Session 5

Title: Storytelling

Type:
Reinforcement

Timing: 15 minutes

Classroom arrangement:

As a whole group

Resources:

- Book of "Ice boy" written by David Ezra Stein.
- <https://youtu.be/c6KnAAWR-EY>

Objectives:

The students should be able to:

- Understand the story by listening.
- Learn the three states of matter.

Linguistic Input

Now, let's listen the adventure of ice boy. Can you turn the lights off please?

(Answer of the students)

Thank you!

(Plays the video)

Activity 3 - Session 5

Title: Discussion

Type:
Reinforcement

Timing: 7 minutes

Classroom arrangement:

As a whole group

Resources:

- Book of "Ice boy" written by David Ezra Stein.

Objectives:

The students should be able to:

- Say their opinion with simple sentences.

Linguistic *Input*

Did you enjoy the story?

(Answer of the students)

What happens with Ice boy? What did he do?

(Answer of the students)

Then, he goes to...

(Answer of the students)

And in the sea he starts...?

(Answer of the students)

Melting! Ice boy becomes water boy!

(making gestures)

Then what happens?

(Answer of the students)

Yes, it is hot. And what happens with water boy?

(Answer of the students)

Yes, he turns into vapor boy!

(making gestures)

And, when the storm arrives? Vapor boy turns into...

(Answer of the students)

Yes, ice boy again, and he joins his family!

Activity 4 - Session 5

<p>Title: water cycle craft</p>	<p>Type: Reinforcement</p>	<p>Timing: 20 minutes</p>
<p>Classroom arrangement:</p> <p>Individually</p>	<p>Resources:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Paper dishes - Wool - Cotton - Plasticine - Tissue paper 	
<p>Objectives:</p> <p>The students should be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Draw the water cycle. • Ask for the materials they want to use with the structure “can I have some...” 		
<p>Linguistic <i>Input</i></p> <p>Now, I am going to draw the water cycle on the blackboard, and then you have to copy it on your dish. Yes or no?</p> <p><i>(Answer of the students) (Draws the water cycle on the blackboard)</i></p> <p>When you have finish, you can come to my desk and ask for some materials to put them in your drawing. For example, we can make the clouds with cotton, or the water with tissue paper.</p> <p>Look at the example in the digital board.</p> <p><i>(Put a picture of the final product)</i></p> <p>This is what you have to do more or less. Okay?</p> <p><i>(Answer of the students)</i></p> <p>One more thing, to ask for the materials you can say “Can I have some...” cotton for example.</p>		

(Writes “Can I have some...” on the blackboard)

You can start working!

Activity 5 - Session 5

Title: Sing it!

Type: Wrap up

Timing: 7 minutes

Classroom arrangement:

As a whole group

Resources:

- <https://youtu.be/KM-59ljA4Bs>

Objectives:

The students should be able to:

- Sing the song

Linguistic *Input*

Now, are you ready to sing a song?

(Answer of the students)

Okay! Ready, steady, go!

(Plays the song)

Session chart:

Session 7: Scientific Pokémon!	
<p style="text-align: center;">Aims</p> <p>Students should be able to:</p> <ul style="list-style-type: none">• Use the knowledge acquired during the last lessons.	<p style="text-align: center;">Contents</p> <ul style="list-style-type: none">• .Knowing vocabulary connected with the water cycle and the states of matter.• Separation of homogeneous and heterogenous mixtures with special techniques.• Planification and creation of experiences related to mixtures with daily use materials.• The matter: properties. Study and classification of some materials and their elemental properties.
<p style="text-align: center;">Assessment criteria</p> <p>Students will be able to:</p> <ul style="list-style-type: none">• Answer the questions.	
Activities	Timing

Unit review	17 minutes
Fighting against Pokémon	20 minutes
Plickers evaluation	18 minutes

TASKS

<u>Activity 1</u> - <u>Session 7</u>		
Title: Unit review	Type: Reinforcement	Timing: 17 minutes
Classroom arrangement: As a whole group	Resources: <ul style="list-style-type: none"> ● Cork ball ● Rock ● Rubber ● Paper clip ● Screw ● Metal spoon ● Pencil ● Key ● Plastic piece ● Pin ● Plasticine ● Wooden stick ● Magnet ● Sugar ● Puppet 	
Objectives: The students should be able to:		

- Use the knowledge acquired during the last lessons.

Linguistic *Input*

Hi! Look who's came, It's Coco!

(Saying hello to Coco)

Well, we have finish the unit! Did you learn many things?

(Answer of the students)

Perfect! I am so happy, but let's remember a few things okay?

(Answer of the students)

First, we learned about different materials and their properties. Could you tell me some of these materials?

(Answer of the students)

Yes! And their properties?

(Answer of the students) (Showing the materials and with the metal things the magnetism)

Perfect, now here we have the materials of the experiments we did. You have to tell me if they float or sink and if you remember if they are waterproof or not. Ready?

(Answer of the students)

(Shows materials the students answer and then they are checked in the bowl of water.)

Another thing we learned the two types of mixtures, can you tell me?

(Answer of the students)

Perfect, we have homogeneous mixtures and heterogeneous mixtures. If I put some rocks in this glass with water. What type of mixture do we have? Homogeneous or heterogeneous mixture?

(Answer of the students)

Yes, and why?

(Answer of the students)

Very well, we can separate the rocks from the water. And if I put some sugar?

(Answer of the students)

Of course, it is an homogeneous mixture. Can we separate the sugar from the water now?

(Answer of the students)

How could we separate the mixtures?

(Answer of the students)

Yes, we can do it with magnetic separation, evaporation or filtration. Very well!

Do you remember Ice Boy?

(Answer of the students)

Could you tell me the story of ice boy's adventure?

(Answer of the students)

You remember it! Perfect, what are the three states of matter?

(Answer of the students) (Making gestures)

Perfect! I am amazed!

Activity 3 - Session 7

Title:
Fight
against
Pokémon!

Type: Reinforcement

Timing: 20 minutes

<p>Classroom arrangement:</p> <p>As a whole group</p>	<p>Resources:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Digital board - Genially: https://view.genial.ly/6269b5b19be018001220b845/interactive-content-plantilla-batallas-dragon-ball
---	--

<p>Objectives:</p> <p>The students should be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Use the knowledge acquired during the last lessons.

<p><i>Linguistic Input</i></p> <p>You have worked perfectly fine. You deserve play a super cool game...</p> <p><i>(Answer of the students)</i></p> <p><i>(Plays the Pokémon's genially on the board)</i></p> <p>You are "charmander" and you have to win the battle against "ponyta", here at the top of the digital board you will have the question, and you have to answer carefully. If you fail, you will lose your life, if you answer correctly "ponyta" will lose life. Do you understand?</p> <p><i>(Answer of the students)</i></p> <p>Ready, steady, go!</p> <p><i>(Students playing)</i></p>
--

<p><u>Activity 2</u> - <u>Session 7</u></p>		
<p>Title: Plickers</p>	<p>Type: Reinforcement</p>	<p>Timing: 18 minutes</p>

<p>Classroom arrangement:</p> <p>Individually</p>	<p>Resources:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Digital board - App “Plickers” - QR code
<p>Objectives:</p> <p>The students should be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Use the knowledge acquired during the last lessons. 	
<p>Linguistic <i>Input</i></p> <p>I can see that you all know everything about this topic, but now we are going to do Plickers.</p> <p><i>(Answer of the students) (Distributes the QR Code to each kid)</i></p> <p>Do you all have your QR Code?</p> <p><i>(Answer of the students)</i></p> <p>Okay, on the digital board will appear some questions and you have to answer them. If you think that the correct answer is letter “b”, you have to put the side of you QR Code with the letter “b” up. Yes or no?</p> <p><i>(Answer of the students)</i></p> <p>Are you ready?</p> <p><i>(Answer of the students)</i></p> <p>First question</p> <p><i>(Answer of the students)</i></p> <p>Second question</p> <p><i>(Answer of the students)</i></p> <p>Third question</p>	

(Answer of the students)

Fourth question

(Answer of the students)

Fifth question

(Answer of the students)

Now wait a minute, we have not finished yet.

(Plays another Plickers with five more questions)

2.7 Conclusiones.

Al comienzo de la unidad didáctica se empezó directamente utilizando materiales que estaban en el entorno del alumnado y que ellos mismos conocían para que vieran el vínculo de los contenidos de la unidad con su utilidad en el día a día. Las preguntas que se les hacen para ver si han comprendido lo que están aprendiendo suelen estar relacionadas con gustos o actividades cercanas a ellos, para que de esta manera todos quieran contestar y ser partícipes de lo que ocurre en clase. De esta manera se les tiene enganchados y motivados a todos. Fue de vital importancia la figura de “Coco”, los alumnos quedaban embelesados cuando esta tenía la palabra, por no decir la felicidad que sentían cada vez que la veían aparecer del bolsillo.

Cada actividad se ha diseñado y organizado teniendo en cuenta los tiempos de los alumnos, y la organización del horario, ya que cada hora les afecta de una manera diferente, evitando en todo momento que el “*surmenage*” les afecte en su rendimiento a la hora de aprender.

La función que han desempeñado los materiales ha sido en todo momento la de apoyo en el proceso de enseñanza. Ha sido de vital importancia los experimentos realizados en el aula, al ser estos con materiales de uso común se han podido incluso repetir varias veces para que los alumnos vieran con resultados reales las propiedades de algunos materiales y tipos de mezclas. Es importante mencionar que antes de enseñar los resultados finales se les preguntaba que pensaban ellos de lo que iba a ocurrir, haciendo así que elaboren hipótesis sobre los experimentos. Una vez daban su opinión, se realizaba el experimento

y se enseñaba el resultado final, así podían contrastar la realidad con sus hipótesis planteadas.

También, al contar con la pizarra digital, en cualquier duda o curiosidad que los alumnos tuvieran, se podía recurrir a internet y buscar imágenes que favorecieran a la comprensión de las respuestas. Al igual que se hizo para explicar las técnicas de separación de mezclas, con video tutoriales de YouTube, debido a que los experimentos que se podrían haber realizado para que lo vieran de verdad requerían tiempos y materiales de los que no se disponía.

He podido comprobar que los materiales reales en el aula, parece una cosa de lo más simple pero que a ellos les parece de los más alucinante, por ello he podido repetir los experimentos para no tener clases tan monótonas y que incluso ellos pudieran meter la mano y tocar el agua, las mezclas, y los materiales del experimento. Con esto he podido ver que adquieren el aprendizaje mucho más rápido y de manera más duradera.

Al fin y al cabo, son alumnos que tienen el proceso de lecto-escritura muy limitado, y las actividades que se pueden hacer con ellos no pueden ser ni muy pesadas o extensas ni tampoco que les conlleve una atención sostenida demasiado tiempo. Es por ello por lo que se les ha evaluado a través de Plickers.

Es de importancia destacar un inconveniente que se ha encontrado al evaluarles con este material didáctico, al ser tan pequeños muchos encontraban dificultades con la lateralidad y muchas veces sabían la respuesta correcta, pero la contestaban mal por no saber poner el código QR como correspondiera. Por lo tanto, se tuvo que estar analizando a los alumnos más de cerca durante la prueba, y gracias a la observación sistemática que se ha ido llevando a cabo, se ha podido evaluar a los alumnos de una manera objetiva y con resultados reales.

BIBLIOGRAFIA

- Blue, G. M. (1993). *Nothing succeeds like linguistic competence: The role of language in academic success*. Language learning success: Studying through English. Modern English Publications y The British Council.

- Brinton, D. M., Snow, M.A. y Wesche, M.B. (1989). *Content-based second language instruction*. Heinle and Heinle Publishers.
- Casado, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza de inglés en Educación Primaria*. Universidad de Valladolid. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/18538/1/TFG-O%20741.pdf>
- Chamot, A. V. y O'malley, J. M. (1994). *The CALLA handbook: Implementing the cognitive academic language learning approach*.
- Cook, V. J. (1983). *What should language teaching be about?* English language teaching journal.
- Deterding, S. (2011). *Gamification: toward a definition*.
- Escudero, J. M. (1982). *Los medios en el proceso de estudiar-aprender*. Primeras jornadas de Didáctica General y Didácticas Especiales.
- Fernandez, A. Olmos, J. y Alegre, J. (2016). *Pedagogical value of a common knowledge repository for business management courses*.
- González, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. Universidad de Burgos. Recuperado de: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/168343>
- Imbernón, F. (1994) *La formación y el desarrollo profesional del profesorado: Hacia una nueva cultura profesional*.
- Krashen, S. y Terrell, T. (1983). *The natural Approach*.
- Littlejohn, A. y Windeatt, S. (1989). *Beyond language learning: Perspectives on materials design*. The second language curriculum. Cambridge university press.
- Madrid, D. (1998). *Función docente del profesorado de idiomas*. La Función docente en educación infantil y primaria desde las nuevas especialidades.
- Madrid, D. (2001). *Materiales didácticos para la enseñanza del inglés en ciencias de la educación*. Revista de Enseñanza Universitaria.

- Meneses, N. (2021, Noviembre 18). *El nivel de inglés en España sigue a la cola de Europa*. El País.
- Nérici, I. (1973). *Hacia una didáctica general dinámica*.
- Newman, J. M. (1985). *Whole language theory in use*.
- Nunan, D. (1985). *Language teaching course design: Trends and issues*. National Curriculum Resource Centre.
- Ortiz-Colón, A. M^a, Jordán, J. y Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Recuperado de: <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/>
- Prats, J. (1977). *El nuevo modelo curricular y la elección del libro de texto*. En el libro de texto: materiales didácticos.
- Ruiz, D. (2021) *Informe G 2.0*. El blog de Sr. Ruiz. Recuperado de: <https://www.elblogdelsruiz.com/>
- Salaberri, S. (1998). *Interview.Ideas*,
- Stern, H. H. (1989). *Fundamental Concepts of Language Teaching*. Oxford University Press.
- Subdirección general de estadística y estudios (2020, Mayo 12). *Estadística de las enseñanzas no universitarias curso 2018/2019*. Gobierno de España.
- Vez, J. M. (1999). *Materiales curriculares para la enseñanza de lenguas extranjeras. Estudio de caso*. Universidad de Santiago de Compostela.
- Willis, J. (1981). *Teaching English through English*.