

TRABAJO FINAL DE GRADO

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA
ESPECIALIDAD EN LENGUA INGLESA**

**LA SALUD EN EL AULA DE PRIMARIA DESDE LA GAMIFICACIÓN Y LA
LENGUA INGLESA**



Universidad de Valladolid

Autor: Alejandro Maestro San José

Tutora: Ruth Martin Moro

Curso 2021/2022

RESUMEN

Este trabajo incluye una propuesta didáctica de la lengua inglesa con metodologías que buscan que el alumno sea el protagonista del aprendizaje. El tópico que se abarca en ella es la salud como cómputo general, tratando diferentes tópicos como los alimentos, los deportes, rutinas y hábitos de higiene y, finalmente, las partes del cuerpo humano.

Se trabajará en 8 sesiones, recopilando conocimientos y contenidos para elaborar un proyecto final en grupos.

Palabras clave

Alimentación, bienestar, cuerpo humano, deporte, hábitos saludables, trabajo en grupo, vocabulario.

ABSTRACT

This project includes a didactic proposal of the English language, based on methodologies that intend to make the student become the main point of the education process, “the main character”. The thematic covered on it is the health as a general point, working on related issues like nutrition, healthy life habits and sport/ physical activity.

Work will be placed during 8 sessions, including a different thematic in each of them and working different contents from English language.

Key words

Feeding, group working, health, healthy habits, human body, nutrition, sport, vocabulary, welfare.

INDICE

1.INTRODUCCIÓN	4
2. JUSTIFICACIÓN	5
OBJETIVOS	6
3.MARCO TEÓRICO	7
Legislación. Bilingüismo.....	7
4.MARCO METODOLÓGICO	10
Lenguas extranjeras.....	10
La salud en la educación.....	17
5.PROPOSTA DIDÁCTICA	19
JUSTIFICACIÓN	19
OBJETIVOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.....	19
CONTEXTO DEL CENTRO	19
CONTENIDOS	20
METODOLOGÍA	20
RECURSOS/EJEMPLOS PARA GAMIFICAR EN EL AULA.....	20
SESIONES.....	21
6.CONCLUSIÓN	48
7.BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	49
8.ANEXOS	52

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado plantea una propuesta sobre la enseñanza de la salud y su importancia a través de la primera lengua extranjera mediante la gamificación. Se incluyen 8 apartados diferentes, donde se desarrollará paso a paso toda la información acerca del propósito del proyecto.

En la primera parte del proyecto se comenzará con una justificación del asunto del trabajo y por qué se considera importante su realización, además de incluir los objetivos que se desean alcanzar con él.

En la segunda parte del trabajo se incluyen los marcos teóricos y metodológicos, en los que se incluirán todas las leyes en las que se basan la enseñanza de idiomas en España y Castilla y León. Así bien, también se incluirán todos los datos y la información acerca de la gamificación, además de incluir información sobre otras metodologías para la enseñanza de las lenguas extranjeras. Se incluirá además un análisis acerca de la enseñanza bilingüe en España y Castilla y León, analizando su situación en la actualidad.

Para terminar, se incluirá una propuesta didáctica para la asignatura de lengua inglesa contando con una metodología de gamificación y temática acerca de la salud y los elementos que la componen, contando con 7 sesiones para completarla. A continuación, en la sección de anexos, se incluirán todos los ejemplos de actividades de metodología gamificación propuestas para las diferentes sesiones, buscando en todo momento activar al alumnado y mantenerles motivados en el aprendizaje.

2. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo intenta explicar por qué la gamificación es una de las mejores y más efectivas metodologías para la enseñanza de la lengua extranjera en la Educación Primaria. Si bien, en España el nivel de inglés sigue a la cola de Europa, es completamente necesario buscar métodos y herramientas para conseguir que estos hechos cambien. Según el informe EF EPI 2021, España ocupa la 33ª posición mundial en la enseñanza y nivel de inglés.

Hay que analizar cuál es problema de este fracaso. Para empezar, podemos plantear que el modelo de clase impartido en primaria no es el más correcto. Se debe enseñar mucho más aparte de la gramática. Una lengua extranjera se debe hablar, se utiliza para comunicarse con otras personas, principalmente en conversaciones. Es por esa razón que se debe plantear la enseñanza de una manera menos teórica y más práctica, provocando más ejercicios orales en clase. Para continuar, hay que darse cuenta de que la lengua inglesa da la posibilidad de crear muchas posibilidades de aprendizaje: juegos, canciones...etc. Por lo tanto, se debe sacar partido a esas posibilidades y no hay mejor manera para ello que realizar juegos para hacerlo dinámico, divertido y efectivo.

La gamificación puede ser el método adecuado para esta necesidad de llevar a cabo las lecciones de una manera diferente e innovadora. Insistiendo en este método, se quiere resaltar el hecho de que realizar cualquier tipo de juego o actividad diferente siempre tiende a sorprender y, por lo tanto, motivar al alumnado a involucrarse más aún en el proceso educativo. El propio Nick Pelling en el año 2002 ((Marczewski, 2013), primer utilitario de la palabra “gamificación”, la define como “aplicación de metáforas de juego para tareas de la vida real que influyen en el comportamiento y mejoran la motivación y el compromiso de las personas que se ven implicadas”. Es por este motivo que interesa el método para la implicación escolar.

Disfrutar mientras aprendes es la mejor experiencia posible durante la etapa escolar y contar con los juegos para ello es la mejor opción. Utilizar juegos o videojuegos (si fuera posible) ayudará al alumnado a sentirse más a gusto y relajado al trabajar en clase, lo que conseguirá mayor involucración en el aula. Además, insistiendo en este punto de “involucración”, hay que remarcar que 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 Castilla y León* considera que “uno de los elementos clave en la enseñanza de competencias es *despertar y mantener la motivación del alumnado hacia el aprendizaje*. Ello implica un planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser responsable de su propio aprendizaje”. (página 44487)

Se quiere resaltar la importancia de, no sólo aprender, si no disfrutar y apreciar la importancia de las lenguas extranjeras, en este caso el inglés. Hay varios motivos de peso, pero los principales podrían ser: trabajo (facilita encontrar trabajo al ser la lengua más internacional), educación (conocer esta lengua facilitaría salir al extranjero a estudiar una carrera), movilidad (posibilidad de darse a entender en prácticamente todo el mundo), ser la lengua universal por excelencia y, por último y no menos importante, cuestión de superación personal y motivación por mejorar (puede ayudar a superar miedos de cara a aprender otros conocimientos, además de mejorarte a ti mismo en cuanto a formación y experiencias).

Para concluir, se quiere destacar también un punto muy importante, en lo que a los docentes se refiere. En un mundo cada vez más conectado y globalizado, el docente es una figura a la que cada vez se le solicitará más a menudo el conocimiento de la lengua inglesa, sobre todo con la posibilidad de la implantación de la educación completamente bilingüe en los centros escolares. Conocer esta lengua permitirá tener más herramientas y capacidad de enseñanza en el futuro, además de mayores oportunidades laborales y un mejor desarrollo profesional. El docente es esencial en el aprendizaje de una lengua extranjera, ya que según las herramientas y metodología que utilice, influirá mejor o peor en la adquisición de la lengua extranjera.

OBJETIVOS

A continuación, se procederá a citar los objetivos principales que se pretenden conseguir con el desarrollo de este proyecto, impartiendo en un aula de Educación Primaria la Programación Didáctica que se planteará más adelante. Cabe destacar que las actividades se realizarán principalmente en grupo. Estos objetivos son:

Prácticos

- Llevar a cabo una enseñanza de la lengua extranjera de una forma dinámica, divertida y eficiente
- Conseguir una atmósfera de respeto y trabajo en el aula
- Llevar a cabo una correcta metodología de gamificación y trabajo basado en proyectos en grupo

Teóricos

- Otorgar al alumno el papel principal del proceso enseñanza/aprendizaje para una mayor autonomía personal
- Concienciar sobre la importancia del deporte y la actividad física para la salud
- Conseguir una participación total del alumnado dando un papel determinante a cada estudiante en la propuesta y las actividades de la misma

3. MARCO TEÓRICO

Legislación. Bilingüismo.

1. Leyes educativas en Educación Primaria. Lengua extranjera

La actual ley educativa en España es la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. Sin embargo, el anexo que interesa para la asignatura de Primera Lengua Extranjera en la comunidad de Castilla y León es el 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. El otro decreto en el que se apoya la ley educativa en Castilla y León es el Decreto 23/2014, de 12 de junio, por el que se establece el marco del gobierno y autonomía de los centros docentes, sostenidos con fondos públicos, que impartan enseñanzas no universitarias en Castilla y León.

Respecto a la lengua extranjera, 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* indica que una de las metas de la etapa de Primaria es *adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.*

En la misma *Orden EDU/519/2014, de 17 de junio* se indican los Principios Metodológicos de Primaria, los cuales “requieren la implicación del docente en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El docente asumirá el papel de creador de situaciones de aprendizaje que estimulen y motiven al alumnado para que sea capaz de alcanzar el desarrollo de las competencias que se le van a exigir al finalizar la etapa”. A mayores, también dicta que “uno de los elementos clave en la enseñanza por competencias es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado”, punto que se intenta realizar en todo momento en la propuesta didáctica de este trabajo a través de las metodologías de aprendizaje. Esto implica buscar que el papel del alumno sea activo y lo más autónomo posible.

El Real Decreto 26/2016, de 21 de julio, presenta los objetivos de Lengua Extranjera que se proponen según los diferentes métodos de enseñanza. Se destacan estas habilidades:

1. Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para la realización de tareas concretas diversas relacionadas con su experiencia.
2. Expresarse e interactuar oralmente en situaciones sencillas y habituales que tengan un contenido y desarrollo conocidos, utilizando procedimientos verbales y no verbales y adoptando una actitud respetuosa y de cooperación.
3. Escribir textos diversos con finalidades variadas sobre temas previamente tratados en el aula y con la ayuda de modelos.
4. Leer de forma comprensiva textos diversos, relacionados con sus experiencias e intereses, extrayendo información general y específica de acuerdo con una finalidad previa.
5. Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera.

6. Valorar la lengua extranjera, y las lenguas en general como medio de comunicación y entendimiento entre personas de procedencias y culturas diversas y como herramienta de aprendizaje de distintos contenidos.
7. Manifestar una actitud receptiva y de confianza en la propia capacidad de aprendizaje y de uso de la lengua extranjera.
8. Utilizar los conocimientos y las experiencias previas con otras lenguas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de la lengua extranjera.
9. Identificar aspectos fonéticos, de ritmo, acentuación y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera y usarlos como elementos básicos de la comunicación.

Respecto a la asignatura Ciencias de la Naturaleza, en el anexo I-B de la *Orden EDU/519/2014, de 17 de junio, áreas del bloque de asignaturas troncales*, se encuentran los 5 bloques de la asignatura. Entre los contenidos del *Bloque 2: el ser humano y la salud*, se encuentra el de *alimentos y alimentación: función y clasificación. Alimentación saludable: la dieta equilibrada*. También se encuentra el de *Hábitos saludables para prevenir enfermedades. La conducta responsable*.

Respecto a la enseñanza de la salud, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, señala en su disposición adicional cuarta que *las Administraciones educativas adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento infantil y juvenil*.

A mayores, hay que hablar de la *orden ECD/2475/2015, de 19 de noviembre, que crea el distintivo “Sello Vida Saludable”*. En ella se establece *“que los niños desarrollen buenos hábitos saludables” es uno de los objetivos para la comunidad educativa*.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, se puede entender que incorporar la metodología de la gamificación en la enseñanza de la lengua inglesa en Educación Primaria, se considera apropiado y la ley educativa lo apoya.

2. España y el bilingüismo

El programa bilingüe comenzó en el curso 2004/05 en las aulas de Educación Primaria. En el curso 2010/11, entre alumnos de Primaria, ESO, Bachillerato y FP había más de 338.000 cursando programas de aprendizaje integrado de contenidos y lengua extranjera, según los datos de *Estadística de la Enseñanza en España niveles no universitarios* del curso 2010/11. El avance fue tal que en el curso 2019/20 había más de 1.4 millones según indica el Ministerio de Educación en estadisticas.mecd.gob.es (EDUCAbase, 2019).

A partir del año 2020, más de 5300 colegios de Primaria ofrecieron este tipo de enseñanza, según el Ministerio de Educación y Formación Profesional, siguiendo los datos facilitados por todas las regiones del país. El inglés es la lengua extranjera más utilizada en las diferentes modalidades de aprendizaje bilingüe.

Sin embargo, en los últimos años, son varios los centros escolares que han abandonado esta modalidad de enseñanza. El problema principal ha sido la incapacidad de ajustar el nivel educativo de las diferentes asignaturas a la lengua inglesa, así como el nivel de la lengua en el cuerpo docente. A mayores, existe la gran desmotivación o dificultad de una gran parte del alumnado de seguir el nivel exigido de la lengua inglesa, lo cual puede provocar segregación tanto de alumnos como de profesorado.

Una solución podría ser buscar un sistema igualitario, homogéneo para todas las comunidades, con el objetivo de dar la misma educación a todo el alumnado y buscar los mejores resultados posibles y mejorar la competencia lingüística del inglés.

3. El bilingüismo en Castilla y León

El sistema de enseñanza bilingüe se puso en marcha en la región castellanoleonesa en el curso 2006/07. Actualmente, se cuenta con más de 500 centros, entre colegios e institutos (tribunasalamanca.com, 2021).

A pesar del gran crecimiento, en los últimos años no ha habido más que división de opiniones acerca de este sistema, especialmente a partir del año 2020. Muchos docentes declinan esta manera de enseñar, por diversos motivos. Entre ellos, la exigencia excesiva de nivel de inglés (B2 como mínimo en muchas comunidades, no solo Castilla y León), el cual les parece excesivo y limitante para muchos, además de la poca garantía del bilingüismo a la hora de mejorar el rendimiento académico.

Muchos escolares afirman haberse encontrado con “una barrera” ante la dificultad del nivel. Y es que el nivel adaptado a muchas asignaturas diferentes al inglés ha sido en muchos casos superior al nivel del curso escolar.

Un ejemplo es el centro Allúe Morer, en Valladolid. Dicho centro fue el primero en formar parte del programa bilingüe de la Junta. En el año 2021, lo abandonó sin los resultados esperados, demostrando que el bilingüismo puede ser un salto de nivel muy grande en la enseñanza.

Esto puede significar que los alumnos con mayor dificultad en aprender inglés, también tendrán dificultades en aprender y aprobar otras asignaturas bilingües. La directora del centro Henar Rubio, en una entrevista para EL ESPAÑOL (J.I. Fernandez, 2021), afirmó que “lo que de verdad necesitan los alumnos es competencia lingüística adecuada en el idioma extranjero, no en Science u otras asignaturas”.

Como en Castilla y León, son muchos los centros a lo largo del país que han abandonado el aprendizaje bilingüe. La opinión mayoritaria sobre una solución es potenciar los departamentos de inglés de los centros, aumentar las clases e incluir auxiliares de conversación.

Con este punto del trabajo, lo que se busca es mostrar la realidad y las dificultades que han presentado varios centros escolares. En ningún momento se busca criticar la idea del bilingüismo, simplemente mostrar los errores y fallos que hay actualmente y presentar las posibles soluciones para mejorarlo y ayudar más a los estudiantes.

4. MARCO METODOLÓGICO

Lenguas extranjeras

Enseñanza de lenguas extranjeras

A continuación, se citarán y explicarán los métodos antiguos más importantes en la educación de lenguas extranjeras, con la intención de ver la evolución de estos hasta las metodologías actuales. Hay que destacar que estas metodologías comienzan a utilizarse hace siglos, sin apenas recursos, mucho menos tecnología, de ahí la importancia de apreciar su evolución y actualización. La información ha sido obtenida del Centro Virtual Cervantes, sede en Internet del Instituto Cervantes, la cual recopila información de obras de varios autores especializados en cada método.

Método gramática y traducción. Este método buscaba basar la enseñanza de una segunda lengua en el análisis detallado de reglas gramaticales, para después aplicar los conocimientos adquiridos a la traducción de textos efectuándolo de la lengua meta a la materna y viceversa. Para llevarlo a cabo, la lengua meta debe ser enseñada a través de textos, además de estar relacionada con las reglas y significados de la lengua materna. Por lo tanto, la lengua materna sirve como sistema de referencia en la adquisición de la segunda lengua. El docente era la autoridad máxima durante el proceso de la enseñanza y aprendizaje. El aprendizaje es deductivo, se memoriza una regla previamente explicada y después se lleva a cabo en ejercicios. Este método surgió en Prusia a finales del siglo XVIII, hasta que en la mitad del siglo XIX se desarrolló una oposición a este método en varios países europeos. Algunos representantes de este método fueron Seidenstücker, Plotz, Ollendor y Meidinger.

Método directo. Es el más extendido de los conocidos como “métodos naturales”. Sus planteamientos están basados en los supuestos naturalistas del aprendizaje de una lengua, en la convicción de que el proceso de aprendizaje de una segunda lengua es similar al proceso de adquisición de la lengua materna. Es el método surgido tras la reforma contra el método gramática-traducción. Fue de los primeros intentos de crear una metodología basada en la observación del proceso de adquisición de la lengua materna de los niños. Da absoluta prioridad a la lengua oral y hay un uso exclusivo de la lengua meta. Énfasis en la pronunciación y en la gramática. Fue introducido en Francia y Alemania a principios del siglo XX y dado a conocer en Estados Unidos por Sauveur y Berlitz, quienes lo aplicaron en sus escuelas.

Método de lectura. Como se indica, es un modelo de enseñanza basado en dicha destreza. En su etapa inicial, se ignoran las otras destrezas lingüísticas, las cuales se incorporan posteriormente, tras la maduración, de manera complementarias a la lectura. Esto se justifica debido a que la comprensión lectora suele ser la destreza más fácil de desarrollar. Su uso corresponde al inicio del siglo XX. Palmer propone en 1917 la lectura extensiva como técnica para el aprendizaje. En 1926, M. West concibe el método de la lectura, que se pone en práctica en Estados Unidos y Canadá en los años 30 y 40.

Método audio lingüístico. Se tenía especial énfasis en el aspecto oral de la lengua. Se creó una descripción científica de la lengua basándose en que esta era un sistema de estructuras. Se daba importancia a la comunicación como función esencial del lenguaje. Incluye una visión conductista (creación de hábitos) de que el uso de la lengua se puede aprender a través de adquirir hábitos mediante muchas repeticiones. Lo presentó N. Brooks en 1964 en E.E.U.U. La intención era conseguir un dominio oral y conseguir que el estudiante hable de modo automático, sin recurrir a la traducción.

Enfoque (método) situacional. Surgió como evolución del enfoque oral. Se basa en recursos orales y emplea diversos contextos situacionales para introducir los nuevos contenidos. La práctica principal en el aula es oral, conversaciones. El estudiante debía seguir rigurosamente a los temas que venían explicados en un material predispuesto. Se creaban en el aula situaciones de uso con ayuda de diferentes materiales, como objetos, dibujos, acciones y derivados que ayuden a entender el significado del nuevo material. El vocabulario y la gramática se presentaban de manera gradual. Era muy importante la prevención del error. Nació a mediados del siglo XX.

Enfoque comunicativo. Con este modelo se pretendía capacitar al estudiante para situaciones de comunicación real con otros hablantes de la lengua meta. Por este motivo, se usan materiales como textos, grabaciones y actividades que intentan imitar la realidad que hay fuera del aula. En los años 60, algunos lingüistas británicos creyeron que la meta en el aprendizaje de una lengua extranjera debería ser el desarrollo de la competencia comunicativa, no sólo la lingüística. La comunicación no es un mero producto, sino un proceso que se debe llevar a cabo por un propósito concreto, entre unos interlocutores y en una situación completa. Los estudiantes no deben solamente asimilar una información, es imprescindible que consigan utilizar estos conocimientos para dar sentido al significado. Para ello, tienen que formar parte de tareas reales, en las que la lengua extranjera es un medio para alcanzar un fin. Nunca debe ser un fin en si misma. Las tareas recogen 3 principios: vacío de información (necesidad real de comunicación para obtener una información), libertad de expresión y retroalimentación en la conversación (a través de las reacciones del interlocutor). La lengua extranjera es un vehículo para la comunicación en clase, no sólo el objeto de estudio. Este método tiene gran aceptación desde los años 80, aunque ha ido perdiendo frecuencia de uso.

a) Metodologías modernas para la enseñanza de la lengua inglesa

1. Gamificación

Este método será la principal herramienta durante nuestra propuesta didáctica. Se cree que utilizar el juego es la manera más eficaz para aprender de forma activa en el aula, ya que engloba diversión y diversidad.

Pero, ¿qué es la gamificación? Según campuseduccion.com (2020), todas las diferentes definiciones de este término coinciden en ser un uso del juego en entornos no necesariamente lúdicos. El término “gamificación” fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002 pero hasta el año

2010 no empezó a ganar popularidad, al orientarse claramente hacia aspectos que se relacionan con la incorporación de estilos de juego, especialmente las “recompensas en entornos digitales”.

Por una parte, Ramírez (2014) afirma que este método es la aplicación de estrategias de juegos en contextos donde no se juega, ajeno a lo lúdico, con el objetivo de que los participantes adopten ciertos comportamientos.

Por otra parte, Kapp (2012) indica que esto consiste en el uso de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a los demás, motivarlos, incitarlos a actuar, promover el aprendizaje y conseguir resolver problemas.

La clave de esta metodología es que hace posible que la formación o el proceso educativo quede sujeto a la idea de estar desarrollándose a través de un acto puramente lúdico. Así, el aprendizaje se basa en el juego y se motiva de una manera diferente a los estudiantes, librándoles del miedo a fracasar.

Objetivos de la gamificación

Hablando de metas que se quieren alcanzar con la gamificación, se puede mencionar alguna de las ideas de ciertos autores. Prensky (2001) destaca que los juegos tienen una gran importancia para alcanzar una **correcta adquisición de aprendizajes significativos**, así como lograr que los alumnos adquieran **habilidades para realizar tareas en contextos reales**. Con esto mejorarían sus capacidades para resolver problemas y para tomar decisiones.

Se puede recurrir a los diferentes usos que tiene la gamificación (destacando fundamentalmente el papel del alumno) para entender también qué objetivos se buscan con esta metodología. Estos usos se centran en mejorar la implicación de los estudiantes mediante motivación, afán de superación y un toque de competitividad.

Hablando de la motivación, se puede citar la definición que da Piaget, la cual es “la voluntad de aprender, entendida como un interés del niño por absorber y aprender todo lo relacionado con su entorno”. Según las investigaciones de Maehr y Meyer (1997), la motivación interacciona con el aprendizaje y el rendimiento de diversas maneras. Un sujeto motivado en una tarea aumenta su nivel de energía y su nivel de actividad y también sucede al contrario. La toma de decisiones de los sujetos está en gran parte influenciada por la motivación que tengan por cualquier asunto y las consecuencias que encuentren reforzantes.

Los alumnos pueden estar motivados por algo que les guste o no según la consecuencia de sus acciones. Si la fuente de motivación se encuentra fuera al individuo, la motivación es extrínseca. Si el individuo encuentra la tarea agradable, la motivación sería intrínseca, la cual puede tener más ventajas al incitar a trabajar por iniciativa propia.

Hablando de la competitividad en el aula, en general se puede analizar como un aspecto positivo y una oportunidad para el aprendizaje. Influye también en gran parte la motivación, según los objetivos planteados. La competencia sana es beneficiosa por varios motivos. Facilita que el alumno no tenga miedo a cometer errores, ya que no suponen un fracaso. El esfuerzo se valora y se asocia a valores positivos, ya que no es necesario ganar siempre, pero sí es necesario mejorar siempre y dar la mejor versión de uno mismo. No se establecen comparaciones entre quien gana y

quien pierde, sino entre los logros personales. Fomenta actitudes de cooperación y de ayuda a los demás. Por último, al dar más importancia al proceso que al resultado, se disfruta y se aprende más.

Los usos de la gamificación son los siguientes:

Fomentar la interacción social. Con los juegos se puede mejorar la relación entre los alumnos. Ya sea por la necesidad de colaborar o por la propia competencia. Un juego siempre hace participar a todos los jugadores creando algo en común entre ellos. Puede ser una gran herramienta para acercar a las personas.

Transmitir valores de liderazgo. La gamificación permite diferenciar a los líderes de un grupo, así como capacitar a los mismos. Ser líder implica autonomía y tener iniciativa, pero también conlleva responsabilidad y visión de grupo total. También puede servir para enseñar a cualquiera como ser un líder.

Mejorar y solucionar problemas de aprendizaje. La gamificación puede ser un buen recurso para alumnos con dificultades de aprendizaje, como puede ser el déficit de atención. Mecanismos repetitivos que incluyan diferentes novedades como las de algunos juegos, pueden ayudar a estudiantes con este hándicap a no distraer su atención y prever lo que va a suceder.

Beneficios de aplicar la gamificación en el aula

Antes de indicar los diferentes beneficios que puede proporcionar esta metodología, se expresará una pequeña opinión acerca de la gamificación y “la fuerza de voluntad”. Los autores Fernando Rodríguez y Raúl Santiago, en la obra “Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula” (2015), afirman que “la gamificación aumenta nuestra fortaleza moral con cada aprendizaje y hace que las tareas sean más fáciles. También desgasta la resistencia que oponen las tareas, ya que dejan de producir pereza al hacerse más divertidas”.

Jesica González (2020) recoge en campuseducacion.com varios beneficios que aporta el uso de este método en el aula. Algunos ejemplos son:

- Fuerte motivación al estudiante
- Aprender nuevas habilidades y destrezas, así como saber aplicarlas en diferentes contextos
- Desarrollar habilidades motrices
- Mejorar las capacidades cognitivas
- Desarrollar autoconfianza

La revista Educación 3.0 (2020) también recoge 9 beneficios que aportan al alumno.

“Alivia el dolor de la enseñanza”. Los estudiantes suelen vincular el aprendizaje con algo aburrido. Con la gamificación las clases son más atractivas.

El alumno ya no es “prisionero” del contenido. Con esta metodología, la información y los contenidos tienen un propósito o meta que alcanzar. Los estudiantes deben ser creativos para resolver problemas.

Proporciona nuevos modelos de aprendizaje. Permite a los estudiantes explorar el entorno del juego descubriendo nueva información.

Aceptar el error. El juego alienta al estudiante a mantener la ruta de aprendizaje, pero sigue existiendo la tolerancia al error.

Da voz al alumnado. Con la gamificación, la mayor parte del proceso de aprendizaje está formado por actividades colectivas. Con ello, el estudiante puede aportar ideas y mejorar el proceso ayudando a sus compañeros.

Estimula la persistencia. Cuando un estudiante juega, se siente retado. Perdiendo o ganando, la voluntad es continuar y seguir mejorando. El cerebro se desarrolla a través de la prueba y el error.

Mejora el enfoque. Les ayuda a lidiar con la multitarea y a la gran cantidad de información a la que están sometidos.

Se puede medir el rendimiento. Al contrario de los métodos tradicionales, con la gamificación no hace falta esperar meses para comprobar los resultados obtenidos.

Mejora la asimilación entre teoría y práctica. En la educación, combinar la teoría y la práctica sigue siendo un desafío. Muchos estudiantes no entienden que ese conocimiento previo, meramente teórico, pueda tener sentido en la realidad. Por lo tanto, aplicar la gamificación ayuda a facilitar esa tarea.

Cómo aplicar la gamificación en el aula

En la página web aulaplaneta.com (2015), se dan 7 consejos o pasos a seguir como docentes para aplicar correctamente la metodología de la gamificación.

Definir un objetivo claro. Se debe establecer qué conocimientos o aptitudes deben adquirir los alumnos o deben practicar mediante el juego. Puede ser una asignatura completa, los contenidos de un trimestre o un tema en concreto que le cueste más al alumnado.

Transformar el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego. Se debe ser capaz de plasmar el proceso tradicional de enseñanza y aprendizaje en una propuesta lúdica y divertida.

Proponer un reto específico. Al igual que el docente tiene claro cuál es el objetivo del juego, los alumnos también deben estar al tanto de cuál es el objetivo lúdico del juego y qué tienen que hacer para conseguirlo. El docente se debe centrar en un reto concreto y motivador, explicárselo a los alumnos y tenerlo presente durante todo el desarrollo del juego (antes, durante y después), para así examinar todo el proceso y poder mejorarlo en la medida de lo posible.

Establecer unas normas de juego. Sirven para evitar que cunda el caos en el aula durante el juego. Se deben crear unas reglas claras, revisadas bien con los alumnos para que las entiendan perfectamente y vigilarles para que las cumplan.

Crear recompensas. Ayuda a crear una motivación extra durante la sesión. Sirve para valorar el aprendizaje, el comportamiento, la capacidad de trabajo en equipo y la participación.

Proponer una competición que motive. La competencia sana es también importante en el juego. Una buena opción son los juegos cooperativos o por equipos, en los que los alumnos deberán ayudarse para conseguir la meta.

Establecer niveles de dificultad crecientes. El funcionamiento de un juego se basa en el equilibrio entre la dificultad de un reto y la satisfacción que se obtiene al superarlo. Según el alumno avanza y practica, la dificultad debe subir para adaptarse al nivel que ha adquirido. De esta manera, se mantendrá la relación entre el reto y la superación que requiere y, por lo tanto, la motivación del alumno para seguir jugando y mejorando.

2. Total Physical Response (TPR)

La respuesta física total es un método de enseñanza de lenguas que combina el habla con la acción y propone enseñar la lengua a través de la actividad física. Una metodología que combina perfectamente con muchas actividades de gamificación, por lo que es una opción excelente.

Desarrollada por J. Asher, profesor de psicología de la Universidad Estatal de San José, California. El método se relaciona con la teoría de la memoria en psicología. Defiende que una conexión con la memoria puede ser más fuerte si se establece mediante la repetición verbal o a través de la asociación con una actividad motora.

El objetivo de la TPR es desarrollar la competencia oral en la segunda lengua (lengua extranjera) en niveles iniciales. Se pone especial énfasis en el desarrollo de las destrezas de comprensión antes de enseñar a hablar y se intenta minimizar el estrés del proceso de aprendizaje mediante las acciones físicas y el juego. Es por este último término que se adapta perfectamente a la gamificación, método que ya se ha propuesto previamente.

El papel básico de los estudiantes consiste en escuchar con atención y responder físicamente a los mandatos del profesor. Una de las premisas de esta metodología es el aprendizaje placentero de la lengua. Se busca que el estudiante se sienta feliz mientras aprende.

El docente desempeña un papel más activo que los alumnos, ya que dirige las acciones que realizan los estudiantes. Es el docente quien decide el contenido, selecciona los materiales y dirige las interacciones.

Formas de llevar a cabo las acciones TPR

A continuación, se citarán todos los modos en los que se pueden realizar en el aula actividades con la metodología TPR.

Auditiva/comprensión

- Modelar: el docente da la instrucción y actúa, modelando el comportamiento a seguir.
- Acompañar: el docente da la instrucción y ambos (docente y estudiante) realizan la acción.
- Esperar: el docente da la instrucción y espera brevemente para que los estudiantes tomen la iniciativa.
- Comandar: el docente da la instrucción y los estudiantes realizan la acción.

Oral

- Rol inverso: se pide a uno de los alumnos que tome el papel de docente y de las órdenes a sus compañeros de clase.

Lectura

- Escrito: el docente muestra las instrucciones aprendidas de manera escrita y las lee. Los estudiantes responderán realizando la acción.
- Lectura: el docente mostrará la instrucción de manera escrita, sin leerla. Los estudiantes responderán leyéndola y realizando la acción.

Escritura

- Combinar: los estudiantes escriben sus propias instrucciones en sus cuadernos. Las exponen ante la clase, y la clase responde realizando la acción.

Ventajas y desventajas

- Gracias a sus características, el TPR puede utilizarse como recurso para educar a estudiantes con dislexia o cualquier problema relacionado con el aprendizaje que no pueden aprender con métodos tradicionales.
- Son actividades simples que no requieren de una preparación especial por parte del profesor.
- Es bueno para estudiantes que necesitan estar activos siempre en clase (no confundir con TDAH).
- El tamaño del aula no debería ser un problema.
- Sin embargo, es un método sobre todo útil para principiantes. Otra desventaja es que no permite expresar sus pensamientos en un modo creativo.

3. Enfoque comunicativo

Este método se centra en el objetivo de utilizar la lengua como forma de comunicación. Se enfatiza la adquisición de estructuras lingüísticas y de vocabulario. El objetivo del docente es hacer del alumnado personas competentes comunicativamente. La competencia comunicativa implica ser capaz de utilizar la lengua de forma apropiada en un contexto social dado.

El profesor es el facilitador del aprendizaje del alumnado. Es la persona que dirige las actividades de clase y establece las situaciones que promueven la comunicación. El profesor es el iniciador de las actividades. Establece las situaciones que promoverán la comunicación entre el alumnado.

El alumnado es, sobre todo, comunicador. Aprender a comunicar mediante la comunicación, incluso cuando su conocimiento de la lengua extranjera es incompleto.

Las actividades son comunicativas, según Morrow (Johnson and Morrow, 1981), en las que se encuentran las 3 formas principales: vacío de elección, libertad de expresión y retroalimentación.

La lengua extranjera debe ser un vehículo para la comunicación en clase, no sólo el objeto de estudio. Por eso se utiliza en todo momento, tanto para realizar tareas como para las explicaciones, aclaraciones, etc.

Este método se utilizará en actividades en las que se busca que el alumnado produzca lenguaje oral exclusivamente, practicando vocabulario trabajado en clase relacionado con la temática de la propuesta didáctica.

La salud en la educación

La evolución de la salud según el contexto histórico

El concepto de salud actual, según la OMS, es “un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades”.

El concepto de salud ha tenido cambios y ha pasado por una evolución durante la historia. Según el momento cultural o social, así como los avances en medicina, podía cambiar drásticamente. En los primeros años de la historia, se creía que una enfermedad era un “castigo divino”, por lo que no se buscaban remedios para ello. El primer cambio real fue con las civilizaciones egipcia y mesopotámica, que tenían conciencia acerca de la higiene. La concepción actual de salud proviene de la cultura griega, buena parte gracias a Hipócrates. Estos conocimientos fueron posteriormente potenciados por los romanos. En el Renacimiento se empezó a considerar la medicina como disciplina científica. En el siglo XX el mundo moderno contempló uno de los mayores acontecimientos en la historia de la medicina: el descubrimiento de la penicilina. Fleming encontró un medio para paliar enfermedades consideradas por aquel entonces incurables.

Educación para la salud en los centros escolares

Jaime Barrio (medicina televisión, 2019) habla del término salud escolar como un concepto fundamental para evitar que las personas enfermen o al menos puedan retrasar el inicio de una enfermedad. Asegura que la infancia y la adolescencia son las épocas más importantes del desarrollo vital y en las que se adquieren los principales hábitos de vida.

“La salud escolar se define como cualquier actividad de promoción de la salud en el entorno educativo que se lleve a cabo para mejorar y/o proteger la salud de todos los que trabajan, estudian y conviven en la escuela”. Es un concepto que no solo incluye la enseñanza de hábitos y estilos de vida saludable, sino también las actividades relacionadas con el entorno físico y social de la escuela, el curriculum y las políticas escolares.

Está claro que la función de los colegios es enseñar, pero también es una parte muy importante en la promoción de la salud y el desarrollo de las capacidades/habilidades del alumnado, las familias y la comunidad educativa. Por eso, la escuela y el hogar son los lugares donde tiene lugar el crecimiento de las personas, así como el desarrollo de personalidad y adquisición de valores humanos.

Habla de **5 temas prioritarios para promover la salud** en todos los niveles de la escuela: fomentar **actividad física y alimentación saludable**, potenciar **bienestar y salud emocional**, adecuada **educación sexual**, **evitar consumo de sustancias** y **prevenir la adicción** a pantallas y a las TIC y por último conseguir un **entorno educativo seguro**.

La salud en el entorno escolar actual

En la escuela también se pueden enseñar hábitos saludables para el día a día. Los principales pasan por una correcta educación en nutrición y en actividad física. Cada vez son más comunes programas escolares que buscan trabajar estos puntos. La Junta de Castilla y León afirma en su portal de salud que “el fomento de una alimentación sana y la práctica de actividad física regular, facilitará la prevención de la obesidad y otras enfermedades crónicas”.

Según datos de la OMS (2022), España es el tercer país europeo con mayor índice de obesidad infantil y juvenil. Afirman que es una enfermedad con especial gravedad en la etapa de la infancia, habiendo tenido un aumento provocado por la pandemia Covid-19. Esto no es todo, ya que 1 de cada 3 niños tienen sobrepeso u obesidad en Europa, según el Informe Regional Europeo de Obesidad (OMS, 2022).

Para prevenir y mejorar los datos de esta enfermedad, hace falta una implicación conjunta, tanto de la escuela y comunidad educativa como de las familias de los estudiantes. Es esencial que la escuela consiga inculcar valores de alimentación saludable y actividad física constante, valores que se trabajan en la propuesta didáctica de este proyecto. Según la OMS, la promoción de hábitos de vida saludables es una actividad básica que debe ser impulsada por los sistemas sanitarios de todo el mundo, contando para conseguirlo con el apoyo de las administraciones educativas.

Es importante llevar a cabo la educación para la salud en todas las edades, pero especialmente en la edad infantil y juvenil. Esto es debido a que la mayoría de los hábitos adquiridos a esas edades persisten durante toda la vida. Contando con la obligatoriedad de los estudios en la infancia y la adolescencia, la escuela se convierte en un entorno idóneo para la educación de la salud.

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

DOCTORS IN CLASS!

JUSTIFICACIÓN

Si bien la salud siempre ha sido un tema primordial en la sociedad, en los últimos tiempos ha adquirido una importancia sinigual en el mundo. La pandemia del coronavirus ha causado un impacto enorme a todas las personas, de cualquier edad y condición, y lo ha hecho de diferentes maneras. Pasar tanto tiempo en casa ha causado daños como el deterioro del estado físico o el cambio radical de la dieta. Este suceso ha sido tan importante que la sociedad aún se está recuperando del daño que causó, algo que no será fácil ni breve.

Debido a esto, tal vez sea buena idea que la educación actúe para que las nuevas generaciones estén preparadas y concienciadas para el futuro. Nunca se está suficientemente preparado en cuanto a salud se refiere. Sin embargo, una temprana formación en este ámbito puede ser muy beneficioso para prevenir enfermedades, mejorar el físico o tener una mayor estabilidad mental y emocional. Aprender hábitos saludables en el colegio tiene muchos beneficios, entre los que se encuentra la prevención de enfermedades como la obesidad y el sobrepeso. Según la revista digital hacerfamilia.com, la OMS asegura que la promoción de dietas saludables y de actividad física en el colegio es fundamental en la lucha contra la obesidad infantil y que promover hábitos de vida saludable es invertir en salud futura.

Las actividades y las sesiones de esta Unidad Didáctica tienen contenidos pensados para ser trabajados en el curso de 3º de Primaria, ya que se van a utilizar juegos y actividades relacionados con la gamificación y son las edades perfectas para ello. Se quiere aclarar que todos los contenidos trabajados en esta Unidad Didáctica están pensados para ser impartidos exclusivamente en la asignatura de Primera lengua extranjera: inglés.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

- Inculcar a los estudiantes valores de compañerismo y trabajo en equipo
- Enseñar y demostrar la importancia de la salud en la vida
- Motivar al alumnado a seguir hábitos saludables para tener un mejor futuro
- Dar a conocer diferentes alimentos, deportes y rutinas beneficiosas para la salud

CONTEXTO DEL CENTRO: el centro escolar se encuentra situado en un barrio de clase económica de nivel medio. El número de alumnos ronda los 20/25 por cada aula del centro. El curso para esta Propuesta Didáctica es 3º. El aula cuenta con una pizarra digital para poder realizar actividades con nueva tecnología. En el aula contamos con 20 alumnos. No se cuenta con ningún estudiante con NEE.

CONTENIDOS

1. Alimentación: tipos de alimentos y sus efectos en el cuerpo
2. Deporte: variedades de deportes y su importancia
3. Conceptos básicos de salud: enfermedades, prevenciones y bienestar
4. Hábitos de vida saludables. Explicación de la importancia de la salud mental.

METODOLOGÍA

Durante toda la Propuesta utilizaremos estas metodologías, llevándolas a cabo realizando trabajos en grupo de manera constante.

- **Gamificación:** como bien se ha indicado anteriormente en este trabajo, se buscará realizar diferentes juegos y actividades para intentar conseguir un aprendizaje efectivo, divertido y en el que participen todos los alumnos. La intención debe ser buscar retos para el alumnado, los cuales deberán resolver adquiriendo conocimientos mientras tanto. Las actividades serán grupales principalmente y también individuales.

Se buscará repetir en todo momento los grupos si se consigue crear una atmósfera de trabajo adecuada en cada uno de ellos. Esto se realiza con el objetivo de que los alumnos sientan el espíritu de equipo y quieran seguir mejorando en cada actividad y en cada sesión todos juntos.

RECURSOS/EJEMPLOS PARA GAMIFICAR EN EL AULA

Lo primero que se quiere destacar es que se va “convertir el aula” en un “centro médico”. Se va a buscar motivar a todos los alumnos para esta propuesta haciéndoles sentirse médicos, ya que van a aprender sobre nutrición, sobre ejercicio físico (deportes), sobre hábitos saludables y sobre las partes del cuerpo. A través de esta motivación, vamos a trabajar diferentes contenidos a lo largo de todas las sesiones, con diferentes actividades y juegos y con el objetivo final de participar en un concurso Trivial, con conocimientos de todos los temas trabajados.

- **Plickers:** es una app de preguntas interactivas que realiza el profesor a las cuales los alumnos responderán levantando diferentes tarjetas con códigos (por ejemplo, QR). El profesor deberá escanear las respuestas con un dispositivo móvil, a través de la app de Plickers, donde se registrará la respuesta de cada alumno. A diferencia de Kahoot, no es necesario que cada alumno disponga de un dispositivo para participar.
- **Juegos tradicionales/ de movimiento:** juegos que buscan la variedad de actividades, moverse del asiento y estar activos en el aula. Se deben adaptar a los contenidos de la propuesta didáctica.
- **Genially:** esta aplicación permite crear presentaciones y cuestionarios interactivos, lo cual es perfecto para repasar lo aprendido en el aula. Contiene una gran cantidad de efectos visuales y de animaciones.

SESIONES

SESSION 1: Food

Sesión 1: FOOD. Materiales en Anexo 1	
Objetivos específicos	Contenidos
<ul style="list-style-type: none">- Enseñar los diferentes tipos de alimentos y su importancia- Desarrollar los hábitos de trabajo en equipo con diferentes juegos grupales- Mejorar la capacidad afectiva- Trabajar la iniciativa personal, sentido crítico y curiosidad- Iniciar en el uso personal y para el aprendizaje de las Tecnologías de la Información y Comunicación	<p><u>Bloque 1: comprensión de textos orales</u></p> <ul style="list-style-type: none">- <u>Estrategias de comprensión</u>: utilización de estrategias básicas para apoyar la comprensión (lectura de imágenes, escucha activa), uso de información previa sobre tipo de tarea y tema. <p><u>Bloque 2: producción de textos orales</u></p> <ul style="list-style-type: none">- <u>Planificación</u>: comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea principal y su estructura básica. <p><u>Bloque 3: comprensión de textos escritos</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Identificación del tipo de texto, adaptando la comprensión. <p><u>Bloque 4: producción de textos escritos</u></p> <ul style="list-style-type: none">-Uso de los conocimientos de cursos anteriores y las propias competencias generales con el fin de realizar eficazmente la tarea.- Uso adecuado de recursos lingüísticos- Interés por escribir de forma clara y con una buena presentación <p><u>Ciencias de la naturaleza</u></p> <p>Bloque 2: el ser humano y la salud</p> <ul style="list-style-type: none">- Hábitos saludables para evitar enfermedades- La función de nutrición en el ser humano

Criterios de evaluación

Bloque 1: comprensión de textos orales

1. Conocer y saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión del sentido general del texto
2. Identificar el sentido general y los puntos principales en textos orales breves y sencillos
3. Identificar aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos sobre vida cotidiana, relaciones interpersonales y comportamiento
4. Valorar la lengua extranjera como instrument de comunicación con otras personas
5. Distinguir la función comunicativa principal

Bloque 2: producción de textos orales

1. Conocer y saber aplicar las estrategias básicas para producir textos orales
2. Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas
3. Participar en conversaciones breves con intercambio directo de información
4. Hacerse entender en intervenciones breves y sencillas

Bloque 3: comprensión de textos escritos

1. Conocer y saber aplicar las estrategias básicas adecuadas para la comprensión del sentido general
2. Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas
3. Distinguir la función comunicativa principal del texto

Bloque 4: producción de textos escritos

1. Conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos escritos muy breves
2. Conocer aspectos socioculturales y sociolingüísticos y aplicarlos a la producción escrita
3. Valorar la lengua extranjera como instrument de comunicación con otras personas
4. Cumplir la función comunicativa principal del texto escrito

Ciencias de la naturaleza

Bloque 2: el ser humano y la salud

Relacionar determinadas practicas de vida con el adecuado funcionamiento del cuerpo, adoptando estilos de vida saludables.

Actividades	Temporalización
Different food	20 minutos
Follow the food	10 minutos
Flashcards up	10 minutos
Plickers food	20 minutos

<u>Actividad: 1 Sesión: 1</u>		
Título: Different food	Tipo de actividad: introducción.	Temporalización: 20 minutos
Organización del aula: Los alumnos estarán sentados de manera individual	Recursos: presentación dinámica de los contenidos	
Objetivo(s) específico(s): introducir al alumnado los contenidos relacionados con los alimentos	Metodología: solamente para este punto de la session, utilizaremos una metodología algo magistral, al explicar la presentación.	
<p>Descripción de la actividad: se comenzará trabajando los alimentos. Se realizará una presentación dinámica. Lo primero que se tratará de este tema es la clasificación de alimentos. Se utilizarán imágenes para empezar, acompañadas del nombre de cada tipo de alimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Fats, oils and sweets “junk food” (less important food) (oil, sweets...)</i> 2. <i>Proteins (meat, fish, eggs)</i> 3. <i>Milk products (cheese, milk, yogurt)</i> 4. <i>Fruits and vegetables (apple, banana, tomato...)</i> 5. <i>Bread, cereals, pasta and rice/ carbohidrates (most important food)</i> <p>Después se explicará brevemente para qué sirve cada tipo de alimento.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Grasas, aceites y dulces: almacenar energía y fuerzas 2. Proteínas: mantener el cuerpo fuerte 3. Frutas y verduras: mantener el cuerpo sano 4. Carbohidratos: aportan energía para el mismo momento 		

<u>Actividad: 2 Sesión: 1</u>		
Título: Follow the food	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 10 minutos
Organización del aula: los alumnos se moverán por el aula de manera individual por el aula.	Recursos: foto de cada tipo de alimento	

Objetivo(s) específico(s): - Asociar la imagen de cada alimento con su nombre. - Crear motivación y activación en los alumnos	Metodología: Total Physical Response
Descripción de la actividad: para trabajar los nombres de los alimentos, se realizará una actividad motriz. En cada esquina del aula se colocará una foto de cada tipo de alimento, ocupando las 4 esquinas. Se nombrará a cada alumno diciendo un tipo de alimento, y cada alumno deberá ir hacia la foto correcta y tocarla. Podemos hacer variaciones de dificultad según su rapidez, como añadir un orden determinado de fotos al que ir. Ejemplo: <i>first, you have to go to fruits and vegetables, and finally to the proteins.</i>	

Actividad: 3 Sesión 1		
Título: Flashcards up	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 10 minutos
Organización del aula: cada alumno estará sentado en su sitio correspondiente	Recursos: cartulinas con fotos de alimentos	
Objetivo(s) específico(s): trabajar vocabulario de los alimentos a través de su imagen. Activación del alumnado.	Metodología: Total Physical Response	
Descripción de la actividad: para esta actividad, se entregarán a todos los alumnos pequeñas cartulinas con un tipo de alimento en ellas. Sólo aparecerá la imagen del alimento, sin nombre. Los alimentos serán: frutas, verduras, proteínas, grasas, dulces, carbohidratos. Se nombrará varias veces cada alimento y los alumnos con ese alimento en cuestión deberán levantar su cartulina correctamente.		

Actividad: 4 Sesión 1		
Título: Plickers Food	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 20 minutos
Organización del aula: cada alumno estará sentado en su sitio.	Recursos: plantillas de plickers y pizarra digital	

Objetivo(s) específico(s): recordar todos los conocimientos trabajados en la session.	Metodología: gamificación
<p>Descripción de la actividad: esta es la actividad más importante de la sesión. Lo que se hará es realizar varias preguntas a los alumnos sobre los alimentos y sus propiedades. Utilizando la aplicación de Plickers se prepararán las preguntas, y tras entregar las plantillas del juego a los alumnos deberán colocarlas correctamente para que el profesor compruebe las respuestas con su teléfono móvil. Se pueden preparar 2 o 3 test diferentes. Se comprobarán los errores entre todos.</p>	

SESSION 2: Sports

Sesión 2: SPORTS. Materiales en Anexo 2	
Objetivos específicos	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> - Enseñar vocabulario de diferentes deportes y tipos de deportes. - Crear conciencia en los alumnos de la importancia del deporte para nuestra salud. - Recordar conocimientos de la sesión anterior. 	<p>Bloque 1: comprensión de textos orales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de comprensión: utilización de estrategias básicas para apoyar la comprensión (lectura de imágenes, escucha activa), uso de información previa sobre tipo de tarea y tema. <p>Bloque 2: producción de textos orales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea principal y su estructura básica. <p>Bloque 3: comprensión de textos escritos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación del tipo de texto, adaptando la comprensión. <p>Bloque 4: producción de textos escritos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso de los conocimientos de cursos anteriores y las propias competencias generales con el fin de realizar eficazmente la tarea. - Uso adecuado de recursos lingüísticos

- Interés por escribir de forma clara y con una buena presentación

Criterios de evaluación

Bloque 1: comprensión de textos orales

1. Conocer y saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión del sentido general del texto
2. Identificar el sentido general y los puntos principales en textos orales breves y sencillos
3. Identificar aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos sobre vida cotidiana, relaciones interpersonales y comportamiento
4. Valorar la lengua extranjera como instrument de comunicación con otras personas
5. Distinguir la función comunicativa principal

Bloque 2: producción de textos orales

1. Conocer y saber aplicar las estrategias básicas para producir textos orales
2. Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas
3. Participar en conversaciones breves con intercambio directo de información
4. Hacerse entender en intervenciones breves y sencillas

Bloque 3: comprensión de textos escritos

1. Conocer y saber aplicar las estrategias básicas adecuadas para la comprensión del sentido general
2. Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas
3. Distinguir la función comunicativa principal del texto

Bloque 4: producción de textos escritos

1. Conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos escritos muy breves
2. Conocer aspectos socioculturales y sociolingüísticos y aplicarlos a la producción escrita
3. Valorar la lengua extranjera como instrument de comunicación con otras personas
4. Cumplir la función comunicativa principal del texto escrito

Actividades	Temporalización
Follow the food	5 minutos
Different sports	15 minutos
What´s the correct option?	15 minutos
Sports Bingo	25 minutos

<u>Actividad: 1</u> Sesión 2		
Título: Review activity (food)	Tipo de actividad: introducción	Temporalización: 5 minutos
Organización del aula: cada alumno se moverá libremente por el aula de manera individual.	Recursos: foto de cada tipo de alimento	
Objetivo(s) específico(s): - Asociar la imagen de cada alimento con su nombre. - Crear motivación y activación en los alumnos	Metodología: Total Physical Response	
<p>Descripción de la actividad: para recordar los nombres de los alimentos, se comenzará con una actividad motriz. En cada esquina del aula se colocará una foto de cada tipo de alimento, ocupando las 4 esquinas. Se nombrará a cada alumno diciendo un tipo de alimento, y cada alumno deberá ir hacia la foto correcta y tocarla. Podemos hacer variaciones de dificultad según su rapidez, como añadir un orden determinado de fotos al que ir. Ejemplo: <i>first, you have to go to fruits and vegetables, and finally to the proteins.</i></p>		

<u>Actividad: 2</u> Sesión 2		
Título: Different sports	Tipo de actividad: rutina	Temporalización: 15 minutos
Organización del aula: cada alumno estará sentado en su sitio habitual.	Recursos: presentación dinámica de diapositivas	
Objetivo(s) específico(s): enseñar los tipos de deportes, algunos ejemplos y su beneficio para la salud.	Metodología: método magistral para presentar los contenidos	
<p>Descripción de la actividad: se comienza con una explicación respecto a los deportes y su importancia para la salud. Se presentará el deporte como “physical activity” que se practica como un juego. Hay 4 tipos de deporte según el medio de realizarlos: <i>physical sports, motorised sports, mind sports</i> y <i>sports with animals</i>. Respecto a los jugadores, pueden ser <i>single sports</i> o <i>team sports</i>. Ejemplo de cada deporte según el medio de realizarlos:</p> <p><i>physical sports</i>: football, basketball, tennis... <i>motorised sports</i>: car racing, motorcycle... <i>mind sports</i>: chess, checkers... <i>sports with animals</i>: horse riding...</p>		

<u>Actividad: 3 Sesión 2</u>		
Título: What is the correct option?	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 15 minutos
Organización del aula: cada alumno saldrá individualmente a la pizarra a realizar la actividad	Recursos: imágenes de deportes y pizarra digital.	
Objetivo(s) específico(s): asociar el deporte según su nombre a la imagen correspondiente.	Metodología: gamificación	
<p>Descripción de la actividad: Para trabajar el vocabulario, se realizará un ejercicio en la pizarra digital. Los alumnos saldrán individualmente a la pizarra, se les mostrará una imagen de un deporte y deberán escoger correctamente entre las 2 opciones a elegir. Las preguntas estarán relacionadas con: el medio de realizar los deportes y el tipo de deporte según los jugadores.</p>		

<u>Actividad: 4 Sesión 2</u>		
Título: Sports Bingo	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 25 minutos
Organización del aula: cada alumno estará sentado en su sitio habitual.	Recursos: cartulina de bingo para cada alumno	
Objetivo(s) específico(s): reforzar el vocabulario aprendido durante la sesión	Metodología: gamificación	
<p>Descripción de la actividad: la actividad final de la sesión. Con ella se trabajará el vocabulario de los diferentes deportes. Cada alumno tendrá una cartulina con diferentes deportes. Las dos caras de la cartulina tendrán un bingo diferente cada una. 6 deportes por cara. El objetivo es tachar los 6 deportes de cada cara.</p>		

SESSION 3: Daily routines

Sesión 3: DAILY ROUTINES. Materiales en Anexo 3	
<p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none">- Enseñar el vocabulario de las diferentes rutinas y hábitos de higiene del día a día.- Ayudar a conocer estilos de vida saludables y su beneficio en el cuerpo humano.- Ayudar a organizar el día siguiendo un orden de hábitos.- Ejercitar la memoria con juego visual.- Potenciar la imaginación con juego de invención.	<p>Contenidos</p> <p><u>Lengua inglesa</u></p> <p>Bloque 1: comprensión de textos orales</p> <ul style="list-style-type: none">- Estrategias de comprensión: utilización de estrategias básicas para apoyar la comprensión (lectura de imágenes, escucha activa), uso de información previa sobre tipo de tarea y tema. <p>Bloque 2: producción de textos orales</p> <ul style="list-style-type: none">- Planificación: comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea principal y su estructura básica. <p>Bloque 3: comprensión de textos escritos</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificación del tipo de texto, adaptando la comprensión. <p>Bloque 4: producción de textos escritos</p> <ul style="list-style-type: none">- Uso de los conocimientos de cursos anteriores y las propias competencias generales con el fin de realizar eficazmente la tarea.- Uso adecuado de recursos lingüísticos- Interés por escribir de forma clara y con una buena presentación <p><u>Ciencias de la naturaleza</u></p> <p>Bloque 2: el ser humano y la salud</p> <ul style="list-style-type: none">- Hábitos saludables para evitar enfermedades- La función de nutrición en el ser humano

Criterios de evaluación

Lengua inglesa

Bloque 1: comprensión de textos orales

1. Conocer y saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión del sentido general del texto
2. Identificar el sentido general y los puntos principales en textos orales breves y sencillos
3. Identificar aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos sobre vida cotidiana, relaciones interpersonales y comportamiento
4. Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas
5. Distinguir la función comunicativa principal

Bloque 2: producción de textos orales

6. Conocer y saber aplicar las estrategias básicas para producir textos orales
7. Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas
8. Participar en conversaciones breves con intercambio directo de información
9. Hacerse entender en intervenciones breves y sencillas

Bloque 3: comprensión de textos escritos

10. Conocer y saber aplicar las estrategias básicas adecuadas para la comprensión del sentido general
11. Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas
12. Distinguir la función comunicativa principal del texto

Bloque 4: producción de textos escritos

13. Conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos escritos muy breves
14. Conocer aspectos socioculturales y sociolingüísticos y aplicarlos a la producción escrita
15. Valorar la lengua extranjera como instrument de comunicación con otras personas
16. Cumplir la función comunicativa principal del texto escrito

Ciencias de la naturaleza

Bloque 2: el ser humano y la salud

1. Relacionar determinadas practicas de vida con el adecuado funcionamiento del cuerpo, adoptando estilos de vida saludables.

Actividades	Temporalización
Can you guess it?	15 minutos
Daily routine	15 minutos
Looking for the pair	10 minutos
Follow the story	10 minutos

Actividad: 1 Sesión 3		
Título: Can you guess the sport?	Tipo de actividad: introducción	Temporalización: 10 minutos
Organización del aula: los alumnos se juntarán en grupos de 4 personas mínimo y 5 personas máximo.	Recursos: pizarra digital	
Objetivo(s) específico(s): recordar los contenidos de los deportes	Metodología: gamificación	
<p>Descripción de la actividad: se comenzará la sesión recordando deportes, ya que con este ejercicio se pueden crear adivinanzas de ambos temas. En esta actividad, los alumnos se sentarán en grupos de 4/5 personas. El profesor dará pistas sobre un deporte, cada vez más fáciles, con el objetivo de adivinar el deporte. Cada grupo debe intentar adivinar el deporte o el alimento/grupo de alimentos a través de las pistas, que pueden ir acompañadas de imágenes. Se mostrará siempre el texto de la pista en la pizarra para hacerlo más fácil.</p>		

Actividad: 2 sesión 3		
Título: Daily routines	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 15 minutos
Organización del aula: cada alumno estará sentado en su sitio habitual.	Recursos: presentación dinámica con diapositivas.	
Objetivo(s) específico(s): introducir vocabulario relacionado con rutinas buenas para la salud y necesarias en un día cualquiera.	Metodología: magistral, solo para la explicación de los contenidos.	

Descripción de la actividad:
Se realizará una presentación dinámica con todos los hábitos rutinarios más comunes en el día a día. El objetivo es que asocien las expresiones con imágenes para memorizarlas más fácilmente y así poder ponerlas en práctica más adelante.

Ejemplos:

- a) **Get up after (sleeping 8 hours)**
- b) **Take a shower**
- c) **Have breakfast (with fruit and milk)**
- d) **Get dressed**
- e) **Etc...**

Actividad: 3 sesión 3		
Título: Looking for the pair	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 10 minutos
Organización del aula: cada alumno saldrá de manera individual a la pizarra a realizar la actividad.	Recursos: pizarra digital	
Objetivo(s) específico(s): asociar las imágenes de las rutinas con su nombre	Metodología: gamificación	
<p>Descripción de la actividad: para aplicar los conocimientos, se realizará un juego con la pizarra digital. El juego consiste en unir la expresión de la rutina con la imagen correspondiente a la misma. Cada alumno saldrá de forma individual a la pizarra para intentar encontrar el texto asociado a cada imagen. Con este ejercicio se busca trabajar la memoria y la comprensión textual.</p>		

Actividad: 4 sesión 3		
Título: Follow the story	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 10 minutos
Organización del aula: los alumnos se juntarán en grupos de 4/5 personas	Recursos: ayuda visual de las diferentes rutinas que se han enseñado	
Objetivo(s) específico(s): desarrollar el speaking y crear situaciones reales de conversaciones. Reforzar los contenidos trabajados.	Metodología: speaking method	
<p>Descripción de la actividad: para esta actividad, se crearán diferentes grupos. Cada grupo deberá formar una historia de lo que han hecho en el día. Ejemplo: cada miembro del grupo deberá incluir dos acciones y el resto de los miembros seguirán la historia hasta completar el día. Es una actividad oral, para trabajar el speaking. No se necesitará ningún material especial, pero se dará la opción de que los miembros del grupo apunten sus acciones para recordarlas.</p>		

SESSION 4: Let's check your knowledge

Sesión 4: Let's check your knowledge. Materiales en Anexo 4	
<p style="text-align: center;">Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recordar todo el contenido trabajado en las sesiones anteriores con el fin de mantener los conocimientos y el nivel de la clase al día y resolver posibles problemas de aprendizaje. - Potenciar el trabajo en equipo - Trabajar la gramática, la escritura y el lenguaje oral - Fomentar la participación en el aula 	<p style="text-align: center;">Contenidos</p> <p><u>Lengua inglesa</u></p> <p>Bloque 1: comprensión de textos orales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de comprensión: utilización de estrategias básicas para apoyar la comprensión (lectura de imágenes, escucha activa), uso de información previa sobre tipo de tarea y tema. <p>Bloque 2: producción de textos orales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación: comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea principal y su estructura básica. <p>Bloque 3: comprensión de textos escritos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificación del tipo de texto, adaptando la comprensión. <p>Bloque 4: producción de textos escritos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso de los conocimientos de cursos anteriores y las propias

	<p>competencias generales con el fin de realizar eficazmente la tarea.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso adecuado de recursos lingüísticos - Interés por escribir de forma clara y con una buena presentación <p><u>Ciencias de la naturaleza</u></p> <p>Bloque 2: el ser humano y la salud</p> <ul style="list-style-type: none"> - La función de nutrición en el ser humano - Hábitos saludables para prevenir enfermedades
--	--

Criterios de evaluación

Lengua inglesa

Bloque 1: comprensión de textos orales

1. Conocer y saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión del sentido general del texto
2. Identificar el sentido general y los puntos principales en textos orales breves y sencillos
3. Identificar aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos sobre vida cotidiana, relaciones interpersonales y comportamiento
4. Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas
5. Distinguir la función comunicativa principal

Bloque 2: producción de textos orales

1. Conocer y saber aplicar las estrategias básicas para producir textos orales
2. Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas
3. Participar en conversaciones breves con intercambio directo de información
4. Hacerse entender en intervenciones breves y sencillas

Bloque 3: comprensión de textos escritos

1. Conocer y saber aplicar las estrategias básicas adecuadas para la comprensión del sentido general
2. Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas
3. Distinguir la función comunicativa principal del texto

Bloque 4: producción de textos escritos

1. Conocer y aplicar las estrategias básicas para producir textos escritos muy breves
2. Conocer aspectos socioculturales y sociolingüísticos y aplicarlos a la producción escrita

3. Valorar la lengua extranjera como instrument de comunicación con otras personas
4. Cumplir la función comunicativa principal del texto escrito

Ciencias de la naturaleza

Bloque 2: el ser humano y la salud

Relacionar determinadas practicas de vida con el adecuado funcionamiento del cuerpo, adoptando estilos de vida saludables.

Actividades	Temporalización
This or that?	15 minutos
Snakes and ladders	25 minutos
Help me!	20 minutos

Actividad 1 sesión 4

Título: This or that?	Tipo de actividad: introducción	Temporalización: 15 minutos
Organización del aula: se formarán grupos de 4/5 personas	Recursos: pizarra digital	
Objetivo(s) específico(s): recorder conocimientos de el contenido trabajado anteriormente.	Metodología: gamificación	

Descripción de la actividad: para empezar la sesión se realizará un juego de elección. Este juego consistirá en formular una pregunta con dos soluciones posibles y los alumnos deberán elegir la opción correcta. Se realizará por grupos de cuatro o 5 alumnos. El objetivo es recordar conocimientos de todo lo aprendido de una manera sencilla para después entrar en materia más compleja.
(Ver anexo 4)

<u>Actividad 2 session: 4</u>		
Título: snakes and ladders	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 25 minutos
Organización del aula: grupos de 4/5 personas, los mismos que la actividad anterior.	Recursos: tablero virtual de snakes and ladders.	
Objetivo(s) específico(s): reforzar los conocimientos trabajados. Despertar el espíritu de trabajo en equipo.	Metodología: gamificación.	
<p>Descripción de la actividad: se seguirá con los grupos utilizados para el primer juego de la sesión en esta ocasión jugaremos a serpientes y escaleras. El objetivo del juego es llegar a la casilla final del tablero. La dinámica del juego es lanzar un dado y avanzar las casillas correspondientes. Lo que puede suceder es que caigas en la cabeza de una serpiente o en una escalera como lo cual te puede hacer retroceder o avanzar casillas. En las casillas en las que no hay ninguna de estas dos se debe responder una pregunta. Cada grupo podrá responder máximo una pregunta o tirar dos veces del dado.</p>		

<u>Actividad 3 session: 4</u>		
Título: Help me!	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 20 minutos
Organización del aula: mismos grupos de 4/5 alumnos que en las actividades anteriores.	Recursos: Hoja de actividades	
Objetivo(s) específico(s): trabajar la creación de textos escritos, trabajar el vocabulario de rutinas, así como el de alimentos y deporte.	Metodología: gamificación.	
<p>Descripción de la actividad: esta será la última actividad (se realizará por grupos) en esta sesión. Cada grupo tendrá una hoja con un personaje. Este personaje les contará los planes que tiene para el día y el objetivo será organizar su rutina sus hábitos y sus actividades, todas ellas relacionadas con comida deportes e higiene. Deberán preparar su día desde por la mañana hasta por la noche. El ejercicio consistirá en completar una hoja de ejercicios, en la cual se incluirán todas las opciones de vocabulario para completar y ordenar, rellenando huecos con las expresiones.</p>		

SESSION 5: Discover your body!

Sesión 5: DISCOVER YOUR BODY. Materiales en Anexo 5	
<p>Objetivos específicos</p> <p>Aprender las partes básicas del cuerpo humano en la lengua extranjera y su localización con el objetivo de comprender el cuerpo y su funcionamiento.</p> <p>Aprender las diferentes expresiones para expresar dolor o enfermedades en la lengua extranjera.</p> <p>Descubrir cuáles son los 5 sentidos del cuerpo humano en la lengua extranjera.</p>	<p>Contenidos</p> <p>Bloque 1: comprensión de textos orales</p> <ul style="list-style-type: none">- Estrategias de comprensión: utilización de estrategias básicas para apoyar la comprensión (lectura de imágenes, escucha activa), uso de información previa sobre tipo de tarea y tema. <p>Bloque 2: producción de textos orales</p> <ul style="list-style-type: none">- Planificación: comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea principal y su estructura básica. <p>Bloque 3: comprensión de textos escritos</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificación del tipo de texto, adaptando la comprensión. <p>Bloque 4: producción de textos escritos</p> <ul style="list-style-type: none">- Uso de los conocimientos de cursos anteriores y las propias competencias generales con el fin de realizar eficazmente la tarea.- Uso adecuado de recursos lingüísticos- Interés por escribir de forma clara y con una buena presentación <p><u>Ciencias de la naturaleza</u></p> <p>Bloque 2: el ser humano y la salud</p> <ul style="list-style-type: none">- El cuerpo humano y su funcionamiento

Criterios de evaluación

Lengua inglesa

Bloque 1: comprensión de textos orales

Identificar el sentido general, la información esencial y la mayoría de los puntos principales en textos orales breves.

Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas.

Distinguir la función comunicativa principal.

Bloque 2: producción de textos orales

Conocer y saber aplicar las estrategias básicas para producir textos orales breves.

Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas.

Bloque 3: comprensión de textos escritos

Identificar el sentido general y las ideas principales en textos impresos o digitales.

Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas.

Distinguir la función comunicativa principal del texto.

Ciencias de la naturaleza

Bloque 2: el ser humano y la salud

Relacionar determinadas prácticas de vida con el adecuado funcionamiento del cuerpo, adoptando estilos de vida saludables.

Actividades	Temporalización
OUR BODY	15 MINUTOS
I HAVE A PAIN	5 MINUTOS
LINK THE PARTS OF THE BODY	15 MINUTOS
THE 5 SENSES	15 MINUTOS

<u>Actividad 1 session: 5</u>		
Título: Our body	Tipo de actividad: introducción	Temporalización: 15 minutos
Organización del aula: cada alumno estará sentado de manera individual.	Recursos: presentación digital, pizarra digital.	
Objetivo(s) específico(s): presentar los contenidos sobre el cuerpo humano.	Metodología: para esta actividad (presentación) se llevará a cabo método magistral.	
Descripción de la actividad: se realizará una presentación de Genial.ly con partes del cuerpo básicas para el nivel de primaria correspondiente. Se realizará trabajo oral, haciendo que los alumnos repitan varias veces los nombres, señalando el docente cada parte del cuerpo para dar ayuda visual.		

<u>Actividad 2 session: 5</u>		
Título: I have a pain...	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 5 minutos
Organización del aula: cada alumno estará sentado individualmente.	Recursos: no se necesitarán materiales especiales, pero se pueden mostrar las diferentes partes del cuerpo en la pizarra como apoyo.	
Objetivo(s) específico(s): trabajar el lenguaje oral, reforzar el aprendizaje de las partes del cuerpo.	Metodología: enfoque comunicativo, trabajo oral basado en situaciones cotidianas.	
Descripción de la actividad: esta actividad sirve para trabajar diferentes lesiones o problemas que se puede tener en cada parte del cuerpo. Para empezar, se dará voz a cada alumno para que digan la frase “I have a pain on my...” completándola con una parte del cuerpo.		
Se añadirán 3 lesiones especiales, como son: sprained ankle, shore throat y stomach ache. Se buscará hacer frases repetitivas para memorizar la estructura gramatical		

<u>Actividad 3 session: 5</u>		
Título: link the parts of the body	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 15 minutos
Organización del aula: cada alumno saldrá individualmente a la pizarra a realizar la actividad.	Recursos: pizarra digital y mapa del cuerpo humano.	
Objetivo(s) específico(s): asociar correctamente las partes del cuerpo a su ubicación, trabajar el vocabulario.	Metodología: gamificación	
Descripción de la actividad: esta actividad será de participación individual. Cada alumno saldrá a la pizarra digital y deberá unir la palabra de la parte del cuerpo que le diga el docente con su posición correcta.		

<u>Actividad 4 session: 5</u>		
Título: the 5 senses	Tipo de actividad: rutina, introducción, refuerzo, relajación, otras	Temporalización: 15 minutos
Organización del aula: cada alumno realizará la actividad individualmente.	Recursos: diapositivas dinámicas, juego de union individual.	
Objetivo(s) específico(s): trabajar el vocabulario de los 5 sentidos.	Metodología: gamificación.	
Descripción de la actividad: habiendo trabajado las partes básicas del cuerpo, se trabajarán los 5 sentidos utilizando los órganos trabajados anteriormente. Una diapositiva de Genial.ly y, más adelante, un juego de unir términos para cada alumno será el contenido.		

SESSION 6: remember the progress

Sesión 6: REMEMBER THE PROGRESS	
<p>Objetivos específicos</p> <p>Recordar todo el vocabulario trabajado hasta ahora en todas las sesiones.</p>	<p>Contenidos</p> <p>Bloque 1: comprensión de textos orales</p> <ul style="list-style-type: none">- Estrategias de comprensión: utilización de estrategias básicas para apoyar la comprensión (lectura de imágenes, escucha activa), uso de información previa sobre tipo de tarea y tema. <p>Bloque 2: producción de textos orales</p> <ul style="list-style-type: none">- Planificación: comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea principal y su estructura básica. <p>Bloque 3: comprensión de textos escritos</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificación del tipo de texto, adaptando la comprensión. <p>Bloque 4: producción de textos escritos</p> <ul style="list-style-type: none">- Uso de los conocimientos de cursos anteriores y las propias competencias generales con el fin de realizar eficazmente la tarea.- Uso adecuado de recursos lingüísticos- Interés por escribir de forma clara y con una buena presentación <p><u>Ciencias de la naturaleza</u></p> <p>Bloque 2: el ser humano y la salud</p> <ul style="list-style-type: none">- La función de nutrición en el ser humano- Hábitos saludables para prevenir enfermedades- El cuerpo humano y su funcionamiento

Criterios de evaluación

Bloque 1: comprensión de textos orales

Conocer y saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión del sentido general del texto.

Identificar el sentido general y los puntos principales de textos orales breves.

Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación.

Bloque 2: producción de textos orales

Conocer y saber aplicar las estrategias básicas para producir textos orales monológicos.

Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación.

Hacerse entender en intervenciones breves.

Bloque 3: comprensión de textos escritos

Conocer y saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión del sentido general y puntos principales del texto.

Identificar el sentido general y las ideas principales en textos impresos o digitales.

Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación.

Ciencias de la naturaleza

Bloque 2: el ser humano y la salud

Relacionar determinadas practicas de vida con el adecuado funcionamiento del cuerpo, adoptando estilos de vida saludables.

Actividades	Temporalización
CLASSIFY THE FOOD	10 MINUTOS
GUESS THE SPORT	15 MINUTOS
WORK THE ROUTINES	20 MINUTOS
BODY BINGO	15 MINUTOS

Actividad 1 session: 6

Título: classify the food	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 10 minutos
Organización del aula: se formarán grupos de 4/5 personas.	Recursos: cartulina tamaño folio, fotos pequeñas de los alimentos, pegamento para colocarlos en la cartulina (una vez el docente haya corregido el trabajo).	
Objetivo(s) específico(s): reforzar el aprendizaje de los alimentos, saber diferenciar los alimentos según su grupo.	Metodología: gamificación	

Descripción de la actividad: **esta será una actividad en grupos. 4 grupos de 5 personas. La actividad consistirá en colocar diferentes alimentos en su lugar correspondiente en una tabla con los 5 tipos de alimentos diferentes. 5 alimentos de cada grupo bastarán, ya que cada alumno deberá colocar un alimento en su lugar. Podemos tomar como referencia la pirámide alimenticia para la tabla clasificatoria.**

Actividad 2 session: 6

Título: guess the sport	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 15 minutos
Organización del aula: se formarán grupos de 4/5 personas.	Recursos: ayuda visual de las preguntas en la pizarra.	
Objetivo(s) específico(s): trabajar el lenguaje oral, trabajar el desarrollo de la lógica a través de preguntas.	Metodología: enfoque comunicativo	

Descripción de la actividad:

Esta actividad será realizada en grupos también. Saldrá un grupo entero delante de la clase. Este grupo deberá adivinar un deporte formulando una serie de preguntas, utilizando el vocabulario de deportes y del cuerpo trabajado. El deporte se mostrará previamente al resto de la clase. Las respuestas a las preguntas se irán acumulando en la pizarra digital para ayudar a los alumnos a pensar.

Is it a single or a team sport?

Is it a physical sport? Mental, animals, motor?

Do we use our arms?

Do we use our legs?

Final question. Example: is it football?

<u>Actividad 3 session: 6</u>		
Título: work the routines	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 20 minutos
Organización del aula: cada alumno estará sentado individualmente	Recursos: diapositivas y plantillas Plickers	
Objetivo(s) específico(s): reforzar los conocimientos trabajados sobre las rutinas, comprender la importancia de llevar hábitos saludables.	Metodología: gamificación	
Descripción de la actividad: en esta actividad se llevará a cabo un Plickers para recordar todas las rutinas y hábitos de higiene. Participarán todos los alumnos a la vez y se corregirán los fallos entre todos.		

<u>Actividad 4 session: 6</u>		
Título: Body Bingo	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 15 minutos
Organización del aula: cada alumno estará sentado individualmente	Recursos: plantillas de bingo	
Objetivo(s) específico(s): trabajar el vocabulario del cuerpo.	Metodología: gamificación	
Descripción de la actividad: para terminar la sesión, se realizará un bingo de las partes del cuerpo. De esta manera, los alumnos recordarán el nombre asociándolo a la imagen.		

SESSION 7: The Final Contest

Sesión 7: THE FINAL CONTEST	
<p>Objetivos específicos</p> <p>Trabajar todos los contenidos trabajados en las sesiones anteriores y asentar lo aprendido.</p> <p>Reflexionar sobre la temática del trabajo y apreciar su importancia.</p>	<p>Contenidos</p> <p>Bloque 1: comprensión de textos orales</p> <ul style="list-style-type: none">- Estrategias de comprensión: utilización de estrategias básicas para apoyar la comprensión (lectura de imágenes, escucha activa), uso de información previa sobre tipo de tarea y tema. <p>Bloque 2: producción de textos orales</p> <ul style="list-style-type: none">- Planificación: comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea principal y su estructura básica. <p>Bloque 3: comprensión de textos escritos</p> <ul style="list-style-type: none">- Identificación del tipo de texto, adaptando la comprensión. <p>Bloque 4: producción de textos escritos</p> <ul style="list-style-type: none">- Uso de los conocimientos de cursos anteriores y las propias competencias generales con el fin de realizar eficazmente la tarea.- Uso adecuado de recursos lingüísticos- Interés por escribir de forma clara y con una buena presentación <p><u>Ciencias de la salud</u></p> <p>Bloque 2: el ser humano y la salud</p> <ul style="list-style-type: none">- La función de nutrición en el ser humano- Hábitos saludables para prevenir enfermedades- El cuerpo humano y su funcionamiento

Criterios de evaluación

Bloque 1: comprensión de textos orales

Conocer y saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para comprender el sentido general.

Identificar el sentido general y los puntos principales en textos orales breves.

Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas.

Distinguir la función comunicativa principal.

Bloque 2: producción de textos orales

Conocer y saber aplicar las estrategias básicas para producir textos orales breves.

Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas.

Hacerse entender en intervenciones breves y sencillas.

Bloque 3: comprensión de textos escritos

Conocer y saber aplicar las estrategias básicas más adecuadas para la comprensión del sentido general del texto.

Identificar el sentido general y las ideas principales en textos impresos o digitales.

Valorar la lengua extranjera como instrumento de comunicación con otras personas.

Distinguir la función comunicativa principal del texto.

Ciencias de la naturaleza

Bloque 2: el ser humano y la salud

Relacionar determinadas practicas de vida con el adecuado funcionamiento del cuerpo, adoptando estilos de vida saludables.

Actividades	Temporalización
HEALTH AND BODY TRIVIAL	45 MINUTOS
REFLEXIÓN FINAL	15 MINUTOS

Actividad 1 session: 7

Título: Health and Body Contest	Tipo de actividad: refuerzo	Temporalización: 45 minutos
Organización del aula: los alumnos estarán trabajando en grupos de 4/5 personas.	Recursos: pizarra digital	
Objetivo(s) específico(s): trabajar de manera definitiva todo el contenido de las sesiones anteriores.	Metodología: gamificación.	

Descripción de la actividad: **Esta es la sesión final de la unidad didáctica. Se jugará a un concurso de preguntas personalizado, con temáticas diferentes: alimentos, deportes, rutinas y el cuerpo. Se formarán grupos. Cada grupo debe contestar correctamente a 4 preguntas de cada temática para conseguir 1 punto. El primer grupo en llegar a 4 puntos, ganará. Como máximo se pueden contestar a dos preguntas por turno, siempre que se acierte la primera pregunta formulada. Cada vez responderá un alumno diferente la pregunta del docente, teniendo 30 segundos para discutirla con su grupo.**

<u>Actividad 2 session: 8</u>		
Título: Reflexión final	Tipo de actividad: relajación	Temporalización: 15 minutos
Organización del aula: cada alumno estará sentado individualmente y el docente comentará con todos acerca del contenido aprendido.	Recursos: conversación	
Objetivo(s) específico(s): reflexionar acerca de lo aprendido y apreciar la utilidad y la importancia de la salud en la vida.	Metodología: enfoque comunicativo	
<p>Descripción de la actividad: se mantendrá una pequeña conversación en forma de reflexión final con el alumnado. Lo que se pretende es intentar generar conversaciones fluidas con los alumnos y trabajar el speaking mientras se analiza la importancia del Proyecto y de los contenidos. Se busca que los alumnos se den cuenta de la importancia que tienen la alimentación, el deporte y los hábitos saludables en nuestras vidas.</p> <p>Se intentará marcar un guión grammatical para ayudar a los alumnos a responder a las preguntas. Ejemplos: What do you think about health? – My opinion is/I think that... Do you usually play any sport? – I use to play..... sometimes Do you have any daily routine? Do you think they are important? – Everyday, I use to...</p>		

6. CONCLUSIÓN

Con este trabajo se ha mostrado un ejemplo de propuesta didáctica para la asignatura de lengua extranjera: inglés, utilizando como metodología principal la gamificación y complementando otros recursos como el TPR y el enfoque comunicativo.

En todo momento su busca realizar actividades de aprendizaje activo, realizando juegos y retos que motiven al alumnado, además de ciertas actividades en las que tengan que resolver problemas o situaciones que pueden surgir en la vida cotidiana (por ejemplo, la alimentación o la rutina diaria). A cualquier alumno le gustaría recordar su etapa escolar como un periodo donde ha disfrutado, ha jugado, se ha divertido y, sobre todo, ha aprendido con ello.

En la propuesta didáctica de este trabajo se pretende buscar esa sensación, aprender disfrutando. Si a esto se le añaden juegos y actividades de trabajo en equipo, los alumnos recordarán esta etapa de aprendizaje como una de las mejores de sus vidas, consiguiendo además el objetivo educativo.

Si bien es una metodología que lleva mucho tiempo de preparación para dejar todos los puntos listos, si se da con la tecla y con las actividades adecuadas todo fluye solo. Los alumnos se adaptan a la temática propuesta y el docente trabajará mucho mejor con ellos y viceversa. La palabra clave es conexión.

A mayores, se quiere subrayar la presencia de actividades variadas, utilizando material tradicional como el papel y material moderno y tecnológico, como puede ser la pizarra digital. También es importante incluir material tecnológico en la educación, ya que cada vez hay más tecnología en todos los ámbitos de la vida y las nuevas generaciones van a necesitar ese conocimiento en su día a día.

Por último, citar la importancia de saber acostumbrarse, actualizarse y mejorar constantemente el método de enseñanza de los docentes a los tiempos y costumbres de su época. La educación es un claro ejemplo de ello, el pilar en el que se basa la sociedad de cada época. El mundo y la sociedad están en constante evolución y la educación no es menos. Según la educación que proporcionen los docentes, se conseguirá una mejor transmisión de valores y una mejor formación de personas. La educación es el pilar de la sociedad, y se debe adaptar al momento de la historia para lograr un mayor impacto en la humanidad.

7. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

Bibliografía

1. JOHNSON, Keith & MORROW, Keith (eds.) (1981). *Communication in the classroom: application and methods for a communicative approach*, London: Longman.
2. Marczewski, A., (2013). *Gamification, a simple introduction*.
https://books.google.es/books?id=IOu9kPjIIndYC&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Andrzej+Marczewski%22&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Webgrafía

1. Revista, U., 2021. **Actividades para trabajar la alimentación saludable en Primaria**. [Acceso 18 noviembre 2021].
<https://www.unir.net/educacion/revista/actividades-trabajar-alimentacion-saludable/>
2. Magisnet. 2020. **El alumno, protagonista de su aprendizaje**. [Acceso 19 septiembre 2021].<https://www.magisnet.com/2020/12/el-alumno-protagonista-de-su-aprendizaje-desde-infantil/>
3. Pedagógico, E., 2020. [Acceso 19 septiembre 2021].
https://www.youtube.com/watch?v=OaK_QWI6A-c&ab_channel=Equipopedag%C3%B3gico
4. (Rabel, G., 2020). **Estrategias para convertir a los alumnos en protagonistas de su propio aprendizaje**. [Acceso 19 octubre 2021].
<https://docentesaldia.com/2020/06/14/estrategias-para-convertir-a-los-alumnos-en-protagonistas-de-su-propio-aprendizaje/>
5. EDUCACIÓN 3.0. 2020. **Fomenta hábitos saludables entre tus alumnos con estos recursos**. [Acceso 18 noviembre 2021].
<https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/habitos-saludables-alumnos/>

6. Uplfamily. 2021. **Principales Hábitos saludables para niños de Primaria** [Acceso 18 noviembre 2021].
<https://universidaddepadres.es/principales-habitos-saludables-para-ninos-de-primaria/>
7. (López Vásquez, I. 2021). **Aprende hábitos saludables en el colegio.** [Acceso 18 noviembre 2021].
<https://www.hacerfamilia.com/educacion/aprende-habitos-saludables-colegio-20180906144636.html>
8. Portal de Salud de la Junta de Castilla y León. 2022. **La salud en la escuela.**
<https://www.saludcastillayleon.es/es/protege-salud/salud-infantil/salud-escuela>
[Acceso 15 junio 2022].
9. CMD Sport. 2022. **España tercer país europeo con mayor índice de obesidad infantil y juvenil - CMD Sport.**
[https://www.cmdsport.com/multideporte/actualidad-multideporte/la-obesidad-infantil-juvenil-espana-llega-al-142-las-peores-europa/#:~:text=\(14%2D1%2D2022\),h%C3%A1bitos%20alimenticios%20y%20el%20sedentarismo](https://www.cmdsport.com/multideporte/actualidad-multideporte/la-obesidad-infantil-juvenil-espana-llega-al-142-las-peores-europa/#:~:text=(14%2D1%2D2022),h%C3%A1bitos%20alimenticios%20y%20el%20sedentarismo) [Acceso 15 junio 2022].
10. Eden Springs. 2022. **Concepto de salud: su evolución.** [online]
<https://www.aguaeden.es/blog/concepto-de-salud-su-evolucion> [Acceso 15 junio 2022].
11. Asher, J., 2022. **Total Physical Response - Wikipedia, la enciclopedia libre.** [online] https://es.wikipedia.org/wiki/Total_Physical_Response [acceso 15 Junio 2022].
12. Cvc.cervantes.es. 2022. *CVC. Diccionario de términos clave de ELE. Método gramática-traducción.* [online]
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/metodo_gramaticatrad.htm [Acceso 15 junio 2022].
13. Martin, J., 2021 <https://www.rtve.es/noticias/20210904/colegios-bilingues-analisis-funcionamiento-expertos/2157041.shtml#:~:text=El%20Programa%20Biling%C3%BCe%20com>

- [enz%C3%B3%20en.aquellos%20a%C3%B1os%20es%20algo%20innegable](#)
[Acceso 27 junio 2022].
14. Fernandez, J., 2021. *El fracaso del bilingüismo en el colegio: “Los padres ahora buscan centros donde no se imparta”*. [online] El Español. https://www.elespanol.com/castilla-y-leon/region/20211009/fracaso-bilinguismo-colegio-padres-centros-no-imparta/617938493_0.html [Acceso 27 junio 2022].
 15. Cvc.cervantes.es. 2022. *CVC. Diccionario de términos clave de ELE. Enfoque comunicativo*. [online] https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/enfoque_comunicativo.htm [Acceso 12 junio 2022].
 16. Cvc.cervantes.es. 2022. *CVC. Diccionario de términos clave de ELE. Respuesta Física Total*. [online] https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/respuestafisicatotal.htm [Acceso 9 junio 2022].
 17. BrainsPro. 2022. *8 usos de la gamificación para mejorar la calidad del aprendizaje*. [online] <https://brainspro.com/usos-de-la-gamificacion/> [Acceso 27 junio 2022].
 18. 2022. *Educación 3.0. 9 beneficios de la gamificación en la educación* [online] <https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/beneficios-de-la-gamificacion/> [Acceso 17 junio 2022].
 19. idDOCENTE. 2019. *Competitividad en el aula: ¿Sana o insana? | idDOCENTE*. [online] <https://iddocente.com/competitividad-aula-sana-o-insana/> [Acceso 15 junio 2022].
 20. Barrio, J., 2019. *Salud escolar, clave para prevenir la enfermedad en el entorno educativo - Blog del médico de familia Jaime Barrio*. [online] Blog del médico de familia Jaime Barrio. <https://blogs.medicinatelevision.tv/medicofamiliajaimebarrio/salud-escolar-clave-para-prevenir-la-enfermedad-en-el-entorno-educativo/> [Acceso 13 junio 2022].
 21. Estadisticas.mecd.gob.es. 2019. *Estadísticas de Educación. EDUCAbase*. [online] <http://estadisticas.mecd.gob.es/EducaDynPx/educabase/index.htm?type=pcaxis&path=/no-universitaria/alumnado/lenextran/2019-2020/Ingens/&file=pcaxis&l=s0> [Acceso 20 junio 2022].
 22. 2021. *El bilingüismo pierde adeptos entre los colegios de Castilla y León*. [online] <https://www.tribunasalamanca.com/noticias/28529/el-bilinguismo-pierde-adeptos-entre-los-colegios-de-castilla-y-leon> [Acceso 15 junio 2022].

8. ANEXOS

Cómo aplicar en el aula el aprendizaje basado en juegos

La aplicación de la "gamificación" en el aula debe servir para motivar a los alumnos y darles el control de su aprendizaje. Para ello, es fundamental integrar el juego en la programación del curso.



SESIÓN 1. Anexo 1

Follow the food y Flaschcards Up. 4 imágenes.





SESSION 2. Anexo 2

What is the correct option?

1. TENNIS



2. HOCKEY



3. ATHLETISM



4. FORMULA 1



5. SCRABBLE



SPORTS BINGO

SPORTS BINGO



SESSION 3. Anexo 3

Refreshing sports



Can you guess it?

1. (Tennis)
 - It can be an individual or a team sport.
 - It is a physical sport
 - You have to use a racquet
 - Nadal is good at this sport
2. (Basketball)
 - It is a team sport
 - You should be tall to play this sport
 - You must bounce the ball to move
 - You have to shoot the ball to a basket
3. (Formula 1)
 - It is a motor sport
 - You have to be the fastest to win
 - You drive a car

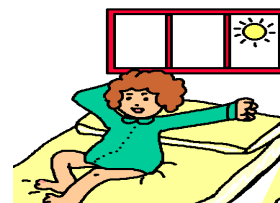
Looking for the pair



GET UP



GET DRESSED



BRUSH YOUR TEETH







WASH YOUR HANDS



TAKE A SHOWER

SESSION 4. Anexo 4

This or that? (PLICKERS)

<p>Which one is a carbohydrate?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>A</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>B</p> </div> </div>	<p>Which one is a vegetable?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>A</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>B</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>C</p> </div> </div>
--	--

Snakes and ladders

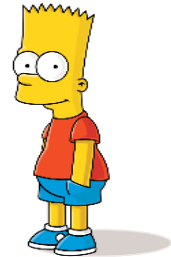
26	27	28	29	30
21	22	23	24	25
16	17	18	19	20
11	12	13	14	15
6	7	8	9	10
1	2	3	4	5

Ejemplos de preguntas: *Is the apple a protein food? What is the function of fats? Is it chess a team sport?*

SESSION 4. Actividad 3. HELP ME

Have breakfast Get dressed Get up Go to school Do my homework
Brush my hair Brush my teeth Have lunch
Have dinner Play sports Go to bed Take a shower

Help me placing the routines in the correct order!



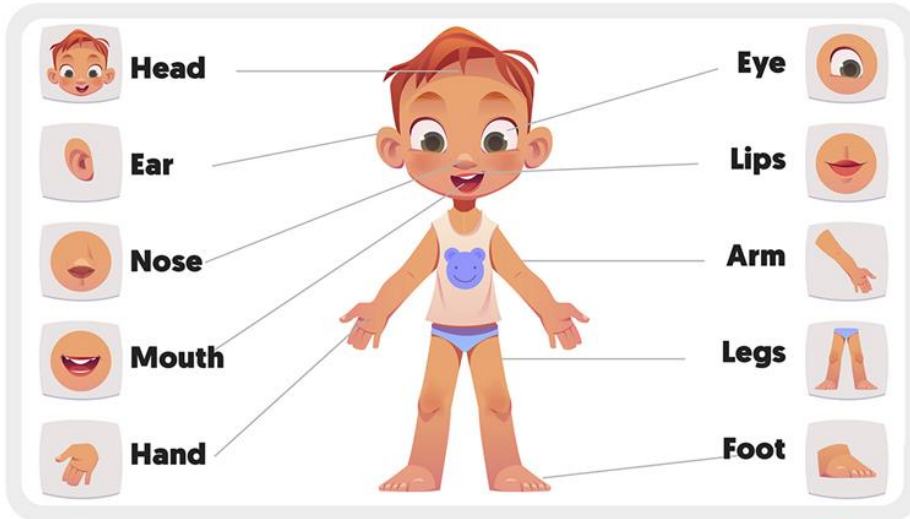
When It's 8.00 am, I _____ from my bed. To be clean, I _____. After that, I _____ and I _____. Later, to take energy, I _____. After eating this, I have to _____.

I have to study, so I _____. After school, I go to _____. After eating, I _____ before going to the park. When I go to the park, I always _____, like football or basketball.

To finish the day, I take a shower after sport, and I _____ to take energy again. I am very tired after a long day, so I _____. See you tomorrow!

SESSION 5

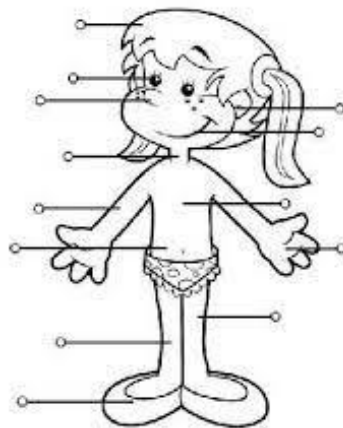
PARTES DEL CUERPO EN INGLÉS



Glosario de términos educativos de © www.proferrecursos.com

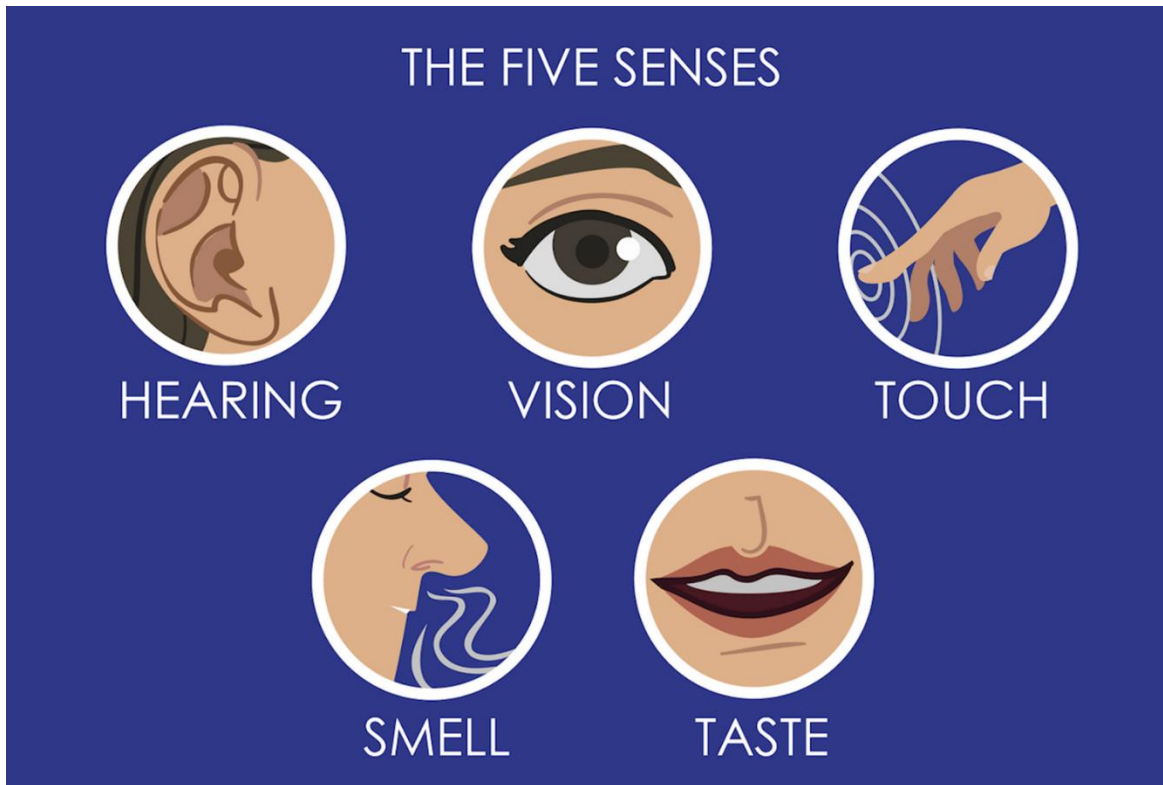


Link the parts of the body



Hand, foot, hip, mouth, knee, leg, nose, eye, ear, head, arm.

The 5 senses



SMELL



TASTE



TOUCH



HEARING



VISION
SESSION 6



Classify the food

PROTEINS	FRUITS	VEGETABLES	CEREALS	FATS AND OILS

Work the routines (Plickers)

After I WAKE UP, I ... from bed

- A GO UP
- B GET UP
- C GO DOWN
- D GET DOWN

Last things we make on the day are...

- A Have breakfast and go to bed
- B Have dinner and go to bed
- C Take a shower and go to the park

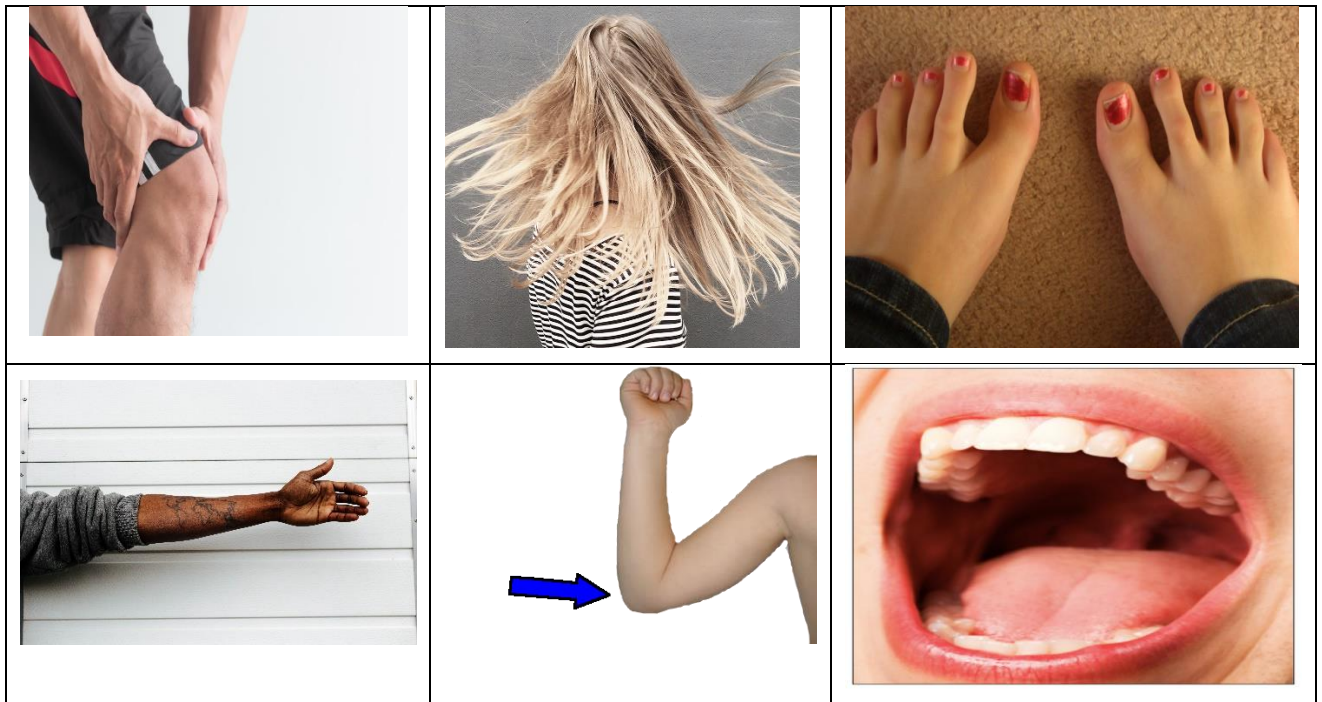
The first thing I eat on the day is my...

- A DINNER
- B LUNCH
- C BREAKFAST

Shuffle Add Choice

Body bingo

BODY BINGO



SESSION 8

The final contest

GROUP 1	GROUP 2	GROUP 3	GROUP 4	GROUP 5
0/4 FOOD 0/4 SPORTS 0/4 ROUTINE 0/4 BODY	0/4 FOOD 0/4 SPORTS 0/4 ROUTINE 0/4 BODY	0/4 FOOD 0/4 SPORTS 0/4 ROUTINE 0/4 BODY	0/4 FOOD 0/4 SPORTS 0/4 ROUTINE 0/4 BODY	0/4 FOOD 0/4 SPORTS 0/4 ROUTINE 0/4 BODY

Ejemplos

Food question: which food is more important: proteins or cereals?

Sports question: what are the possibilities to play a sport, talking about the players?

Routine question: how many hours do we have to sleep to be healthy?

Body question: which one is in our arms: knee or elbow?