



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA  
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

# **EMPLEAR LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA PARA EL TERCER CURSO DE PRIMARIA: LENGUA INGLESA**

**TRABAJO FIN DE GRADO  
EDUCACIÓN PRIMARIA  
MENCIÓN EN LENGUA EXTRANJERA INGLÉS**

**AUTOR: M<sup>a</sup> JOSÉ GONZÁLEZ GUTIÉRREZ  
TUTORA: ANA DE LA RÚA PÉREZ**

**Palencia, 23 de junio de 2023**



# ÍNDICE

1. RESUMEN.....	3
2. INTRODUCCIÓN.....	4
3. OBJETIVOS.....	6
4. JUSTIFICACIÓN.....	7
5. MARCO TEÓRICO.....	10
5.1 ¿En qué consiste la gamificación?.....	10
5.2. ¿Cómo se aplican estos elementos en un aula de Ed. Primaria?.....	16
5.3. Aplicación de la gamificación en la enseñanza de una lengua extranjera.....	20
5.4 Gamificación en el aula (ejemplos).....	22
6. PROPUESTA DE APLICACIÓN.....	23
6.1 Justificación.....	23
6.2 “World of animals”: Unidad didáctica basada en la gamificación.....	24
6.3 Contexto escolar: Características generales.....	24
6.4 Contexto de aula: Características generales.....	25
6.5 Objetivos.....	26
6.6 Competencias.....	27
6.7 Contenidos.....	29
6.8 Estándares de aprendizaje evaluables.....	29
6.9 Rutinas.....	30
6.11 Desarrollo de las actividades.....	33
6.12 Evaluación.....	40
7. CONCLUSIONES.....	42
8. BIBLIOGRAFÍA.....	44
9. ANEXOS.....	49



## 1. RESUMEN

El siguiente proyecto tiene como eje central el uso de la gamificación en la enseñanza de la lengua inglesa en Educación Primaria. Se ha realizado una investigación acerca de este concepto y de lo que significa, de los distintos elementos que forman parte del juego y de cómo utilizar las distintas estrategias para gamificar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Esta base teórica nos sirve para diseñar una propuesta didáctica donde la gamificación se aplica para facilitar la adquisición de una lengua extranjera, en este caso inglés. También se incluyen unas reflexiones que sirven como conclusión al proyecto, en las que se valora la aplicación de esta metodología en el aula para fomentar la implicación y la motivación del alumnado, así como sus limitaciones.

**Palabras clave:** gamificación, motivación, metodología, inglés, proyecto, reflexiones.

## ABSTRACT

The following project focuses on the use of gamification in the English teaching process in Primary Education. Research has been carried out about this concept and what it means, the different elements that are part of the game and how to use different strategies to gamify the teaching – learning process. This theoretical basis is used to design a didactical Proposal where gamification is applied to facilitate the acquisition of a foreign language, in this case English. We also include some reflections that serve as conclusion to the project, in which we evaluate the application of this methodology in the classroom to promote the involvement and motivation of students, as well as its limitations.

**Keywords:** gamification, motivation, methodology, English, project, reflections.



## 2. INTRODUCCIÓN

El juego forma parte de la vida de las personas, especialmente de la de los niños y niñas. Las nuevas tecnologías han influido de sobremanera desde que comenzó la década de los 2000, ampliando todas las ofertas que estas nos ofrecían hasta llegar a lo que conocemos hoy en día. ¿Qué hace que los juegos llamen tanto la atención de los niños para que se involucren en una actividad hasta el punto de pasarse horas jugando? Esto es algo que nos plantea la gamificación, una metodología que nos permite ampliar el conocimiento y los elementos que forman parte del juego para llevarlos a entornos no lúdicos, consiguiendo así una mayor motivación y participación por parte del alumnado.

En este proyecto nos centramos en atender a las posibilidades que la gamificación nos ofrece y a su práctica en Educación Primaria, concretamente en la enseñanza de la lengua extranjera inglés. Se busca que la tarea educativa se convierta en algo llamativo y atractivo para el alumnado, algo que les permita implicarse de manera completa y que requiera de concentración e involucración de maneras iguales; esto nos parece muy necesario para la adquisición de una lengua puesto que a veces puede parecer más complicado de lo que es y se pierde el interés rápidamente.

Se podría decir que esta metodología, si se aplica a la enseñanza de la lengua inglesa, haría que aumente la eficacia en el método de enseñanza – aprendizaje, puesto que a través de la gamificación se podría responder a las peticiones que esta sociedad nos plantea y que cada día son más exigentes.

El proyecto está dividido en varias partes, siendo la primera en la que se realiza una investigación sobre “*qué es la gamificación*” utilizando la información que proviene de diferentes recursos. Las distintas teorías del juego nos permitirán deducir cómo se plantean los diversos autores, el uso del juego y su implementación desde que nacemos y cómo este nos acompaña a lo largo de la vida, formando parte del proceso de enseñanza – aprendizaje; y los beneficios y desventajas que nos permitirán deducir cuales serán las posibilidades del empleo de esta metodología en un aula de Educación Primaria.

En la segunda parte nos centramos en el diseño de la propuesta didáctica donde, basándonos en la fundamentación teórica previamente descrita, seleccionaremos los distintos elementos del juego que son más idóneos para la enseñanza de la lengua inglesa para crear un entorno de juego donde el alumnado se implique en el aprendizaje. Para



realizar este proyecto se han tenido en cuenta los objetivos, los estándares de aprendizaje y los contenidos que vienen recogidos en la ley educativa.

Y, por último, se incluye el apartado de las conclusiones, cuyo objetivo es reflexionar sobre las posibilidades e inconvenientes que ofrece la gamificación en un entorno educativo, valorando los objetivos planteados al realizar este proyecto.



### 3. OBJETIVOS

Este proyecto está estructurado en diferentes partes que nos permite diferenciar, a continuación, los distintos objetivos que se pretende conseguir.

En la parte de **fundamentación teórica** se procura:

- Conocer la gamificación como una metodología para integrarlo como método de aprendizaje en un aula.
- Entender el concepto de gamificación desde diferentes enfoques para obtener una definición exacta y general de éste mismo.
- Investigar sobre las diversas posibilidades y aplicaciones que la gamificación ofrece en Educación Primaria.
- Obtener motivación en el alumnado a la hora de aplicar la técnica de la gamificación.

En cuanto al marco teórico, éste va a ser la base sobre la que cimentar la propuesta de intervención didáctica, con los que se procura alcanzar los siguientes objetivos:

- Trazar un proyecto que permita aplicar la técnica de la ludificación, logrando que el alumno se involucre en el aprendizaje en el aula.
- Escoger partes del juego que atiendan a las necesidades para efectuar el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

Y, por último, en cuanto a las **conclusiones**, los objetivos son:

- Evaluar el uso de la gamificación en las aulas de Educación Primaria.
- Señalar las ventajas y desventajas que tiene el uso de este método en Educación Primaria.



#### 4. JUSTIFICACIÓN

No se puede hablar de las personas sin hablar del juego, puesto que es una acción que se manifiesta en los seres humanos desde que nacen y que se va desarrollando y lo acompaña a lo largo de toda su vida y que, no solo es una fuente de entretenimiento, sino que también lo ayuda a desarrollarse como persona de una manera más lúdica.

Jugar se define como hacer algo que te va a proporcionar placer y que no se debe esperar nada a cambio, solo el reto de poder hacerlo y divertirse por esa acción. Cuando nacemos, tenemos actitudes como manipular objetos, experimentar con cada cosa que nos rodea, descubrir y expresarse a través del tacto, pero que todo engloba el término *jugar*, siendo una actividad fundamental en la vida del infante.

El juego no es solo un motivo que nos aporta felicidad y satisfacción cuando lo realizamos, sino que permite que nos desarrollemos como personas, siendo imprescindible para su crecimiento, no solo físico, sino que también mental, que les va a ayudar a poder relacionarse con sus iguales y expresar sus sentimientos a través de él.

Es por eso que se debe incluir el juego en el ámbito educativo, puesto que, de esta manera, el niño aprende a socializar, a desarrollar la creatividad que puede usar en otros aspectos de su vida, y mediante él, aprender, porque el juego es un método eficaz que les permite aprender mientras se divierten. La base de la gamificación se basa en elementos que tiene el juego, como el trabajo en equipo, la cooperación entre ellos, que ayuda a cambiar las actitudes que tienen, desarrollando habilidades a través del aprendizaje, convirtiéndolo en una actividad fundamental en el aula.

Por otro lado, debemos saber que los tiempos cambian, y que el uso de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) ha hecho que se implanten de manera, casi obligatoria, en las aulas, debido a la situación que hemos tenido que vivir con el coronavirus. Debido a la pandemia, el uso de las TICs se ha ido generalizando en nuestra sociedad, y más en el ámbito educativo, puesto que las clases se debían dar de manera online porque no se podía acudir al aula a impartirlas.

Esto nos ha hecho ir dejando atrás la educación que teníamos hasta ese momento, viéndonos obligados a adaptarnos a la situación que se estaba viviendo, haciendo que la manera de impartir las clases cambiara, y algunos se han visto en la situación de ir aprendiendo a usar las nuevas tecnologías a la vez que sus alumnos, porque a pesar de



haber ido implantando poco a poco en las aulas con pizarras digitales y proyectores, siempre hay cosas nuevas que se deben aprender para estar al día.

La gamificación responde a la búsqueda de metodologías innovadoras, puesto que observamos que los niños pasan horas y horas frente a las pantallas, jugando a videojuegos que les hacen querer seguir jugando a ellos, porque ven una motivación en ellos, siendo esto algo que se puede aprovechar para conseguir que los alumnos se involucren en la actividad y contribuyan a su propio aprendizaje.

En cuanto a la enseñanza de una lengua extranjera, hoy en día no es lo mismo que fue hace unos años, estamos en un mundo que está globalizado donde las relaciones internacionales están a la orden del día y conseguir información sobre ello está a nuestro alcance en un clic. La diversidad de materiales y de situaciones que les rodean, hacen que aprender una lengua extranjera sea mucho más fácil que hace un tiempo, porque la información la puedes encontrar fácilmente en una red a la que todo el mundo tiene acceso de manera simple, y que permite que el aprendizaje sea más sencillo con la cantidad de medios que tenemos. El aprendizaje de una lengua extranjera, no solo nos permite socializar con más personas, sino que nos ayuda a conocer las distintas culturas que existen en nuestra sociedad, ayudándonos a comprender mejor el mundo que nos rodea, enriqueciéndonos de conocimientos.

Según el *DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León* el área de Lengua Extranjera tiene como finalidad *la adquisición de la competencia comunicativa básica en una lengua extranjera, así como el desarrollo y enriquecimiento de la conciencia intercultural del alumnado.* (Boletín Oficial del Estado de Castilla y León. 2022).

Aprender una lengua extranjera permite que se desarrolle la empatía entre los alumnos, permitiendo que conozcan las distintas culturas y las distintas realidades que existen y que les rodean puesto que, a través de esto, van a acrecentar la relación con las personas de otras lenguas, respetando sus costumbres y siendo conscientes de ellas; de esta manera también aprecian y valoran a estas personas y todo lo relacionado con ellas.

Para desarrollar esta propuesta didáctica se han seleccionado los elementos que van a permitir que los alumnos se impliquen más en el proceso de enseñanza-aprendizaje,





puesto que a través de las actividades no solo van a trabajar destrezas lingüísticas, sino que van a aprender mientras juegan. Este proyecto se ha situado en un ambiente de juego donde el alumnado va a ir aprendiendo vocabulario y adjetivos a medida que vayan haciendo las actividades planteadas, creando al final una historia sobre un animal y que incluya las características que han visto en la unidad.

En el área de Lengua Extranjera nos encontramos no solo con competencias clave que comparten con el resto de asignaturas, sino que también con competencias específicas de esta área que se encuentran relacionadas entre sí y que están vinculadas a la rama comunicativa y a la interculturalidad. Hay cuatro competencias que se refieren al entendimiento, revelación, interacción y conciliación, donde la comunicación en una lengua extranjera es algo eficaz para poder aprender ese nuevo idioma, y donde cada una de ellas se adaptará a las necesidades que presente el alumnado. Otra de las competencias utiliza las experiencias propias del alumnado para ampliar su recopilación lingüística para que su comunicación sea más sencilla. La última competencia refleja el hecho de valorar las diferentes culturas y la diversidad que otras lenguas nos plantean para que el alumnado pueda apreciar las diferencias y ejecute mejor las diversas situaciones con las que se puedan encontrar.



## 5. MARCO TEÓRICO

### 5.1 ¿En qué consiste la gamificación?

La gamificación es una técnica que permite utilizar elementos básicos de los juegos y potenciar el aprendizaje, trasladándose a un ámbito educativo, mejorando así, los resultados dentro del aula. Para ello es primordial, que los alumnos adquieran las dinámicas de juego previamente a llevarlo a cabo, para así poder conseguir una mayor implicación por parte del alumnado, ayudándonos a conseguir los objetivos que se han propuesto.

El término “gamificación” es un anglicismo, cuya raíz proviene de la palabra “game”, que significa juego. Esta técnica ha tomado una gran consideración durante los últimos años, puesto que debido a los tiempos que hemos vivido de pandemia, nos hemos visto forzados a trabajar desde casa con las nuevas tecnologías y, por lo tanto, empezando a utilizar herramientas online que iban a facilitar nuestro día a día. Este término, se mencionó por primera vez en el 2002 por el autor Nick Pelling, que inventó juegos en los años 80, y que lo introdujo en un ámbito relacionado con las empresas industriales, pero no fue hasta el 2010 que surgió como tendencia, empezando a utilizar técnicas del pensamiento en el juego en entornos que no eran de juego, como la educación.

Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) definieron la gamificación como un proceso que estaba relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de este mismo, para atraer a la gente y resolver, de esta manera, problemas. Kapp (2012) es otro autor que, junto a los dos anteriormente mencionados, estudió el término de gamificación, señalando que es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” yendo en la misma línea que Zichermann y Cunningham.

Estos tres autores defienden que, la finalidad de los juegos que lleva implicada la idea principal de lo que es la gamificación, es influir en la conducta del que juega, puesto que esta técnica implica el uso de ciertos elementos que están presentes en los juegos (los puntos, la creación de un avatar propio, los distintos niveles que tienen que pasar, o incluso las insignias que se les otorga por conseguir objetivos), incrementando el tiempo que emplean en los juegos.



En conclusión, la gamificación tiene como objetivo influir en el ámbito educativo, utilizando incentivos que desarrollen en el alumnado, un espíritu creativo y motivador a la hora de aprender o de lograr los objetivos que se proponen.

### 5.1.1. Orígenes del juego

Ya conocemos el término de gamificación, por lo que ahora nos vamos a centrar en el concepto “juego” y en sus características para poder conocer su aplicación en diversos ámbitos.

El juego ha acompañado al ser humano desde los comienzos de la historia, formando parte de su vida a lo largo del tiempo. Cuando se habla de algo lúdico, se habla de la importancia que eso tiene durante el proceso de aprendizaje de las personas, creando niveles de libertad a la hora de tomar decisiones, estructurando los sistemas afectivo-emocional... Pero que no solo ocurre en la etapa más temprana de la vida, sino que se practica desde la infancia hasta la madurez, proporcionando así, al ser humano, una imaginación que traspasa límites y que puede ayudarle en su vida diaria, tanto para socializar con otros individuos, como para utilizarlo en su día a día.

Es por eso, que el juego en el ámbito educativo, es tan importante, puesto que ayuda a fomentar la adquisición de determinadas habilidades sociales en los individuos, que no tenían o que no poseían hasta ese momento.

Díaz (1993) opinaba que el juego era una actividad pura que no tenía ningún interés, porque el simple hecho de jugar lo hacía ser espontáneo, siendo algo que nacía dentro de la persona y que se exterioriza, haciéndoles sentir bien.

Flinchum (1988), a su vez, explicaba que el juego proporciona al niño una libertad necesaria para descargar la energía que tenía contenida, fomentando la socialización entre ellos y ayudándoles a encontrar un lugar en la sociedad. Jugar les proporciona a los niños unos principios para poder relacionarse con otras personas, o para poder resolver problemas propios de su edad.

A través del juego, el niño va aprendiendo a compartir, a cooperar con sus compañeros, pero de una manera progresiva. También contribuye a que se desarrollen físicamente, puesto que realizan acciones como saltar, trepar, perseguir, que no solo les ayudan a divertirse y a pasar un buen rato, sino que también es una vía de escape para aquellos



niños cuyas conductas no sean las adecuadas, y que encuentran en el juego una forma de poder liberar esos sentimientos.

“¿Por qué los niños juegan?” Es una pregunta que muchas veces se hacen, tanto educadores como padres, y es que ellos lo hacen porque es una actividad lúdica que les ayuda a ir evolucionando su personalidad. Que el juego sea competitivo, participativo y comunicativo, les permite ir adaptando los rasgos que ya poseen para desarrollar su identidad.

Hay diferentes tipos de juegos para las distintas edades por las que pasa el niño:

- **Funcional**, que es aquel que se basa en la manipulación y exploración que se desarrolla desde que nace el niño hasta los seis meses de edad.
- **Autoafirmación**, que va desde los uno hasta los dos años y en el que el niño desarrolla la habilidad motora que le va a dar la confianza necesaria para ser más autónomo y tener iniciativa.
- **Simbólico**, durante esta etapa los juegos que más destacan son los de construcción y destrucción, por el que imitan y desarrollan experiencias previas, necesitando el apoyo de alguien, y que va desde los dos hasta los cuatro años.
- Y, por último, el juego **pre-social**, en el que los niños buscan compañeros para realizar las actividades, y aunque no sean capaces de organizar los juegos, asocian a las personas y las representan con los papeles que tienen dentro de la sociedad, estando este juego presente de los cuatro a los seis años.

### 5.1.2. Características del juego:

Hill (1976), plantea que el juego es una actividad que se debe realizar dentro de unos límites que hayan sido, previamente, establecidos, y con unas reglas aceptadas que sigan y que les permitan conseguir un objetivo, pero acompañándolo de un tono de diversión y alegría.

Por otro lado, Gimeno y Pérez (2003), determinó que el juego es un grupo de tareas mediante las que, los individuos, expresan sus impresiones, y a través del que, ya sea de manera oral o de manera figurada, su personalidad y su manera de ser, creando así un ambiente de libertad que es esencial para llevar a cabo el juego.

De esta manera, podemos decir que los juegos no son un pasatiempo para los niños, sino que están relacionados de una manera directa, con el aprendizaje, puesto que están



creando sus conocimientos en base a lo que están aprendiendo a través de sus propias emociones.

Algunas de las características que deben tener los juegos, son las siguientes:

**Base:** Toda actividad debe establecer una base en la que fundamentarse para establecer todo lo demás, como los límites, las reglas, el reto que se persigue...

**Límites:** El juego no es una actividad que se debe de realizar de una manera continuada, sino que debe de enfocarse en un momento y en un tiempo determinado.

**Reglas:** Todos los juegos deben tener una serie de reglas establecidas que les permita llevarlo a cabo correctamente. Es el mismo orden que tiene el juego, el que crea estas reglas, y que, a la larga, están instalando un acuerdo entre los propios jugadores.

**Finalidad:** Las actividades que implican jugar, se distinguen de los deportes, porque no existe competencia alguna con los demás, o con él mismo. Los educadores pueden establecer una finalidad para cada juego, como el aprendizaje, el trabajo cooperativo... Pero los educandos no lo ven de esta manera, dejando fluir el juego como si fuera cualquier otra actividad.

### 5.1.3. Teorías sobre el juego:

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo de los niños, no solo siendo un beneficio físico para ellos, sino que también los ayuda de manera social, intelectual y afectiva. Mediante esta actividad, los niños van desarrollando capacidades y conocimientos que previamente no tenían adquiridos, y que es muy positivo para el desarrollo de la psicomotricidad y para descubrirse a sí mismos. Los juegos les permiten entablar una relación con sus iguales, descubriendo nuevas impresiones y nuevos sentimientos sobre aquellos que les van a ir acompañando a lo largo de su vida.

Durante el siglo XX, han ido surgiendo determinadas teorías sobre el juego que han ayudado a entender porque se utiliza hoy en día en las aulas, destacando a una serie de autores cuyas teorías del juego. Los distintos autores que aparecen en la fundamentación teórica tienen algo en común: el juego. Todos ellos consideraban el juego como una parte esencial en la vida de los niños y si bien en algunas cosas no coincidían, todos recurrían a la misma idea, que el juego comenzaba desde que el niño nacía y se iba desarrollando a lo largo de toda su infancia influyendo en su vida como adultos.



**Piaget** desarrolló una teoría en la que diferenció las distintas etapas por las que pasa un niño durante su infancia y de cómo esto afecta a la relación que tiene con el resto de personas; también lo basa en asimilar elementos de la realidad de los niños sin necesidad de que acepten limitaciones. Destacó que las etapas no se desarrollaban en un mismo orden y que variaban entre niños. En la primera etapa desarrollaban la actividad motora a través de los reflejos y el juego era más funcional, en la segunda etapa los niños obtenían una serie de comportamientos que los ayudaban a representar lo que les rodeaba y el juego era más simbólico; en la tercera etapa el niño era capaz de utilizar operaciones lógicas para resolver problemas; y en su última etapa adquirían la habilidad para resolver problemas complejos puesto que son capaces de resolver con lógica.

En cuanto a **Claparède** (1932), éste consideraba, como Piaget, que lo principal en la vida del niño es el juego y que este venía determinado por la persona que lo juega, influyendo en sus conocimientos sobre la realidad. Desarrolló una teoría del juego denominada “La teoría de la derivación por fricción” donde definió que el juego persigue unos objetivos que son ficticios porque está buscando satisfacer las preferencias aun sabiendo que las suyas propias son difíciles de conseguir.

**Vygotsky** (1982) también afirmaba que el juego formaba parte de los niños, pero consideraba que a través de este se ejecutaban los deseos que no habían podido cumplir, pero de manera irreal. Opinaba que el juego se relacionaba con la situación sociocultural que ellos tenían porque es algo que se ve en actividades culturales; definía el juego como un juego cooperativo y más social, puesto que le ayuda a explorar los roles que hay en la sociedad, exteriorizando sus emociones.

**Karl Gross** (1902) fue un filósofo que, al igual que los tres anteriores autores citados, consideraba el juego como parte fundamental de la vida del infante para que se desarrolle su pensamiento. Basaba sus argumentos en los estudios de Darwin y consideraba que el juego que los preparaba para la vida adulta permitiéndoles desarrollar funciones y capacidades que les iban a ayudar a llevar a cabo actividades. Ve el juego como una actividad que permite que el pensamiento se desarrolle a través del instinto, ejercitando competencias para afrontar situaciones futuras. Así, **María Montessori** también coincidía parcialmente con el pensamiento de estos autores. Consideraba que los niños eran el futuro, por lo que, si se les daba la oportunidad de usar la voluntad, podían llegar a ser adultos con la competencia de poder enfrentarse a problemas de la vida, tal y como dijo



Karl Gross. Montessori situó el juego como la fuente principal de aprendizaje, puesto que, a través de probar con el entorno, se les enseña desde pequeños sobre el mundo que les rodea. El aprendizaje con Montessori se refuerza con la repetición de las actividades que promueven el éxito entre el alumnado, fomenta la investigación física y ayuda a desarrollar distintas funciones cognitivas como la imitación.

#### **5.1.4. Beneficios en el aula:**

El juego forma parte del día a día de los niños y es algo que deben entender los docentes a la hora de impartir las clases, siendo este, un mecanismo que les va a ayudar a crecer en diversos aspectos. La gamificación está muy presente en las aulas hoy en día, y cada día se ha ido incrementado su uso, puesto que a partir de la pandemia del COVID-19, todos tuvieron que adaptarse y trabajar desde casa, incrementando el uso que se hizo de estas, convirtiéndolo en una parte fundamental de nuestra vida desde ese momento.

Muchos tienen una cierta desconfianza cuando se habla de utilizar la gamificación en las aulas con el fin de educarlos, porque creen que los juegos son únicamente para divertirse y para entretenerse, siendo lo contrario, puesto que el juego te divierte, pero si lo aplicas en un ámbito educativo, su enfoque va más allá de divertirse.

Es por eso que el juego proporciona una serie de beneficios para ellos, tanto dentro, como fuera del aula:

**Aumentar la creatividad**, a través del juego los niños pueden dejar volar su imaginación y crear distintos mundos a su gusto. Estos irán en independencia a la hora de tantear otras oportunidades, aportar resultados, pensar de otra manera... ayudándoles así, a conocerse a ellos mismos.

**Acrecentar sus habilidades físicas**, el juego físico es fundamental en la infancia de un niño, puesto que, a través del juego activo, los niños se desarrollan físicamente. Les ayuda a mantener la coordinación, el equilibrio y a acrecentar sus habilidades motrices, como caminar o coger objetos y dejarlos.

**Exteriorizar y regular sus emociones**, mediante el juego, los niños expresan la visión que tienen sobre el mundo que los rodea. Crean personajes, situaciones y ambientes que coinciden con situaciones de su vida y que les ayudan a expresar y controlar los sentimientos. Gracias a ello, sobrellevan sus inquietudes en situaciones que ellos controlan, practicando también, la empatía y la comprensión.



**Desarrollar sus habilidades sociales**, con el juego, las relaciones sociales entre los niños se impulsan, puesto que esto les ayuda a relacionarse con los demás y a comunicarse con ellos, a través de instrucciones, trabajo cooperativo por equipos, retos que deben resolver... El juego también les permite establecer y conservar amistades, algo que les va a beneficiar a lo largo de su vida, compartiendo así, sentimientos entre ellos.

**Enriquecer las habilidades cognitivas**, desde que el niño nace, hasta los tres años, el cerebro va creciendo más rápido que en otra etapa de su vida, por lo que este momento es perfecto para entender las habilidades cognitivas como razonar, recordar cosas que han aprendido previamente y que han experimentado, y comprender sus habilidades motrices.

**Aprender habilidades de comunicación**, cuando los niños juegan unos con otros, aprenden a relacionarse y a aprender a comunicarse. No solo reconocen el lenguaje verbal, sino que también el no verbal (a través del lenguaje corporal, sus expresiones faciales...) y a través de esto, los niños se vuelven más sociales y desarrollan un mejor vocabulario, entablado conversaciones entre ellos, expresando sus sentimientos y sabiendo qué decir en cada momento.

Mediante el juego vemos reflejados los planos ligados al niño (emocional, físico y motriz, cognitivo, social...), sirviendo como herramienta para aprender, puesto que los niños son más capaces de alcanzar los objetivos y adquirir conocimientos, a través del juego. De esta manera, ellos **aumentan su creatividad**, conocen el entorno que los rodea, **se relacionan con sus iguales**, ganan confianza en ellos mismos, **aprenden normas y las respetan**, se organizan y saben tomar decisiones, y **enriquecen su lenguaje**.

## 5.2. ¿Cómo se aplican estos elementos en un aula de Ed. Primaria?

De acuerdo con Deterding (2011), la gamificación se fundamenta en el uso de componentes del diseño de los juegos (tanto virtuales como analógicos) en entornos que no son propios del juego, y son los que nos sirven como utilidad para aplicarlo en un ámbito educativo haciendo, que este, sea más ameno y les motive a aprender.

La mayoría de autores coincidían en el hecho, de señalar la gamificación como un hecho fundamental para motivar al alumnado, ya que, a través de la motivación, despiertas su interés y su entusiasmo por lo que, en ese momento, se les imparte, utilizando técnicas de las que, previamente, debemos aprender sus claves para poder engancharlos a esos juegos.





La educación que se imparte en los colegios se puede ver beneficiada si se aplican **rutinas** de gamificación en las aulas, haciendo que los alumnos muestren un mayor **interés** y su actitud, frente a lo que se enseña, sea **positiva**.

Hoy en día se está buscando romper con la escuela tradicional y su manera de impartirse las clases, buscando nuevos métodos que **motiven** al alumnado y que les ayude a **participar**, de manera **activa**, en las asignaturas que se imparten en el aula. El objetivo principal de este método, es impulsar el aprendizaje para que sus mentes sean más ágiles y puedan tener una imagen constructiva de su entorno. A través de la gamificación, los niños pierden el miedo a equivocarse, si algo les ha salido mal o no ha salido como ellos esperaban, algo fundamental para crear una atmósfera de aprendizaje eficaz y fuerte.

Las herramientas y las aplicaciones que se utilizan para impartir las clases, hoy en día, no solo pueden utilizarse en las aulas, sino que son usadas por los alumnos en sus casas, formando parte de su día a día. Las hay de todo tipo, desde las que se sirven de un sistema con preguntas y respuestas, como simples videos de YouTube con los que aprenden a realizar distintos experimentos o a hacer otras actividades, pero con carácter educativo, y que les sirve de referente para poder ver, puesto en práctica, cómo hacer algo que previamente han visto en los libros del colegio. Los niños aprenden a través del juego, sin casi darse cuenta, empapándose de conocimientos de una manera más natural, surgiendo en ellos una iniciativa que previamente no tenían, motivándolos a que cada día vayan a superarse y a querer aprender más.

El poder de captación que tienen, hoy en día, los juegos, han hecho que pasen de ser un elemento de diversión, a ser un elemento fundamental en las aulas, y más que nada, en la educación, poniendo en práctica la gamificación en ellas. Se define la gamificación como una metodología que, a través del juego en distintos contextos, **facilita** el aprendizaje, convirtiéndolo en una actividad atractiva para los alumnos.

La tecnología está presente en cada una de las cosas que hacemos, incluyéndose en las aulas, por lo que, con el tiempo, se ha ido buscando la manera de transformar la manera tradicional de impartir las clases a través de las nuevas tecnologías, facilitando el aprendizaje de los alumnos de una manera más lúdica.

Para poder poner en práctica la gamificación en las aulas, debemos saber, antes de llevarla a cabo, qué **conocimientos** queremos que los niños adquieran a través del juego. No tiene



por qué ser toda la asignatura completa, sino que podemos elegir los contenidos que tiene un trimestre, o de un tema en concreto que creemos que les parece más difícil; incluso se podría utilizar para desarrollar ciertas actitudes frente a determinadas situaciones, definiendo el objetivo a lograr antes de comenzar a diseñar el juego.

Los maestros deben ser capaces de poder llevar, el aprendizaje tradicional, a un **aprendizaje** que se aprenda de manera **lúdica**, para ello se puede tomar como ejemplo algunos juegos tradicionales que conozcan, que tanto alumnos como maestros conocen, y que les van a servir como una primera toma de contacto antes de profundizar en los conceptos a adquirir.

Una de las preguntas que se deben hacer antes de realizar el juego es: “¿Qué se pretende conseguir?”. No solo es una pregunta que deben de responder los maestros, sino que los alumnos también, puesto que debe estar claro cuál es el **objetivo** a conseguir, y que ellos tengan claro qué hacer para poder conseguirlo y para poder lograr ese objetivo que se perseguía. Tiene que estar presente durante todo el proceso del juego, para que ellos tengan en mente qué es lo que persigue el juego que están haciendo, para que cuando lo terminen, puedan determinar en qué han fallado y así poder aprender para la próxima vez.

Las recompensas son una parte fundamental de los juegos, y es algo que nos sirve para mantener motivada a la clase. A través de las recompensas, no solo se valoran los conocimientos, sino que también se valorará la adquisición de comportamientos, como desempeñan el trabajo en equipo, si participan o no en las actividades... Estas recompensas van ligadas a un sistema de puntos, a través del que, pueden canjearlos para obtener ciertos “privilegios” que no tienen que estar ligados a la asignatura que se imparte, sino que pueden ser premios que pueden usar en su tiempo libre.

Como todo juego, tiene que tener diferentes niveles, que con el tiempo van a ir incrementando su dificultad para así, demostrar si sus conocimientos están siendo adquiridos y si están prestando atención a lo que en las actividades se ha ido proponiendo. En los juegos debe existir un equilibrio entre las dificultades que entraña el reto, y la felicidad que proporciona cuando éste se ha superado, y es por eso que la dificultad debe ir incrementando a medida que vayan superándose los distintos retos propuestos, generando mayor motivación entre el alumnado y más ganas de continuar aprendiendo.



### 5.2.1. ¿Qué desventajas tiene aplicar el juego en el ámbito de la educación?

Como toda metodología, esta también tiene ventajas y desventajas. La principal suele ser el alto coste que supone crear los materiales didácticos para llevarlos al aula y que se ajusten a lo que la gamificación requiere, y la necesidad de renovar los materiales para poder utilizarlos en las actividades.

Aparte de este aspecto, nos podemos encontrar con otra serie de desventajas en un ámbito educativo:

- **Distracción**, sentirse distraídos por utilizar herramientas interactivas o por actividades que requieren de la utilización de aparatos tecnológicos que provoquen en ellos pérdida de tiempo y de productividad.
- **Implementación**, los centros educativos que utilizan la gamificación en las aulas lo hacen de manera genérica y no tienen en cuenta los riesgos que esto puede conllevar. A través de sistemas de puntos e insignias crean situaciones donde no piensan si hay un equilibrio entre la competición y la cooperación, sin tener en cuenta la importancia de crear significado o un fondo a esas actividades.
- **Formación en valores**, si no se aplica bien en el aula y se tiene un orden y un seguimiento, puede llevar a una competitividad excesiva.
- **Motivación**, crear una motivación es sencillo, pero que este se convierta en algo pasajero lo hace más difícil puesto que si se emplea durante un periodo de largo pierde el carácter nuevo que tenía al principio.
- **Inversión de tiempo y recursos**, para desarrollar las actividades a través de la gamificación se requiere de tiempo que muchas veces no se tiene o no se hace llevadero. La inversión de tiempo y los recursos son algo fundamental, pues no casi siempre se dispone del tiempo y de los recursos que se quieren y hay que adaptarlos para que encajen con las actividades que quieren proponer.

### 5.2.2. ¿Qué es el engagement?

El engagement es un término muy extenso que hace referencia al compromiso que se tiene frente a una actividad, potenciando su participación y su implicación en el aula. Es una de las condiciones para que la enseñanza sea de calidad. El glosario de Reforma Educativa, que pertenece a una ONG de Estados Unidos, define que es: *“el grado de*



*atención, curiosidad, interés, optimismo y pasión que los estudiantes muestran cuando están aprendiendo o se les enseña”*

Podemos decir que la participación de los alumnos no se logra solo porque participen en las actividades, sino que se logra cuando éstos están implicados en su aprendizaje personal. Aquí se podrían incluir factores como la atención, el compromiso a nivel emocional, la motivación que tengan y su participación en las actividades; también influyen otros factores como el sentimiento de sentirse parte de un grupo y el objetivo que quieren alcanzar.

Los alumnos que están realmente comprometidos, y con los que se ha logrado el **engagement**, presentan claras señales de que quieren aprender, que el tema propuesto les llama la atención y que muestran interés por querer seguir aprendiendo y por comprender el tema propuesto.

Para potenciar el engagement en las aulas, los maestros pueden aumentar el interés por la actividad, su participación en ella... Y una de las estrategias para poder potenciarlo, es la gamificación, donde se involucran aspectos de los juegos en actividades con un contexto educativo, y mediante la que se fomenta el trabajo cooperativo por equipos, cambiando las enseñanzas tradicionales por unas clases con un enfoque más lúdico, mejorando su atención y su participación.

### **5.3. Aplicación de la gamificación en la enseñanza de una lengua extranjera**

Aprender una lengua extranjera es un proceso que implica la creación de necesidades educativas y de comunicación dentro del espacio de interacción que existe entre las personas que participan. Kapp (2012), afirmó que enseñar una segunda lengua, debe estar apoyado por una serie de estrategias que ayuden a que se desarrollen las habilidades del lenguaje (leer, escribir, hablar y escuchar), también consideró que, de estas habilidades, las más complejas son las que se centran en las competencias oral y escrita, por lo que los docentes deben apoyarse de recursos tecnológicos e interactivos para **promover** el aprendizaje en esas dos competencias. La lengua oral es la base de la lengua escrita, y la escritura amplía las oportunidades para comunicarse, conservando el pensamiento. Díaz & Suárez (2011), determinaron que, para poder terminar la parte comunicativa, deben participar dos aspectos referentes a las actividades verbales y estos se deben integrar en las clases de dicha asignatura. Sánchez (2015), observó que las diferentes metodologías relacionadas con el juego, se están haciendo comunes en las aulas, puesto que son un



método efectivo para dar las clases, ya que esto aumenta la **motivación** en las aulas, y aumenta su concentración en las actividades que se están llevando a cabo. Es por eso que, la gamificación nos permite introducir el juego en las aulas, empleando mecánicas de los juegos en entornos que no son propios de estos mismos. La **motivación**, para Stephen Robbins (1999), era la voluntad que se presentaba para ejercer esfuerzo en las metas que se intentaban lograr, satisfaciendo sus propias necesidades.

Davis y Newstrom (1999) determinaron que existían dos tipos de motivación:

**Motivación intrínseca**, la cual se compone de recompensas internas que recibe el alumno por haber realizado una actividad, realizándose por la tendencia a llevarla a cabo.

**Motivación extrínseca**, que eran las recompensas externas que recibía el alumnado por haber realizado esas actividades, siendo esta la que motiva al alumno a realizar una actividad porque obtiene una recompensa por ello.

La motivación influye en el proceso de gamificación en el aula, y aunque no todos tenemos la misma capacidad de prestar atención en el aula, ni tenemos los mismos objetivos McClelland (2009) destaca tres partes en la *Teoría de las Necesidades*, relacionando los tipos de motivación con las necesidades que tiene cada persona:

**Necesidad de afiliación**, que es la aspiración a sentirse parte de un grupo social, entablar relación con sus iguales. Las personas trabajan en equipo de manera cooperativa a través de roles.

**Necesidad de logro**, las personas se sienten fascinadas por la necesidad de lograr los objetivos y metas que se han impuesto y que reflejan el trabajo que han realizado; necesitan tener un Feedback que refleje que su trabajo está bien hecho.

**Necesidad de poder**, en este caso, las personas se ven motivadas por controlar al resto de personas y sus comportamientos, para así obtener el reconocimiento que quieren, presentando la capacidad de liderazgo para poder lograr los objetivos propuestos.

Chaves (2019), opinaba que la gamificación es una metodología que se usa en un contexto educativo, concretamente, en un entorno de aprendizaje de una lengua extranjera. La gamificación en las aulas nos permite llevar a cabo el estudio de un idioma, a través de una metodología novedosa y más lúdica, utilizando nuevos retos que les permiten aprender y concentrarse mejor.



La lengua extranjera, inglés, es conocida como una de las lenguas más universales en la mayoría de los ámbitos que rodean al ser humano, y es por eso, que es fundamental poder determinar una serie de estrategias a la hora de impartir los aprendizajes, para que los alumnos puedan, desde los primeros cursos del colegio, dominar una lengua, que les va a proporcionar una posición útil en un contexto, que cada día está más globalizado.

El docente debe aprender y saber utilizar determinadas **estrategias** que mantengan la atención del alumnado en las aulas, y la gamificación se ha convertido en un instrumento útil para poner en práctica esas estrategias que están basadas en el juego, creando situaciones en las que el aprendizaje sea efectivo, favoreciendo el desarrollo de competencias lingüísticas, que son esenciales para dominar un idioma, en este caso, el inglés.

#### **5.4 Gamificación en el aula (ejemplos)**

La gamificación nos permite llevar las experiencias al aula, creando contextos basados en los juegos para así poder desarrollar determinadas actividades, logrando que se afiancen en los alumnos, los conocimientos que pretendemos lograr. El uso de las TICs nos permite llevar a cabo estas actividades en el aula y poder implementar la gamificación, aunque sea de manera analógica, empleando elementos del juego en ellas.

Esta metodología se ha ido abriendo paso en los últimos años debido al gran uso de las nuevas tecnologías y al gran impacto que esto ha tenido en nuestra vida. A través de ella, podemos consolidar los conocimientos que hemos intentando que adquieran, mediante las actividades, ayudándoles a ver de lo que son capaces de hacer.

Para poder crear estos contextos educativos, existe una gran variedad de aplicaciones que nos permitan implementar la gamificación en las aulas, tales como:

**ClassDojo**, es una aplicación que se desarrolló en 2011 por los británicos Sam Chaudhary y Liam Don. Se utiliza para gestionar el aula y en la que no solo participan los alumnos y los docentes, sino que también los padres.

**Kahoot**, es una plataforma que nos permite crear cuestionarios en el aula. Con esta aplicación, los maestros pueden realizar cuestionarios en el aula para reforzar los conocimientos sobre dicha asignatura.

Es por eso, que la gamificación no solo aumenta la motivación en el alumnado, sino que también les permite implicarse en las actividades a través del juego. Para ello se ha



realizado una tabla con las distintas aplicaciones, que hoy en día se encuentran a nuestra disposición para llevar a cabo las actividades en el aula, para determinar cuáles son los pros y contras de cada una de ellas a la hora de aplicarse en un aula (Anexo 1).

## **6. PROPUESTA DE APLICACIÓN**

### **6.1 Justificación**

Este proyecto tiene, como se podrá ver reflejado a continuación, la gamificación se sitúa como eje central para todas las actividades realizadas. Este aspecto es fundamental puesto que permite que el alumnado aprenda a través del juego, utilizando las distintas técnicas que este tiene para poder llevarlas al aula y convertirlas en un medio para aprender. Los niños llevan usando el juego desde que nacieron lo que facilita mucho que estas actividades les llamen la atención y no les parezcan algo extraño, puesto que han crecido con ello y es algo que forma parte de su día a día.

La adquisición de una segunda lengua extranjera, no solo favorece desarrollar determinadas capacidades, sino que les permite ampliar sus conocimientos sobre las distintas culturas que existen, haciéndoles partícipes de ellas desarrollando una relación afectiva con los hablantes de esa lengua. Utilizar herramientas digitales facilitará ese aprendizaje, puesto que así comprenden y acceden a plataformas a través de las que podrán conocer los distintos medios de información para tener conocimiento sobre su cultura o su sociedad, siendo esto fundamental para poder desarrollar la competencia digital.

Según el DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León establece 2 horas y media por semana para la asignatura de Lengua Extranjera: inglés, siendo las mismas horas para los cuatro primeros cursos de Educación Primaria.

La propuesta didáctica está formada por 3 sesiones semanales, lo que implica que esté formada por 6 sesiones.

Para desarrollar esta unidad, se utilizarán las 2 horas y media por semana que se tiene para la asignatura, teniendo una duración total de tres semanas. Los alumnos serán asignados a los seis distintos grupos que forman el grupo de exploradores, siendo el símbolo de cada una de ellas un animal distinto (Anexo 3). Estos grupos estarán compuestos por 4 alumnos, excepto uno de ellos que estará formado por 5, cada uno





dentro del grupo tendrá un rol distinto de los siguientes: portavoz, coordinador, secretario y controlador (Anexo 6).

Este proyecto se encuentra incluido también dentro del *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment – Companion volumen* puesto que este amplía la educación de idiomas, donde se manifiestan los desarrollos académicos y sociales incluidos en el MCER en 2001. A través de ello se busca preservar la diversidad lingüística y cultural, suscitar la educación plurilingüe e intercultural y aumentar el dialogo intercultural.

### **6.2 “World of animals”: Unidad didáctica basada en la gamificación**

“World of animals” es una unidad que está introducida en el tercer curso de Educación Primaria en la asignatura de inglés. Esta unidad utilizara la gamificación como método para llevarla a cabo en el aula, puesto que este método les resulta más interesante al alumnado a la hora de aprender.

Para esto, se ha diseñado un proyecto donde se han incluido los distintos elementos del juego, como las recompensas, las tablas de clasificación, la motivación; y las diversas aplicaciones que nos van a permitir llevarla a cabo en el aula. El proceso de enseñanza-aprendizaje, va a estar más centrado en el alumnado y en la obtención de habilidades en la lengua extranjera, inglés.

Esta propuesta se va a llevar a cabo durante el último trimestre provocando en el alumnado interés, puesto que es una propuesta para llevar a cabo la asignatura de una manera diferente, pero sin forzar su uso en el aula, puesto que a los niños al final les puede provocar desidia aplicar siempre las mismas estrategias metodológicas. El uso de estas aplicaciones también depende de las actividades que se van a llevar a cabo, y la dificultad que estas tengan.

### **6.3 Contexto escolar: Características generales**

El colegio de referencia para esta propuesta es un colegio privado de aproximadamente 600 estudiantes, dividido en los diferentes cursos que abarca: Ed. Infantil, Ed. Primaria y ESO; tiene alrededor de 50 trabajadores, entre maestros y profesores, número que varía según las necesidades que puedan surgir a lo largo del curso.

Es un colegio de dos líneas, que tiene entre 23 y 25 alumnos por clase, y que aparte de ser un colegio privado, es también una escuela **BITS**, lo que significa que es **Bilingüe**





porque utilizan como lengua vehicular el inglés en asignaturas como “*Arts and crafts*” o “*P.E*”. También es una escuela **Inclusiva**, porque las actividades y cualquier elemento relacionado con el centro se adapta conforme a las dificultades que los alumnos presenten teniendo en cuenta todos los elementos; es **Tecnológica** porque cada clase está compuesta por un ordenador y una pizarra digital que utilizan bastante en las asignaturas, y también cuentan con una sala de informática para todo el colegio; las TICs son un instrumento de aprendizaje que ayuda a crear el aprendizaje significativo. La escuela es **Segura**, puesto que crea un entorno seguro para ellos, donde los maestros y profesores juegan un papel fundamental, ya que están ahí para ayudarlos en lo que necesiten.

En cuanto al proyecto bilingüe del centro, nos encontramos con que fue implantado durante el curso escolar 2010 – 2011, y está dirigido a enseñar ciertas áreas en inglés. Comenzó en Educación Primaria y se fue consolidando, progresivamente, hasta el último curso de Educación Secundaria.

El centro tiene como lema “*La Verdad*”, algo que buscan a través de la ciencia y de la vida, permitiendo que estén en constante búsqueda. También desean que disfruten mientras estudian, no solo haciendo que expandan sus conocimientos, sino ayudándoles a organizar sus habilidades y enfrentarles a los nuevos aprendizajes, desarrollando así, actitudes para su día a día.

#### **6.4 Contexto de aula: Características generales**

El aula se encuentra en la segunda planta del edificio principal, siendo la primera al entrar en el pasillo, donde se encuentran el resto de clases (desde 3º hasta 6º de primaria). El aula se encuentra bien distribuida y cuenta con los materiales necesarios para llevar a cabo las actividades de todas las asignaturas, siendo también un lugar seguro para los alumnos. Los materiales y el espacio que van a utilizar son muy importantes e influyen bastante a la hora de programar las asignaturas, puesto que en base a ello puedes tener en cuenta la accesibilidad que tienes a los materiales y al espacio que pretendas emplear.

#### **Organización del espacio en el aula**

La clase se encuentra dividida por áreas que se ven claramente diferenciadas y marcadas al entrar. Al lado de la puerta podemos encontrarnos con la pizarra tradicional seguida de la pizarra digital y la zona del ordenador de clase con la mesa del maestro. A la izquierda nos encontramos un espacio dedicado a la lectura, con libros tanto en español como en inglés, y que son utilizados para determinadas áreas o para algunos momentos en los que



sea necesarios recurrir a ellos. En cuanto al frente de la clase, nos encontramos con un corcho y distintos posters de distintas asignaturas, entre las que se encuentra inglés, con rutinas y trabajos que han ido realizando a lo largo del curso y que quedan ahí plasmados por si es necesario usarlos en algún momento. Debajo de la pizarra tradicional nos encontramos con las distintas rutinas que se llevan a cabo en el aula, no solo para la asignatura de inglés, sino para alguna más entre las que destaca el medidor de ruido (Anexo 2) y una tabla de recompensas según se vayan portando como clase a lo largo de la semana (Anexo 19).

La distribución que tiene la clase al principio del curso va variando a cómo es cuando éste termina, puesto que la organización de los espacios, los elementos, e incluso los recursos, pueden ir variando según las necesidades que presente el alumnado, o los contenidos que se van desarrollando a lo largo del curso escolar.

### **El grupo**

El grupo de referencia es de ocho años, aunque algunos han cumplido ya los nueve, pertenecen al tercer curso de Primaria. Aunque todos son del mismo año, se pueden ver diferencias entre ellos a la hora de desarrollar las actividades a nivel cognitivo. La clase es bastante grande, está formada por veinticinco estudiantes cuyos asientos están separados por filas, los cuales se mueven para formar grupos según las actividades que así lo requieran, fomentando el trabajo cooperativo por equipos.

El hecho de realizar las actividades grupales les va a ayudar en muchos aspectos de su vida, puesto que no solo van a trabajar cooperativamente con sus compañeros, sino que va a reforzar los vínculos que tienen como compañeros, permitiendo que no solo sepan trabajar de esta manera en esta asignatura, sino que lo puedan aplicar en el resto para mantener un buen ambiente de clase.

### **6.5 Objetivos**

En base al *Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León* utilizaremos en este proyecto educativo los siguientes objetivos:

- Contribuir en su totalidad a la adquisición de la competencia comunicativa básica en una lengua extranjera.
- Favorecer el desarrollo de la empatía y la curiosidad por el conocimiento de otras realidades sociales y culturales.



- Contribuir directamente al desarrollo de la competencia comunicativa intercultural a partir de la relación del alumnado con los hablantes de otras lenguas desde posiciones de respeto por el interlocutor, sus costumbres y su cultura.
- Fomentar el aprecio de los valores y normas de convivencia propias de una sociedad democrática.

Y en cuanto a los objetivos específicos de la unidad son los siguientes:

- Desarrollar habilidades básicas a través del trabajo cooperativo.
- Fomentar la autonomía y la creatividad entre el alumnado.
- Adquirir vocabulario básico relacionado con la unidad.
- Respetar el turno de palabra y expresarse durante el mismo,
- Ser consciente de los resultados que obtienen y respetar los de sus compañeros y compañeras.
- Considerar la gamificación como una herramienta para fomentar la adquisición de una lengua extranjera.
- Impulsar un desarrollo comprensivo del aprendizaje, y un entorno seguro donde los alumnos se sienten cómodos para expresarse libremente.

## 6.6 Competencias

La adquisición de una lengua extranjera va a permitir que los alumnos desarrollen capacidades que van a necesitar poder lograr superar los objetivos que se plantean para esta etapa escolar. El aprendizaje de esta misma incrementa el interés por otras culturas y por conocer las distintas sociedades que existen, permitiendo que desarrollen las siguientes competencias:

### **Competencia en comunicación lingüística**

A través de esta área, van a poder ampliar sus conocimientos y su capacidad para comunicarse, no solo entre iguales, sino en su día a día, reconociendo las distintas destrezas comunicativas que les permitirán desarrollar su manera de comprender textos o conversaciones.

### **Competencia plurilingüe**

La lengua extranjera permite que se consiga esta competencia, ya que todo el currículo gira sobre el uso de una lengua diferente a la que ellos hablan, acercando al alumnado a los distintos aspectos que esta conlleva permitiendo que conozcan culturas distintas, las respeten y comprender la variedad de lenguas que les rodean.



### **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería**

Con el uso de estrategias para replicar en las situaciones comunicativas y todo lo relacionado con ellas, se apoya en el uso de métodos que pertenecen al lenguaje matemático y a la utilización de estrategias para resolver conflictos pensando en las soluciones que se han obtenido.

### **Competencia digital**

Utilizar herramientas y recursos, tales como recursos digitales y soportes (plataformas virtuales) son los que permiten el desarrollo de esta competencia, utilizando los medios digitales para poder reelaborar materiales para su uso en el aula, crear actividades a través de búsquedas en internet, o inventar proyectos apoyándose en plataformas digitales para crear nuevos conocimientos.

### **Competencia personal, social y de aprender a aprender**

Aprender a gestionar las distintas situaciones personales que hay va a ayudarles a reconocer sus ideas y los comportamientos, tanto propios, como ajenos, permitiendo que sepan gestionar sus emociones en caso de conflicto. Por otro lado, también se reconoce los progresos personales y las dificultades a la hora de aprender una lengua extranjera fomentando el reconocimiento al esfuerzo y a la dedicación de cada uno de ellos para mejorar su aprendizaje.

### **Competencia ciudadana**

Gracias a esta área, se fomenta la comunicación entre las personas, propiciando que los alumnos participen en la toma de decisiones y presenten iniciativa en las actividades de la comunidad. También beneficia al alumnado a la hora de reflexionar y debatir sobre los diversos problemas sociales que pueda haber, ayudándoles a comprender que es necesario respetar las distintas culturas que existen, evitando ser prejuiciosos o estereotipando a los demás, poniéndose de su parte y entendiéndoles.

### **Competencia emprendedora**

Acercar al alumnado los textos que están escritos en otras lenguas, y los aspectos relacionados con la cultura y la sociedad de los países de extranjera, van a favorecer que aprendan a tener un pensamiento más divergente y que puedan desarrollarse creativamente. Admitir los progresos que van realizando y las dificultades con las que se encuentran a la hora de aprender una lengua extranjera va a propiciar que identifiquen sus fortalezas y sus debilidades para así saber que estrategias utilizar en ambos casos.



### **Competencia en conciencia y expresión culturales**

Reconocer y comprender la diversidad cultural que existe hoy en día, tanto en el propio país como en otros países, va a ayudar a que se lleve a cabo esta competencia. Los textos no solo sirven para leerlos y quedarnos con lo que dicen, sino que también hay que comprenderlos según el contexto que tienen, reconociendo las distintas manifestaciones, tanto culturales como sociales, que estos presentan. Trabajando con estos no solo se fomenta que elaboren otros de manera creativa, o que se basen en ellos para poder crearlos, sino que les va a ayudar a expresarse a través de ellos, escribiendo sobre sus sentimientos, sus ideas o emociones.

#### **6.7 Contenidos**

En base al *Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León* utilizamos en el proyecto educativo los siguientes contenidos:

- Utilización de estrategias básicas para apoyar la comprensión: escucha activa, lenguaje no verbal, lectura de imágenes, identificación de expresiones y rutinas.
- Movilización y uso de información previa sobre tipo de tarea y tema.
- Comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea principal y su estructura básica.
- Uso de lenguaje corporal culturalmente pertinente (gestos, expresiones faciales, posturas, contacto visual o corporal, proxémica).
- Expresión del mensaje con claridad, ajustándose a los modelos dados.
- Uso del diccionario.
- Interés por escribir de forma clara y con una buena presentación para que el texto sea comprensible.

#### **6.8 Estándares de aprendizaje evaluables**

En base al *Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León* utilizamos en el proyecto educativo los siguientes estándares de aprendizaje evaluables:

- Comprende instrucciones orales sencillas y el sentido global de explicaciones.
- Reconoce patrones de entonación básicos en diferentes contextos comunicativos (preguntas y respuestas, exclamaciones).



- Responde adecuadamente en situaciones de comunicación sencillas (expresión de lo que está haciendo, del lugar donde está situado, etcétera).
- Comprende información esencial y localiza información específica en textos sencillos como carteles, letreros o anuncios.
- Comprende una secuencia muy breve y sencilla de instrucciones para realizar una tarea como, por ejemplo, una manualidad.
- Se inicia en el uso del diccionario bilingüe y en las TIC de forma muy guiada como apoyo a su aprendizaje.
- Elabora textos narrativos sencillos partiendo de modelos.
- Revisa y autocorriges los textos producidos de manera muy guiada.

### 6.9 Rutinas

Las rutinas son hábitos que realizamos día a día para realizar unas tareas o unas actividades y que nos permiten seguir un ritmo y tener nuestro día más pautado, lo que nos permite fomentar la responsabilidad y la autonomía del alumnado. Las rutinas se crean cuando los maestros tienen claros los objetivos y lo que se espera del alumnado, permitiendo que sirvan como pequeños pasos que deben seguir para tener claro cómo se van a realizar las actividades y cómo se va a pasar de una a otra.

Algunas de las rutinas que se pueden implantar en un aula (Anexos 4 y 5) son:

- **Saludos**, no solo sirven como un acto de ser cortés, sino que permite que se encuentren con un tono positivo y les hace sentir participe del momento; también nos permite saber de qué ánimo llegan a clase de cada uno de los alumnos y la predisposición con la que llegan.
- **El tiempo**, con la creación de un medidor del tiempo, podemos incitarles a que miren por la ventana y nos describan cómo está el día, y mediante unas pinzas señalen como se presenta el día, algo que puede parecer complejo en inglés
- **El calendario**, como cada día, no solo sabremos cómo está el cielo (nublado, soleado, está lloviendo) sino que apuntaremos en la pizarra el día de la semana en el que estamos, el mes y el año, fomentando así la escritura en una lengua extranjera y la expresión oral en otro idioma.
- **Actividad**, va a ser el centro de lo que va a ocurrir en el aula, y aunque cada día sea diferente, se les plantea la rutina de lo que va a pasar cada día (Anexo 14).



### 6.10 Características de la unidad

Como se ha explicado en apartados anteriores, el colegio cuenta con recursos tecnológicos que permiten que sean utilizados como instrumento de aprendizaje para crear un aprendizaje significativo, utilizando tablets y ordenadores que se encuentran a su disposición siempre y cuando les necesiten. Esto nos va a permitir trabajar con las TICs en el aula puesto que la unidad va a basarse en la gamificación como eje central.

Esta unidad pertenece a la asignatura de inglés y las actividades que se han programado servirán para trabajar las habilidades propias de esta lengua (Speaking, Listening, Reading, Writing). Para ver las características principales que va a tener esta unidad didáctica, se ha realizado una tabla con todos estos elementos.

CURSO: 3º	TRIMESTRE: 3º	FECHA: 9 MAYO – 25 MAYO
	INGLÉS	
ESTÁNDARES	<b>ASPECTOS SOCIOCULTURALES Y SOCIOLINGÜÍSTICOS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Valoración de la lengua extranjera como instrumento para comunicarse.</li><li>- Convenciones sociales cada vez más complejas (saludos y despedida).</li><li>- Normas de cortesía (“excuse me”, “sorry”, “thank you”, “please”...).</li><li>- Lenguaje no verbal (gestos, expresión facial, contacto visual).</li></ul>	
FUNCIONES COMUNICATIVAS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Descripción de personas, actividades, lugares, objetos, hábitos, planes.</li><li>- Petición y ofrecimiento de ayuda, información, instrucciones, objetos, permiso.</li><li>- Expresión de la capacidad, el gusto, la preferencia, la opinión, el acuerdo o desacuerdo, el sentimiento, la intención.</li></ul>	



<p><b>CONTENIDOS SINTÁCTICO – DISCURSIVO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresión de relaciones lógicas: conjunción (and); disyunción (or); oposición (but); causa (because); finalidad (to- infinitive, e. g. I did it to help her); comparación (as Adj. as; smaller (than); the biggest).</li> <li>- Relaciones temporales: (when; before; after).</li> <li>- Afirmación: (affirmative sentences; Yes (+)).</li> <li>- Exclamación: (What + noun, e. g. What fun!; How + Adj., e. g. How nice!; exclamatory sentences, e. g. I love salad!).</li> <li>- Negación: (negative sentences with not, never, no (Adj.), nobody, nothing; No (+ negative tag)).</li> <li>- Interrogación: (Wh- questions; Aux. questions).</li> <li>- Expresión de la existencia: (there is/are); la entidad (nouns and pronouns, articles, demonstratives); la cualidad ((very +) Adj.).</li> </ul>
<p><b>LÉXICO ORAL Y ESCRITO DE ALTA FRECUENCIA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adjetivos para describir personas.</li> <li>- Animales salvajes y domésticos.</li> <li>- Lugares en una ciudad y en el campo.</li> <li>- Rutinas diarias.</li> </ul>

LECCIÓN	TIEMPO	ACTIVIDADES PRINCIPALES DE LAS LECCIONES
1	60'	Hacer un dibujo del hábitat de un animal por grupos.
2	30'	Contestar a preguntas relacionadas con el tema presentado.
3	60'	Realizar un collage sobre animales en Canva.
4	60'	Hacer escucha activa a través de los Listening.
5	30'	Revisar los contenidos dados a través de Kahoot.
6	60'	Mostrar una presentación sobre los animales que escojan.
7	60'	Completar los Worksheet haciendo uso de las TICs.





8	30'	Coordinar movimientos y cooperar para llegar a una respuesta conjunta.
9	60'	Gymkana para repasar la unidad y derrotar al enemigo final.

Aparte de las características dichas anteriormente, una historia va a funcionar como hilo conductor para conectar la unidad, promoviendo la participación del alumnado. La historia va a ser una base sobre la que va a situarse la unidad didáctica permitiendo que la maestra trabaje con los distintos grupos que forman el aula. Esta va a ser la siguiente: “Queridos exploradores, nos complace anunciaros que habéis sido aceptados para llevar a cabo una misión secreta en el bosque como exploradores. La secretaria de vuestro colegio ha preparado todos los materiales y los recursos que vais a necesitar para utilizar durante estas semanas. La exploradora encargada de la clase os proporcionará toda la información que necesitéis y algunos de estos recursos estarán en su posesión por si los necesitáis conforme vayan pasando los días. Como exploradores, deberéis identificaros por el rol que se os haya asignado en cada grupo y el cual utilizaréis a la hora de realizar las actividades, y con el grupo que se os haya asignado. Lo más importante es que tengáis claro cuáles son los objetivos de cada tarea y tenerlos en cuenta por si están relacionados con las siguientes. Esperamos que vuestro camino recorriendo el bosque sea pacífico y no tengáis sobresaltos.

¡Buena suerte y seguid las reglas!”

### **6.11 Desarrollo de las actividades**

Estas actividades se llevarán a cabo en el aula para que el alumnado se habitúe a la unidad didáctica y a la historia que hay detrás de ella. Estas son fundamentales para que esta unidad pueda desarrollarse y pueden ser modificadas y adaptada para cualquier otro curso o cualquier otra asignatura. Para poder realizar las actividades contarán con una pequeña ayuda que serán unas flashcards con: Nombres de animales que se representan con el color negro, adjetivos que se representan con el color azul oscuro y verbos que se representan con el color rojo, todo eso se basa en la gramática de Montessori puesto que ella estableció una guía de colores para representar cada elemento que forman parte de las oraciones. Esto permite que los niños y niñas aprendan y distingan las distintas partes de las oraciones y cómo formular oraciones. En este caso también cuentan con dibujos que representan cada una de estas palabras. (Anexo 7).



## Lección 1:

Actividad principal: ¿Quién vive aquí? / Who lives here?

Dedicaremos los primeros 10 minutos en asignar a los alumnos en las distintos grupos y distribuir los roles para poder comenzar con la actividad principal. Esta actividad tendrá una duración de 40 minutos, la maestra tendrá un folio con unas características escritas en él que irá diciendo a los alumnos, por grupos irán tomando notas de lo que la maestra les vaya diciendo para después hacer un dibujo. Ese dibujo será sobre un hábitat que se les ha estado describiendo de manera que cada grupo será uno distinto, deberán dibujarlo con detalles y adivinar que animal salvaje viven en ese lugar. Una vez lo tengan harán una pequeña presentación, por turnos, al resto de grupos para describir el lugar y el animal que habita allí.

Los diez minutos restantes de la lección les dedicaran a colgar los dibujos en la corchera del aula, quedando allí como pista en caso de que sea necesario para resolver alguna otra tarea.

- Grupos: La actividad se realizará en grupos pequeños.
- Materiales: Folios, rotuladores, pinturas, flashcards, pegatinas con los roles, pegatinas con los grupos de exploradores.
- Recompensas:

7 puntos para el grupo (o grupos) que dibuje bien el hábitat y sepa relacionarlo con el animal que vive en él.

5 puntos para el grupo (o grupos) que haga el dibujo del hábitat, pero no haya relacionado el animal con el lugar.

3 puntos para el grupo (o grupos) que han dibujado el hábitat y el animal, pero no se distingue muy bien.

## Lección 2:

Actividad principal: ¡Démosle al coco! / Use your noodle!

La unidad en el que nos encontramos se llama “World of animals” por lo que en esta actividad la maestra sugerirá un tema relacionado con la unidad. Los alumnos responderán a unas preguntas asociadas con algunas características de los animales; por turnos responderán a las preguntas y las compartirán con el resto de la clase. Estas preguntas pueden realizarlas también los alumnos de modo que al final, los grupos se hagan preguntas y las vayan respondiendo sin necesitar el apoyo de la maestra, llegando a un consenso entre ellos. Para realizar esta actividad dispondrán de 30 minutos.



- Grupos: La actividad se realizará en grupos pequeños.
- Materiales: Folios, pizarra y tizas, flashcards.
- Recompensas:
  - 7 puntos para el grupo (o grupos) que responda a más de 10 preguntas bien.
  - 5 puntos para el grupo (o grupos) que responda a entre 5 y 10 preguntas bien.
  - 3 puntos para el grupo (o grupos) que responda a menos de 5 preguntas bien.

### **Lección 3:**

Actividad principal: Hora de crear / Time to create

Con la información que les va a proporcionar la maestra, deberán realizar un collage en la aplicación de “Canva” que ya se encuentra instalada en las tablets del centro. A través de la pestaña de diseño decidirán como quieren que se vea su collage desde uno ya predeterminado y cambiándolo a su gusto, o comenzando con un lienzo en blanco y diseñarlo desde cero; con la pestaña de elementos incluirán los que ellos consideren oportunos para crear este collage con la temática de los animales. Cada grupo deberá escoger un par de animales y describirlos con el fin de hacer una pequeña presentación final para explicar su trabajo utilizando el proyector y la pizarra digital del aula. Toda la actividad en su conjunto tendrá una duración de 60 minutos.

- Grupos: La actividad se realizará en grupos pequeños.
- Materiales: Una tablet por grupo, Internet, Canva, proyector, pizarra digital.
- Recompensas:
  - 7 puntos para el grupo (o grupos) con el collage más original y mejor explicado.
  - 5 puntos para el grupo (o grupos) con un collage que se entiende y una buena explicación.
  - 3 puntos para el grupo (o grupos) por el collage hecho.

### **Lección 4:**

Actividad principal: ¿Me has escuchado? / Have you heard me?

Para esta actividad utilizaremos unos Listening sobre la unidad de los animales. Tras escuchar el primer Listening se les hará un par de preguntas que deberán contestar en un folio, lo mismo harán con los siguientes de manera que al final tendrán en el folio 9



preguntas, tres de cada Listening; estos se escucharán todas las veces que sean necesarias para que reúnan toda la información posible para responder a las preguntas correctamente. Esta actividad tendrá una duración de 40 minutos, los siguientes 10 minutos los utilizarán para corregir las respuestas de las preguntas, intercambiándose las entre los grupos para que las correcciones las hagan sus compañeros y compañeras; y los últimos 10 minutos serán para poner en común lo que hemos aprendido en el día de hoy y saber qué les ha resultado más difícil.

- Grupos: La actividad se realizará en grupos pequeños.
- Materiales: Ordenador, folios, bolígrafo, Listening.
- Recompensas:
  - 7 puntos para el grupo (o grupos) que acierte las 9 preguntas.
  - 5 puntos para el grupo (o grupos) que acierte entre 5 y 9 preguntas.
  - 3 puntos para el grupo (o grupos) que acierte menos de 5 preguntas.

### **Lección 5:**

Actividad principal: Pongamos que hablo de... / Let's say I'm talking about...

Para esta actividad utilizaremos una tablet por grupo y el ordenador del aula. Realizaremos unos Kahoot de repaso para afianzar los conocimientos ya adquiridos en las anteriores lecciones y que nos servirá para ver si han estado prestando atención a sus compañeros y compañeras cuando han hecho sus presentaciones. Kahoot es una herramienta que nos permite revisar los contenidos ya explicados de una manera que a los alumnos les resulta atractiva haciendo que los alumnos consideren esta herramienta como un juego donde conseguir puntos por contestar bien; la duración de la actividad será de 30 minutos.

- Grupos: La actividad se realizará en grupos pequeños.
- Materiales: Ordenador, una tablet por grupo, Kahoot, Internet, flashcards.
- Recompensas:
  - 7 puntos para el grupo (o grupos) que acierte más de 10 preguntas.
  - 5 puntos para el grupo (o grupos) que acierte entre 5 y 10 preguntas.
  - 3 puntos para el grupo (o grupos) que acierte menos de 5 preguntas.

### **Lección 6:**

Actividad principal: ¿Te gustan mis animales? / Do you like my animals?



A través del trabajo cooperativo, cada grupo deberá llegar a un consenso y elegir dos animales de los que hemos estado viendo en estas dos semanas. Una vez escogidos, cada grupo deberá tener dos animales distintos (no vale repetir) y le pedirán al profesor las imágenes sobre los animales que han elegido. Deberán realizar una tabla para cada uno de los animales donde pongan sus nombres, sus características, el hábitat en el que viven y la comida que les gusta; podrán hacer dibujos que sirvan como apoyo visual a la presentación. Cuando los grupos tengan terminadas sus presentaciones las expondrán al resto de la clase explicando porque han elegido esos animales y explicaran la información que han puesto sobre ellos.

- Grupos: La actividad se realizará en grupos pequeños.
- Materiales: Ordenador, proyector, cartulinas, rotuladores, tijeras, pegamento, flashcards.
- Recompensas:
  - 10 puntos para el grupo que haga la presentación más original.
  - 7 puntos para el grupo (o grupos) que haga la presentación acompañada de dibujos.
  - 5 puntos para el grupo (o grupos) que haga la presentación de los animales.

### **Lección 7:**

Actividad principal: Buscando el camino a lo correcto / Finding the way to the right

Worksheet es una página web mediante la que se pueden obtener recursos sobre cualquier tema que nos permite trabajar en el aula de una manera diferente, puesto que muchos de ellos son interactivos y otros simplemente son fichas para imprimir. En este caso utilizaremos 3 Worksheet relacionados con los animales salvajes que, a través de los grupos, irán trabajando cooperativamente para resolver las actividades que estos les proponen (Anexos 8, 9 y 10).

- Grupos: La actividad se realizará en grupos pequeños.
- Materiales: Una tablet por grupo, folios.
- Recompensas:
  - 7 puntos para el grupo (o grupos) que logren completar las fichas sin ayuda.
  - 5 puntos para el grupo (o grupos) que logren completar las fichas con algo de apoyo de la maestra.



3 puntos para el grupo (o grupos) que completen la ficha con total apoyo de la maestra.

### **Lección 8:**

Actividad principal: Mira quien baila / Look who is dancing

Esta actividad nos va a servir como repaso de todo lo que hemos estado viendo en las 7 lecciones anteriores, permitiendo que los alumnos repasen los contenidos vistos anteriormente. Va a permitir que los alumnos se distraigan de lo que llevan haciendo estos días y van a poder moverse por el aula libremente. Esto va a permitir que se concentren mejor y se encuentren más relajados para afrontar la última sesión que tendrá el lugar al día siguiente. Los alumnos desplazarán las mesas de la clase de forma que esta se encuentre despejada para realizar la actividad y colocaran las sillas de forma que queden distribuidas en grupos de cuatro (excepto uno de los grupos que es de cinco). La maestra pondrá música y cuando esta se pare, los alumnos deberán sentarse de manera que queden por grupos, aunque no sean los suyos; la maestra les hará una pregunta, que en grupo debatirán la respuesta, y cuando un grupo conteste y sea correcto, volverán a empezar otra vez.

- Grupos: La actividad se realizará con el grupo grande.

- Materiales: Sillas, ordenador, música, altavoces.

### **Lección 9: Lección final.**

Para finalizar la unidad didáctica, se realizarán unas actividades que sirvan como repaso general de la unidad en su totalidad y para afianzar esos conocimientos que le corresponde. El número de actividades puede depender del tiempo del que disponga la maestra para realizarlas o de los eventos que se celebren en el centro como excursiones o actividades de centro. El objetivo principal de estas actividades es repasar esos contenidos que han ido adquiriendo a lo largo de la unidad y aplicarlo en otras situaciones.

Actividad principal: Salvemos el océano del Kraken / Save the ocean from the Kraken

Esta actividad consiste en un juego donde los alumnos van a volver a trabajar en los pequeños grupos que ya tenían formados para resolver las pistas que se les van a ir dejando por el colegio para resolver el enigma de donde está el kraken y derrotarlo. Antes de empezar la actividad hay que dejar claras cuales son las reglas para que puedan encontrar las pistas y resolver los enigmas que incluye cada pista. Las reglas son:



- No empujar o arrebatar la pista a los compañeros y compañeras, cada grupo tiene su pista bien numerada y marcada con el color de su grupo de explorador para poder identificarla.
- Cuando encontremos una pista la guardaremos puesto que nos ayudará a encontrar la siguiente.
- Deben seguir las reglas para poder resolver los enigmas.
- Tienen que trabajar en grupo y coordinarse para llegar a un acuerdo con cada una de las pistas dadas.

Cuando el tiempo ha terminado, no valdrá que se intente derrotar al kraken pasado ese tiempo.

- Grupos: La actividad se realizará en grupos pequeños y el enigma final con el grupo grande.
- Materiales: Pistas, instalaciones del colegio, clase, rotuladores, bolígrafo.
- Canjear las recompensas:
  - 20 puntos: 5 minutos más de recreo.
  - 25 puntos: 5 minutos más para hacer un examen de cualquier asignatura que imparta la maestra.
  - 30 puntos: La maestra deja situarse a los alumnos del grupo en el sitio del aula que ellos prefieran.
  - 35 puntos: Le dan al grupo una pieza de fruta para el almuerzo.
  - 40 puntos: El grupo puede eximirse de hacer deberes por un día.
  - 45 puntos: La maestra pone la película o un cortometraje que el grupo escoja de un listado creado por ella.

Esta actividad tendrá una duración de 50 minutos y los últimos diez serán empleados para que los alumnos valoren oralmente, de manera colectiva, que sensaciones tienen después de haber dado la unidad didáctica y qué otras cosas les hubiese gustado ver para poder mejorar en un futuro. Las pistas y las pruebas de esta actividad se encuentran en anexos (Anexos 11, 12 y 13). El desarrollo completo de las actividades se encuentra en anexos (Anexo 14) y al finalizar esta lección se entregará un diploma a cada persona que forma el grupo con el color de su grupo de explorador (Anexo 20).



## 6.12 Evaluación

Este proyecto sirve como respuesta a las necesidades que tienen las personas que quieren aprender una lengua extranjera, puesto que la idea de acercarlos a otras culturas y a otras sociedades les permite experimentar a la vez que están aprendiendo.

Una característica importante que nos ofrece la evaluación son los objetivos de aprendizaje y los resultados que se quieren lograr para poder desarrollar las competencias y ayudar a planear las actividades del aula. En este caso, la evaluación se convierte en una herramienta fundamental que nos ayudará a que el proyecto educativo se lleve a cabo. Algunas de las características que ayudan a que esto se pueda llevar a cabo y que tenga éxito, aparece en el *Real Decreto 157/2022 de 1 de marzo* que define la evaluación como:

- **Global**, puesto que tomará en cuenta el desarrollo y la evolución del alumno a través de la observación y la recolecta de información a la vez que va transcurriendo el tiempo.
- **Continua**, se irá viendo el progreso del alumno a medida que avance el curso, permitiendo que sí se encuentran problemas o el progreso no es el adecuado, se podrán tomar medidas de refuerzo, siendo estas adoptadas tan pronto como se identifiquen las dificultades.
- **Orientación**, ayudará a orientarnos durante todo el proceso, ofreciéndonos información para poder tomar medidas o adaptar la información para una mayor comprensión.

Para evaluar al alumnado es fundamental que los maestros se planteen tres preguntas para llevar a cabo este proceso, **qué, dónde, y cómo** evaluar.

- **¿Qué evaluar?** Esta pregunta debe incluir la metodología empleada, los recursos o las actividades utilizadas, así como las dificultades que se pueden encontrar a la hora de llevarlo a cabo en el aula; también se debería incluir un apartado para posibles mejoras en cuanto a las actividades se refiere, o a los recursos empleados.
- **¿Cómo evaluar?** Se debe realizar a través de un sistema metodológico que nos permita observar a lo largo de todo el proyecto, puesto que una actividad puede emplearse en otro momento para conseguir un objetivo completamente distinto.





También es necesario, para evaluar, realizar una evaluación personal del trabajo realizado y una evaluación grupal, tanto los maestros como sus alumnos.

- **¿Cuándo evaluar?** Esto nos permite tener una visión global sobre todo el proyecto dividiendo la evaluación en tres; la primera sería *Inicial* en la que se valoran los conocimientos previamente vistos en anteriores cursos, la segunda sería la *Continua* a través de la cual vamos viendo el progreso a medida que va ocurriendo, permitiendo hacer modificaciones en el camino, y por último la *Final* con la que valoraremos todo lo visto hasta el momento y que nos permitirá hacer modificaciones y mejoras para los proyectos posteriores.

La evaluación es una parte esencial que forma parte del proceso de enseñanza – aprendizaje y que nos permite, a través de la documentación y la recogida de datos, mejorar los proyectos educativos implementados en el centro escolar. Este proceso nos permite detectar aquellas incidencias o iniciativas que no tienen el resultado esperado, permitiéndonos corregir aquellos fallos o errores que estos proyectos tengan. La **evaluación** que se realiza al **maestro** es un proceso que les ayuda a mejorar su labor como docentes y respaldar los objetivos que tiene marcado el centro. Esta evaluación es paralela al proceso educativo, y los momentos ordinarios para llevarla a cabo suelen cerrar al finalizar el trimestre o al finalizar el curso académico.

La **evaluación al alumnado** es una de las partes fundamentales para estudiar el proceso enseñanza – aprendizaje. Esta nos permite evaluar sus conocimientos, sus habilidades, sus capacidades y sus aptitudes y actitudes; también permite valorar el cumplimiento de los objetivos planteados, el proceso y de la manera que las perfeccionan.

El trabajo cooperativo nos permite desarrollar nuestras habilidades sociales y nos permite relacionarnos con nuestros iguales, en el caso del aula, el alumnado trabaja en pequeños grupos para fomentar la cooperación y desarrollar esas habilidades. A través de esto se fomenta la autonomía del alumno y la manera de pensar, y es por eso que, a través de la **evaluación por grupos**, evaluarán su trabajo en equipo, pero también el de cada uno de los compañeros y compañeras que forman parte de ese grupo. Deberán calificar del 1 al 4 cada una de los objetivos que creen que han cumplido o no sus compañeros incluyendo el **suyo propio** (Anexos 15, 16, 17 y 18).



## 7. CONCLUSIONES

Hemos comprendido que hoy en día el modelo de educación que todos conocemos se ha ido adaptando a las necesidades que presentan los alumnos. El mundo ha ido cambiando a lo largo del tiempo y las personas hemos ido cambiando con él, por lo que hemos tenido que adaptarnos y emplear métodos que quizás antes veíamos casi imposible de utilizar en el aula. Todo lo que pensábamos que podía ser novedoso ha cambiado y se ha quedado “anticuado” lo que hace que los maestros se tengan que estrujar la cabeza para llevar al aula métodos nuevos pero actualizados.

Teniendo en cuenta todo esto y las teorías sobre la gamificación que se han expuesto anteriormente en el marco teórico, se pretendía crear un proyecto que aplicara eso en el aula. A través de la gamificación, se cambia la perspectiva de aprendizaje del alumnado, puesto que se incluyen elementos del juego en un ambiente que no trabaja mediante él. Esto permite que todo aquellos que les aborrecía o por lo que no mostraban interés en absoluto, despierta en ellos un interés y una curiosidad que les llama a participar en las actividades y en las tareas propuestas, sintiendo motivación por aprender.

Hoy en día, muchos maestros cuentan con mucha información sobre la gamificación en el aula, y aunque muchos de ellos lo han implantado en sus clases todavía hay muchos pasos para seguir avanzando, pero esto les sirve como referencia a aquellos que quieren implementarlo en sus actividades o en sus asignaturas. Aquellos que no lo han implantado es porque la gamificación implica un trabajo extra y esforzarse, algo que muchos no están dispuestos a hacer.

A través de este proyecto, los resultados que creemos que podría tener, puesto que no ha podido llevarse a cabo en un aula, nos iban a enseñar lo diferente que es el aprendizaje cuando se utilizan estos métodos. Como se ha comentado anteriormente, la gamificación motiva al alumnado a participar en las actividades, se encuentran más motivados, lo que permite que se puedan desarrollar sus conocimientos a su ritmo y, mediante el trabajo cooperativo por grupos, se mejora la relación entre compañeros y la relación que tienen con el maestro; estos beneficios convierten el aprendizaje en significativo.

La gamificación es un método que se puede utilizar al compás con la LOMLOE, puesto que el uso de las TICs nos sirve como un apoyo al aprendizaje. Esta ha formado parte de mi paso por la universidad, puesto que desde el primer curso hemos realizado actividades que han sido interactivas y que nos han permitido obtener información a través de las



TICs. Estas no solo han acompañado mi paso por la universidad, sino que me llevan acompañando desde mi etapa escolar, puesto que el colegio al que fui contaba con numerosos aparatos tecnológicos que podían utilizarse siempre que se necesitaran y contaba también con actividades extraescolares dedicadas a la introducción y al manejo de las TICs, las cuales te permitían introducirte en el mundo tecnológico y emplearlas en tu día a día.

Esto nos permite deducir que los alumnos deben aprender a analizar, asociar, reconocer, razonar, deducir, decidir, explicar o crear, pero se tiene que garantizar algo de diversión durante este proceso para que los resultados sean positivos. Es más que evidente que si el alumno se encuentra motivado, no le va a importar si la tarea es mayor o menor, el impacto que va a tener la actividad en él va a ser similar. El problema surge cuando los alumnos pierden el interés o se encuentran desganados, y es por esos alumnos por los que es beneficioso el hecho de implementar la gamificación en el aula.

En conclusión, y volviendo al eje central de este proyecto, la gamificación y los modelos que existen que son similares permiten que no solo el alumnado aprenda de una manera más lúdica, sino que el maestro continúe aprendiendo y adaptándose a los cambios que surgen con el tiempo, implantándolo en la educación. El aspecto más importante para la educación es la motivación; si se trabaja con alumnos motivados vamos a conseguir que su experiencia en la educación sea un proceso significativo para su vida.



## 8. BIBLIOGRAFÍA

3, E. (2023). Gamificación: 30 herramientas que te engancharán | EDUCACIÓN 3.0. *EDUCACIÓN 3.0*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>

*Actividad de Wild animals wordsearch.* (s. f.). <https://es.liveworksheets.com/mp1277038cm>

Alonso, N (2021) El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. Universidad de Valladolid. Palencia Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>

Cejuego. (2021, 6 agosto). *Los orígenes del juego* | CeJuego. CeJuego. [https://cejuego.com/2021/08/04/los-origenes-del-juego/?cli\\_action=1678442624.823](https://cejuego.com/2021/08/04/los-origenes-del-juego/?cli_action=1678442624.823)

Colegio CEU San Pablo Montepíncipe. (2023, 28 marzo). *¿Qué beneficios aporta el juego al aprendizaje?* – Colegio CEU San Pablo Montepíncipe. Colegio CEU Montepíncipe Madrid: Infantil, Primaria, ESO, Bachillerato. <https://www.colegioceumontepincipe.es/blog/que-beneficios-aporta-el-juego-al-aprendizaje/>

*Creative Commons — Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported — CC BY-NC-ND 3.0.* (s. f.). <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>

*¿Cuáles son los 6 beneficios del juego?* (s. f.). Interempresas. <https://www.interempresas.net/Juguetes/Articulos/343790-Cuales-son-los-6-beneficios-del-juego.html>

Daniel. (2020, 29 septiembre). *Potenciar el engagement de los estudiantes en el aula actual* - ViewSonic Library. ViewSonic Library. <https://www.viewsonic.com/library/es/educacion/student-engagement-in-the-modern-classroom/>

Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de



Castilla y León: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-26-2016-21-julio-establece-curriculo-regula-implanAt>

Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-38-2022-29-septiembre-establece-ordenacion-curricul>

Del Maestro Cmf, W. (2022). Consejos para aplicar la Gamificación en el aula. *Web del Maestro CMF*. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/consejos-para-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula/>

*Duolingo: pros y contras de aprender idiomas con esta app | GoStudent.* (s. f.). <https://insights.gostudent.org/es/duolingo-ventajas-inconvenientes-app-idiomas>

*Ejercicio de Animals - crossword.* (s. f.). [https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English\\_as\\_a\\_Second\\_Language\\_\(E\\_SL\)/Animals/Animals\\_-\\_crossword\\_ey142652tl](https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(E_SL)/Animals/Animals_-_crossword_ey142652tl)

*Ejercicio online de At the zoo.* (s. f.). <https://es.liveworksheets.com/hv190720es>

*Ejercicio de Comparatives -Comparing Animals-.* (s. f.). [https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English\\_as\\_a\\_Second\\_Language\\_\(E\\_SL\)/Comparatives/Comparatives\\_-\\_Comparing\\_Animals-\\_pu1087sv](https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(E_SL)/Comparatives/Comparatives_-_Comparing_Animals-_pu1087sv)

*Ejercicio online de Comparatives para Grade 4, Pre-intermediate, Cuarto de primaria.* (s. f.). [https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English\\_as\\_a\\_Second\\_Language\\_\(E\\_SL\)/Comparative\\_adjectives/Comparatives\\_tg1251529nc](https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(E_SL)/Comparative_adjectives/Comparatives_tg1251529nc)

*Ejercicio de Farm,Pet, and Wild Animals.* (s. f.). <https://es.liveworksheets.com/an2209560lu>

*Ejercicio de Let's go to the zoo - Song.* (s. f.). [https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English\\_as\\_a\\_Second\\_Language\\_\(E\\_SL\)/Zoo\\_animals/Let's\\_go\\_to\\_the\\_zoo\\_-\\_Song\\_fl1869379eh](https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(E_SL)/Zoo_animals/Let's_go_to_the_zoo_-_Song_fl1869379eh)



Ejercicio de The superhero animals ! (s. f.). [https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English\\_as\\_a\\_Second\\_Language\\_\(ESL\)/Comparatives\\_and\\_superlatives/The\\_superhero\\_animals\\_!\\_if2316752xk](https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(ESL)/Comparatives_and_superlatives/The_superhero_animals_!_if2316752xk)

Ejercicio online de WILD ANIMALS para primary. (s. f.). [https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English\\_as\\_a\\_Second\\_Language\\_\(ESL\)/Wild\\_animals/WILD\\_ANIMALS\\_fk2158461rl](https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(ESL)/Wild_animals/WILD_ANIMALS_fk2158461rl)

El Juego Segun Piaget - Documentos de Investigación - adelimarm. (s. f.). <https://www.clubensayos.com/Temas-Variados/El-Juego-Segun-Piaget/2216307.html>

El Juego Segun Diferentes Autores - Trabajos finales - 1069 Palabras. (s. f.). Buenas Tareas. <https://www.buenastareas.com/ensayos/El-Juego-Segun-Diferentes-Autores/81765349.html>

Espeso, P. (2022, 30 agosto). ClassDojo: ¿qué es y cómo empezar a usarlo en clase? *EDUCACIÓN 3.0*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/classdojo-que-es-como-empezar/>

Euroinnova Formación. (2021). ejemplos de role playing en el aula. *Euroinnova Business School*. <https://www.euroinnova.edu.es/blog/el-juego-como-herramienta-de-aprendizaje#:~:text=El%20juego%20constituye%20una%20forma%20de%20aprendizaje%20que,el%20hogar%20como%20por%20la%20comunidad%20en%20general.>

Ficha de Wild animals en pdf online. (s. f.). [https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English\\_as\\_a\\_Second\\_Language\\_\(ESL\)/Wild\\_animals/Wild\\_animals\\_tn383596ua](https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(ESL)/Wild_animals/Wild_animals_tn383596ua)

Ficha pdf online de Animals body parts para School. (s. f.). [https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English\\_as\\_a\\_Second\\_Language\\_\(ESL\)/Animal\\_body\\_parts/Animals\\_body\\_parts\\_ps2463852ye](https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(ESL)/Animal_body_parts/Animals_body_parts_ps2463852ye)

Flippedlearn. (2016). Probando Cerebriti edu. *The Flipped Classroom*. <https://www.theflippedclassroom.es/probando-cerebriti-edu/>

Frabicio, P & Molina, A. R. & Gentry, J. (2021) <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8231651.pdf>



González, P (2021). Consecuencias y uso de las TIC antes y después del coronavirus: un estudio piloto. [https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/14108/1/0214-9877\\_2021\\_2\\_1\\_211.pdf](https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/14108/1/0214-9877_2021_2_1_211.pdf)

Hotmart. (2022). ¿Cómo utilizar la gamificación en la educación? *Blog Hotmart*. <https://hotmart.com/es/blog/gamificacion-en-educacion>

Losada, T. (2022, 23 mayo). *Sólidos gramaticales Montessori - Criar con Sentido Común*. Criar con Sentido Común. <https://www.criarconsentidocomun.com/solidos-gramaticales-montessori/>

Ludenspedagogias, A. (2018, 24 agosto). ¿QUÉ ES CLASSCRAFT Y CUÁLES SON SUS BENEFICIOS PARA LA EDUCACIÓN? Pedagogías lúdicas. <https://ludenspedagogias.wordpress.com/2018/08/24/que-es-classcraft-y-cuales-son-sus-beneficios-para-la-educacion/>

Moreno, M. (2022, 24 noviembre). 5 herramientas para introducir el Aprendizaje Basado en Juegos en clase. *EDUCACIÓN 3.0*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-aprendizaje-basado-en-juegos/>

Narvaez, M. (2022). Gamificación en el aula: Qué es y cómo aplicarla. *QuestionPro*. <https://www.questionpro.com/blog/es/gamificacion-en-el-aula/>

Ortiz-Colón, A. (s. f.). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>

Penalva, J. (2016). Minecraft Education Edition: de la sorpresa de los alumnos a la lucha contra los prejuicios alrededor. . . *Xataka*. <https://www.xataka.com/entrevistas/minecraft-education-edition-de-la-sorpresa-de-los-alumnos-a-la-lucha-contra-los-prejuicios-alrededor-del-videojuego>

Recreo, R. E. (s. f.). *Classdojo: ¿Recomendable?* <https://revistamagisterioelrecreo.blogspot.com/2022/01/classdojo-recomendable.html>

Reserved, E. M. S.-. A. R. (s. f.). *María Montessori, la pedagogía de la responsabilidad*. [https://educomunicacion.es/figuraspedagogia/0\\_montessori.htm](https://educomunicacion.es/figuraspedagogia/0_montessori.htm)



Ruiz, L & Ruiz, Y. (2019). Enseñar hoy una lengua extranjera <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2020/12/30809-Ensenar-hoy-una-lengua-extranjera.pdf>

Socrative. (s. f.). <https://es.slideshare.net/PatricioBejarano1/socrative-71203035>

Ta-tum. (s. f.). <https://ta-tum.com/>

Teijeiro, I., & Teijeiro, I. (2022). Duolingo ¿Qué es y para qué sirve? *Cursos.com*. <https://cursos.com/blog/duolingo/>

Tekman. (2022). Ludificación del aprendizaje: qué es y en qué consiste. *tekman education*. <https://www.tekmaneducation.com/ludificacion-aprendizaje/>

Toovari • FAQ's. (s. f.). <https://www.toovari.com/preguntas-frecuentes.html>

Unknown. (s. f.-b). *Ventajas y desventajas*. <http://kahootinformacion.blogspot.com/2016/12/ventajas-y-desventajas.html>

Unknown. (s. f.). *El juego, según Montessori*. <http://somosdeinicial.blogspot.com/2016/06/el-juego-segun-montessori.html?m=1>

Vargas, I. R. P. (2019). *La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología*. <https://www.redalyc.org/journal/2431/243158860009/html/>

Vergara, D & Mezquita, J. M. & Gómez, A. I. (2018). Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: evaluación tipo test con la herramienta quizizz <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/11232/9313>





## 9. ANEXOS

### ANEXO 1:

Aplicaciones	Pros	Contras
Classdojo	<ul style="list-style-type: none"><li>-Genera hábitos que son positivos mediante refuerzos y castigos. Favorece la autocrítica, ocasionando comportamientos responsables.</li><li>-Los niños pueden personalizar un personaje, transmitiendo diversión al aula.</li><li>-Utilizar la gamificación como eje principal mediante un sistema de puntos.</li><li>-Las familias se ven envueltas en el aprendizaje a través de la app, viendo su participación y el recorrido en el curso.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-No permite crear actividades, solo deja evaluar conductas y tareas.</li><li>-Su disposición puede hacer que los maestros usen más penalizaciones de las que hagan falta.</li><li>-Promueve la competitividad y daña la relación entre compañeros. El sistema de puntos que se usa, hace que lo vean como que hay un ganador y un perdedor en el proceso.</li></ul>
Cerebriti Edu	<ul style="list-style-type: none"><li>-Es una aplicación que te permite crear juegos rápidamente sin tener que ser un experto en informática.</li><li>-No solo puedes crear tus propios juegos, sino que permite que los alumnos puedan retarse entre ellos, añadiendo diversión al momento.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-No permite diseñar mucho las actividades, puesto que hay un máximo de 60 caracteres en el encabezado, y hay que resumirlo lo máximo que se pueda, haciendo que haya veces que parezca un enigma.</li><li>-Los juegos están un poco limitados, y faltan juegos más tradicionales como el de rellenar los huecos o las sopas de letras.</li></ul>



Socrative	<p>-Es una aplicación bastante fácil de utilizar para crear lecciones, haciéndolo dinámico.</p> <p>-Resulta fácil para que se puedan pasar los datos de las notas, permitiendo crear reportes que puedes mandar al correo o a través de una plantilla de Excel.</p>	<p>-No permite que se pueda aplicar por igual, a todos los cursos, ya que no todos tienen un fácil acceso a este tipo de tecnología y no se puede utilizar sin internet.</p> <p>-No recomiendan utilizarla en cursos de educación primaria, e incluso en primero de secundaria.</p>
Duolingo	<p>-Es una aplicación en la que eres tú quien marca sus tiempos y el ritmo de aprendizaje.</p> <p>-Se puede usar en todos los dispositivos, solo necesita conexión a Internet para poder usarse.</p> <p>-Es gratuita porque promueve la igualdad de oportunidades, y como todas las apps, tiene una función premium.</p> <p>-Cuenta con ejercicios variados, de opción múltiple, traducir palabras o frases, escuchar audios y transcribirlos.</p> <p>-La mayoría de las palabras nuevas se muestran con imágenes o dibujos al lado, promoviendo el aprendizaje visual.</p>	<p>-No cuenta con profesor, por lo que no tienes un referente al que preguntarle las dudas. La figura del maestro se adapta a tus necesidades, mientras que la tecnología no.</p> <p>-Cualquier lengua es un instrumento para comunicarse y es esencial ponerla en práctica con más personas, adquiriendo la habilidad de hablar con fluidez y mejorar su pronunciación.</p> <p>-Al no tener profesor, y ser tú quien te marcas los objetivos, requiere de tener constancia suficiente para poder seguir.</p>
Kahoot	<p>-Permite, a través del juego, involucrar al alumnado en el aprendizaje.</p> <p>-Te ayuda a obtener Feedback del alumnado a tiempo real.</p>	<p>-Es necesario tener internet para poder utilizarla, así como un dispositivo móvil, tablet o PC.</p>



	<ul style="list-style-type: none"><li>-Es una muestra de cooperación e intercambio de conocimientos entre alumnos.</li><li>-Es una aplicación que se puede usar en todas las materias y para todas las edades.</li></ul>	
Ta-tum	<ul style="list-style-type: none"><li>-Es una plataforma de lectura gamificada que se puede usar, tanto en primaria, como en secundaria.</li><li>-Permite que exista una conexión entre los alumnos y que despierta el interés por la lectura.</li><li>-Ayuda al alumnado a sumergirse en una aventura y formar parte de una escuela de detectives, donde van a tener que leer libros para resolver casos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Es una plataforma de pago que te ofrece la posibilidad de suscribirte de manera mensual o anual.</li></ul>
Minecraft Education	<ul style="list-style-type: none"><li>-Se pueden crear partidas colaborativas, en las que pueden participar hasta 30 alumnos, guardando todos los avances que se hacen y con un chat interno que permite la comunicación entre maestros y alumnos.</li><li>-Permite tener el control de lo que se va a hacer y ayuda al aprendizaje basado en proyectos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Los prejuicios que se tiene sobre el videojuego de Minecraft y que se use para enseñar en un aula.</li><li>-Es un juego de pago, cada persona que lo use debe pagar una cantidad al año para obtener la licencia y poder tener acceso a él.</li></ul>
Classcraft	<ul style="list-style-type: none"><li>-Como todos los juegos, tiene reglas, y si no se cumplen, estas les hacen perder puntos de vida y “caer en batalla”, que</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Es una aplicación muy compleja para alumnado de primaria, y se recomienda utilizar a partir de secundaria.</li></ul>

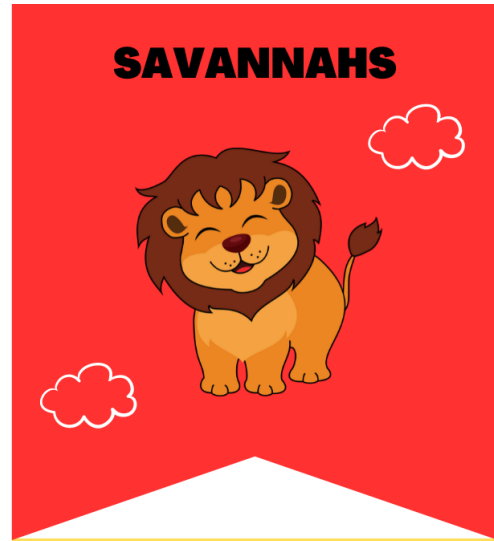


	<p>termina en “<i>sentencias</i>” que en realidad son actividades extra.</p> <p>-Les permite asumir roles diversos como el del mago, curandero y guerrero, los cuales tienen ventajas y desventajas a la hora de utilizarlos.</p> <p>-A través de esta aplicación, se fomenta el juego cooperativo, donde deben unirse y “<i>luchar</i>” juntos para así aumentar de nivel.</p>	<p>-Al ser una aplicación de pago, su prueba gratuita limita las funciones que tiene, pudiendo solo utilizar dos de las cinco funciones con las que cuenta, y a las que solo puedes acceder con una cuenta premium.</p>
Toovari	<p>-Es un programa que se usa para apoyo y mejora, que se dirige tanto a alumnos, como a profesores y padres, ayudando a mejorar la motivación a la hora de aprender a través de la gamificación.</p> <p>-Promueve y ayuda a que el uso de la tecnología sea más atractivo para el alumnado.</p>	<p>-Funciona mediante suscripciones, lo que hace que el programa sea de pago.</p> <p>-Tiene dos tipos de suscripción, la escolar y la del hogar, ambas de pago.</p>

ANEXO 2:

	<b>Screaming and Shouting</b>	
	<b>Loud Voice</b>	
	<b>Speaking Voice</b>	
	<b>Whisper Voice</b>	
	<b>NO Talking</b>	

ANEXO 3:



ANEXO 4:

**Our classroom routines**

- Say "Hi" to your classmates**
- Sit properly in class**
- Pay attention**
- Help your classmates**
- Pack your back properly**
- Read books**
- Play sports**
- Enjoy lunch**
- Do your homework**

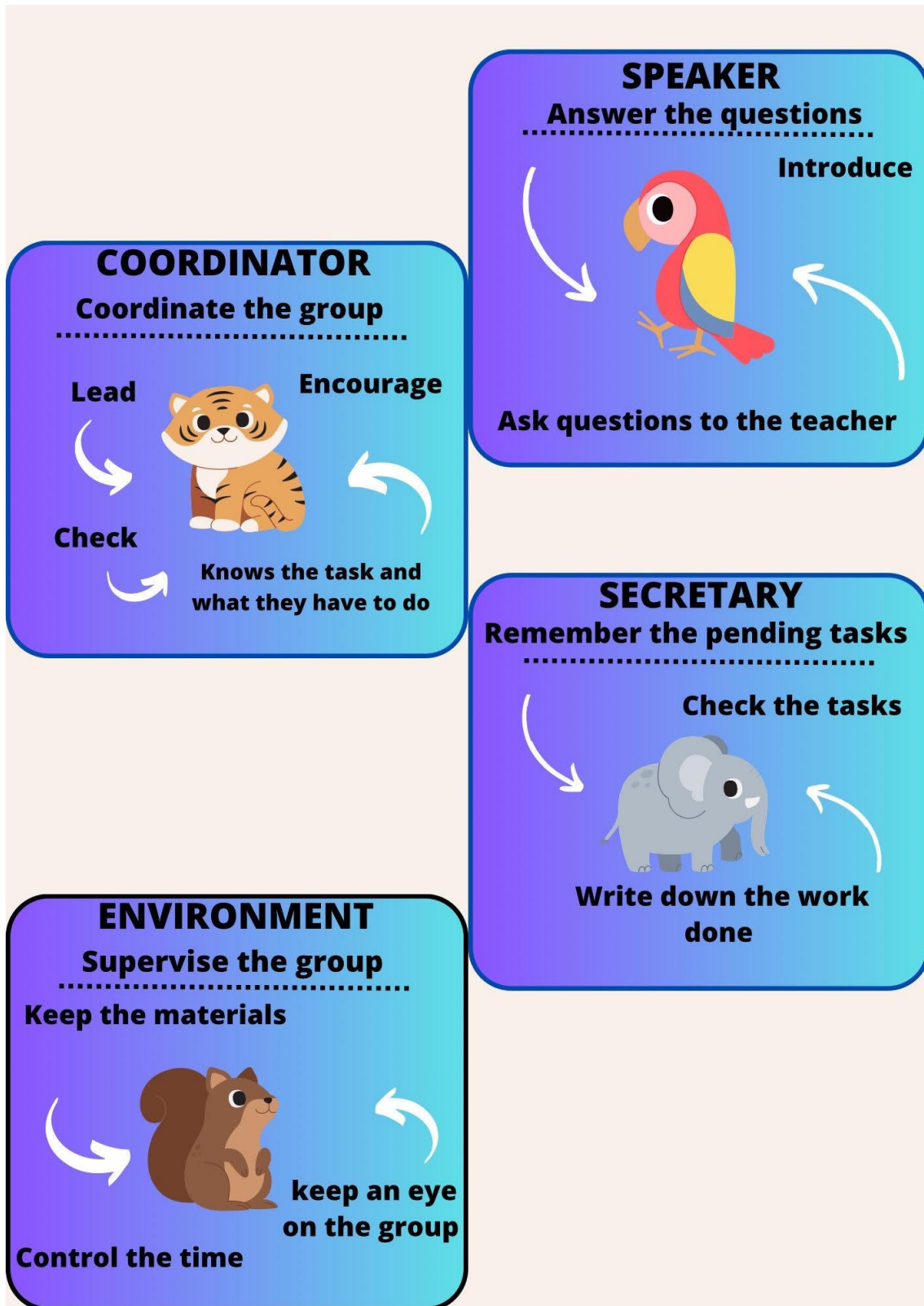


ANEXO 5:





ANEXO 6:



ANEXO 7:

<b>Quiet</b> 	<b>Strong</b> 	<b>Long</b> 
<b>Slow</b> 	<b>Adjectives</b>	<b>Big</b> 
<b>Ugly</b> 	<b>Weak</b> 	<b>Small</b> 
		<b>Beautiful</b> 

<b>Bear</b> 	<b>Whale</b> 	<b>Lion</b> 
<b>Bat</b> 	<b>Animals</b>	<b>Kangaroo</b> 
<b>Parrot</b> 	<b>Dolphin</b> 	<b>Shark</b> 

<b>Eat</b> 	<b>Climb</b> 	<b>Talk</b> 
<b>Jump</b> 	<b>Verbs</b>	<b>Fly</b> 
	<b>Sleep</b> 	<b>Swim</b> 

ANEXO 8:

# AT THE ZOO

CHOOSE THE CORRECT ANSWERS.



ANSWER THE QUESTIONS. Use

Yes, it is.  
Yes, they are.

No, it isn't.  
No, they aren't.



Are they funny?



Is it furry?



Is it noisy?



Are they lively?



Is it furry?



Are they dangerous?



Is it colourful?



Is it funny?















ANEXO 9:

Name: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_

## Wild animals wordsearch

Find out the animals and label the pictures.

 <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	 <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	 <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	 <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>																																																																																																																																															
 <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td>t</td><td>r</td><td>g</td><td>o</td><td>r</td><td>i</td><td>l</td><td>a</td><td>l</td><td>e</td><td>d</td></tr> <tr><td>g</td><td>l</td><td>n</td><td>t</td><td>c</td><td>o</td><td>d</td><td>b</td><td>u</td><td>h</td><td>m</td><td>u</td></tr> <tr><td>l</td><td>n</td><td>p</td><td>i</td><td>e</td><td>y</td><td>v</td><td>t</td><td>e</td><td>i</td><td>f</td><td>b</td></tr> <tr><td>e</td><td>z</td><td>w</td><td>h</td><td>k</td><td>g</td><td>z</td><td>i</td><td>l</td><td>p</td><td>j</td><td>e</td></tr> <tr><td>o</td><td>e</td><td>o</td><td>x</td><td>s</td><td>p</td><td>g</td><td>g</td><td>e</td><td>p</td><td>r</td><td>a</td></tr> <tr><td>p</td><td>b</td><td>l</td><td>c</td><td>n</td><td>s</td><td>f</td><td>e</td><td>p</td><td>o</td><td>o</td><td>r</td></tr> <tr><td>a</td><td>r</td><td>i</td><td>c</td><td>a</td><td>j</td><td>u</td><td>r</td><td>h</td><td>v</td><td>d</td><td>x</td></tr> <tr><td>r</td><td>a</td><td>o</td><td>k</td><td>k</td><td>o</td><td>t</td><td>h</td><td>a</td><td>m</td><td>h</td><td>o</td></tr> <tr><td>d</td><td>w</td><td>n</td><td>s</td><td>e</td><td>m</td><td>n</td><td>l</td><td>n</td><td>w</td><td>h</td><td>n</td></tr> <tr><td>c</td><td>z</td><td>n</td><td>r</td><td>h</td><td>i</td><td>n</td><td>o</td><td>t</td><td>i</td><td>h</td><td>s</td></tr> <tr><td>p</td><td>a</td><td>n</td><td>d</td><td>a</td><td>w</td><td>m</td><td>o</td><td>n</td><td>k</td><td>e</td><td>y</td></tr> <tr><td>c</td><td>h</td><td>v</td><td>g</td><td>i</td><td>r</td><td>a</td><td>f</td><td>f</td><td>e</td><td>f</td><td>b</td></tr> </table>		t	r	g	o	r	i	l	a	l	e	d	g	l	n	t	c	o	d	b	u	h	m	u	l	n	p	i	e	y	v	t	e	i	f	b	e	z	w	h	k	g	z	i	l	p	j	e	o	e	o	x	s	p	g	g	e	p	r	a	p	b	l	c	n	s	f	e	p	o	o	r	a	r	i	c	a	j	u	r	h	v	d	x	r	a	o	k	k	o	t	h	a	m	h	o	d	w	n	s	e	m	n	l	n	w	h	n	c	z	n	r	h	i	n	o	t	i	h	s	p	a	n	d	a	w	m	o	n	k	e	y	c	h	v	g	i	r	a	f	f	e	f	b	 <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>
t	r	g	o	r	i	l	a	l	e	d																																																																																																																																								
g	l	n	t	c	o	d	b	u	h	m	u																																																																																																																																							
l	n	p	i	e	y	v	t	e	i	f	b																																																																																																																																							
e	z	w	h	k	g	z	i	l	p	j	e																																																																																																																																							
o	e	o	x	s	p	g	g	e	p	r	a																																																																																																																																							
p	b	l	c	n	s	f	e	p	o	o	r																																																																																																																																							
a	r	i	c	a	j	u	r	h	v	d	x																																																																																																																																							
r	a	o	k	k	o	t	h	a	m	h	o																																																																																																																																							
d	w	n	s	e	m	n	l	n	w	h	n																																																																																																																																							
c	z	n	r	h	i	n	o	t	i	h	s																																																																																																																																							
p	a	n	d	a	w	m	o	n	k	e	y																																																																																																																																							
c	h	v	g	i	r	a	f	f	e	f	b																																																																																																																																							
 <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>			 <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>																																																																																																																																															
 <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	 <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	 <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	 <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>																																																																																																																																															

ANEXO 10:

# Let's go to the zoo!

(song)

▶

Let's go to the zoo! Let's go to the zoo!  
Which  are we gonna meet?  
, two, three, four. Let's go!









Let's go to the zoo.  
There is a .  
Ooh - ooh - ah - ah! .  
Ooh - ooh - ah - ah! .

Let's go to the zoo.  
There is a .  
Waddling waddling, .  
Waddling waddling, .

Let's go to the zoo.  
There is an .  
Pawoo! .  
Pawoo! .

Let's go to the zoo.  
There is a .  
A big mouth, .  
A big mouth, .

Wa-oo wa-oo wa-oo, In the zoo.  
Wa-oo wa-oo wa-oo, In the zoo.

 Sloth  
 Giraffe  
 Hippo  
 Penguin  
 Lion  
 Monkey  
 Elephant  
 Gorilla

Let's go to the zoo.  
There is a .  
Roar roar! .  
Roar roar! .

Let's go to the zoo.  
There is a .  
A long neck, .  
Long legs, .

Let's go to the zoo.  
There is a .  
Thump thump! .  
Thump thump! .

Let's go to the zoo.  
There is a .  
Slow, .

Let's go to the zoo!  
Let's go to the zoo!

ANEXO 11:

PISTAS:

1st HINT

I'm where we usually  
take out English class



2nd HINT

I'm where we perform  
and become actors



3rd HINT



I'm where we play with  
our classmates

4th HINT

I'm where we use our  
computers and tablets



5th HINT

I'm where we usually  
go up to our class



6th HINT

I'm where we usually  
play sports





ANEXO 12:

PRUEBA POR CADA PISTA:

1ª Prueba:

# Comparatives



1. Complete with the comparative:

- The green car is  than the red car. (small)
- The red car is  than the green car. (big)
- The green car is  than the red car. (cheap)
- The red car is  than the green car. (expensive)
- I think that the red car is  than the green one. (fast)
- The green car is  than the red one. (slow)
- The red car is much  than the green one. (good)
- The green car is much  than the red one. (bad)
- The red car is  than the green one. (modern)
- Driving the green car is  than driving the red one. (dangerous)
- Driving the red car is  than driving the green one. (safe)
- The green car is  than the red one. (dirty)
- The red car is  than the green one. (clean)
- The red car is  than the green one. (heavy)
















2. Compare these two animals:



- The bear  the cheetah (friendly).
- The cheetah  the bear (aggressive).
- The  ..... (strong)
- The  ..... (slow)
- The  ..... (intelligent)
- The  ..... (small)

2ª Prueba:

# What animal part is it?

<p>It's a...</p>  <p>a)claw b)leg c)eye</p>	<p>It's a...</p>  <p>a)wing b)tail c)claw</p>	<p>It's an...</p>  <p>a)leg b)eye c)tail</p>
<p>It's a...</p>  <p>a)eye b)tail c)leg</p>	<p>It's a...</p>  <p>a)leg b)wing c)eye</p>	<p>It's a...</p>  <p>a)wing b)tail c)claw</p>
<p>It's an...</p>  <p>a)claw b)leg c)eye</p>	<p>It's a...</p>  <p>a)leg b)tail c)claw</p>	<p>It's a...</p>  <p>a)eye b)wing c)tail</p>
<p>It's a...</p>  <p>a)tail b)claw c)leg</p>	<p>It's a...</p>  <p>a)leg b)wing c)claw</p>	<p>It's a...</p>  <p>a)wing b)tail c)claw</p>
<p>It's a...</p>  <p>a)wing b)claw c)leg</p>	<p>It's a...</p>  <p>a)leg b)wing c)eye</p>	<p>It's a...</p>  <p>a)wing b)tail c)claw</p>



3ª Prueba:

# WILD ANIMALS

1. Match:



It's got short legs.  
It's got wings.  
It can fly. 1

It's got teeth and scales.  
It hasn't got legs. 4

It's got short legs and scales.  
It's got big teeth.  
It can swim. 7

It's got hair and long arms.  
It's got a big body.  
It can walk. 2

It's got a big mouth and whiskers.  
It hasn't got scales.  
It can run. 5




It's got four legs.  
It hasn't got claws.  
It can run.  
It's black and white. 8

It's got hair and long arms.  
It's got a small body.  
It can climb. 3

It's got feathers.  
It's got long legs.  
It can fly. 6

**4ª Prueba:**

a.) Animals. Drag the animals below if it is Farm, Pet, or Wild.

 <b>FARM ANIMALS</b>	 <b>HOUSE (PETS)</b>	 <b>ZOO (WILD ANIMALS)</b>



A HORSE



A LION



A HAMSTER



A HEN



A SHEEP



A GIRAFFE



AN ELEPHANT



A COW



A GOLDFISH



A PARROT



A MONKEY



A CAT

5ª Prueba:

# ANIMALS

Match the words to the correct pictures and complete the crossword. Then find a secret message.

cat  
cow  
dog  
donkey  
elephant  
frog  
giant panda  
giraffe  
goat  
horse  
kangaroo  
koala  
ladybird  
lion  
monkey  
mouse  
penguin  
rabbit  
shark  
tiger  
whale  
zebra

The secret message is \_\_\_\_\_ summer.



6ª Prueba:

# WILD ANIMALS.

\* Look at the pictures and choose the correct name for each animal.  
(Observa los dibujos y escoge el nombre correcto de cada animal.)

			
MONKEY	TURTLE	LION	CROCODILE
ZEBRA	TIGER	ELEPHANT	TURTLE
			
ZEBRA	POLAR BEAR	CROCODILE	GIRAFFE
GIRAFFE	PENGUIN	BEAR	MONKEY
			
LION	PANDA	LION	CROCODILE
BEAR	CROCODILE	PENGUIN	LION

\* Count and write the number.  
(Cuenta y escribe el número.)



There are  lions.



There are  toucans.



There are  zebras.



There are  giraffes.



There are  penguins.



There are  tigers.



There are  monkeys.



There are  snakes.



ANEXO 13:

PRUEBAS DE LA FINAL TASK:

Read the text and choose the correct answer.

Prepared by: Miss Niesya

## THE SUPERHERO ANIMALS!

Hello! My name is Robby the rabbit. I live in the centre of the jungle. Let me introduce you to my superhero team!

I'll start with the smallest member, Jack the mouse. He is shorter than me, but he is very unique. His main power is to change his body into different shapes. The next member is Dash the cat. He is bigger and taller than Jack. He can run faster than anyone in the team. However, I am stronger than Dash. I can become invisible that can save me from danger. Lastly, I'll talk about the older members in the



team. They are Tommy the tiger and Peter the panda. Tommy has a very big and strong body. He can lift heavy things and defeat the villains easily. Nevertheless, Peter is not as strong as Tommy, but he is the smartest member on the team.

1.	Jack is smaller than Robby.	TRUE	FALSE
2.	Robby is shorter than Jack.	TRUE	FALSE
3.	Dash is taller than Jack.	TRUE	FALSE
4.	Jack is faster than Dash.	TRUE	FALSE
5.	Dash is faster than Tommy.	TRUE	FALSE
6.	Robby is stronger than Dash.	TRUE	FALSE
7.	Jack is older than Tommy.	TRUE	FALSE
8.	Peter is younger than Robby.	TRUE	FALSE
9.	Tommy is stronger than Peter.	TRUE	FALSE
10.	Peter is smarter than Tommy.	TRUE	FALSE

## Comparing Animals

When we compare two things we generally add "-er" to the adjective and use the word "than".

*The giraffe is taller than the zebra.*



**Task 1.** Complete the sentences comparing the animals using the "-er" form and the word "than".



The mouse is  (small)  the horse.

The cat is  (clean)  the dog.

The turtle is  (slow)  the rabbit.

The horse is  (fast)  the cow.

**Task 2.** When an adjective has a CVC formation, we double the final consonant. (i.e. fat - fatter)

The elephant is  (big)  the rhino.

The hippo is  (fat)  the zebra.

A fish is  (wet)  a spider.

A worm is  (slim)  a snake.

The hare is  (mad)  the rabbit.



**Task 3.** When some adjectives end in "-y" we change the "y" to "i". (i.e. happy - happier)

The butterfly is  (pretty)  the beetle.

The parrot is  (noisy)  the canary.

The elephant is  (heavy)  the rhino.

The monkey is  (silly)  the gorilla.

The shark is  (deadly)  the barracuda.

**Task 4.** Some adjectives, particularly longer ones, use "more...than". (more interesting than)

The peacock is  (beautiful)  the turkey.

The lion is  (dangerous)  the jackal.

The dolphin is  (intelligent)  the tuna.

The snake is  (interesting)  the worm.

The wolf is  (vicious)  the fox.



**ANEXO 14:****DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD:****UNIDAD DIDÁCTICA****Introducción:**

El nombre de la unidad es “World of animals” y fue planeado para 3º de Educación Primaria, durante el tercer trimestre. Para planear esta unidad, nos hemos centrado en diferentes documentos, como:

- Pupil 's book y Activity book de la asignatura de inglés (Kid’s box 3).
- DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment.

**Contenidos:**

- Utilización de estrategias básicas para apoyar la comprensión.
- Comprensión del mensaje con claridad, distinguiendo su idea principal y su estructura básica.
- Uso del lenguaje corporal culturalmente pertinente (gestos, expresiones faciales, posturas, contacto visual o corporal, proxémica).
- Expresión del mensaje con claridad, ajustándose a los modelos dados.
- Interés de escribir de forma clara y con una buena presentación para que el texto sea comprensible.

<b>CONOCIMIENTO PREVIO</b>	<b>LENGUAJE UTILIZADO EN LA UNIDAD</b>	<b>RECURSOS IMPORTANTES</b>
<b>Previamente a esta unidad, el alumnado ha trabajado sobre:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conocimiento sobre los animales.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Resources.</li><li>• Listening.</li></ul> <b>Verbos para dar órdenes:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pizarra.</li><li>• Folios.</li><li>• Rotuladores.</li></ul>





<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento sobre la estructura de una oración.</li> <li>• Conocimiento sobre la fórmula “more...than”.</li> <li>• Rutinas diarias en clase.</li> <li>• Asimilar el vocabulario para completar la actividad final.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sit down!</li> <li>• Listen carefully!</li> <li>• Draw.</li> <li>• Write the sentences.</li> </ul> <p><b>Oraciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• What animal is this?</li> <li>• What day is it today?</li> <li>• Which animals are you going to choose?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pinturas.</li> <li>• Tablets.</li> <li>• Ordenadores.</li> <li>• Flashcards.</li> <li>• Worksheets.</li> </ul>
<b>EXPECTATIVAS</b>		
<b>Al final de esta unidad, los alumnos deben...</b>	<b>Al final de esta unidad, la mayoría de los alumnos deberían...</b>	<b>Al final de esta unidad, algunos de los alumnos podrán...</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el vocabulario básico relacionado con el tema.</li> <li>• Escuchar y respetar las ideas de sus compañeros y compañeras, y su turno de palabra.</li> <li>• Participar activamente en las actividades.</li> <li>• Respetar los materiales que van a emplear.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Defender su opinión.</li> <li>• Resolver los problemas pacíficamente.</li> <li>• Comprender los objetivos de las actividades.</li> <li>• Expresar su opinión de manera respetuosa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampliar sus conocimientos con el vocabulario específico de la unidad.</li> <li>• Proponer ideas originales y creativas.</li> <li>• Manejar de manera correcta los distintos medios empleados para el aprendizaje (pizarra digital, tablets, ordenadores).</li> </ul>

**LECCIONES:**



<b>Lección 1</b>		
<b>OBJETIVOS</b>	<b>RESULTADOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Introducir el vocabulario específico de la unidad.</li> <li>-Facilitar los turnos de palabra.</li> <li>-Moderar las exposiciones del alumnado.</li> <li>-Presentar las relaciones entre los animales y sus hábitats.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Saber utilizar el vocabulario de la unidad.</li> <li>-Desarrollar habilidades comunicativas.</li> <li>-Escuchar y respetar las distintas ideas.</li> <li>-Distinguir los distintos tipos de hábitat y los relacionan con el animal que vive en él.</li> <li>-Aplicar soluciones a los conflictos básicos que surgen en el grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación de la maestra.</li> <li>- Participación en clase.</li> <li>- Presentación sobre el hábitat dibujado.</li> </ul>
<b>Discurso / Pautas</b>		<b>Lenguaje verbal y no verbal</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Hello! Good morning!</li> <li>2.Let's start the class. Please sit down everyone!</li> <li>3.What day is it today? And the month? And the year?</li> <li>4. A letter just arrived, let's see what it says.</li> <li>5.Now we are going to sort the groups.</li> <li>6.Now we have to draw the habitat and the animal.</li> <li>7.Are you ready to introduce your draws?</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Sonreír a los alumnos. Hacer contacto visual con ellos. Saludar con la mano derecha. Incrementar la entonación para hablar en el aula.</li> <li>2.Indicar a los estudiantes con las donde deben sentarse.</li> <li>3.Señala con el dedo en la pizarra los días de la semana.</li> <li>4.Hacer contacto visual con los alumnos cuando hablas con ellos.</li> <li>5.Asignar los grupos de exploradores y repartir los roles de grupo.</li> </ol>



8.Wonderful, now we are going to decorate our class with them.	6.Repartir el material necesario para realizar los dibujos. 7.Decorar la clase con estos dibujos.	
<b>Esquema de las actividades principales</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Dibujar el hábitat y los animales que viven en ellos.</li><li>• Escuchar a la maestra y el vocabulario que pertenece a la unidad.</li></ul>		
<b>Criterios de evaluación</b>		
<b>Todos los alumnos deben ser capaces de</b> -Compartir sus ideas. -Respetar las ideas de sus compañeros y compañeras. -Preguntar si no entienden algo.	<b>La mayoría de los alumnos podrán</b> -Comunicarse de manera apropiada con los compañeros y compañeras, y la maestra.  -Intentar expresarse en inglés.	<b>Algunos de los alumnos podrán</b> -Describir el hábitat y los animales que viven allí.  -Conocer el tema que estamos llevando a cabo en el aula.  -Seguir las reglas.  -Crear una presentación sobre el dibujo.



<b>Lección 2</b>		
<b>OBJETIVOS</b>	<b>RESULTADOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizar el vocabulario específico de la unidad.</li> <li>-Facilitar los turnos de palabra.</li> <li>-Moderar las exposiciones del alumnado.</li> <li>-Reconocer los animales de la unidad.</li> <li>-Saber responder a preguntas relacionadas con la unidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Entender las preguntas relacionadas con la unidad.</li> <li>-Adquirir el vocabulario de la unidad.</li> <li>-Desarrollar habilidades comunicativas.</li> <li>-Escuchar y respetar las distintas ideas.</li> <li>-Aplicar soluciones a los conflictos básicos que surgen en el grupo.</li> <li>-Demostrar su organización por grupos.</li> <li>-Llegar a un consenso grupal para responder a las preguntas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación de la maestra.</li> <li>- Participación en clase.</li> <li>- Contestación a preguntas por grupos.</li> </ul>
<b>Discurso / Pautas</b>		<b>Lenguaje verbal y no verbal</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Hello! Good morning!</li> <li>2.Let's start the class. Please sit down everyone!</li> <li>3.What day is it today? And the month? And the year?</li> <li>4. I have some questions for you.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Sonreír a los alumnos. Hacer contacto visual con ellos. Saludar con la mano derecha. Incrementar la entonación para hablar en el aula.</li> <li>2.Indicar a los estudiantes con las donde deben sentarse.</li> </ol>



<p>5. We have a few minutes to answer each question.</p> <p>6. Let's see if it is right.</p>	<p>3. Señala con el dedo en la pizarra los días de la semana.</p> <p>4. Hacer contacto visual con los alumnos cuando hablas con ellos.</p> <p>5. Hacer preguntas relacionadas con la unidad y darles tiempo para contestar.</p>	
<p><b>Esquema de las actividades principales</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responder las preguntas que la maestra va diciendo.</li> <li>• Escuchar a la maestra y el vocabulario que pertenece a la unidad.</li> </ul>		
<p><b>Criterios de evaluación</b></p>		
<p><b>Todos los alumnos deben ser capaces</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Compartir sus ideas.</li> <li>-Respetar las ideas de sus compañeros y compañeras.</li> <li>-Preguntar si no entienden algo.</li> <li>-Entender el significado del vocabulario empleado.</li> </ul>	<p><b>La mayoría de los alumnos podrán</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunicarse de manera correcta con sus compañeros y compañeras, y la maestra.</li> <li>-Intentar expresarse en inglés.</li> <li>-Entender las preguntas que se les hacen.</li> </ul>	<p><b>Algunos de los alumnos podrán</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Contestar de manera apropiada las preguntas.</li> <li>-Conocer el tema que llevamos a cabo en el aula.</li> <li>-Seguir las reglas.</li> <li>-Hacer preguntas a los distintos grupos que hay en la clase.</li> </ul>



<b>Lección 3</b>		
<b>OBJETIVOS</b>	<b>RESULTADOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizar el vocabulario específico de la unidad.</li> <li>-Facilitar los turnos de palabra.</li> <li>-Moderar las exposiciones del alumnado.</li> <li>-Lograr una actitud positiva hacia el aprendizaje.</li> <li>-Usar las TICs para desarrollar y reforzar el aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizar la herramienta digital “Canva” para realizar el collage.</li> <li>-Emplear el vocabulario de la unidad.</li> <li>-Desarrollar habilidades comunicativas.</li> <li>-Escuchar y respetar las distintas ideas.</li> <li>-Demostrar su organización por grupos.</li> <li>-Llegar a un consenso grupal para realizar la actividad.</li> <li>-Presentar el trabajo realizado por grupos y bien organizado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Observación de la maestra.</li> <li>-Participación en clase.</li> <li>-Collage sobre animales.</li> <li>-Presentación para explicar el collage.</li> </ul>
<b>Discurso / pautas</b>		<b>Lenguaje verbal y no verbal</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Hello! Good morning!</li> <li>2.Let’s start the class. Please sit down everyone!</li> <li>3.What day is it today? And the month? And the year?</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Sonreír a los alumnos. Hacer contacto visual con ellos. Saludar con la mano derecha. Incrementar la entonación para hablar en el aula.</li> </ol>



<p>4. Take 2 tablets per group. 5. Let's create a collage 6. Make a presentation about it.</p>	<p>2. Indicar a los estudiantes con las donde deben sentarse. 3. Señala con el dedo en la pizarra los días de la semana. 4. Hacer contacto visual con los alumnos cuando hablas con ellos. 5. Repartir dos tablets por grupo. 6. Explicar cómo funciona Canva para crear el collage. 7. Mostrar en la pantalla digital los animales.</p>	
<p><b>Esquema de las actividades principales</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un collage para describir animales.</li> <li>• Escuchar a la maestra y el vocabulario que pertenece a la unidad.</li> </ul>		
<p><b>Criterios de evaluación</b></p>		
<p><b>Todos los alumnos deben ser capaces de</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Compartir sus ideas.</li> <li>-Respetar las ideas de sus compañeros y compañeras.</li> <li>-Preguntar si no entienden algo.</li> </ul>	<p><b>La mayoría de los alumnos podrán</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunicarse de manera correcta con sus compañeros y compañeras, y la maestra.</li> <li>-Intentar expresarse en inglés.</li> <li>-Entender las preguntas que se les hacen.</li> </ul>	<p><b>Algunos de los alumnos podrán</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Crear un collage para describir animales.</li> <li>-Utilizar la herramienta digital de "Canva".</li> <li>-Conocer el tema que llevamos a cabo en el aula.</li> <li>-Seguir las reglas.</li> </ul>





-Entender el significado del vocabulario empleado.		-Hacer una presentación sobre el collage realizado.
--	--	---

<b>Lección 4</b>		
<b>OBJETIVOS</b>	<b>RESULTADOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizar el vocabulario específico de la unidad.</li> <li>-Facilitar los turnos de palabra.</li> <li>-Lograr una actitud positiva hacia el aprendizaje.</li> <li>-Usar las TICs para desarrollar y reforzar el aprendizaje.</li> <li>-Utilizar los mecanismos implicados en el aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Emplear el vocabulario de la unidad.</li> <li>-Desarrollar habilidades comunicativas.</li> <li>-Escuchar y respetar las distintas ideas.</li> <li>-Demostrar su organización por grupos.</li> <li>-Llegar a un consenso grupal para responder a las preguntas.</li> <li>-Poner en común las ideas que cada grupo plantea.</li> <li>-Prestar atención a las indicaciones para realizar el Listening.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Observación de la maestra.</li> <li>-Participación en clase.</li> <li>-Preguntas realizadas sobre los Listening.</li> <li>-Puesta en común.</li> </ul>
<b>Discurso / pautas</b>		<b>Lenguaje verbal y no verbal</b>



<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Hello! Good morning!</li> <li>2.Let's start the class. Please sit down everyone!</li> <li>3.What day is it today? And the month? And the year?</li> <li>4. Are you ready to listen some things about animals?</li> <li>5.Answer the questions.</li> <li>6.Give your answers to the group that it next to you and correct them.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Sonreír a los alumnos. Hacer contacto visual con ellos. Saludar con la mano derecha. Incrementar la entonación para hablar en el aula.</li> <li>2.Indicar a los estudiantes con las donde deben sentarse.</li> <li>3.Señala con el dedo en la pizarra los días de la semana.</li> <li>4.Hacer contacto visual con los alumnos cuando hablas con ellos.</li> <li>5.Utilizar el ordenador para poner los Listening.</li> <li>6.Hacer preguntas sobre lo que acaban de escuchar y dejar que las respondan en un folio.</li> <li>7.Intercambiar las respuestas con otros grupos para corregirlas.</li> <li>8.Puesta en común de las sensaciones tras la actividad.</li> </ol>	
<p><b>Esquema de las actividades principales</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar atentamente las descripciones sobre animales para contestar una serie de preguntas.</li> <li>• Escuchar a la maestra y el vocabulario que pertenece a la unidad.</li> </ul>		
<p><b>Criterios de evaluación</b></p>		
<p><b>Todos los alumnos deben ser capaces de</b> -Compartir sus ideas.</p>	<p><b>La mayoría de los alumnos podrán</b> -Comunicarse de manera correcta con sus compañeros y compañeras, y la maestra.</p>	<p><b>Algunos de los alumnos podrán</b> -Escuchar las instrucciones de la maestra.</p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>-Respetar las ideas de sus compañeros y compañeras.</li> <li>-Preguntar si no entienden algo.</li> <li>-Entender el significado del vocabulario empleado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Intentar expresarse en inglés.</li> <li>-Entender las preguntas que se les hacen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Prestar atención para poder responder a las preguntas.</li> <li>-Conocer el tema que llevamos a cabo en el aula.</li> <li>-Seguir las reglas.</li> <li>-Trabajar en grupo.</li> </ul>
---	--	---

<b>Lección 5</b>		
<b>OBJETIVOS</b>	<b>RESULTADOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizar el vocabulario específico de la unidad.</li> <li>-Facilitar los turnos de palabra.</li> <li>-Lograr una actitud positiva hacia el aprendizaje.</li> <li>-Usar las TICs para desarrollar y reforzar el aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Emplear el vocabulario de la unidad.</li> <li>-Desarrollar habilidades comunicativas.</li> <li>-Escuchar y respetar las distintas ideas.</li> <li>-Demostrar su organización por grupos.</li> <li>-Llegar a un consenso grupal para responder a las preguntas.</li> <li>-Prestar atención a las indicaciones para usar la herramienta digital “Kahoot”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Observación de la maestra.</li> <li>-Participación en clase.</li> <li>-Kahoot.</li> </ul>



<p>-Utilizar los mecanismos implicados en el aprendizaje.</p>	<p>-Entender la formulación de preguntas que se les plantean.</p>	
<p><b>Discurso / pautas</b></p>		<p><b>Lenguaje verbal y no verbal</b></p>
<p>1.Hello! Good morning! 2.Let's start the class. Please sit down everyone! 3.What day is it today? And the month? And the year? 4. Take a tablet per group. 5.We are going to use Kahoot today! 6.Do you know what Kahoot is? 7.Are you ready? 8.Answer the questions and get a reward!</p>		<p>1.Sonreír a los alumnos. Hacer contacto visual con ellos. Saludar con la mano derecha. Incrementar la entonación para hablar en el aula. 2.Indicar a los estudiantes con las donde deben sentarse. 3.Señala con el dedo en la pizarra los días de la semana. 4.Hacer contacto visual con los alumnos cuando hablas con ellos. 5.Repartir una tablet por grupo. 6.Utilizar Kahoot y explicarles cómo funciona. 7.Responder a una serie de preguntas por grupo.</p>
<p><b>Esquema de las actividades principales</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar Kahoot para realizar preguntas sobre la unidad.</li> <li>• Escuchar a la maestra y las palabras que pertenecen a la unidad.</li> </ul>		
<p><b>Criterios de evaluación</b></p>		



<p><b>Todos los alumnos deben ser capaces de</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Compartir sus ideas.</li> <li>-Respetar las ideas de sus compañeros y compañeras.</li> <li>-Preguntar si no entienden algo.</li> <li>-Entender el significado del vocabulario empleado.</li> </ul>	<p><b>La mayoría de los alumnos podrán</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunicarse de manera correcta con sus compañeros y compañeras, y la maestra.</li> <li>-Intentar expresarse en inglés.</li> <li>-Entender las preguntas que se les hacen.</li> </ul>	<p><b>Algunos de los alumnos podrán</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Crear un collage para describir animales.</li> <li>-Utilizar la herramienta digital de “Kahoot”.</li> <li>-Conocer el tema que llevamos a cabo en el aula.</li> <li>-Seguir las reglas.</li> <li>-Responder a las preguntas correctamente.</li> </ul>
---	---	---

<b>Lección 6</b>		
<b>OBJETIVOS</b>	<b>RESULTADOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizar el vocabulario específico de la unidad.</li> <li>-Facilitar los turnos de palabra.</li> <li>-Lograr una actitud positiva hacia el aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Emplear el vocabulario de la unidad.</li> <li>-Desarrollar habilidades comunicativas.</li> <li>-Escuchar y respetar las distintas ideas.</li> <li>-Demostrar su organización por grupos.</li> <li>-Llegar a un consenso grupal para responder a las preguntas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Observación de la maestra.</li> <li>-Participación en clase.</li> <li>-Presentación en grupos sobre dos animales.</li> </ul>



<p>-Usar las TICs para desarrollar y reforzar el aprendizaje. -Utilizar los mecanismos implicados en el aprendizaje.</p>	<p>-Prestar atención a las pautas para realizar la presentación. -Sesgar la información para incluir la necesaria.</p>	<p>-Incluir los datos relevantes sobre los animales en la presentación.</p>
<p><b>Discurso / pautas</b></p>		<p><b>Lenguaje verbal y no verbal</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Hello! Good morning!</li> <li>2.Let's start the class. Please sit down everyone!</li> <li>3.What day is it today? And the month? And the year?</li> <li>4. Take a tablet per group.</li> <li>5.We are going to choose some animals, two per group.</li> <li>6.Describe the food they eat, where they live and how they are.</li> <li>7.Use a template with this items.</li> <li>8.Make a presentation, in groups, about each animal.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Sonreír a los alumnos. Hacer contacto visual con ellos. Saludar con la mano derecha. Incrementar la entonación para hablar en el aula.</li> <li>2.Indicar a los estudiantes con las donde deben sentarse.</li> <li>3.Señala con el dedo en la pizarra los días de la semana.</li> <li>4.Hacer contacto visual con los alumnos cuando hablas con ellos.</li> <li>5.Repartir una tablet por grupo.</li> <li>6.Explicar qué debe tener el trabajo que deben hacer.</li> <li>7.Repartir los materiales para hacer la actividad.</li> <li>8.Hacer una presentación sobre los animales.</li> </ol>
<p><b>Esquema de las actividades principales</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer una presentación por grupos describiendo a dos animales.</li> </ul>		



- Escuchar a la maestra y las palabras que pertenecen a la unidad.

### Criterios de evaluación

**Todos los alumnos deben ser capaces de**

- Compartir sus ideas.
- Respetar las ideas de sus compañeros y compañeras.
- Preguntas si no entienden algo.
- Entender el significado del vocabulario empleado.

**La mayoría de los alumnos podrán**

- Comunicarse de manera correcta con sus compañeros y compañeras, y la maestra.
- Intentar expresarse en inglés.
- Entender las preguntas que se les hacen.

**Algunos de los alumnos podrán**

- Crear tablas sobre dos animales.
- Utilizar los recursos digitales y físicos para buscar la información.
- Describir el hábitat donde viven, la comida que les gusta y cómo son.
- Seguir las reglas.
- Realizar una presentación oral para el resto de alumnos.





<b>Lección 7</b>		
<b>OBJETIVOS</b>	<b>RESULTADOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizar el vocabulario específico de la unidad.</li> <li>-Facilitar los turnos de palabra.</li> <li>-Lograr una actitud positiva hacia el aprendizaje.</li> <li>-Usar las TICs para desarrollar y reforzar el aprendizaje.</li> <li>-Utilizar los mecanismos implicados en el aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Emplear el vocabulario de la unidad.</li> <li>-Desarrollar habilidades comunicativas.</li> <li>-Escuchar y respetar las distintas ideas.</li> <li>-Demostrar su organización por grupos.</li> <li>-Llegar a un consenso grupal para responder a las preguntas.</li> <li>-Emplear los conocimientos adquiridos previamente en las actividades.</li> <li>-Seguir las reglas para realizar las actividades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Observación de la maestra.</li> <li>-Participación en clase.</li> <li>-Worksheets.</li> </ul>
<b>Discurso / pautas</b>		<b>Lenguaje verbal y no verbal</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Hello! Good morning!</li> <li>2.Let's start the class. Please sit down everyone!</li> <li>3.What day is it today? And the month? And the year?</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Sonreír a los alumnos. Hacer contacto visual con ellos. Saludar con la mano derecha. Incrementar la entonación para hablar en el aula.</li> </ol>



<p>4. Take a tablet per group. 5. Click on this links. 6. Are you ready? 7. Solve the worksheets.</p>	<p>2. Indicar a los estudiantes con las donde deben sentarse. 3. Señala con el dedo en la pizarra los días de la semana. 4. Hacer contacto visual con los alumnos cuando hablas con ellos. 5. Encender el ordenador y las tablets para mandarles los links de los worksheets. 6. Después de esto deben cooperar para resolver las actividades.</p>	
<p><b>Esquema de las actividades principales</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver las actividades que se plantean en tres worksheets.</li> <li>• Escuchar a la maestra y las palabras que pertenecen a la unidad.</li> </ul>		
<p><b>Criterios de evaluación</b></p>		
<p><b>Todos los alumnos deben ser capaces de</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Compartir sus ideas.</li> <li>-Respetar las ideas de sus compañeros y compañeras.</li> <li>-Preguntas si no entienden algo.</li> </ul>	<p><b>La mayoría de los alumnos podrán</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunicarse de manera correcta con sus compañeros y compañeras, y la maestra.</li> <li>-Intentar expresarse en inglés.</li> <li>-Entender las preguntas que se les hacen.</li> </ul>	<p><b>Algunos de los alumnos podrán</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizar el recurso de “Worksheets” para realizar actividades interactivas.</li> <li>-Trabajar cooperativamente para contestar a las preguntas.</li> <li>-Conocer el tema que llevamos a cabo en el aula.</li> </ul>



-Entender el significado del vocabulario empleado.		-Seguir las reglas.  -Relacionar el vocabulario en inglés con su significado en español.
--	--	--

<b>Lección 8</b>		
<b>OBJETIVOS</b>	<b>RESULTADOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
-Utilizar el vocabulario específico de la unidad. -Facilitar los turnos de palabra. -Lograr una actitud positiva hacia el aprendizaje. -Usar las TICs para desarrollar y reforzar el aprendizaje. -Utilizar los mecanismos implicados en el aprendizaje.	-Emplear el vocabulario de la unidad. -Desarrollar habilidades comunicativas. -Escuchar y respetar las distintas ideas. -Demostrar su organización por grupos. -Llegar a un consenso grupal para responder a las preguntas. -Emplear los conocimientos adquiridos para contestar a las preguntas. -Seguir las reglas para realizar la actividad. -Mantener el orden en la clase. -Demostrar la comprensión oral.	-Observación de la maestra.  -Participación en clase.  -Expresión oral.



<b>Discurso / pautas</b>		<b>Lenguaje verbal y no verbal</b>
<p>1.Hello! Good morning!</p> <p>2.Let's start the class. Please sit down everyone!</p> <p>3.What day is it today? And the month? And the year?</p> <p>4. We are going to move our tables and chairs. Put the chairs in groups of four and one group of five.</p> <p>5.I'm going to put some music, when the music stops, you have to sit in the chairs, it doesn't matter if it isn't your group.</p> <p>6.I'm going to make a question to the group and you have some minutes to debate it, after that you have to answer.</p>		<p>1.Sonreír a los alumnos. Hacer contacto visual con ellos. Saludar con la mano derecha. Incrementar la entonación para hablar en el aula.</p> <p>2.Indicar a los estudiantes con las donde deben sentarse.</p> <p>3.Señala con el dedo en la pizarra los días de la semana.</p> <p>4.Hacer contacto visual con los alumnos cuando hablas con ellos.</p> <p>5.Ordenar la clase poniendo a un lado las mesas y poniendo las sillas en pequeños grupos.</p> <p>6.Poner música y cuando esta para hacerles una pregunta.</p> <p>7.Si la respuesta es correcta se vuelve a empezar.</p>
<b>Esquema de las actividades principales</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con las sillas colocadas por grupos se pone música y cuando para se hacen preguntas.</li> <li>• Escuchar a la maestra y las palabras que pertenecen a la unidad.</li> </ul>		
<b>Criterios de evaluación</b>		
<b>Todos los alumnos deben ser capaces de</b>	<b>La mayoría de los alumnos podrán</b>	<b>Algunos de los alumnos podrán</b>
		-Coordinarse para responder correctamente.



<ul style="list-style-type: none"> <li>-Compartir sus ideas.</li> <li>-Respetar las ideas de sus compañeros y compañeras.</li> <li>-Preguntas si no entienden algo.</li> <li>-Entender el significado del vocabulario empleado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunicarse de manera correcta con sus compañeros y compañeras, y la maestra.</li> <li>-Intentar expresarse en inglés.</li> <li>-Entender las preguntas que se les hacen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Estar atentos a la música para saber cuándo deben buscar una silla donde sentarse.</li> <li>-Conocer el tema que llevamos a cabo en el aula.</li> <li>-Seguir las reglas.</li> <li>-Escuchar las preguntas que se les hacen para saber qué responder.</li> </ul>
--	--	--

<b>Lección 9</b>		
<b>OBJETIVOS</b>	<b>RESULTADOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizar el vocabulario específico de la unidad.</li> <li>-Facilitar los turnos de palabra.</li> <li>-Lograr una actitud positiva hacia el aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizar el vocabulario relacionado con la unidad.</li> <li>-Desarrollar habilidades comunicativas.</li> <li>-Escuchar y respetar las distintas ideas.</li> <li>-Demostrar su organización por grupos.</li> <li>-Llegar a un consenso grupal para encontrar las pistas y resolver las pruebas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Observación de la maestra.</li> <li>-Participación en clase.</li> <li>-Reglas propuestas antes de la actividad.</li> <li>-Resolución de los enigmas.</li> </ul>



<p>-Usar las TICs para desarrollar y reforzar el aprendizaje.</p> <p>-Utilizar los mecanismos implicados en el aprendizaje.</p> <p>-Demostrar la adquisición de conocimientos previos.</p>	<p>-Emplear los conocimientos adquiridos en las actividades previas.</p> <p>-Seguir las reglas para encontrar las pistas.</p> <p>-Mantener el orden.</p> <p>-Participar de manera activa.</p>	
<p><b>Discurso / pautas</b></p>		<p><b>Lenguaje verbal y no verbal</b></p>
<p>1.Hello! Good morning!</p> <p>2.Let's start the class. Please sit down everyone!</p> <p>3.What day is it today? And the month? And the year?</p> <p>4. We need to save the ocean!! A kraken was found and you need to reach him because you have to defeat it!!</p> <p>5.There are some rules you must follow to find the clues.</p> <p>6.Solve the enigmas and defeat the Kraken.</p>		<p>1.Sonreír a los alumnos. Hacer contacto visual con ellos. Saludar con la mano derecha. Incrementar la entonación para hablar en el aula.</p> <p>2.Indicar a los estudiantes con las donde deben sentarse.</p> <p>3.Señala con el dedo en la pizarra los días de la semana.</p> <p>4.Hacer contacto visual con los alumnos cuando hablas con ellos.</p> <p>5.Explicarles qué deben hacer para encontrar las pistas.</p> <p>6.Destacar las reglas a seguir para poder buscarlas por el colegio.</p> <p>7.Resolver los enigmas para encontrar las siguientes pistas.</p> <p>8.Encontrar la pista final y derrotar al Kraken.</p>





### Esquema de las actividades principales

- Encontrar las pistas y resolver los enigmas que estas plantean para derrotar al Kraken.
- Escuchar a la maestra y las palabras que pertenecen a la unidad.

### Criterios de evaluación

<b>Todos los alumnos deben ser capaces de</b> -Compartir sus ideas. -Respetar las ideas de sus compañeros y compañeras. -Preguntas si no entienden algo. -Entender el significado del vocabulario empleado.	<b>La mayoría de los alumnos podrán</b> -Comunicarse de manera correcta con sus compañeros y compañeras, y la maestra. -Intentar expresarse en inglés. -Entender las preguntas que se les hacen.	<b>Algunos de los alumnos podrán</b> -Trabajar en equipo para encontrar las pistas. -Seguir las reglas impuestas antes de comenzar la actividad. -Conocer el tema que llevamos a cabo en el aula. -Prestar atención a cualquier detalle que los lleve a las pistas. -Resolver las actividades para poder derrotar al enemigo final.
---	---	--

ANEXO 15:

PEER-ASSESSMENT:

My friend \_\_\_\_\_ knows...



... where each animal lives



... how to name the animals, habitats, etc.



... where to find the animals name



... listens and respect



... speaks and explain





ANEXO 16:

# EVALUATE TEAMWORK



Date:

Name of the activity:

Write the name of each classmate on the animal they got and evaluate your work and his/her work



- Share ideas and opinions - 1 2 3 4 +
- Respect each other ideas - 1 2 3 4 +
- Listen properly - 1 2 3 4 +
- Is not distracted and works - 1 2 3 4 +



- Share ideas and opinions - 1 2 3 4 +
- Respect each other ideas - 1 2 3 4 +
- Listen properly - 1 2 3 4 +
- Is not distracted and works - 1 2 3 4 +



- Share ideas and opinions - 1 2 3 4 +
- Respect each other ideas - 1 2 3 4 +
- Listen properly - 1 2 3 4 +
- Is not distracted and works - 1 2 3 4 +



- Share ideas and opinions - 1 2 3 4 +
- Respect each other ideas - 1 2 3 4 +
- Listen properly - 1 2 3 4 +
- Is not distracted and works - 1 2 3 4 +

POINTS				
Always	1	2	3	4
Most of the time	1	2	3	4
Sometimes	1	2	3	4
Never	1	2	3	4

**ANEXO 17:**

<b>Criterios de evaluación de la labor docente</b>	<b>4 Excelente</b>	<b>3</b>	<b>2 Suficiente</b>	<b>1</b>	<b>0 Insuficiente</b>
Utilización correcta de contenidos y estándares a las características del grupo.	Los contenidos y estándares se han adaptado.	Hay elementos de criterios 4 y 2	Se han requerido cambios a lo largo de la unidad	Hay elementos de criterios 1 y 0	No se ha alcanzado el criterio requerido
Diseño correcto del proyecto (actividades, recursos y tiempo empleado).	Todas o casi todas las características de la unidad han cumplido los requisitos		Han surgido errores y modificaciones a lo largo de la unidad		No se ha alcanzado el criterio requerido
El ambiente creado en el aula (recursos, tiempo, espacios y mobiliario).	Se ha mantenido un ambiente correcto. Se han aprovechado las características de esta.		Se ha desaprovechado algunos elementos que sí se podrían haber usado		No se ha alcanzado el criterio requerido
La metodología empleada ha sido la adecuada para adquirir los aprendizajes que se proponen.	La metodología ha cumplido las expectativas		Han sido necesarias modificaciones, al no alcanzar las expectativas prefijadas		No se ha alcanzado el criterio requerido
Los estándares de aprendizaje han permitido que se valoren los aprendizajes que se han alcanzado.	Los estándares han sido correctos y bien plasmados		No se ha alcanzado la mitad de los estándares		No se ha alcanzado el criterio requerido
La organización de la actividad ha sido la correcta y ha favorecido el desarrollo de la autonomía.	Se le ha facilitado al alumnado trabajar de manera autónoma, la mayor parte del tiempo		El alumnado no ha sido capaz de trabajar de manera autónoma en varias actividades		No se ha alcanzado el criterio requerido

**ANEXO 18:**

<b>NOMBRE DEL ALUMNO:</b>
<b>CURSO:</b>
<b>ASIGNATURA:</b>

<b>CRITERIOS A EVALUAR</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>VALORACIONES</b>
¿Domina el uso de las TICs?			
¿Muestra motivación por las actividades?			
¿Trabaja cooperativamente en el grupo?			
¿Sigue las reglas de las actividades?			
¿Siente interés por la actividad que se lleva a cabo?			
¿Ha interiorizado los conceptos vistos en el aula?			
¿Es capaz de relacionar los conceptos de las actividades?			
¿Es capaz de usar comparaciones en las oraciones?			
¿Sabe crear presentaciones y expresarse oralmente?			

ANEXO 19:

# Reward Chart

Day			
Monday			
Tuesday			
Wednesday			
Thursday			
Friday			

Name: \_\_\_\_\_  
Week: \_\_\_\_\_



ANEXO 20:

DIPLOMAS PARA ALUMNOS POR GRUPO DE EXPLORADOR:















# Explorer Certificate

Congratulations to

who defeat the big Kraken

on the  
25 May 2023

Signed: Indiana Cavestones