

TRABAJO DE FIN DE GRADO  
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MODALIDAD: PROPUESTA DE INNOVACIÓN

LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA EXTRANJERA EN PRIMARIA  
MEDIANTE GAMIFICACIÓN

ÁLVARO JESÚS GARCÍA MARTÍN  
alu0100890389@ull.edu.es

TUTORA: IRENE HERNÁNDEZ CABRERA  
ihernand@ull.edu.es

CURSO ACADÉMICO 2021/2022

CONVOCATORIA: JUNIO

## **Resumen**

En este trabajo de Fin de Grado se expone un proyecto de innovación relacionado con el aprendizaje de la lengua inglesa a través de la gamificación en el aula de Educación Primaria. Esta propuesta se centra principalmente en el aprendizaje de segundas lenguas a través de metodologías vanguardistas adaptadas al curso de 3º de primaria y a las necesidades de aprendizaje de cada alumno. Así, la gamificación se manifiesta como un procedimiento progresivo que facilita la adquisición de determinados contenidos educativos.

Por otro lado, la enseñanza de la lengua inglesa es fundamental hoy en día en este mundo globalizado, por lo que es necesario adquirir estos conocimientos desde edades tempranas.

Durante el desarrollo de este trabajo definimos la gamificación y cómo aplicarla adecuadamente para conseguir resultados en un aula de primaria. Además, se presenta una propuesta de innovación a través del desarrollo de un *escape room*, realizado con herramientas TIC y recursos analógicos.

## **Palabras clave**

Lengua inglesa, Educación Primaria, propuesta de innovación, gamificación.

## **Abstract**

This Final Degree project sets out an innovation project related to English language learning through gamification in the Primary Education classroom.

This proposal focuses mainly on the learning of second languages through avant-garde methodologies, adapted to the 3rd year of primary school and the learning needs of each student. Thus, gamification manifests itself as a progressive procedure that facilitates the acquisition of certain educational content.

On the other hand, the teaching of the English language is essential nowadays in this globalised world, which is why it is necessary to acquire this knowledge from an early age.

During the development of this project, we define gamification and how to apply it appropriately to achieve results in a primary school classroom. In addition, an innovation proposal is presented through the development of an escape room, carried out with ICT tools and analogue resources.

## **Key words**

English language, Primary education, Innovation proposal, gamification.

## ÍNDICE

<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
<b>2. Objetivos del TFG</b>	<b>2</b>
<b>3. La Gamificación</b>	<b>2</b>
3.1 ¿Qué es la gamificación?	2
3.2 ¿Cómo se aplica la gamificación en el aula?	4
3.3 Beneficios y crítica a la gamificación	9
4.1 Introducción	12
4.2 Currículo de Educación Primaria	13
4.2.1 Objetivos	13
4.2.2 Competencias	14
4.2.3 Criterios de evaluación	15
4.3 Recursos TICs	17
4.4 Sesiones/actividades	18
4.5 Evaluación	25
<b>5. Conclusión</b>	<b>26</b>
<b>6. Referencias bibliográficas</b>	<b>28</b>
<b>7. Anexos</b>	<b>31</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Proceso gamificador	4
<b>Figura 2.</b> Triada PBL	5
<b>Figura 3.</b> Elementos de la gamificación	8
<b>Figura 4.</b> Tipos de jugadores	9
<b>Figura 5.</b> ¿Por qué gamificar?	10
<b>Figura 6.</b> Competencias	14

## **1. Introducción**

En este trabajo se indaga en cuestiones básicas sobre la gamificación y su uso en un contexto educativo/escolar. Es fundamental, como docentes, investigar en diversas metodologías que puedan acrecentar la motivación en nuestros alumnos, activando así la curiosidad y las ganas de aprender nuevos conceptos. Hoy en día el aprendizaje de ciertos contenidos puede llegar a ser repetitivo e incluso pesado, resultando en una asimilación de lo trabajado casi inexistente por parte de los discentes.

Por otro lado, sabemos que el aprendizaje de lenguas extranjeras es necesario para el desarrollo de las personas en un contexto social y laboral. Desgraciadamente, son muchas las personas que carecen de la facilidad de comunicarse en otra lengua que no sea la materna. Por ello, debemos enfocarnos en enseñar lenguas extranjeras a través de metodologías que nos ayuden a centrar la atención del alumno y consigan una adquisición más a largo plazo de ciertos contenidos. En este caso, vamos a trabajar el aprendizaje de la lengua extranjera a través de recursos TIC interesantes e innovadores en el aula de primaria.

La gamificación se centra en el juego, usando las mecánicas, dinámicas y componentes propios de este último. Por ello, en este proyecto de innovación vamos a trabajar e inquirir en el desarrollo de actividades a través del juego propiciando de esta manera la participación activa en el aula.

Este trabajo se va a desarrollar partiendo de la definición de los objetivos básicos que vamos a emplear en el proyecto de innovación, comenzando por conocer qué es la gamificación, cómo aplicarla adecuadamente en un contexto educativo y qué beneficios puede traer consigo en el ámbito escolar.

Posteriormente, se expone la parte teórica en la que vamos a respaldarnos para el progreso de este proyecto de innovación. Nos basamos en diferentes autores expertos en la materia, los cuales nos muestran tanto opiniones como datos objetivos amparados en experiencias vividas en un contexto educativo.

A continuación, se incluye la parte práctica en la que se presenta una propuesta gamificada destinada a 3º de primaria; se utilizan recursos tanto analógicos como tecnológicos. En esta propuesta se aborda el vocabulario de las partes del cuerpo en inglés, además de trabajar los

verbos *to be* y *to have*, los colores, adjetivos y números. Todo ello se desarrolla en un *escape room* dividido en niveles.

Para finalizar, en la conclusión final se reflexiona sobre todos los objetivos planteados en este proyecto, así como el aprendizaje adquirido acerca de la diferencia entre jugar sin contexto ni finalidad y realizar un juego gamificado en el aula.

## **2. Objetivos del TFG**

- Conocer qué es la gamificación y los beneficios de su aplicación en el ámbito educativo.
- Crear una propuesta de innovación basada en la gamificación para la enseñanza de una lengua extranjera en Educación Primaria.
- Incluir mecánicas y dinámicas propias de los juegos en el ámbito educativo, con la finalidad de propiciar la motivación en las aulas para el aprendizaje de una lengua extranjera.

## **3. La Gamificación**

### **3.1 ¿Qué es la gamificación?**

El término “gamificación” es un concepto que comenzó a utilizarse recientemente, de procedencia anglosajona, y deriva de la palabra *game* (juego). Se le han otorgado diferentes definiciones a la gamificación, coincidiendo todas en que esta estrategia educativa se aplica en un contexto no lúdico.

El juego simboliza una parte importante en el desarrollo de los niños; es por ello que se ha tenido en cuenta para el proceso de aprendizaje. La gamificación simboliza un paso importante para la innovación en el ámbito educativo, siendo una metodología que se puede aplicar en cualquier materia. Da lugar a un gran interés por participar y aprender en el transcurso de la asimilación de una segunda lengua extranjera, como es en este caso, el inglés.

Gallego, Molina y Llorens (2014) establecen dos tipos de visiones a la hora de definir a la gamificación: la visión clásica, alude a la experiencia lúdica desarrollada a través de las mecánicas, dinámicas y diferentes elementos propios de los juegos, con la finalidad de crear un proceso educativo interesante para el participante; la visión *game thinking*, nos habla de la

importancia del jugador como centro del juego, potenciando su implicación a través de nuevos retos y la obtención de *feedback* durante la consecución de los objetivos establecidos.

Teixes (2015) manifiesta que gamificar consiste en aplicar los ingredientes propios de los juegos “(diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos” con la finalidad de adquirir los objetivos planteados, ya sea en el ámbito escolar o empresarial. Por su parte, Gaitán (s.f.) define que la ludificación se basa en aplicar las mecánicas y dinámicas de los juegos en espacios educativos y/o profesionales, generando diversión en los participantes, de esta manera se causa un incremento en la asimilación de conocimientos y mejoras en las habilidades del sujeto. Afirma que “el modelo de juego realmente funciona porque consigue involucrar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación”.

Por su parte, Borrás (2015) expresa que el objetivo básico de la gamificación es involucrar al participante en el juego, siendo este último establecido por normas que orienten al individuo hasta alcanzar las metas establecidas. Manifiesta que la gamificación no trata de “convertir todo en un juego”, “tampoco se trata de poner badges o insignias, puntos o recompensas porque sí”.

Martín-Macho y Faya (2016) expone que, desde sus principios, la gamificación ha sido relacionada con entornos virtuales. Aunque aclaran que esta metodología no se emplea únicamente con el uso de la tecnología, funciona “en la enseñanza presencial, haciendo que el rol del alumno pase al de jugador y se incorpore a una dinámica diferente en el aula”. Además, señalan que “el uso del juego en el aula tiene un gran potencial” dado que genera mayor interacción “en los aprendices de segundas lenguas y lenguas extranjeras” (Martín-Macho y Faya, 2016).

Tras colacionar distintas definiciones de diferentes autores de lo que es jugar y juego, entendemos que la gamificación no tiene porqué pertenecer a un marco lúdico; *gamification* y *game* no tienen el mismo significado.

Entendemos pues, que jugar consiste en la práctica libre de la creatividad e imaginación existente en los sujetos. A través de la acción de jugar se consigue el disfrute y la diversión con las acciones realizadas. Sin embargo, se deben tener en cuenta ciertos límites a la hora de aplicarlo (Seijo, 2019).

Por otra parte, parafraseando a Bello Delgado (2020), la gamificación busca, como objetivo principal, que el sujeto se sienta parte del juego, involucrándose en el proceso y por consiguiente logrando que los alumnos estén altamente motivados. La gamificación es ya una parte fundamental en el ámbito educativo, aportando un aire fresco frente a las diversas herramientas ya utilizadas en contextos escolares.

### 3.2 ¿Cómo se aplica la gamificación en el aula?

La gamificación juega un papel importante dentro de las metodologías en el contexto escolar, pero no todo puede considerarse “gamificar”. Como hemos visto anteriormente, gamificar y jugar no es lo mismo: deben tenerse en cuenta diferentes aspectos básicos para aplicar correctamente la gamificación.

Tenemos claro pues que la gamificación consiste en utilizar las estructuras de los juegos y, en un mayor número, de los videojuegos. Llevamos a cabo la narrativa de estos juegos con la finalidad de que el jugador se sienta protagonista, consiguiendo nuevos retos o metas (Borrás, 2015).

Leyva Chévez (Cuaderno 2.0, s.f.) nos ofrece algunos consejos para llevar a cabo la gamificación correctamente en el aula. Para comenzar a gamificar es importante tener en cuenta las necesidades del alumnado. De esta manera, los discentes podrán involucrarse en esas experiencias de aprendizaje. Para continuar, es importante elaborar cada paso de la práctica gamificada con detenimiento. En la siguiente infografía podemos observar los pasos a seguir a la hora de gamificar en un contexto escolar:

Figura 1: Proceso gamificador



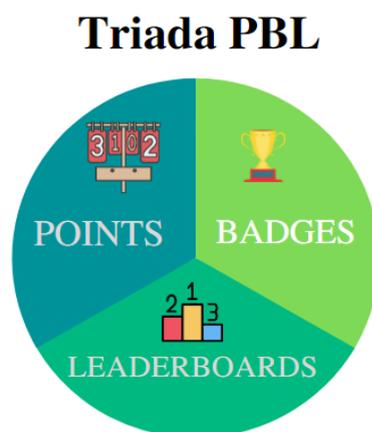
Fuente: Leyva Chévez, 2021.

Por su parte, Moreira y González (2015) afirman que “para gamificar una actividad es necesario encontrar la forma correcta de motivar a la persona adecuada en el momento adecuado”. Es por ello que se debe analizar correctamente el perfil del jugador y el tipo de motivación inherente a él. Podemos reflexionar a partir de los dos tipos de motivación existentes (Moreira y González, 2015, p.30):

- Extrínseca: esta clase motivación empuja al sujeto a realizar las acciones con la idea de recibir retroalimentación e incluso pensando en la obtención de recompensas.
- Intrínseca: con este tipo de motivación, el protagonista se guía por su propio interés, con la idea de conseguir poder o un estatus dentro del grupo. También con la finalidad de cooperar en un interés común.

Por otro lado, Morel Delgado (2019) hace referencia a la triada *PBL* (puntos, medallas y rankings); de procedencia anglosajona, alude a un sistema principal para aplicar la gamificación en experiencias formativas y/o educativas que fomenta la motivación extrínseca en el alumnado. Este sistema es extraído de los videojuegos y consta de tres puntos básicos en el sistema gamificado. En la siguiente figura podemos ver cuáles son:

Figura 2: Triada PBL



Fuente: Elaboración propia basado en Morel Delgado (2019)

Para poder aplicar adecuadamente el proceso gamificado en el contexto escolar es importante tener en cuenta las mecánicas, dinámicas y componentes propios de los juegos, establecidas por Werbach y Hunter (2012). Las mecánicas hacen referencia a los procesos básicos que

guían al sujeto durante el desarrollo gamificado generando compromiso por parte de los discentes (Werbach y Hunter, 2012). Por otro lado, las dinámicas, como señalan Leyre y García (2015), aluden a “la forma en que se ponen en marcha las mecánicas” delimitando la conducta de los estudiantes. Por último, Werbach y Hunter (2012) afirman que los componentes están vinculados con el procedimiento más específico adoptado por las dinámicas y mecánicas, lo cual contribuye a alcanzar los objetivos propuestos en la gamificación. Estos elementos son fundamentales para gamificar cualquier actividad. Seguidamente, se explica el funcionamiento de cada una de estas:

Las mecánicas nos ayudan a entender el funcionamiento de los juegos para poder aplicarlas a un contexto educativo. Son las diez siguientes (Werbach y Hunter, 2012):

- **Retos:** son las tareas, ya sean enigmas o puzles, que requieren un esfuerzo por parte de los participantes para ser resueltas.
- **Oportunidades:** son elementos completamente aleatorios dentro de las actividades a realizar.
- **Competición:** desemboca en la victoria de un jugador o grupo frente a la derrota del adversario o adversarios. Es necesario establecer una competencia sana.
- **Cooperación:** se refiere al trabajo unificado de los jugadores para alcanzar objetivos en común.
- **Retroalimentación:** es la información que recibe el usuario de cómo está avanzando.
- **Recopilar recursos:** hace referencia a la obtención de objetos útiles o coleccionables durante el proceso gamificado.
- **Recompensa:** son los beneficios que recibe el participante por alguna acción realizada o logros obtenidos.
- **Turnos:** participación de los jugadores de manera alternada, respetando el momento de cada participante.
- **Transacciones:** es el intercambio entre jugadores, ya sea directamente o a través de algún intermediario.
- **Ganar estados:** son los objetivos marcados que impulsa a los jugadores a ser el ganador. El empate y la derrota son conceptos relacionados en la gamificación.

Las dinámicas ayudan a estimular la curiosidad en los discentes. Se establecen cinco (Werbach y Hunter, 2012):

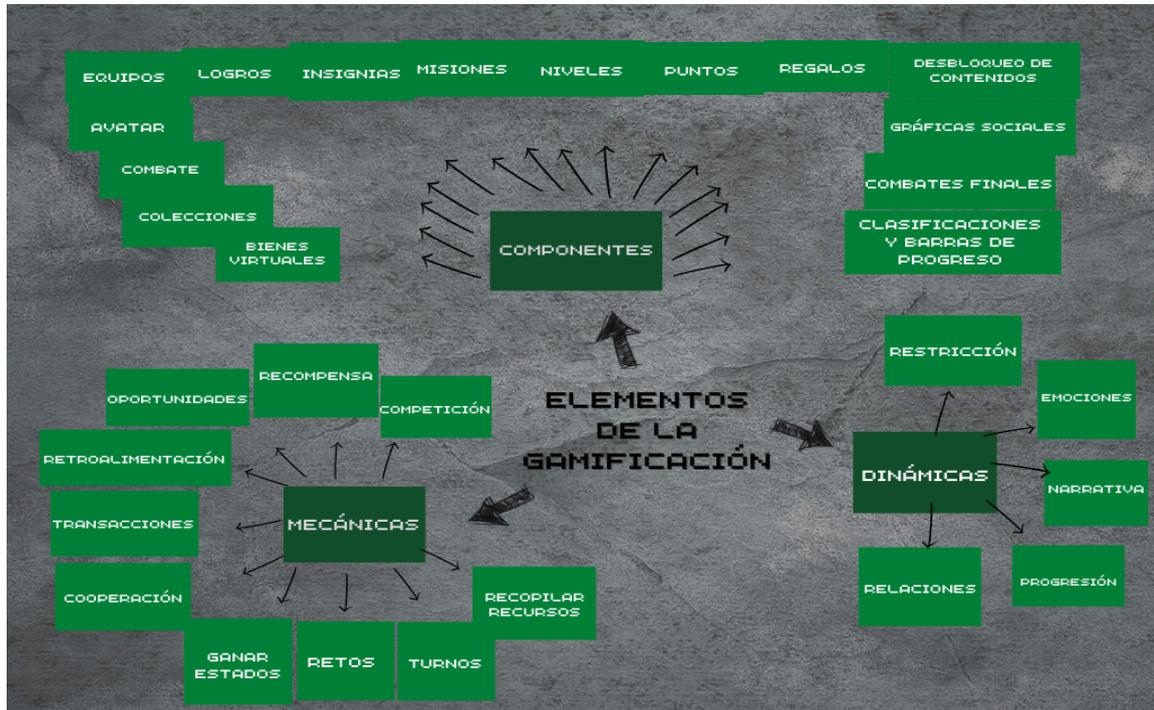
- **Restricción:** son aquellas limitaciones impuestas durante el transcurso de las actividades.
- **Emociones:** provocan diferentes efectos en los jugadores, tales como competitividad, alegría, curiosidad...
- **Narrativa:** son las historias básicas planteadas con una continuidad, necesarias para hilar las actividades gamificadas.
- **Progresión:** se refiere al avance realizado por los sujetos.
- **Relaciones:** son las interacciones sociales entre jugadores con la finalidad de desarrollar el compañerismo.

Los componentes de la gamificación son esenciales para diseñar actividades gamificadas. Se definen quince componentes principales (Werbach y Hunter, 2012):

- **Avatar:** es la representación visual del jugador dentro de la actividad gamificada.
- **Colecciones:** son los elementos conseguidos acumulados.
- **Combate:** son batallas declaradas de corta extensión.
- **Desbloqueo de contenidos:** son aquellos elementos que se consiguen una vez se han cumplidos ciertos objetivos.
- **Equipos:** hace referencia a los grupos de jugadores que trabajan unidos por objetivos en común.
- **Gráficas sociales:** es la representación de las redes sociales pertenecientes a los jugadores dentro de la actividad gamificada.
- **Logros:** son los objetivos definidos alcanzados durante el transcurso gamificado.
- **Insignias:** se refiere a la representación visual de aquellos logros obtenidos.
- **Combates finales:** son las batallas de nivel más complejo que se celebran al finalizar un nivel.
- **Misiones:** son las competencias predeterminadas por ciertos objetivos y premios.
- **Niveles:** hace referencia a los pasos que el jugador debe seguir durante el desarrollo de las actividades.
- **Puntos:** es la representación numérica del avance que experimenta el sujeto dentro del juego.
- **Clasificaciones y barras de progreso:** se refiere a la representación visual del progreso y logros obtenidos que se observan por parte del jugador.
- **Regalos:** es la ocasión de repartir los recursos obtenidos con otros jugadores.

- **Bienes virtuales:** son los recursos del juego con valor monetario.

Figura 3: Elementos de la gamificación



Fuente: Elaboración propia basado en Werbach y Hunter (2012)

Otra parte fundamental a la hora de desarrollar un proyecto gamificado es tener en cuenta el perfil del alumnado, clasificando así los distintos tipos de jugadores que pueden coexistir. Bartle (1996) elaboró una clasificación específica de los tipos de jugadores existentes adaptados a la gamificación. Son los siguientes:

- **Achiever (triunfador):** este tipo de jugador busca superarse en cada paso marcado dentro del juego. Su principal interés es participar y actuar en las actividades a realizar, disfrutando de la competitividad y el dominio del juego que están realizando.
- **Killer (competitivo):** la mayor diversión de esta clase de participante es imponerse frente al resto de compañeros. Lo más común para ellos es arremeter contra el resto de usuarios para acabar con ellos, de ahí el término *killer* (asesino). Cuanta más angustia cree en sus rivales mayor satisfacción habrá en ellos.
- **Explorer (explorador):** el mayor agrado para este perfil es descubrir el funcionamiento interno de la actividad, siendo el descubrimiento la mayor fuente de diversión.

- **Socializer (socializador):** este tipo de jugadores están muy interesados en lo que sucede a su alrededor. El juego queda más en un segundo plano, dando protagonismo a las relaciones entre los usuarios. Son empáticos y el hecho de observar a los jugadores mientras juegan es gratificante.

Figura 4: Tipos de jugadores



Fuente: Elaboración propia basado en Bartle (1996)

En definitiva, para aplicar adecuadamente la gamificación debemos tener en cuenta los elementos propios que la constituyen, de no ser el caso, no estaríamos gamificando la actividad, simplemente estaríamos realizando un juego sin una finalidad educativa. Como docentes debemos indagar en nuevas metodologías y en consecuencia formarnos para ofrecer calidad a nuestros alumnos.

### 3.3 Beneficios y crítica a la gamificación

La gamificación se presenta como una metodología innovadora y altamente atractiva para el alumnado, siempre y cuando se haya aplicado correctamente, tal y como hemos visto en el apartado anterior.

Se ha demostrado que un sistema gamificado puede ofrecer una serie de beneficios que ayudan a mejorar los resultados en el aula, como en la adquisición de una segunda lengua extranjera. Autores como Ortiz Colón et al. (2018) afirman que la gamificación tiene un peso importante en el desarrollo cognitivo de los discentes, además en otros ámbitos como las emociones y la socialización.

Por su parte, Garaigordobil (2004) afirma que los juegos cooperativos son efectivos para promover la cohesión grupal, “ayuda a reducir los conflictos [...] aumenta las habilidades sociales, la capacidad de resolver problemas y el desarrollo moral”.

Oliva (2016) establece algunos puntos importantes como resultado de la correcta implementación de un proyecto gamificado en el aula:

1. Promueve el trabajo en equipo y el aprendizaje cooperativo, perfeccionando “la dinámica de aprendizaje en el interior del aula”.
2. La gamificación resulta ser bastante efectiva para el aprendizaje y el esfuerzo que el alumno pueda llegar a emplear.
3. El uso de tecnologías y dinámicas relacionadas con la gamificación suscita a pujar en el desempeño del alumnado.
4. La gamificación es una estrategia que ayuda a mejorar la comprensión de diversas áreas educativas.

Borrás (2015) nos expone nueve aspectos generales de por qué es beneficioso gamificar en un contexto escolar:

Figura 5: ¿Por qué gamificar?



Fuente: Elaboración propia basado en Borrás (2015)

En la actualidad poseemos diversos medios y apoyos a la hora de poner en práctica la gamificación, pero es fundamental saber desarrollar proyectos con recursos tanto tecnológicos como didácticos adaptados al contexto escolar y a las necesidades del alumnado. Asimismo, si no aplicamos la gamificación adecuadamente, los discentes pueden concebir esta metodología como un simple juego y no como algo serio con la finalidad de adquirir nuevos conocimientos (Roper, 2018).

Borrás (2015) plantea una problemática muy común a la hora de gamificar actividades en un contexto educativo, alegando que las recompensas extrínsecas pueden resultar un tanto desmotivadoras si no están bien contextualizadas. Es importante ofrecer un marco específico para cada recompensa, evitando ser repetitivo o previsible. Por otro lado, el sistema PBL debe tener “asociada una parte social a la que mostrar o con la que comparar los resultados o progresos”, de no ser así dejará de ser efectivo y el alumno perderá interés; en consecuencia, habrá falta de compromiso en el proyecto (Borrás, 2015).

Barata et al. (2013) identifican una serie de dificultades al introducir la gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje (citado en Moreira y González, 2015):

- Exceso de imposición de trabajo.
- Comparaciones molestas o dolorosas.
- Premios relacionados con la cantidad y no con la calidad de las aportaciones o participación.
- Despertar muy tarde y no poder recuperar el tiempo que se ha perdido en el juego (puntos de experiencia).
- Incentivar la competición frente a la colaboración

Como síntesis de esta sección, sacamos en claro que la gamificación sí es una metodología beneficiosa para los discentes; podemos percibir una gran utilidad a la hora de enseñar nuevos contenidos en un contexto educativo, pero debemos tener muy en cuenta que esté bien empleada y con un sentido bien definido. Para finalizar, la gamificación es una metodología innovadora que bien aplicada genera muy buenos resultados en los usuarios que participan en ella.

## **4. Propuesta de gamificación en una lengua extranjera**

### **4.1 Introducción**

Este trabajo se basa en una propuesta de innovación desarrollada a partir de un proyecto gamificado destinado al alumnado de 3º de primaria. El área educativa en la que se aplica es la Lengua Extranjera: Inglés.

Antes de comenzar la puesta en práctica por parte de los discentes, el docente tendrá que crear grupos conformados por 4 alumnos aleatoriamente, con el objetivo de propiciar relaciones sociales dentro del grupo. Tras la creación del agrupamiento, el alumnado va a elegir el avatar (anexo 1) que represente al equipo durante toda la experiencia, además del nombre creado por ellos para poder ser identificados durante su avance en la propuesta.

La metodología implementada es la propia de la gamificación, al ser un proyecto gamificado se han tenido en cuenta diferentes mecánicas y dinámicas para así fomentar la participación activa por parte de los discentes:

- Mecánicas: retos, competición, cooperación, retroalimentación, recopilar recursos, recompensa y turnos.
- Dinámicas: restricciones, emoción, narrativa, progresión y relaciones.
- Componentes: avatares, colecciones, desbloqueo de contenidos, equipos, logros, insignias, misiones, niveles, puntos, clasificaciones y barras de progreso.

Se aplicarán las recompensas de la siguiente manera:

- Cada alumno obtendrá un punto cada vez que termine una actividad, cuando hayan reunido seis puntos podrán canjearlos por una tarjeta de recompensa a elegir.
- Al superar dos salas, a cada miembro de cada grupo se le entregará aleatoriamente una tarjeta de recompensa (anexo 2).

El vocabulario y las estructuras que se trabajan en este proyecto son adecuados para el nivel al que va destinado, siendo las siguientes:

- El vocabulario se desarrolla a partir de la temática del cuerpo humano, trabajando así las partes del cuerpo y de la cara, colores y números:
  - Face, head, hair, eye, ear, nose, mouth
  - Skin, neck, shoulder, arm, hand, finger, leg, foot/feet, toe

- Red, pink, blue, green, grey, purple, yellow, black.
- One, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten.
- Adjetivos calificativos:
  - Short, long, big, small, thin, slim.
- Las estructuras gramaticales que se trabajan son las siguientes:
  - Conjugación del presente simple de los verbos *to be* y *to have*.

Para realizar esta propuesta utilizaremos como herramienta la pizarra digital, dado que con esta podemos trabajar contenidos interactivos de una manera más dinámica para el alumnado. Con la pizarra digital vamos a introducir las actividades que se trabajan en el *escape room*, además de trabajar ciertas actividades como es la canción que se trabaja en gran grupo y la “oca” interactiva. Además de esto, el espacio en el que se llevará a cabo es el aula.

## **4.2 Currículo de Educación Primaria**

Esta propuesta de innovación se fundamenta en el currículo de la etapa de la Educación Primaria, recogido en el *Decreto 89/2014, de 1 de agosto*, por el que se establece la ordenación en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC, 2014).

Nos centramos en los objetivos, competencias y criterios de evaluación recogidos en dicho currículo adecuado a la etapa de 3º de Primaria.

### **4.2.1 Objetivos**

Es fundamental la incorporación de los objetivos propios de cada etapa educativa en el currículo de la Educación Primaria, siendo básico para el desarrollo de las competencias pertinentes por parte de los discentes. Los objetivos integran una parte esencial en el proceso de aprendizaje, dado que ayuda a seleccionar, organizar y conducir dicho proceso. Nos permiten determinar qué aspectos educativos deben ser reforzados en el alumnado.

Hacemos hincapié en que el objetivo principal asociado al área de Lenguas extranjeras en la Educación Primaria es:

- Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

### 4.2.2 Competencias

Las competencias del currículo están establecidas en la *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero*, recogidas en el *BOE n.º 25, de 29 de enero* (BOE, 2015). Son las siguientes:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

Las competencias que se aplican en este proyecto de innovación son las siguientes:

<b>Comunicación lingüística (CL)</b>	Esta competencia se basa en la acción comunicativa entre el alumnado y de los discentes hacia los docentes, evaluando así las aptitudes propias de la comunicación lingüística y a través de textos.
<b>Competencia digital (CD)</b>	Con la competencia digital podemos evaluar la creatividad, y el uso adecuado de las tecnologías por parte de los alumnos con la finalidad de alcanzar los objetivos planteados.
<b>Aprender a aprender (AA)</b>	La competencia de aprender a aprender es básica para el aprendizaje que se adquiere a lo largo de la vida de los discentes, aparece en contextos formales, no formales e informales. Cuenta con la habilidad para iniciar, organizar y perdurar en el aprendizaje.
<b>Competencias sociales y cívicas (CSC)</b>	Las competencias sociales y cívicas cuentan con las capacidades y habilidades para hacer uso de las actitudes y los conocimientos propios de las relaciones sociales. Ayuda a

	garantizar la participación activa y democrática en las diferentes actividades.
<b>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)</b>	Esta competencia consiste en transformar las ideas previas en acciones, a través de la gestión de diversos conocimientos, habilidades y destrezas con la finalidad de alcanzar los objetivos planteados.

### 4.2.3 Criterios de evaluación

Conforme al artículo 20 de la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (BOE, 2013) se establecen los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables. La evaluación en la etapa de Educación Primaria será continua y global.

Prestamos especial atención a los siguientes criterios de evaluación relacionados con este proyecto de innovación, presentes en el currículo de Educación Primaria, establecido en el Decreto 89/2014, de 1 de agosto (BOC, 2014):

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>1. Captar el sentido global e identificar la información esencial en textos orales sencillos, bien estructurados y contextualizados, así como expresarse de forma básica con el fin de desenvolverse progresivamente en situaciones de comunicación social.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado como agente social es capaz de comprender globalmente y de identificar la información esencial y las ideas principales de textos orales sencillos y bien estructurados (anuncios, mensajes, indicaciones, instrucciones), en contextos cercanos trabajados previamente (la tienda, medios de transporte...), articulados con lentitud y claridad, con léxico básico de uso muy frecuente sobre temas familiares y relacionados con la propia experiencia y necesidades e intereses del alumnado (la escuela, la familia, los amigos, el deporte, la música, etc.), siempre y cuando cuente con lenguaje gestual, imágenes e ilustraciones como material de apoyo, y de distinguir la función comunicativa correspondiente (una felicitación, un ofrecimiento...), transmitidos de viva voz o por medios técnicos (portales de video, medios audiovisuales procedentes de Internet u otros entornos, etc.). A su vez, este criterio permite evaluar si el alumnado es capaz de expresarse de forma básica, en situaciones breves y sencillas sobre temas cotidianos o de su interés, manejando estructuras sintácticas básicas, discriminando y articulando un repertorio muy limitado de patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación simples en un registro neutro o informal, cumpliendo con la función comunicativa principal del texto. Todo ello, con el fin de desenvolverse progresivamente en situaciones de comunicación e interacción social en el ámbito educativo, personal y público, mostrando respeto a las ideas y opiniones de los demás.</p>	<p><b>COMPETENCIAS: CL, CD, CSC</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: DIMENSIÓN DEL ALUMNADO COMO AGENTE SOCIAL.</b> Comprensión y expresión oral</p>
<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>3. Interactuar y hacerse entender en intervenciones orales y escritas breves, concisas y sencillas, llevadas a cabo en contextos cotidianos predecibles, con el fin de desenvolverse de manera progresiva en situaciones habituales de comunicación propias de la interacción social, mostrando respeto a las ideas y opiniones de los demás.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado como agente social se comunica y se hace entender de forma básica en transacciones orales cotidianas predecibles, breves, concisas, sencillas (pedir en una tienda, preguntar precio, etc.) y cara a cara o por medios técnicos (portales de video, medios audiovisuales procedentes de internet u otros entornos, etc.); participa en entrevistas simuladas o reales (en el médico, en comercios, situaciones teatrales y representaciones, etc.), intercambia información de forma concisa (saludar, agradecer, despedirse, disculparse, felicitar, etc.), utilizando un repertorio limitado de sus exponentes más frecuentes y de patrones discursivos básicos, así como de técnicas sencillas lingüísticas o no verbales para iniciar, mantener o concluir una conversación sobre temas contextualizados y cercanos al alumnado, y realiza presentaciones breves y sencillas, preferiblemente en parejas o en pequeños grupos, sobre temas cotidianos o de su interés, discriminando y articulando patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación simples y cumpliendo con la función comunicativa principal del texto. A su vez se verificará si el alumnado es capaz de comprender y escribir correspondencia personal, muy breve y sencilla (mensajes, cartas, postales, chats, correos, SMS...), donde intercambie información personal de su interés o entorno (pregunte, salud, agradezca, se despida, etc.) Todo ello, con el fin de desenvolverse progresivamente en situaciones de comunicación e interacción social en el ámbito educativo, personal y público, así como respetar y valorar las intervenciones de los demás.</p>	<p><b>COMPETENCIAS: CL, CD, CSC</b></p>	<p><b>BLOQUE DE APRENDIZAJE I: DIMENSIÓN DEL ALUMNADO COMO AGENTE SOCIAL.</b> Interacción oral y escrita</p>

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>4. Seleccionar y aplicar las estrategias básicas adecuadas para comprender y producir textos orales monológicos a través de medios tradicionales y digitales, con el fin de afianzar un desarrollo autónomo y una actitud emprendedora del propio aprendizaje.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado como aprendiz autónomo es capaz de aplicar y seleccionar de forma interesada estrategias básicas (fórmulas y lenguaje prefabricado, expresiones y apoyo gestual y visual), para comprender la información fundamental y esencial, el sentido general y los puntos principales del texto, a través de diferentes modelos de enseñanza y agrupamientos (individual, pareja, pequeño grupo...), en transacciones habituales sencillas, en mensajes públicos y en anuncios publicitarios que contengan instrucciones, indicaciones u otro tipo de información y en presentaciones simples y bien estructuradas sobre temas de su interés. Asimismo se persigue verificar que el alumnado es capaz de desarrollar estrategias básicas de aprendizaje de planificación, ejecución, lingüísticas, paralingüísticas y paratextuales, adaptándose al destinatario, contexto y canal, usando la lengua como vehículo de comunicación, de manera que diseñe sus producciones orales con el fin de afianzar su autonomía al hacer presentaciones breves y sencillas, cercanas a sus intereses, y haciendo uso de soportes digitales (pizarras digitales, tabletas, ordenadores...) y tradicionales (flashcards, diccionarios, pizarras, juegos...), favorecedores del trabajo integrado con otras áreas en los ámbitos personal, educativo y público.</p>	<p>COMPETENCIAS: AA, CSC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE II: DIMENSIÓN DEL ALUMNADO COMO APRENDIZAJE AUTÓNOMO</p>
--	------------------------------	---

<p><b>Criterio de evaluación</b></p> <p><b>6. Seleccionar y aplicar las estrategias básicas adecuadas para interactuar en textos orales y escritos dialógicos a través de medios tradicionales y digitales, con el fin de ampliar y afianzar un desarrollo autónomo y una actitud emprendedora del propio aprendizaje.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado como aprendiz autónomo es capaz de aplicar y seleccionar de forma interesada estrategias básicas (fórmulas y lenguaje prefabricado, expresiones y apoyo gestual y visual) para comprender la información fundamental y esencial, el sentido general y los puntos principales del texto, a través de diferentes modelos de enseñanza y agrupamientos (individual, pareja, pequeño grupo...), usando textos orales; transacciones habituales y conversaciones breves y sencillas, y textos escritos; correspondencia (SMS, correos electrónicos, postales...), e indicación de la hora, lugar de una cita... Asimismo se persigue verificar que el alumnado es capaz de desarrollar estrategias de aprendizaje de planificación, ejecución, lingüísticas, paralingüísticas y paratextuales, adaptándose al destinatario, contexto y canal, y usando la lengua como vehículo de comunicación para diseñar sus producciones orales y escritas, con el fin de ampliar y afianzar su autonomía, de manera que pueda participar en conversaciones y en entrevistas, y desenvolverse en transacciones cotidianas, así como escribir correspondencia personal concisa y simple, y formular preguntas escritas, usando soportes digitales (pizarras digitales, tabletas, ordenadores...) y tradicionales (flashcards, diccionarios, pizarras, juegos...), favorecedores del trabajo integrado con otras áreas en los ámbitos personal, educativo y público.</p>	<p>COMPETENCIAS: AA, CSC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE II: DIMENSIÓN DEL ALUMNADO COMO APRENDIZAJE AUTÓNOMO</p> <p>Interacción oral y escrita</p>
---	------------------------------	---

Respecto a los estándares de aprendizaje evaluables, trabajaremos en los siguientes:

2. Comprende mensajes y anuncios públicos que contengan instrucciones, indicaciones u otro tipo de información.
3. Entiende lo que se le dice en transacciones habituales sencillas (instrucciones, indicaciones, peticiones, avisos).
5. Entiende la información esencial en conversaciones breves y sencillas en las que participa que traten sobre temas familiares como, por ejemplo, uno mismo, la familia, la escuela, el tiempo libre, la descripción de un objeto o un lugar.
6. Comprende las ideas principales de presentaciones sencillas y bien estructuradas sobre temas familiares o de su interés, siempre y cuando cuente con imágenes e ilustraciones y se hable de manera lenta y clara.
8. Hace presentaciones breves y sencillas, previamente preparadas y ensayadas, sobre temas cotidianos o de su interés.
10. Participa en conversaciones cara a cara o por medios técnicos (teléfono, Skype) en las que se establece contacto social, se intercambia información personal y sobre asuntos cotidianos,

se expresan sentimientos, se ofrece algo a alguien, se pide prestado algo, se queda con amigos o se dan instrucciones.

**14.** Comprende correspondencia breve y sencilla que trate sobre temas familiares como, por ejemplo, uno mismo, la familia, la escuela, el tiempo libre, la descripción de un objeto o un lugar, la indicación de la hora y el lugar de una cita, etc.

**16.** Comprende lo esencial de historias breves y bien estructuradas e identifica a los personajes principales, siempre y cuando la imagen y la acción conduzcan gran parte del argumento.

**18.** Escribe correspondencia personal breve y simple en la que da las gracias, felicita a alguien, hace una invitación, da instrucciones, o habla de sí mismo y de su entorno inmediato y hace preguntas relativas a estos temas.

### **4.3 Recursos TICs**

- **Escape room:** un *escape room* o cuarto de escape trata de un juego de escapismo que lo que busca es resolver ciertos niveles o “habitaciones” mediante diferentes retos y/o misiones. En educación se presenta como un recurso muy interesante en actividades gamificadas en el aula.
- **Genially:** es una aplicación en la cual se pueden crear multitud de actividades online e interactivas. Trabajar en esta aplicación es bastante sencillo, ya que puedes elaborar diferentes tipos de ejercicios sin necesidad de un amplio conocimiento sobre programación.. Es la plataforma en la que se ha creado el *escape room* del proyecto.
- **LearningApps:** es una web que facilita la creación de material educativo digital. Posee una amplia gama de plantillas, permitiendo crear diversos juegos. Es ideal para la creación de retos o actividades.
- **Spore:** el juego Spore es un videojuego que nos permite simular la creación de vida, observando sus fases de evolución hasta la colonización de otros sistemas galácticos. Además, nos permite crear diversos seres con diferentes características. El alumnado podrá usarlo para hacer una representación virtual de su alienígena en la actividad final.
- **Storyboardthat:** con esta aplicación el alumnado y los docentes podrán crear entretenidas historias a partir de viñetas. Cuenta con multitud de paisajes, personajes,

etc. Esta aplicación es sencilla de usar sin necesidad de un amplio conocimiento en edición.

- **Sketch.io:** con esta aplicación el alumnado podrá realizar ilustraciones. Cuenta con gran variedad de herramientas de dibujo y se podrá utilizar para hacer una representación virtual de las descripciones realizadas en la actividad final.

#### **4.4 Sesiones/actividades**

Antes de comenzar la puesta en práctica de este proyecto de innovación expondremos al alumnado que van a participar en una gran misión a través de un *escape room* (anexo 3) ambientado en una nave espacial. Para ello, se ha creado una narrativa destinada a envolver al jugador para la consecución de los objetivos planteados.

Tras la aclaración, los alumnos crearán grupos de cuatro componentes, con un nombre y un icono que los represente. Estos serán los grupos que utilizarán para trabajar en el *escape room*. El avance de los grupos quedará reflejado en un mapa de las salas de la nave (anexo 4) cada vez que completen las actividades de la sala. Una vez consigan los códigos para seguir avanzando, podrán colocar su avatar en la sala correspondiente.

El alumnado debe avanzar por la nave, resolviendo las diferentes actividades para acumular códigos secretos. Estos códigos les permitirán avanzar a siguientes salas, abrir puertas, cofres y obtener un diploma final (anexo 5).

El *escape room* está formado por cinco salas principales, con trece actividades en total, donde irán conociendo a la tripulación de la nave y avanzando a través de ella gracias a los códigos que les proporcionarán las actividades que resuelvan.

A continuación, se adjunta en el anexo 6 la aplicación de las mecánicas, dinámicas y componentes en la propuesta.

#### **Personajes de la historia:**

- Personajes principales:
  - Zoe, la hija de la doctora Daisy
  - Bob, amigo y compañero de aventuras de Zoe
  - Clanck, el robot ayudante
- Personaje secundario:

- Daisy, madre de Zoe e investigadora de la vida extraterrestre.

Los personajes de la historia se presentarán a medida que se avance en las salas, el discente tendrá que ayudarlos mediante la resolución de actividades y lo irán acompañando a lo largo de la historia.

### **Narrativa del *escape room*:**

La historia de este escape room se desarrolla en una nave espacial, donde dos astronautas están estudiando el trabajo de una famosa investigadora. Nosotros debemos ayudarles a desvelar el misterio, resolver las diferentes pruebas que iremos encontrando y encontrar al robot que supervisa la nave. Al comienzo del escape room, se tendrá acceso a un menú de introducción, donde se hará una sinopsis de la narrativa:

Bienvenido a la nave espacial "Partes del cuerpo". Has sido seleccionado para conocer las partes del cuerpo humano. En las primeras salas de esta nave espacial aprenderás a identificar las diferentes partes del cuerpo realizando diferentes actividades. Una vez que entiendas esto, obtendrás una tarjeta para entrar en la zona secreta de la nave.

Esperamos que estés preparado para ello. Nos movemos por diferentes partes de la nave, donde aplicaremos nuestros conocimientos para seguir avanzando e intentar descubrir el secreto.

En esta nave hay dos astronautas, un chico llamado Bob y una chica llamada Zoe. Han enviado una señal pidiendo ayuda, así que tienes que avanzar por la nave para encontrarlos y averiguar en qué están trabajando. Es un proyecto secreto. ¡Quién sabe de qué se trata!

Lo único que sabemos es que la madre de Zoe estaba segura de que hay más seres vivos en el universo. La nave está supervisada por un pequeño robot llamado Clank, compañero de la madre de Zoe, aunque según los astronautas, hace tiempo que no saben dónde está.

Es hora de empezar la misión: encuentra a los astronautas, al robot y averigua en qué están trabajando.

## Actividades del escape room:

### **Room 1:**

<b>Actividad 1: This is my body</b>	
Descripción	En la primera sesión, se introducirá el vocabulario relacionado con las partes del cuerpo junto a varios adjetivos. En primer lugar, se escuchará y cantará una canción con el objetivo de identificar las partes del cuerpo nombradas y su adjetivo. Posteriormente, se redondean las partes del cuerpo en el texto y se subrayan los adjetivos. Luego, el alumnado resolverá un ejercicio en el que se encuentra este vocabulario desordenado.
Agrupamiento	Gran grupo
Sesiones	1
Recursos	*Pizarra digital *Ficha (anexo 7) <a href="https://drive.google.com/file/d/1z6cXgJQiC4rD-JcWKwqiR57Wr9Zk2nC/a/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1z6cXgJQiC4rD-JcWKwqiR57Wr9Zk2nC/a/view?usp=sharing</a>
Productos	*Ficha 1
Temporalización	25-30 minutos

<b>Actividad 2: Head or body?</b>	
Descripción	El alumnado tendrá que resolver un ejercicio online, agrupando el vocabulario de las partes del cuerpo según el lugar en el que se encuentran (cabeza o cuerpo).
Agrupamiento	Grupos de 4
Sesiones	1
Recursos	*Tablet/ordenador *Recurso online: Actividad de LearningApps (anexo 8) <a href="https://learningapps.org/watch?v=pvb4t2yqk22">https://learningapps.org/watch?v=pvb4t2yqk22</a>
Productos	*Obtención de código: 4
Temporalización	25-30 minutos

<b>Actividad 3: Body word search</b>	
Descripción	El alumnado debe resolver una sopa de letras en la que tendrá que encontrar el vocabulario trabajado en las actividades anteriores. En la actividad, el discente tendrá a su disposición pistas fotográficas en caso de no ser capaz de recordar el significado del vocabulario.
Agrupamiento	Grupos de 4
Sesiones	1
Recursos	*Tablet/ordenador *Recurso online: Actividad de LearningApps (anexo 9) <a href="https://learningapps.org/watch?v=pq6jfeuzj22">https://learningapps.org/watch?v=pq6jfeuzj22</a>
Productos	*Obtención de código: 1
Temporalización	25-30 minutos

## Room 2:

<b>Actividad 1: The goose game</b>	
Descripción	En este juego de la oca, cada grupo debe elegir un avatar. Pueden jugar todos en el mismo tablero añadiendo fichas. Cada grupo tendrá que contestar correctamente a las preguntas que vayan surgiendo para conseguir puntos. El equipo que llegue a la meta con 10 puntos habrá superado la actividad.
Agrupamiento	Grupos de 4
Sesiones	1
Recursos	*Tablet/ordenador *Recurso online: Actividad de Genially (anexo 10) <a href="https://view.genial.ly/6286ac3dcd8fd700184d8a2e/interactive-content-geese-game">https://view.genial.ly/6286ac3dcd8fd700184d8a2e/interactive-content-geese-game</a>
Productos	*Obtención de código: 2
Temporalización	50 minutos

<b>Actividad 2: Do you want to be a millionaire?</b>	
Descripción	En este juego de preguntas, el alumnado debe ir respondiendo cuestiones relacionadas con el cuerpo humano, su vocabulario y su traducción. Las preguntas se irán complicando en cada nivel. Con esta actividad se pretende introducir el verbo <i>to have</i> .
Agrupamiento	Grupos de 4
Sesiones	1
Recursos	*Tablet/ordenador *Recurso online: Actividad de LearningApps (anexo 11) <a href="https://learningapps.org/watch?v=ppamrgwu522">https://learningapps.org/watch?v=ppamrgwu522</a>
Productos	*Obtención de código: 9
Temporalización	25-30 minutos

<b>Actividad 3: Let's start describing!</b>	
Descripción	En esta actividad, el alumnado tendrá que describir tres imágenes diferentes, utilizando el vocabulario aprendido (partes del cuerpo) y adjetivos calificativos. Realizarán una descripción en 1º, 2º y 3º persona.
Agrupamiento	Grupos de 4
Sesiones	1
Recursos	*Ficha (anexo 12) <a href="https://drive.google.com/file/d/1Stf3cpYXLWAr7y7aJqKIs5xrFZ9VFNH/view">https://drive.google.com/file/d/1Stf3cpYXLWAr7y7aJqKIs5xrFZ9VFNH/view</a>
Productos	*Obtención de código: 5
Temporalización	45-50 minutos

### **Room 3:**

<b>Actividad 1: Describing people</b>	
Descripción	En esta actividad, el alumnado debe trabajar una comprensión lectora sobre un grupo de personas descritas. Posteriormente responderán unas cuestiones tipo test sobre lo trabajado. En esta actividad se utilizará vocabulario de partes del cuerpo, adjetivos, números y los verbos <i>to be</i> y <i>to have</i> .

Agrupamiento	Grupos de 4
Sesiones	1
Recursos	*Ficha: (anexo 13) <a href="https://drive.google.com/file/d/1zCcuwFgyArh3yat2T2UxIAUYI9vNsHQ/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1zCcuwFgyArh3yat2T2UxIAUYI9vNsHQ/view?usp=sharing</a>
Productos	*Obtención de código: 3
Temporalización	50 minutos

<b>Actividad 2: Guess who!</b>	
Descripción	En esta actividad el alumnado realizará el juego de <i>Guess who</i> con alienígenas y descripciones que utilizan el verbo <i>to be</i> y <i>to have</i> . Es un ejercicio de opción múltiple donde tendrán que fijarse en las características de la imagen y relacionar la descripción correcta.
Agrupamiento	Grupos de 4
Sesiones	1
Recursos	*Tablet/ordenador *Recurso online: actividad de LearningApps (anexo 14) <a href="https://learningapps.org/watch?v=ptbsfwg7222">https://learningapps.org/watch?v=ptbsfwg7222</a>
Productos	*Obtención de código: 1
Temporalización	20-25 min

**\*Tras completar la sala 3 los alumnos recibirán una tarjeta que les permite seguir avanzando en la nave (anexo 15) y encontrarán la historia de Daisy, la madre de Zoe (anexo 16).**

#### **Room 4:**

<b>Actividad 1: Alien description</b>	
Descripción	En esta actividad el alumnado realizará una actividad online interactiva, donde tendrán que señalar y relacionar partes del cuerpo con distintas imágenes de alienígenas. Estas pequeñas descripciones utilizan el verbo <i>to have</i> y el vocabulario trabajado.
Agrupamiento	Grupos de 4
Sesiones	1
Recursos	*Tablet/ordenador

	*Recurso online: actividad de Learningapps: (anexo 17) <a href="https://learningapps.org/watch?v=pm5ayw9a522">https://learningapps.org/watch?v=pm5ayw9a522</a>
Productos	*Obtención de código: 9
Temporalización	45-50 minutos

<b>Actividad 2: Describing aliens. What are they like?</b>	
Descripción	En esta actividad el alumnado debe hacer descripciones de tres imágenes utilizando el vocabulario aprendido de partes del cuerpo y el verbo <i>To have</i> . Deben describir a estos alienígenas usando la 3ª persona afirmativa del verbo <i>to have</i> .
Agrupamiento	Individual
Sesiones	1
Recursos	*Ficha: (anexo 18) <a href="https://drive.google.com/file/d/1la2GJjCLI9xSeVWeDPhN4_Ng9Kf_ZHy3/view">https://drive.google.com/file/d/1la2GJjCLI9xSeVWeDPhN4_Ng9Kf_ZHy3/view</a>
Productos	*Obtención de código: 6
Temporalización	50 minutos

<b>Actividad 3: Drawing alien creatures</b>	
Descripción	En esta actividad el alumnado debe leer tres descripciones diferentes y dibujar a la criatura que se describe. Para realizar estas descripciones debe comprender el vocabulario de las partes del cuerpo, colores, números y los verbos <i>to be</i> y <i>to have</i> .
Agrupamiento	Individual
Sesiones	1
Recursos	*Ficha: (anexo 19) <a href="https://drive.google.com/file/d/17HMjWGHAQ6aDFe-xU5rmDQE3A2uczscY/view">https://drive.google.com/file/d/17HMjWGHAQ6aDFe-xU5rmDQE3A2uczscY/view</a>
Productos	*Obtención de código: 0
Temporalización	50 minutos

## Room 5:

<b>Actividad 1: Let's create an alien creature!</b>	
Descripción	En esta actividad el alumnado debe trabajar en grupo. El objetivo es crear un alien y su planeta utilizando el vocabulario aprendido y el verbo <i>to be</i> y <i>to have</i> . Deben realizar una presentación donde presenten su criatura junto a una descripción física, un dibujo, su nombre y una imagen de su alien creada mediante TICs. Esta información será recogida mediante un vídeo en el que los miembros del grupo explicarán su trabajo. Posteriormente, se realizará un visionado en el aula de todos los vídeos, donde el alumnado realizará una evaluación conjunta (por pares), evaluando el trabajo de sus compañeros. (anexo 20)
Agrupamiento	Grupos de 4
Sesiones	3-4
Recursos	*Tablet/ordenador *Ficha: (anexo 21) <a href="https://drive.google.com/file/d/1k87V4o639HzHnUQMy_xmGEYIzNddDpkJ/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1k87V4o639HzHnUQMy_xmGEYIzNddDpkJ/view?usp=sharing</a>
Productos	*Obtención de código: 37
Temporalización	4 horas

### 4.5 Evaluación

La evaluación que se implementa en la etapa de la Educación Primaria está recogida en el *Orden de 24 de mayo de 2022 en el BOC N° 108. Jueves 2 de junio de 2022 - 1854 de la Comunidad Autónoma de Canarias* (BOC, 2022).

La evaluación llevada a cabo en este proyecto se realiza de manera sumativa, ya que la evaluación del alumnado se realizará teniendo en cuenta la tarea final, una presentación grupal utilizando los conocimientos obtenidos durante el progreso en la aventura. Además de esto, se tendrá en cuenta la actitud y predisposición del alumnado desde el inicio hasta el final, observando el progreso del alumnado en el transcurso de las habitaciones del escape room. Se llevará a cabo la evaluación/observación directa y la autoevaluación en ciertas actividades online. El docente prestará atención al trabajo de los discentes a través de una rúbrica (anexo 22) con la que podremos verificar si el alumnado se está desarrollando adecuadamente en las actividades, además de constatar si los objetivos planteados se han alcanzado. También el docente comprobará el avance de los discentes a través de las fichas

realizadas, puesto que esto demuestra que han adquirido los conocimientos trabajados. Por otro lado, se realizará una evaluación conjunta (por pares) para autocorregirse entre todos. El alumnado evaluará el trabajo realizado de sus compañeros en la actividad 1 de la sala 5, a través de una rúbrica (anexo 19) en la cual se valoran diferentes *items* con una puntuación del 1 al 10.

El sistema de ranking que se lleva a cabo es por grupos. Se realiza en un póster (anexo 4), visible en el aula, en el cual se colocará el avance de cada grupo en cada *room*. Los grupos tendrán que pegar un *sticker* con su avatar para demostrar que han superado con éxito las salas.

Este tipo de evaluación genera una competencia sana que promueve que el alumnado sienta un mayor interés por aprender y demostrar que han aprendido todo lo enseñado durante el proceso educativo.

## **5. Conclusión**

Para finalizar, vamos a reflexionar sobre la consecución de los objetivos planteados al inicio de este TFG, entendiendo que se han cumplido a lo largo del desarrollo de este trabajo, haciendo hincapié en la importancia de aplicar metodologías innovadoras en un contexto educativo.

Por lo tanto, haciendo referencia al primer objetivo planteado “conocer qué es la gamificación y los beneficios de su aplicación en el ámbito educativo”, consideramos que se ha conseguido a través de lo expuesto en el marco teórico. A través de las diversas fuentes citadas, se han adquirido los conocimientos para entender de qué trata la gamificación y sus puntos principales, dando lugar a una adecuada aplicación en el contexto educativo.

Aplicar las mecánicas y dinámicas propias de los juegos en actividades escolares puede dar lugar a un efecto beneficioso para los discentes, tal y como se ha comentado y estudiado en el marco teórico de este TFG, aunque esto no se ha podido verificar porque el proyecto no se ha llevado a la práctica.

Por otro lado “incluir mecánicas y dinámicas propias de los juegos en el ámbito educativo, con la finalidad de propiciar la motivación en las aulas para el aprendizaje de una lengua extranjera” es viable, dado que gracias a sus componentes y elementos, podemos propiciar la participación activa en los discentes, logrando de esta manera que adquieran una lengua

extranjera, como es la lengua inglesa, divirtiéndose. Es por ello que a través de la creación de un *escape room*, el alumnado puede sentirse con más motivación por participar en las diferentes actividades propuestas, logrando la consecución de los objetivos planteados.

Durante el desarrollo del *escape room* no se utilizaron mecánicas relacionadas con transacciones, oportunidades o la obtención de estados como la derrota o el empate. Esto ha sido con el objetivo de crear un ambiente de trabajo que estuviese centrado en la narrativa que nos muestra la historia, no tanto en la competitividad, sino en la cooperación como equipo.

Además, no se han utilizado componentes como los combates, regalos entre jugadores o bienes virtuales, ya que se ha considerado que no tendrían relación con la narrativa del *escape room*.

Con respecto a la creación de “una propuesta de innovación basada en la gamificación para la enseñanza de una lengua extranjera en Educación Primaria”, podemos afirmar que se ha logrado, dado que nos hemos centrado en establecer una propuesta centrada en actividades gamificadas, teniendo en cuenta los elementos y componentes propios de la gamificación.

En definitiva, esta propuesta se basa en apostar por la utilidad de la gamificación como metodología innovadora en el aula, la cual promueve la diversión y un aprendizaje más significativo, a través del uso de recursos digitales y analógicos. Aplicar metodologías diversas en la Educación Primaria es fundamental para lograr que el alumnado se sienta motivado para aprender contenidos nuevos. La enseñanza de una lengua extranjera es fundamental en edades tempranas y si lo hacemos de una manera divertida, será mejor tanto para los alumnos como para los docentes.

## 6. Referencias bibliográficas

- Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds*. Recuperado de <https://mud.co.uk/richard/heds.htm>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Recuperado de [http://oa.upm.es/44745/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_2.pdf](http://oa.upm.es/44745/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_2.pdf)
- Chartron, B. (s. f.). *Interior de la nave espacial* [Ilustración]. Vecteezy. Recuperado de <https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/269692-interior-de-la-nave-espacial>
- Decreto 89/2014 de 1 de agosto por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial de Canarias*. Recuperado de <https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/primaria/informacion/contenidos/curriculos/>
- Díez, A., Brotons, V., Escandell, D., & Rovira, J. (2016). *Aprendizajes plurilingües y literarios nuevos enfoques didácticos*. Universitat d'Alacant. Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/64918>
- Gaitán, V. (s. f.). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Educativa. Recuperado de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gallego, F., Molina, F., Llorens, F. (2014). JENUI (XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática). *Gamificar una propuesta docente diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Oviedo, España: Universidad de Alicante. Recuperado de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificación%20\(definición\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificación%20(definición).pdf)

- Garaigordobil, M. (2004). *Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños*. *Psicothema*, Vol. 16, nº 3, p. 430. Recuperado el 20/05/2017 de:  
<https://www.unioviado.es/reunido/index.php/PST/article/view/8218/8082>
- García, A., Cáceres, S., Batista, P., Trujillo, L., García, D. (2019) *Daisy 's travel*.  
Recuperado de  
[https://drive.google.com/file/d/11zfpvzOJiqiQ9Hzht\\_ns5HVEuilt-tez/view](https://drive.google.com/file/d/11zfpvzOJiqiQ9Hzht_ns5HVEuilt-tez/view)
- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*. Recuperado de  
<https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>
- Leyva, A. (2021). *La gamificación y el juego*. Cuaderno 2.0. Recuperado de  
<https://cuaderno20.wixsite.com/aleyda-leyva/kit-gamificador>
- Moreira, M., & González, C. (2015). *De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados*. *Educatio Siglo XXI*, 33(3 Noviembre), 15- 38. Recuperado de  
<https://revistas.um.es/educatio/article/view/240791/184451>
- Morel, A. (2020). *Cómo aplicar la gamificación en e-learning*. *Educativa*.  
Recuperado de <https://www.educativa.es/gamificacion-en-elearning/>
- Nave espacial corredor con puertas cerradas*. (s. f.). [Ilustración]. Pinterest.  
Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/792492865676956159/>
- N. (s. f.). *Spacecraft, shuttle or ship interior flat vector illustration game background*. *Space travel future* [Ilustración]. Adobe Stock. Recuperado de  
<https://stock.adobe.com/es/images/spacecraft-shuttle-or-ship-interior-flat-vector-illustration-game-background-space-travel-future/332012321>
- Oliva, H. A. (2017). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario*. *Realidad Y Reflexión*, 44, 29–47. Recuperado de  
<https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- Orden de 24 de mayo de 2022 en el BOC N° 108. *Boletín Oficial de Canarias*.  
Recuperado de

<http://www.gobiernodecanarias.org/boc/archivo/2022/108/#:~:text=1854%20ORDEN%20de%2024%20de,la%20Ley%20Orgánica%203%2F2020%2C>

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Dialnet. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128>

*Pasillo nave espacial*. (s. f.). [Ilustración]. iStock. Recuperado de <https://www.istockphoto.com/es/search/2/image?mediatype=illustration&phrase=pasillo+nave+espacial>

Ropero, S. (2018). *Aplicación de una metodología gamificada para la mejora de una Unidad Didáctica en Formación Profesional* (Trabajo fin de máster, Universidad Internacional de La Rioja). Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/7020/ROPERO%20MORALES%2C%20SONIA.pdf?sequence=1&isAllowed=yURL>

*Spaceship Interior Background*. (s. f.). [Ilustración]. CuteWallpaper.org. Recuperado de <https://cutewallpaper.org/21/spaceship-interior-background/view-page-21.html>

Teixes Argilés, F. (2015). *Gamificación: Motivar jugando*. Barcelona: Editorial UOC. Recuperado de <https://elibro-net.accedys2.bbtk.ull.es/es/ereader/bull>

*Un cofre de madera cerrado y un cofre de madera abierta*. (s. f.). [Imagen]. 123RF. Recuperado de [https://es.123rf.com/photo\\_28735872\\_un-cofre-de-madera-cerrado-y-un-cofre-de-madera-abierta.html?vti=niuss65ugme3qgpjdx-1-116](https://es.123rf.com/photo_28735872_un-cofre-de-madera-cerrado-y-un-cofre-de-madera-abierta.html?vti=niuss65ugme3qgpjdx-1-116)

Werbach, K., Hunter, D. (2020, 2012). *For the Win: Revised and Updated Edition: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

## 7. Anexos

### Anexo 1:



### Anexo 2:

[https://drive.google.com/drive/folders/1ujoOris5dvVuSYTuhHMvEPe-r2\\_HlYwz?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1ujoOris5dvVuSYTuhHMvEPe-r2_HlYwz?usp=sharing)

### Anexo 3:

<https://view.genial.ly/626955b0f96d6c0018fe48ea/interactive-content-breakout-body-parts>

Anexo 4:



Anexo 5:

# CONGRATULATIONS

MISSION ACCOMPLISHED

*THIS DIPLOMA GUARANTEES THAT*

*IS ABLE TO IDENTIFY AND COMPREHEND THE DIFFERENT PARTS OF THE BODY.*

A gold medal with a red ribbon is positioned at the top right. Below it is a cartoon astronaut in a white suit. At the bottom left is a purple and red rocket. In the center bottom is a grey robot with a blue power button on its chest.

## Anexo 6:

MECÁNICAS	
Retos	Los retos se presentarán mediante los ejercicios de las distintas salas.
Competición	La competencia se presentará mediante el avance de los distintos grupos por la nave o actividades que hagan competir a los grupos.
Cooperación	Los grupos de alumnos deben trabajar de manera conjunta para resolver distintos ejercicios y avanzar.
Retroalimentación	El alumnado recibirá feedback al resolver los ejercicios, obteniendo recursos y un mensaje en caso de realizarlos correctamente.
Recopilar recursos	El alumnado recopilará códigos numéricos cada vez que resuelva un ejercicio. Estos códigos les permitirán acceder a otras salas.
Recompensas	El alumnado recibirá códigos al completar actividades, además de una tarjeta y un diploma que certifica sus conocimientos.
Turnos	En ciertas actividades, el alumnado deberá actuar por turnos, tanto de manera interna como en gran grupo.

DINÁMICAS	
Restricciones	El alumnado no podrá seguir avanzando por las salas hasta que obtenga los códigos que abren las siguientes puertas.
Emoción	Durante la historia del <i>escape room</i> se fomentará la curiosidad sobre qué será lo siguiente que nos espera en las próximas salas.
Narrativa	El <i>escape room</i> tendrá una historia que hilará las actividades y salas que encuentren.
Progresión	El alumnado irá avanzando por distintas salas dentro de la nave, donde tendrán que realizar actividades.
Relaciones	Los discentes deben interactuar unos con otros con el objetivo de resolver los distintos ejercicios que se les presenten. Trabajarán en grupos de cuatro.

COMPONENTES	
Avatares	Los grupos crearán un avatar que los identificará durante el avance por la nave.
Colecciones	Los discentes obtendrán códigos secretos y una tarjeta de acceso para salas posteriores.
Desbloqueo de contenido	Cada vez que se supere una sala, el alumnado podrá acceder a la siguiente con los códigos obtenidos.
Equipos	Al comienzo del escape room se formarán equipos de cuatro de manera aleatoria.
Logros	Se lograrán objetivos definidos al comienzo de la aventura (ayudar a la tripulación, encontrar al robot..).
Insignias	El alumnado conseguirá una tarjeta y un diploma que representa los logros obtenidos.
Misiones	Al comienzo de la aventura se establecen unos objetivos a alcanzar dentro de la nave.
Niveles	El alumnado debe completar varias salas con distinto nivel de complejidad.
Puntos	El alumnado obtendrá un punto cada vez que complete una actividad correctamente. Estos puntos podrá canjearlos por tarjetas de recompensa.
Clasificaciones y barras de progreso	En el aula se colocará una representación visual de las salas de la nave, donde cada grupo debe colocar su avatar conforma vaya avanzando y completando las actividades.

## Anexo 7:

**THIS IS MY BODY**  
<https://www.youtube.com/watch?v=x892AGp7s>

This is my body from head to toes  
This is my body from head to toes

I've got short hair.  
I've got a big nose.

I've got small ears.  
And big eyes too.

This is my body from head to toes.  
This is my body from head to toes.

I've got a big mouth.  
I've got a long neck.

I've got small hands  
I've got big feet

This is my body.  
And this is me. (X2)

• Put the letters in the correct order:

- gel .....	- ote .....
- cenk .....	- niregf .....
- mar .....	- ares .....
- dnah .....	- riha .....
- tofo .....	- hade .....
- teef .....	

## Anexo 8:

<https://learningapps.org/watch?v=pvb4t2yqk22>

## Anexo 9:

<https://learningapps.org/watch?v=pq6jfeuzj22>

## Anexo 10:

<https://view.genial.ly/6286ac3dcd8fd700184d8a2e/interactive-content-geese-game>

## Anexo 11:

<https://learningapps.org/watch?v=ppamrgwu522>

## Anexo 12:

Describe the people in the pictures. Do it in first, second and third person. Use the following adjectives when describing:

Big, small, short, long, thick, thin.

example: *He has got long legs.*

Pronoun	Conjugation
I	have
You	have
He/she/It	has
We/You/ They	have



I have...

---

---

---

---

---

---

---

---



You...

---

---

---

---

---

---

---

---



He...

---

---

---

---

---

---

---

---

## Anexo 13:

### Reading comprehension

Zoe needs your help! If you solve these questions we can reach the next secret code: we are very close to finding out the truth that Daisy discovered!

Read the following texts. Then answer the questions:



This is Miranda, she is a girl. She has two big blue eyes. She is short and loves pink clothes. She has got two long arms and a small nose. She has got long blonde hair.

TO BE		TO HAVE	
Pronoun	Conjugation	Pronoun	Conjugation
I	am	I	have
You	are	You	have
He/she/it	is	He/she/it	has
We/You/They	are	We/You/They	have

1. What is her name?  
a) Mandy  
b) Miranda  
c) Mirta
2. She...two big blue eyes:  
a) Have got  
b) Is  
c) Has got
3. She...short:  
a) Are  
b) Has got  
c) Is
4. She has got...long...and a ....  
a) One, nose, big ears  
b) Two, arms, small nose  
c) Four, neck, small nose
5. She...  
a) Is a girl  
b) Are a girl  
c) Has a girl
6. She...long blonde...  
a) Have got, hair  
b) Has got, hair  
c) Is, hair



They are Teodoro, Lucia and Romina. Teodoro is tall, he has got short black hair and very big ears. Teodoro's arms are short. Lucia is tall, she has got big black eyes and long brown hair. Lucia's favourite colour is yellow. Romina is short, she has got short black hair. She has got small ears and a big mouth. Romina's feet are very big.

1. Romina...  
a) Are long  
b) Is short  
c) Is tall
2. Lucia...  
a) Has got big brown eyes  
b) Have got big black eyes  
c) Has got long brown hair
3. Teodoro...short:  
a) Aren't  
b) Has got  
c) Is not
4. She has got small ears:  
a) Romina  
b) Lucia  
c) Teodoro
5. Teodoro's.....short  
a) Ears are  
b) Arms are  
c) Legs are
6. Romina...very big...  
a) Has got, feet  
b) Is, feet  
c) Have got, feet



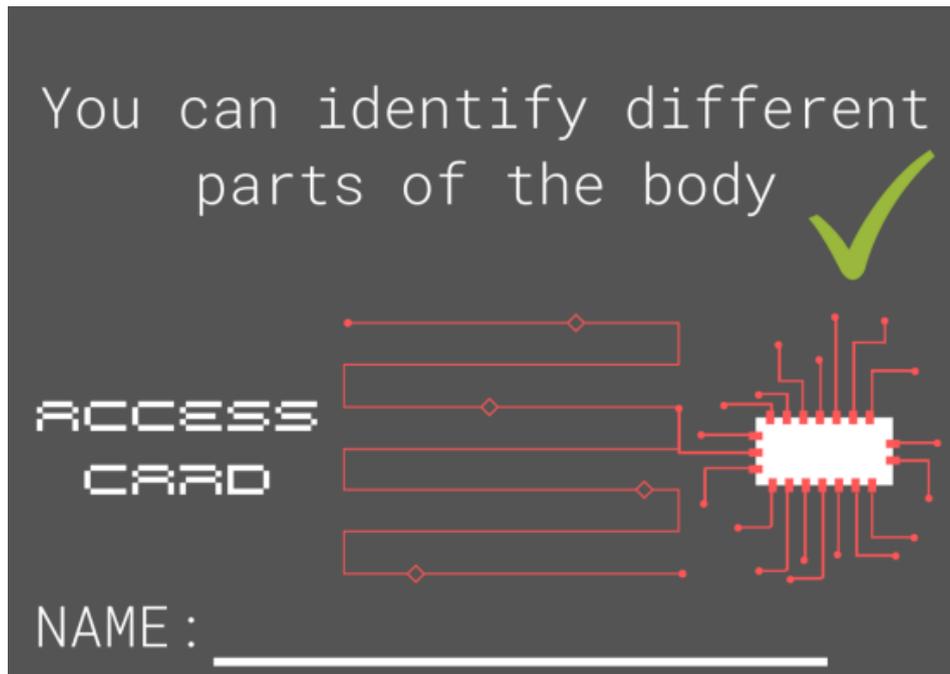
This is Claudia. She is very short and slim. She has got five toes on each foot. She has got short curly hair. Her eyes are brown and very big. She has got a big nose and a small mouth. Her face is round and big.

1. What is her name?  
a) Claudia  
b) Esther  
c) Clara
2. She...short and...  
a) Are, slim  
b) Is, slim  
c) Is not, slim
3. She...toes:  
a) Is five  
b) Has got curly  
c) Has got five
4. She has got a...  
a) Big ears  
b) Small nose  
c) Big face
5. Her  
a) Legs are long  
b) Eyes are small  
c) Mouth is small
6. She...short curly...  
a) Have got, toes  
b) Has got, hair  
c) Is, hair

## Anexo 14:

<https://learningapps.org/watch?v=ptbsfwg7222>

**Anexo 15:**



**Anexo 16:**

[https://drive.google.com/file/d/11zfvpzOJiqiQ9Hzht\\_ns5HVEuilt-tez/view](https://drive.google.com/file/d/11zfvpzOJiqiQ9Hzht_ns5HVEuilt-tez/view)

**Anexo 17:**

<https://learningapps.org/watch?v=pm5ayw9a522>

# Anexo 18:

Name:

Date:

1° Look at the aliens, then **describe them using the verb to have.**

pronouns	affirmative	negative
I	have	don't have
He/She /It	has	doesn't have
We/You /They	have	don't have




---

---

---

---

---

---

---

---




---

---

---

---

---

---

---

---




---

---

---

---

---

---

---

---

## Anexo 19:

Name:

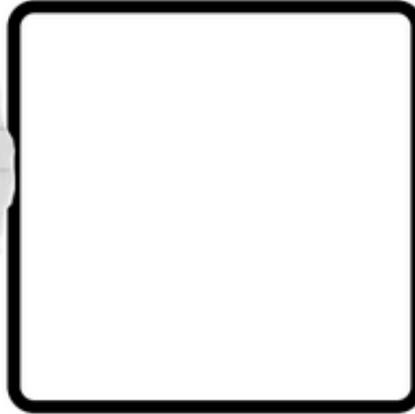
Date:

**1° Read the following descriptions and draw the alien with its characteristics.**

This alien has got green skin. He also has got long orange hair. His head is big, he has got three eyes, two noses and a mouth.

He has got a long neck, two shoulders with two arms, but he also has four hands.

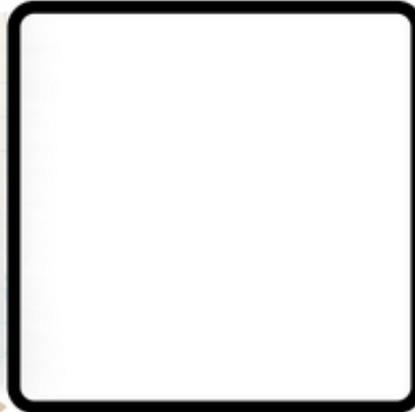
He has got 4 legs, 4 feet and 2 toes on each foot.



This alien has got yellow skin. It has got short red hair.

On its head, it has got one eye, four ears, a nose and two mouths.

It doesn't have any arms or shoulders, but it has got five legs with feet at the end. It has got three fingers on each foot.

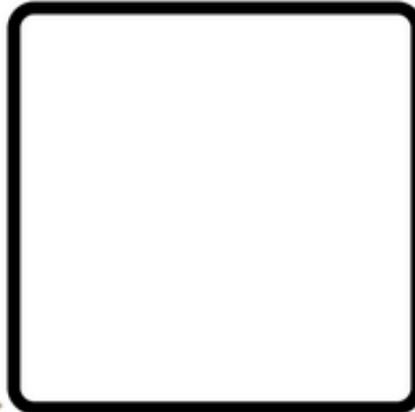


This alien has got red skin. It doesn't have any hair, but it has two heads and two necks.

On one head it has got four eyes and four ears, and on the other head it has got two mouths and two noses.

On its body it has got six arms, with six hands. The hands have got four fingers.

This alien has got only one leg, with one foot. This foot has got four toes.



**Anexo 20:**

	<b>SCORE</b>									
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>CREATIVITY</b>										
<b>USE OF VOCABULARY</b>										
<b>USE OF STRUCTURES</b>										
<b>SPEAKING</b>										
<b>ACTION</b>										

## Anexo 21:

### **Work in groups of four.**

1. Create a planet, name it. Then describe the alien that lives there, using ALL the vocabulary you have learnt.
  - Remember to use the verbs To be/ To have

### **Materials:**

- Cardboards
- Scissors
- Glue
- Markers
- Crayons

### **Steps:**

1. Make a description of your alien, starting with the head and ending with the feet. Each person in the group will describe four parts of the body.
2. Draw a picture of your alien following the characteristics you have chosen. Each person in the group will draw four body parts.
3. Draw the planet of your alien, naming the planet and the alien you have created.
4. Add all this information to the cardboard, to make a presentation.
5. Record the presentation on video.

Once the group has drawn their alien, use an online resource to represent your alien. Once you have the design ready, print it out and add it to your presentation.

Good luck!

### **Online resources for creating an alien:**

*Character creator in:* -<https://www.storyboardthat.com/es>

*Draw your character in:* -<https://sketch.io/sketchpad/>

*Spore character creator:* -<https://www.spore.com/trial>

When you have finished your video, send it via google drive or wetransfer.

When you have sent it you will receive the last secret code.



## Anexo 22:

RUBRIC -BODY PARTS - LEARNING SITUATION	1	2	3	4
<p><b>Key Learning Outcome:</b> Review the vocabulary and grammar from the project</p> <p><b>Key Skills:</b> Reading, Writing, Listening, Speaking</p>	<p>Has <b>great difficulty</b> remembering the vocabulary and grammar from the unit.</p>	<p>Has <b>some difficulty</b> remembering the vocabulary and grammar from the project.</p>	<p>Can <b>remember</b> the vocabulary and grammar from the project <b>with some support or prompting.</b></p>	<p>Can <b>remember</b> the vocabulary and grammar from the project <b>with minimal or no support.</b></p>
<p><b>Vocabulary Key Learning Outcomes:</b> Learn the different parts of the body, identify them and use them in a descriptive context.</p> <p><b>Key Skills:</b> Listening, Speaking</p>	<p>Has <b>great difficulty</b> or is unable to use new vocabulary in simple speaking practice in English.</p>	<p>Is able to use new vocabulary in simple speaking practice but <b>with difficulty or prompting.</b></p>	<p>Is able to use new vocabulary in simple speaking practice <b>with some support or prompting.</b></p>	<p>Is able to use new vocabulary in simple speaking practice <b>with minimal or no support.</b></p>
<p><b>Life skills Key Learning Outcomes:</b> Learn to be original and different, act out a conversation with a group</p> <p><b>Key Skills:</b> Reading, Speaking</p>	<p>Has <b>great difficulty</b> learning to be original and different and acting out the conversation.</p>	<p>Has <b>some difficulty</b> learning to be original and different and acting out the conversation.</p>	<p>Understands how to be original and different and can act out the conversation <b>with some support or prompting.</b></p>	<p>Understands how to be original and different and can act out the conversation <b>with minimal or no support.</b></p>
<p><b>Reading Key Learning Outcomes:</b> Read about body parts, adjectives and physical descriptions</p> <p><b>Key Skills:</b> Reading, Speaking</p>	<p>Has <b>great difficulty</b> reading about body parts, adjectives and physical descriptions.</p>	<p>Has <b>some difficulty</b> reading about body parts, adjectives and physical descriptions.</p>	<p>Can read about body parts, adjectives and physical descriptions <b>with some support or prompting.</b></p>	<p>Can read about body parts, adjectives and physical descriptions <b>with minimal or no support.</b></p>
<p><b>Integrated skills:</b> <b>Writing and speaking Key Learning Outcomes:</b> Read and write physical descriptions using vocabulary related to body parts and adjectives. <b>Key Skills:</b> Reading, Writing, Speaking</p>	<p>Has <b>great difficulty</b> reading and writing physical descriptions using vocabulary related to body parts and adjectives and using it in a presentation.</p>	<p>Has <b>some difficulty</b> reading and writing physical descriptions using vocabulary related to body parts and adjectives and using it in a presentation.</p>	<p>Can read and write physical descriptions using vocabulary related to body parts and adjectives and using it in a presentation <b>with some support or prompting.</b></p>	<p>Can read and write physical descriptions using vocabulary related to body parts and adjectives and using it in a presentation <b>with minimal or no support.</b></p>