



Universitat
de les Illes Balears

**GRAU UNIVERSITARI DE MAGISTERI EN
EDUCACIÓ PRIMÀRIA
2018-2019**

-Treball de fi de grau-

***LA GAMIFICACIÓ: CLAU PEL
PROCÉS D'ENSENYAMENT-
APRENENTATGE DE L'ANGLÈS.***

Alumna: Elena Salvà Mas

Tutora: Marian Amengual Pizarro

Data: Palma, 14 de juny de 2019

ÍNDEX

0 - RESUMEN	1
ABSTRACT	1
1 - INTRODUCCIÓ.....	2
1.1. Justificació.....	2
1.2. Objectius	3
1.3. Estructura del treball	3
2 - MARC TEÒRIC	5
2.1. Conceptes previs	5
2.1.1. Com aprèn l'alumne.....	5
2.1.2. El treball del futur	7
2.1.3. La motivació. Com incentivar-la?.....	10
2.1.4. Rol del mestre i l'alumne a l'era 2.0.....	13
3 - LA GAMIFICACIÓ	19
3.1. Origen i concepte	19
3.2. Aplicació en el món educatiu.....	20
3.3. Avantatges de la gamificació	22
3.4. Elements de la gamificació	23
3.5. El currículum de les Illes Balears de la primera llengua estrangera: anglès.....	26
3.6. Propostes de gamificació en l'ensenyament de la llengua anglesa.	28
4. PROPOSTA DIDÀCTICA.....	31
4.1. Justificació.....	31
4.2. Destinataris.....	31
4.3. Contextualització.....	32
4.4. Objectius	32
4.4.1. Objectius generals.....	33
4.4.2. Objectius específics.....	33
4.5. Continguts	34
4.6. Metodologia	35

4.7. Temporalització.....	38
4.8. Recursos	38
4.9. Avaluació	39
4.10.Cronograma de la unitat	41
4.11. Desenvolupament de les sessions.....	43
5 - CONCLUSIONS.....	57
6 - BIBLIOGRAFIA	59
7 – ANNEXES	65

0 - RESUMEN

Aquest treball de fi de grau posa de manifest la importància de incorporar noves metodologies educatives en els processos d'ensenyament-aprenentatge i la necessitat de reajustar el rol de docent dins l'aula. Concretament, aprofundeix sobre la gamificació, una forma de fer, que serveix de mitjà per aconseguir que tots els alumnes de l'aula aprenguin de forma més motivadora i significativa. En el marc teòric, trobam un anàlisi sobre el terme gamificació, els elements que intervenen, les avantatges de la seva aplicació i les aplicacions més utilitzades en l'ensenyament de la llengua anglesa. A més, es presenta una proposta didàctica basada en la gamificació per treballar el currículum de la llengua anglesa, adreçada als alumnes de 2n d'educació primària.

Paraules clau: gamificació, motivació, aprenentatge de la llengua anglesa, rol del professor, rol de l'alumne, noves tecnologies.

ABSTRACT

This final degree project reveals the importance of incorporating new teaching methodologies into the learning and teaching processes as well as the need for redefining the teacher's role in the classroom. Specifically, this work delves into gamification, a new way of approaching education, whose main goal is to achieve that all students in the classroom learn in the most motivating and meaningful way. In the theoretical framework, there is an analysis of the term gamification, the elements that intervene, the advantages of its application and the applications most used in the teaching of the English language. In addition, it presents a didactic proposal based on gamification to work the curriculum of the English Language, aimed at students of 2nd year of primary education.

Keywords: gamification, motivation, learning the English language, role of the teacher, student role, new technologies.

1 - INTRODUCCIÓ

1.1. Justificació

El motiu principal que m'ha dut a aprofundir sobre el tema de la gamificació és, principalment, el panorama actual que es respira a les aules: alumnes i professors desmotivats. Aquest dos elements fusionats provoquen que molts alumnes no aconseguixin el graduat escolar al llarg de la seva etapa educativa i que molts professors els hi donin la baixa laboral per un estat de Burnout.

Gran part de l'alumnat no ve motivat a classe, perquè no troba estimulants les propostes educatives que dissenya el mestre i el seu paper, tot i que cada cop menor, per tant, el rol de l'alumne acaba essent purament de receptor d'informació. Educar es qualque cosa més que impartir coneixements, és saber despertar l'interès de l'alumet i mitjançant l'aplicació de metodologies actives, poder aconseguir els objectius plantejats.

Cal tenir molt present quin ha de ser el rol del mestre dins l'aula així com també quin ha de ser el de l'alumne per a que es doni un aprenentatge significatiu. El mestre hauria de ser un guia en el procés d'*ensenyament – aprenentatge* que acompanya als seus alumnes i extreu de cada un d'ells el seu màxim potencial. L'alumne ha de poder formar part d'aquest procés, en el qual, mitjançant un paper actiu, pugui formar part de la presa de decisions que es donen a l'aula.

Aquesta falta de motivació de l'alumnat repercuteix directament a l'estat emocional del mestre, el qual a poc a poc la seva feina perd qualitat i repercuteix en el procés d'ensenyament. El mestre hauria de comprendre com apren l'alumnat avui dia, quins són els estímuls que necessita per aprendre i dissenyar propostes educatives que potenciïn la seva motivació cap a l'aprenentatge i que aquest sigui significatiu.

La nostra societat actual, en un món globalitzat, fa que l'educació hagi de donar una importància cabdal a l'ensenyament de la llengua anglesa. L'accés a internet facilita que qualsevol persona pugui accedir a qualsevol àrea de coneixement humà i en aquest món globalitzat la llengua vehicular i que possibilita aquest accés és l'anglès. Per aquest motiu és primordial, reflexionar sobre com es percep l'aprenentatge de la llengua anglesa, per tal d'engrescar a l'alumnat a l'aprenentatge, mitjançant la posada en pràctica de metodologies actives que s'ajustin a les característiques dels nadius digitals.

La llengua anglesa, està marcada per una dimensió afectiva que inquieta a l'alumnat, provocant, al llarg de la seva etapa escolar i en molts de casos, resultats negatius. Aquest fet, ha condicionat la recerca d'una alternativa educativa per canviar aquests prejudicis fent que el procés d'ensenyament aprenentatge sigui actiu, motivador i significatiu.

1.2. Objectius

Els objectius principals d'aquest treball són:

- Exposar mitjançant una recerca bibliografia què és la gamificació els seus beneficis, la importància d'incorporar-la a les aules per fer front a les necessitats actuals de l'alumnat i el mercat laboral, i destacar els nous rols de l'alumnat i professorat.
- Dissenyar una proposta didàctica per a l'assignatura d'anglès on s'utilitzin estratègies i tècniques que promoguin un aprenentatge significatiu mitjançant elements gamificadors.

1.3. Estructura del treball

El treball està estructurat en tres bloc principals.

El primer d'ells s'anomena -conceptes previs-, i en ell trobam alguns apartats que ens ajuden a reflexionar sobre la importància d'introduir noves metodologies en els processos d'ensenyament-aprenentatge; els alumnes d'avui en dia requereixen d'aquestes tècniques per aprendre de forma significativa, i la gamificació i l'aprenentatge actiu és una d'elles. Principalment, en aquest apartat, es tracta com aprèn actualment l'alumne i quines són les seves necessitats. A més, es presenta una anàlisi de les competències i habilitats que el mercat laboral actual i del futur requereixen que es treballin a l'aula per afrontar reptes laborals futurs. A continuació, s'exposa el paper de la motivació, com element clau per aprendre i quins són els aspectes i teories que envolten aquest terme. Finalment, s'ha reservat un apartat per parlar sobre el rol de l'alumne i del mestre, per evidenciar com hauria de ser perquè es doni un aprenentatge realment significatiu dissenyat a partir d'una metodologia que aposta per l'aprenentatge actiu.

El segon bloc, es focalitza en dos aspectes. En primer lloc parlem de la gamificació, del seu origen i algunes definicions respecte el terme. També de la seva aplicació en el món educatiu i els elements que la formen; característiques que fan que siguin una eina idònia per aplicar a les aules. A més, en aquest apartat es parla de les avantatges que contempla aquesta forma de fer i com pot encaixar en el procés d'E-A de la llengua anglesa. En segon lloc, és lliga la gamificació amb l'ensenyament de la llengua anglesa en l'etapa d'educació primària i s'exposa com en el currículum de les Illes Balears es contemplen alguns objectius i orientacions metodològiques que mostren que fer ús de metodologies actives i innovadores, com per exemple l'ús de la gamificació i les noves tecnologies, promouen la motivació de l'alumnat. Per concloure aquest apartat es presenten diferents eines gamificadores que es poden dur a terme a les classes d'anglès.

En el tercer bloc d'aquest treball, es desenvolupa una unitat didàctica per treballar amb alumnes de 4rt d'educació primària en l'assignatura d'anglès. El propòsit de la unitat és mostrar un exemple de com és pot dissenyar una unitat partint de la motivació de l'alumnat. Per aconseguir això, es parteix d'una narrativa o missió propera als alumnes on la seva participació activa serà clau per aconseguir els objectius fixats. En ella apareixen diferents elements gamificadors que s'exposen en el marc teòric i que es podran veure aplicats per aconseguir els objectius plantejats.

Per concloure amb aquest treball, es presenten les conclusions finals que pretenen reflectir, justificadament, si s'han assolit els objectius proposats.

2 - MARC TEÒRIC

2.1. Conceptes previs

2.1.1. Com aprèn l'alumne

Ja a l'any 1970 autors com Becker (Sierra 2013, p. 9), afirmaven que els alumnes aprenen millor, de forma més significativa i amb més compromís, quan els docents utilitzen estratègies basades amb l'aprenentatge actiu.

Segons Silverman (1998, p.7), l'aprenentatge actiu consisteix en que l'alumne sigui protagonista del que s'està treballant. La seva finalitat i aplicació es contraposa totalment amb la forma d'ensenyar tradicional basada en l'adquisició de coneixement mitjançant l'escolta passiva, un aprenentatge memorístic i una actitud passiva de l'alumne.

L'objectiu de l'aprenentatge actiu, lluny del que acabem de comentar es basa principalment en desenvolupar el pensament crític, el treball col·laboratiu i la capacitat de resoldre problemes a l'hora d'afrontar experiències formatives. Amb l'aplicació d'aquesta estratègia educativa ens assabentarem de que l'alumne aprengui de forma significativa i duradora, ja que l'alumne a través de la seva experiència assimila els coneixements de millor manera i pot recordar-los amb més facilitat. Més concretament, promou que la forma per ajudar als alumnes a adquirir coneixements, habilitats i actituds de forma activa requereix el disseny d'activitats basades en treballar la discussió a l'aula, la inducció de preguntes, l'aprenentatge col·laboratiu, ensenyament entre iguals, aprenentatge independent, aprenentatge emocional i desenvolupament d'actituds (Mel Silverman (1998, p. 9).

Segons conclusions de Brenson i altres, diferents estudis (2002, p.16) mostren que les persones aprenen el 20% del que veuen, el 20% del que senten, el 40% del que veuen i senten simultàniament i el 80% del que viuen i experimenten. Aquestes conclusions, reforcen la idea de que cal fer un canvi metodològic a les aules, encaminat a que l'alumne agafi el protagonisme acompanyat pel docent. A més, en termes d'eficàcia, l'autor comenta que en l'ensenyament tradicional el 40% de l'alumnat aprenen el 40% de la matèria i que amb una metodologia constructivista es pot arribar fins al 60%.

A continuació, es presenta el *Con d'Edgar*, una taula on es recullen alguns aspectes que reafirmen el comentat anteriorment: els alumnes aprenen de forma significativa i retenen més la informació si experimenten el que se'ls ensenya i el fet de ser significatiu garanteix en millor mesura la recuperació i el record d'aquest coneixement quan l'han de menester. Per tant, les metodologies que impliquen passivitat per part dels estudiants són menys efectives que les que impliquen més atenció i acció per parts dels alumnes.



Figura 1. Estimació del record en funció de diferents activitats pròpies de l'aprenentatge. Font: Sierra (2013, p.10). L'aprenentatge actiu com a millora de les actituds dels estudiants cap a l'aprenentatge.

A continuació, s'anomenen alguns dels beneficis de l'aprenentatge actiu (Salemi, 2007, p.45-51) que a dia d'avui fan que es consideri com una de les estratègies més eficients per desenvolupar competències i aconseguir aprenentatges significatius i d'alt nivell cognitiu a l'aula.

- Millor nivell d'atenció.
- Facilita l'adquisició de coneixements.
- Els alumnes aconseguixen una comprensió més profunda dels conceptes.
- Tant els professors com els alumnes es beneficien de la retroalimentació.
- Els estudiants es beneficien de la varietat d'estils d'ensenyament.
- Promou una actitud positiva davant l'aprenentatge
- Els estudiants es beneficien de la interacció a la classe i amb els seus companys.

Segons la Universitat Icesi (2017, p. 17) els beneficis de l'aprenentatge actiu són:

- Els estudiants es responsabilitzen pel seu propi aprenentatge i desenvolupament.
- Augmenta el seu nivell de participació en el procés d'aprenentatge.
- Canvien de pensar únicament al voltant de fets i continguts aïllats a fer-se conscients de la rellevància de la informació i l'aplicació de la mateixa a situacions de la vida real.
- S'utilitza i es parteix de l'experiència que ja posseeix l'estudiant.
- Es permet a l'estudiant proposar i desenvolupar les seves pròpies respostes.
- Es creen espais que permeten a l'estudiant experimentar, integrar i desenvolupar idees.
- Té un efecte positiu en l'actitud de l'estudiant i del grup classe.
- Augmenta la motivació per aprendre.
- Hi ha major retenció de coneixement.
- S'aconsegueix una comprensió més profunda i unes actituds més positives cap a l'aprenentatge.
- Millora l'assistència.
- Es desperta un interès pel tema que no acaba amb la presentació de l'examen final.

2.1.2. El treball del futur

És fonamental que el professorat actual faci un anàlisi del que el futur laboral demandarà als nostres joves, és a dir, esbrinar quines seran les competències, coneixements i habilitats que hauran d'assolir per aconseguir l'èxit.

Abans d'aprofundir en el treball del futur convé fer menció a l'arribada de la quarta revolució industrial la qual es caracteritza pel fenomen de la digitalització aplicada a la indústria en tots els sectors de la societat.

Segons Caballero (2018, p.1) podem definir la *Indústria 4.0* com:

La digitalització en les principals cadenes de producció, fabricació i subministrament a través de la realitat virtual, la intel·ligència artificial o el internet de les coses.

Cabellero (2018, p.3) menciona alguns dels beneficis de l'arribada de *la indústria 4.0* que cal esmentar: millora l'eficàcia i optimització de tasques, menor cost en els

processos, automatització de processos industrials, substitució de l'home per la màquina, demanda i formació de nous perfils professionals, major personalització de les eines de la tecnologia de comunicacions per a maquinària i seguiment en remot.

L'educació d'avui hauria de tenir com objectiu principal preparar a les generacions actuals perquè puguin afrontar amb èxit les demandes que exigeix la societat actual sense perdre de vista les competències futures que es preveu demandaran les professions del futur.

Segons el Foro de Davos els robots, l'automatització i la intel·ligència artificial seran claus en un futur pròxim (Kasriel, 2017). A més, apunten que l'educació reglada perdrà pes, ja que l'educació formal que reben els estudiants no està adaptada al seu futur laboral.

Segons el fòrum Econòmic Mundial es preveu que més de 65% dels estudiants actuals faran feina en professions que avui dia no existeixen, molts d'ells seran autònoms i s'incrementarà el treball remot (Kasriel, 2019).

Aquestes dades, ens haurien de fer reflexionar i motivar-nos com a professionals de l'educació a canviar l'educació actual dissenyant propostes educatives enfocades a desenvolupar habilitats que han de ser treballades en edats primerenques i es requeriran en un futur proper. Algunes d'elles són: l'adaptabilitat i flexibilitat, l'aprenentatge continu, l'esperit crític, la resolució de problemes complexos, el treball col·laboratiu, la creativitat i la intel·ligència emocional (Uriol, 2018).

A continuació, es presenten algunes taules extretes del Fòrum Econòmic Mundial (2018) on es reflecteixen algunes dades sobre els canvis i futures previsions dels rols laborals; les competències i habilitats més demandades avui, la seva tendència i les que decreixen; finalment, es presenta una taula on es mostren les tecnologies que s'adoptaran les futures empreses en el 2022.

Today, 2018	Trending, 2022	Declining, 2022
Analytical thinking and innovation	Analytical thinking and innovation	Manual dexterity, endurance and precision
Complex problem-solving	Active learning and learning strategies	Memory, verbal, auditory and spatial abilities
Critical thinking and analysis	Creativity, originality and initiative	Management of financial, material resources
Active learning and learning strategies	Technology design and programming	Technology installation and maintenance
Creativity, originality and initiative	Critical thinking and analysis	Reading, writing, math and active listening
Attention to detail, trustworthiness	Complex problem-solving	Management of personnel
Emotional intelligence	Leadership and social influence	Quality control and safety awareness
Reasoning, problem-solving and ideation	Emotional intelligence	Coordination and time management
Leadership and social influence	Reasoning, problem-solving and ideation	Visual, auditory and speech abilities
Coordination and time management	Systems analysis and evaluation	Technology use, monitoring and control

Figura 2. Comparativa de la demanda de competències, 2018 vs. 2022, les deu primeres.

Font: Fòrum Econòmic Mundial: The Future of Jobs Report (2018, p.12)

Stable Roles	New Roles	Redundant Roles
Managing Directors and Chief Executives	Data Analysts and Scientists*	Data Entry Clerks
General and Operations Managers*	AI and Machine Learning Specialists	Accounting, Bookkeeping and Payroll Clerks
Software and Applications Developers and Analysts*	General and Operations Managers*	Administrative and Executive Secretaries
Data Analysts and Scientists*	Big Data Specialists	Assembly and Factory Workers
Sales and Marketing Professionals*	Digital Transformation Specialists	Client Information and Customer Service Workers*
Sales Representatives, Wholesale and Manufacturing, Technical and Scientific Products	Sales and Marketing Professionals*	Business Services and Administration Managers
Human Resources Specialists	New Technology Specialists	Accountants and Auditors
Financial and Investment Advisers	Organizational Development Specialists*	Material-Recording and Stock-Keeping Clerks
Database and Network Professionals	Software and Applications Developers and Analysts*	General and Operations Managers*
Supply Chain and Logistics Specialists	Information Technology Services	Postal Service Clerks
Risk Management Specialists	Process Automation Specialists	Financial Analysts
Information Security Analysts*	Innovation Professionals	Cashiers and Ticket Clerks
Management and Organization Analysts	Information Security Analysts*	Mechanics and Machinery Repairers
Electrotechnology Engineers	Ecommerce and Social Media Specialists	Telemarketers
Organizational Development Specialists*	User Experience and Human-Machine Interaction Designers	Electronics and Telecommunications Installers and Repairers
Chemical Processing Plant Operators	Training and Development Specialists	Bank Tellers and Related Clerks
University and Higher Education Teachers	Robotics Specialists and Engineers	Car, Van and Motorcycle Drivers
Compliance Officers	People and Culture Specialists	Sales and Purchasing Agents and Brokers
Energy and Petroleum Engineers	Client Information and Customer Service Workers*	Door-To-Door Sales Workers, News and Street Vendors, and Related Workers
Robotics Specialists and Engineers	Service and Solutions Designers	Statistical, Finance and Insurance Clerks
Petroleum and Natural Gas Refining Plant Operators	Digital Marketing and Strategy Specialists	Lawyers

Figura 3. Exemples de rols estables, nous i redundants, totes les indústries. Font: Fòrum Econòmic Mundial: The Future of Jobs Report (2018, p.8)

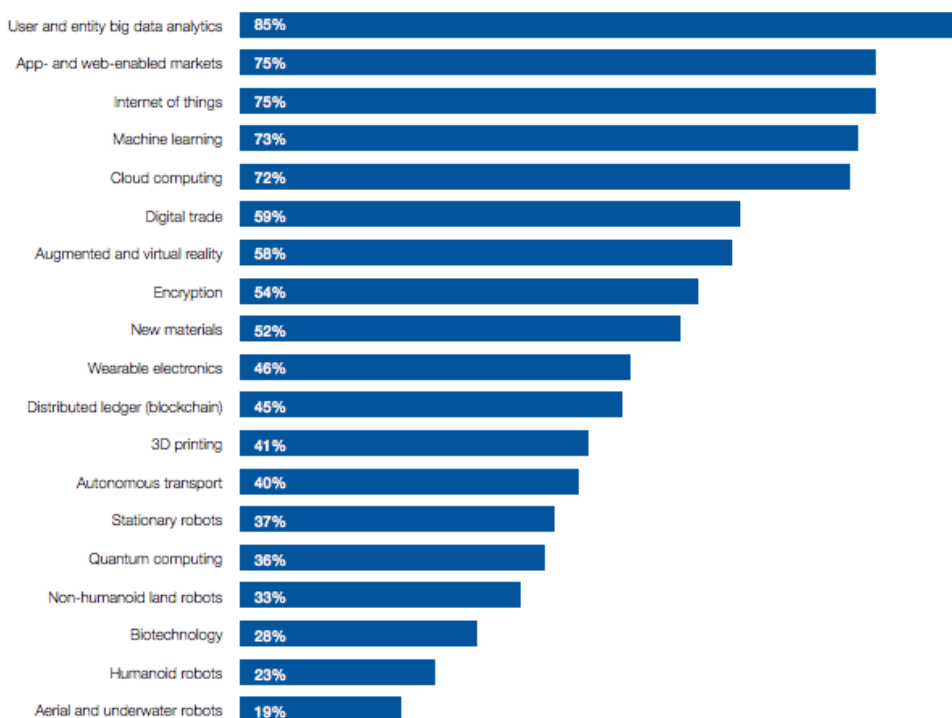


Figura 4. Tecnologies que adoptaran les futures empreses en el 2022. Font: Fòrum Econòmic Mundial: The Future of Jobs Report (2018, p.7)

2.1.3. La motivació. Com incentivar-la?

Hergenhahn (1976), entén l'aprenentatge com aquell canvi relativament permanent que influencia en el comportament humà per mitjà de la pràctica o l'experiència (Freije, 2009, p.2). Tot aprenentatge requereix d'una motivació, per tant es pot afirmar que la motivació és un factor crític en el procés d'aprenentatge.

Villarin i Limonero (2016, p. 37) defineixen la psicologia de la motivació com la ciència que estudia les variables personals (internes) i situacionals (externes) que determinen i regulen l'elecció de les conductes, l'inici d'aquestes i l'esforç en persistir en la seva execució fins que s'assoleixen els objectius proposats. Els autors defineixen la motivació com un estat impulsor que sorgeix de la persona i s'activa de forma intrínseca o extrínseca, i dirigeix la conducta per assolir l'objectiu del procés motivador.

Per poder aprendre és imprescindible que es donin dues variables: poder i voler. El poder aprendre alguna cosa ve associat a components cognitius: capacitats, habilitats, estratègies i destreses; el voler aconseguir un objectiu dependrà de variables com la

predisposició, intenció, voluntarietat i motivació suficient per aprendre (Nuñez, 2009, p.1).

Si aprofundim una mica en el conjunt de processos que aconseguen activar, dirigir, fer una conducta i que persisteixi en el temps, podem recórrer al treball esmentat per Nuñez Pintrich i De Groot, 1990 (citat per Nuñez, 2009). Els autors distingeixen tres dimensions bàsiques de la motivació acadèmica:

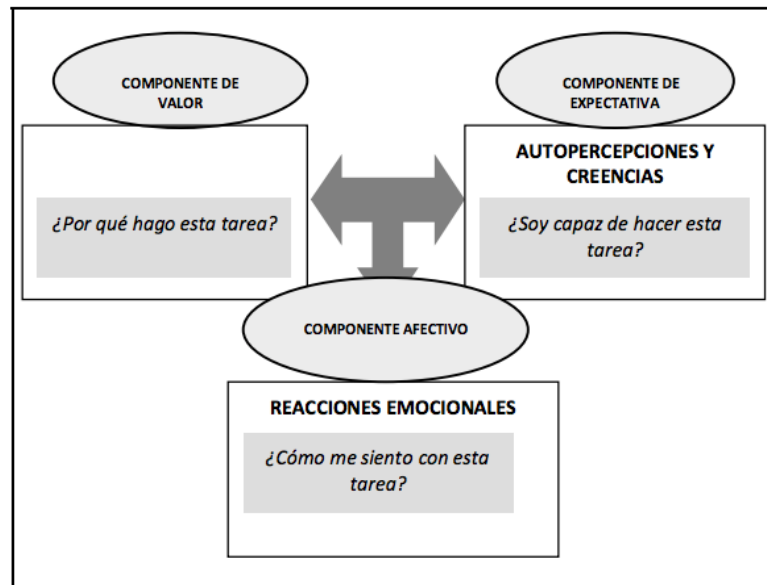


Figura 5: components o dimensions bàsiques de la motivació acadèmica. Font: Nuñez (2009).

Concretament, el component de valor fa referència als motius o raons que té la persona per afrontar la tasca. El component d'expectativa engloba les percepcions personals sobre la capacitat per realitzar la tasca i en darrer lloc, el component afectiu el qual fa referència a les emocions i sentiments que es viuen durant i la projecció d'aquestes, un cop assolida la tasca.

Villarin i Limonero (2016, p 4), parlen dels diferents estils motivacionals que es poden trobar emmarcats dins les tres grans teories de l'aprenentatge:

1- Teoria **conductistes**: Els alumnes aprenen perquè necessiten estímuls externs. La seva motivació es reforça a través de recompenses. Motivació extrínseca.

2- **Humanistes**: els seus motius es relacionen amb conceptes com la necessitat de llibertat, d'autoestima, de competència en un camp, d'autorealització, etc. Motivació intrínseca.

3- **Cognitius**: persones que duen a terme una cerca activa de significat. Són actives i curioses. Volen comprendre i resoldre problemes. Obtenen satisfacció amb el que fan. Les fites personals guien la seva motivació. Motivació intrínseca.

Si ens centrem amb les teories motivacionals que analitzen el paper de la motivació a l'hora d'aprendre, l'autor Lázaro (2019, p. 2) destaca tres aspectes que afecten a la motivació escolar: els patrons d'atribució causal, l'autoconcepte i les fites d'aprenentatge.

En primer lloc trobam, els patrons d'atribució causal i motivacional, el quals parteixen del model de Weiner (1986) i fan referència a les pautes que segueix l'estudiant sobre les causes que han determinat els resultats que ha obtingut (èxits o fracassos a determinats antecedents).

Tal i com diu Sanchez-Queija (2016, p. 13) les persones en general tendeixen a manejar alguns patrons motivacions que afectaran directament a les expectatives de futur, en la concepció que té cada un de si mateix i la motivació:

Patró pessimista: (*locus de control extern*)

- Atribució dels èxits a causes externes, variables i incontrolables (sort).
- Fracassos deguts a: causes internes, estables i incontrolables (manca d'habilitats).

Patró optimista: (*locus de control intern*)

Vinculat amb un autoconcepte positiu i autoeficàcia.

- Atribuirà els èxits i fracassos a factors interns, variables i controlables (esforç personal, planificació de l'estudi, entre d'altres).

En segon lloc, l'autoconcepte acadèmic que fa referència a la percepció que cada un té i es forma a partir de la pròpia experiència, la autoestima, el feedback amb el professor, els companys i la família.

En darrer lloc, Sanchez-Queija (2016, p. 13), exposen que les fites d'aprenentatge venen determinades per la motivació interna o externa, o ambdues, que té l'estudiant per

aprendre. Formen part de motivacions internes: la curiositat, el desig de saber, la superació personal, etc.; mentre que les motivacions externes podrien ser les recompenses, les notes, l'aprovació dels altres (família, mestre i companys) o l'evitació de valoracions negatives.

Per tant, aquestes maneres d'atribuir els èxits i fracassos personals aniran directament relacionats amb les conseqüències socials, afectives i emocionals que sorgeixen de la tasca realitzada, així com també l'èxit o el fracàs que s'ha obtingut després de la realització.

D'acord amb Lázaro (2019, p. 3), la interrelació i els factors anomenats anteriorment determinaran la motivació escolar i per explicar el rendiment d'una alumne serà necessari tenir en compte les capacitats reals, així com també la percepció personal a l'hora de realitzar les tasques escolars.

Arribats en aquest punt i després d'analitzar els factors motivacionals que afecten als aprenents, és convenient pensar com el mestre pot influenciar amb l'acompliment del seu rol dins l'aula, i com el desenvolupament d'aquest serà determinant per potenciar la motivació de tots els alumnes de l'aula. El mestre hauria d'estimular als alumnes cap a la necessitat d'aprendre, la curiositat i l'interès per desenvolupar la competència "aprendre a aprendre". Per tant, en el següent apartat es parlarà de com hauria de ser el paper del docent i els rol de l'alumnat actual dins l'aula perquè cada vegada els estudiants vagin assolint un compromís més gran de competència motivacional.

2.1.4. Rol del mestre i l'alumne a l'era 2.0

➤ Rol del mestre.

Són molts els autors que han reflexionat i reflexionen a dia d'avui per determinar quin ha de ser el paper del professor perquè és millorin els processos d'ensenyament-aprenentatge. Els denominadors més comuns segons Viñals i Cuenca són (2016, p. 110): organitzador, guia, generador, acompanyant, coacher, gestor de l'aprenentatge, orientador, facilitador, tutor, dinamitzador o assessor.

Marques (2011, p. 10) proposa un gran recull d'aspectes que concreten en detall quin hauria de ser el rol d'un bon mestre:

- Preparar les classes, és a dir, planificar el seu treball.

- Promoure aprenentatges rellevants i significatius perquè els alumnes puguin utilitzar dins i fora de l'aula.
- Conèixer bé als seus alumnes i donar un tracte personalitzat.
- Motivar als estudiants.
- Procurar una bona convivència a l'aula.
- Gestionar les classes considerant la diversitat dels estudiants.
- Utilitzar diversos materials i mètodes per fer les classes interessants.
- Claredat expositiva.
- Mantenir la disciplina i l'ordre.
- Gestionar de manera eficient la comunicació amb els alumnes.
- Tractar els alumnes amb respecte.
- Reconèixer quan comet un error o s'equivoca en alguna cosa.
- Realitzar una bona tutoria i donar exemple.
- Proporcionar a tots una atenció freqüent i sistemàtica. Interessar-se per ells, preguntar-los sobre el que fan i intentar ajudar-los.
- Supervisar als seus alumnes, és a dir, cal proporcionar-feedback, conèixer els avenços en el seu desenvolupament intel·lectual i personal.
- Donar una orientació ajustada als problemes que plantegi cada alumne i les seves necessitats.
- Fer treballar dur als alumnes i posar nivells alts.
- Ajudar als estudiants a ser independents i organitzar el seu aprenentatge, és a dir, potenciar el component autònom de tot aprenentatge.
- Promoure i orientar els treballs en grup.
- L'important és aprendre, desenvolupar-se, no s'ha d'enfocar tot a l'examen.
- Es preocupa pels resultats i reflexiona sobre els processos d'aprenentatge dels alumnes i sobre el seu ensenyament.
- Fer recerca a l'aula, aprendre amb els alumnes.
- Dominar la matèria i actualitzar els seus coneixements sobre la assignatura.
- Realitzar activitats de formació.
- Col·laborar amb les famílies. Estar en contacte amb els pares dels seus alumnes i animar-los a participar en la vida de l'escola.
- Ser amistós amb els companys docents i ajudar-los.
- Treballar en equip.
- Està obert als canvis.

- Autocontrol (distès, no ansiós, assertiu ...) Apassionat per ensenyar, transmetre vocació, energia, compromís, entusiasme.
- Ser empàtic, acollidor, escoltar, humà, afectuós, dona llibertat, amigable.
- Forma d'ensenyar: mitjançant històries, exemples, activitats, discussions, debats que siguin entretinguts, divertits, motivadors, originals, creatius, didàctics.
- Mètodes: exposició, exercicis, problemes, estudi de casos, projectes, discussions, contractes d'aprenentatge, treball cooperatiu, pràctiques, tutoria....
- Ens ensenyen a pensar, a qüestionar-nos, a ser crítics, a raonar i no memoritzar.
- És important fomentar l'interès de l'alumnat, però també exigir esforç.
- Bon comunicador (sintonia, autenticitat, llenguatge càlid ...)
- Crear un bon clima de classe.

Segons Wagner (2015), el més important d'un bon mestre no és el què ensenya o el com ensenya, ja que avui diu el coneixement i la informació gràcies als avanços tecnològics està a l'abast de tothom, l'important és ser un bon instructor de resultats, és a dir, potenciar que cada un dels nostres alumnes millori en els resultats i això només ho podrà fer si coneix i entén el món del que venen els seus alumnes i les necessitats que exigeix el futur món laboral per al que han de preparar-se.

Wagner, reflexiona sobre la manca de pressupost amb el que compta l'educació actualment, però tot i això, incideix en la importància de fomentar la creativitat a través del treball de tres aspectes clau: potenciar el joc en el procés d'aprenentatge, transmetre i promoure la passió per les coses i estimular la curiositat. L'autor comenta que els infants quan són petits són molt més creatius que quan s'incorporen en el sistema educatiu, ja que un cop dintre, tendeixen a preocupar-se únicament per encertar les preguntes que fa el mestre i aquest aspecte repercuteix en el desenvolupament de les vertaderes capacitat i talents dels alumnes. Coincideixo amb l'autor quan diu que cal reinventar l'educació per fer front a l'era de la innovació.

Segons Vinyals i Cuenca (2016 p. 110), tot i que és cert que els nadius digitals manegen amb soltesa la tecnologia i la informació per si sols, no guien ni aconsellen als alumnes, per aquest motiu és molt important que el docent guiï aquest procés per tal de que els estudiants facin un ús correcte, útil i beneficiós d'aquestes.

Harrison y Killion (2007) parlen de que els líders docents posseeixen una àmplia gamma de rols per donar suport a l'èxit de l'escola i l'estudiant, i que hi ha tantes

formes de fer com professors hi ha. A continuació, es presenten 10 formes a través de les quals el professorat pot contribuir a l'èxit a les escoles segons els autors esmentats:

1. Proveïdor de recursos.
2. Especialista de la instrucció.
3. Especialista curricular.
4. Suport a l'aula.
5. Facilitador d'aprenentatge.
6. Mentor.
7. Líder.
8. Entrenador de dades.
9. Catalitzador del canvi.
10. Aprenent.

Finalment, faré menció a la competència “aprendre a aprendre” i com el professor podria ajudar als alumnes a desenvolupar aquesta competència tan important per l'èxit escolar, (Salcedo 2012, p. 20).

- Ensenyar-los a reflexionar sobre la seva pròpia manera d'aprendre per tal de millorar els processos cognitius que posen en acció. (Anàlisi metacognitiu)
- Ensenyar-los a conèixer-se millor com a "aprenents", és a dir, què els funciona, en definitiva ajudar-los a construir la seva pròpia identitat cognitiva.
- Ensenyar-los a dialogar internament, activant els seus coneixements previs sobre el material a tractar, i relacionant-se de manera substancial amb cada nova informació.
- Ensenyar-los a ser intencionals i propositius per ajustar-se millor a les seves intencions i demandes.
- Ensenyar-los que no han d'estudiar per aprovar sinó per aprendre, mostrar-los que aprendre així és a la llarga més rendible perquè és més durador i funcional.

➤ Rol de l'alumne.

Tal i com s'ha desenvolupat fins ara, el rol de l'alumne dins l'aula hauria de ser actiu i participatiu per tal de poder afrontar els reptes laborals que es preveuen en el futur. Per això, l'alumne haurà de ser un participant actiu del seu propi procés d'aprenentatge, ja

no serveix l'alumne que es limita a assimilar el contingut, sinó que ha de desenvolupar altres habilitats.

Segons Wagner (2015) aprendre, ser i treballar en el segle XXI són el mateix. L'autor fa èmfasi a 8 habilitats de supervivència amb la finalitat de que els alumnes estiguin preparats per la vida, el treball i la ciutadania d'aquest segle. Per a ell, els alumnes dins l'aula haurien d'aprendre a:

1. Pensar de forma crítica amb la finalitat de formular bones preguntes lluny de memoritzar respostes fàcils.
2. Col·laborar amb els companys i fomentar el lideratge.
3. Adquirir bones habilitats comunicatives: orals, escrites, així com també, la capacitat d'escolta.
4. Resoldre problemes de forma creativa.
5. Saber adaptar-se i ser flexible i àgil.
6. Tenir iniciativa i esperit empresarial.
7. Accedir a la informació i saber-la analitzar.
8. Tenir un esperit curiós i capaç d'imaginar.

A més, afegeix algunes habilitats a desenvolupar com l'empatia, la perseverança, la tenacitat, l'autodisciplina i fonamentalment la visió moral de la vida, és a dir, aprendre el que està bé del que no.

Els alumnes avui dia s'avorreixen a les classes, necessiten estímuls, propostes educatives atractives que donin sentit a estar dins una aula i que vagin acord amb els seus interessos i la societat tecnològica a la qual estem immersos. Per això, necessitam posar en pràctica actuacions didàctiques flexibles que puguin adaptar-se a les necessitats i inquietuds dels alumnes.

Dit això, hem de recordar algunes de les característiques bàsiques que tenen els alumnes d'avui com són, les necessitats d'interacció, l'espontaneïtat, la inquietud, la capacitat per resoldre problemes, l'habilitat amb l'ús de noves tecnologies, l'anhel per experimentar i viure sensacions (Neira, 2008). A més, estan acostumats a manejar diverses coses alhora, sobre estimulats i bombardejats d'informació.

Patrick Slattery (1995 p. 620) fa un reflexió que cal tenir en compte a l'hora d'afrontar aquest canvi educatiu que necessiten els nostres joves i per tant la societat actual.

“The postmodern curriculum encourages chaos, non-rationality, and zones of uncertainty because the complex order existing in classrooms and in human persons is the place where critical thinking, reflective intuition, and global problem-solving will flourish”.

DeLoatch (2015), proposa algunes estratègies pels professors per utilitzar dins l'aula amb els alumnes de primària amb la finalitat de treballar algunes de les habilitats i competències que hem anomenat anteriorment.

1. Organitzar moments de discussió i d'intercanvi d'opinions.
2. Fes-los fer treball en parelles o en petits grups.
3. En petits grups, fer circular un paper en el que cadascú escriu una idea, opinió sobre un tema o una resposta a una pregunta prèvia. Llegir i debatre, és a dir, aplicar estratègies del treball cooperatiu.
4. Dissenyar infografies sobre temes treballats a classe.
5. Que creïn una pàgina web o portafolis amb recursos audiovisuals, entrevistes o petits jocs vinculats amb el que s'ha treballat a l'aula.
6. Organitzar una petita representació d'un llibre que hagin llegit a classe.
7. Crear un relat sobre un tema, en el que cada alumne afegeixi un fragment.
8. Introduir jocs i activitats lúdiques, com la gamificació, que permetin utilitzar els aprenentatges.
9. Organitzar una conversa a partir de: “Avui he après...”, “M'ha sorprès que...”, “Ara entenc que...”, etc.
10. Abans de finalitzar la classe dedicar un temps perquè els infants escriguin què els ha quedat menys clar, i què és el més important d'allò treballat a l'aula.

3 - LA GAMIFICACIÓ

3.1. Origen i concepte

L'origen del terme gamificació ve del món empresarial. A principis del segle XX grans empreses començaren a posar en pràctica, de forma inconscient, situacions que fan referència a la gamificació premiant als seus clients amb regals o incentius a canvi de la seva fidelitat i confiança (Díaz, 2017, p. 10). Amb aquests fets es demostraria que la gamificació pot millorar el Management, és a dir, aconseguir canvis conductuals positius i potenciar els beneficis econòmics (Prósperi, Sabarots i Villa, 2017, p. 83).

El primer autor que va fer referència al terme de gamificació en el s. XXI va ser Pelling en el 2002, amb un significat molt diferent a l'actual i una visió clàssica del terme. Ell volia utilitzar els elements propis del joc en contexts purament electrònics com els videojocs amb l'objectiu de modificar el comportament dels usuaris mitjançant una experiència lúdica (Molina, Ortiz i Agreda 2017, p.2).

L'any 2010, el terme gamificació aconsegueix aproximar-se al que avui dia entenem per gamificació amb les contribucions de Burke en el 2014 i Zickerman i Linder en el 2013 contribuint a les disciplines de psicologia i marketing (Díaz, 2017, p. 10), però és amb l'aportació de Werbach, K, i Hunter, D, en el 2012, que es fa un canvi substancials en el concepte estès com a *game thinking* donant-li un lloc en el camp educatiu (Molina, Ortiz i Agreda, 2017, p.2). Aquest canvi implica dissenyar un joc en que els usuaris es diverteixin i participin de forma activa, assumint reptes, prenent decisions i obtenint un reconeixement i feedback immediat (Gallego, Molina i Llorens 2014, p. 2).

Actualment existeixen nombroses definicions per referir-se a gamificació, degut a que es tracta d'un terme relativament nou, complex i poc consensuat.

A continuació es presenten algunes de les definicions més destacades:

Segons Ramírez, J. L. (2014) la gamificació es l'aplicació d'estratègies de joc en context on no es possible el joc, amb la finalitat de que les persones adoptin certs comportaments (Molina, Ortiz i Agreda 2017, p. 2).

Marín, I., & Hierro, E. (2013) entenen el concepte de gamificar com una experiència significativa i motivadora. És a dir, una tècnica, un mètode i una estratègia que parteix

del coneixement dels elements que fan atractius als jocs amb la finalitat d'aconseguir una vinculació especial amb el usuari (Gallego, Molina i Llorens 2014, p. 2).

Kapp, K. M. (2012) defensa que la gamificació es basa en l'ús de la mecànica dels jocs, l'estètica per tal d'involucrar a les persones, motivar l'acció, promoure l'aprenentatge i resoldre problemes. (Francisco, Gallego, Molina i Llorens 2014, pàg. 2).

Des del punt de vista de Molina, Ortiz i Agreda (2017), la gamificació consisteix en l'ús d'estratègies, mecàniques i elements propis del joc duts a terme a contextos diferents a l'oci, amb l'objectiu de transmetre uns continguts a través d'una experiència lúdica que potenciï la motivació, la implicació i la diversió (Molina, Ortiz i Agreda 2017, p. 2).

Tot i que moltes de les definicions anteriors comparteixen alguns elements, al llarg del temps han sorgit controvèrsies per consensuar un concepte únic de gamificació, segons

Molina, Ortiz i Agreda (2017) aquest fet ha conduït que diferents autors hagin fet ús d'altres termes per referir-se a aquest concepte, com són *playfull design*, utilitzats únicament per entretenir i causar una resposta emocional, *serious games* emprats per entorns lúdics amb propòsits educatius i *digital games* on els jugadors tenen desafiaments sota unes regles determinades.

Per tant, actualment la gamificació s'utilitza a contextos no lúdics ben diferenciats com són la salut, l'educació, el món empresarial, el màrqueting, etc; amb l'objectiu d'influenciar en els destinataris a partir de la seva motivació.

3.2. Aplicació en el món educatiu

Després d'analitzar el concepte de gamificació podem veure com el joc pot ser i és un recurs útil per estimular als estudiants per a que afrontin situacions en les que han de prendre decisions per tal de cercar solucions als problemes que se'ls plantegi (Cejas 2015, p. 7).

Tal com diu López (2010), el joc és un camí natural i universal per a que la persona pugui desenvolupar-se i integrar-se en la societat. Possibilita en si mateix una situació ideal per aprendre, on el nin de forma lúdica i sense la pressió de l'avaluació tradicional és capaç d'afrontar reptes, tasques concretes de forma relaxada i amb una actitud tranquil·la. A través d'aquestes experiències lúdiques el nin podrà desenvolupar la seva

personalitat i habilitats socials, estimulants les seves capacitats emocionals, intel·lectuals, afectives i socials.

Alguns dels elements del joc que s'apliquen a la gamificació segons Borràs (2015 p. 3) són la voluntarietat, l'alumne si no vol participar no juga; aprendre a resoldre un problema proposat i el balanç entre estructura i llibertat, és a dir, l'oportunitat d'explorar.

Si tenim en compte la influència i el lloc que ocupen els videojocs a la vida dels nostres joves i no tan joves i la introducció de les noves tecnologies a les aules, la gamificació resulta una nova disciplina que fusiona aquest dos termes (Díaz, 2017, p. 12).

Díaz (2017, p.12), defineix la gamificació en el camp educatiu de la següent manera:

- Tècnica utilitzada en l'àmbit educatiu com a eina metodològica amb l'objectiu de fer més atractiu el procés ensenyament - aprenentatge, despertant l'interès dels alumnes i aprofitant les mecàniques i dinàmiques del joc que interessin en cada cas per tal d'assolir certs objectius educatius mitjançant entorns no lúdics

En definitiva, la gamificació és un recurs del qual disposen els docents per millorar i augmentar el grau d'interès i motivació dels estudiants front als continguts, el qual ens ajudarà a avaluar el procés d'aprenentatge al mateix temps que mantindrem l'interès de l'alumne mitjançant el divertiment (González 2016, p.63).

Segons la *teoria del flow*, sorgida els anys 70 per Mihaly Csikszentmihalyi, les persones quan estem realitzant una tasca / joc arribem a un estat, un moment, en el qual la persona es troba plenament concentrada i immersa en la tasca que està realitzant. El docent hauria de promoure activitats per a que l'alumne arribi a aquest estat, el qual variarà segons cada persona, la seva motivació, habilitat i competitivitat (Alejaldre i Garcia, 2015, p. 75). Els autors citats, comenten que és molt important que el docent de llengües extraguères potenciï un *nivell de flow* on tots els aprenents de l'aula mantinguin la motivació, és a dir, no caiguin en l'avorriment ni tampoc es sentint atabalats ni ansiosos.

Alejaldre i Garcia, (2015, p.75) detallen alguns consells que poden ser útils als mestres per crear un estat de *flow* en les activitats que dissenyem vinculades en l'ús de jocs i gamificació:

1. La activitat no ha de ser lineal. Ni constantment un repte ni tampoc avorrida en el temps. Cal graduar el nivell de dificultat en el temps.
2. Partir d'un objectiu clar i concret i assequible, el qual hauria de ser conegut pels alumnes en tot moment.
3. Les activitats proposades han de ser amenes.
4. No hi ha cabuda a la frustració, és a dir, cap alumne ha de sentir aquesta emoció.
5. La seva mecànica ha de ser accessible per atots.
6. Ha de proporcionar una retroalimentació, tant per l'alumne com pel mestre, amb la finalitat de millorar el que calgui si es necessari.
7. Estètica atractiva.

3.3. Avantatges de la gamificació

Són moltes les avantatges que la gamificació pot aportar a la formació. A continuació algunes proposades per Borràs (2015 p 3).

- Activa la motivació per l'aprenentatge.
- Proporciona una retroalimentació constant.
- L'aprenentatge, és més significatiu i permet major retenció de l'estudiant amb el contingut i amb les tasques.
- Els resultats són més mesurables (nivells, punts, *badgets*)
- Generen competències adequades i alfabetitzen digitalment.
- Augmenta el treball autònom i l'autoregulació de l'aprenentatge.
- Generen competitivitat però alhora col·laboració.
- Possibilita la connectivitat entre usuaris en el l'espai virtual.

Segons Santiago (2015, p. 2), la gamificació incorpora unes avantatges importants a l'hora d'enriquir la relació entre alumne i professorat, ja que els alumnes aprenen millor d'aquells educadors que són capaços de motivar-los, inspirar-los i de extreure el millor que duen dintre.

Lateralia (2015), parteix que l'educació que hem de proporcionar als nostres joves ha d'incloure les habilitats i les destreses per a què siguin capaços d'afrontar situacions futures i la presa de decisions, a més, d'entendre el fracàs com a part del procés de l'aprenentatge a la vida.

Alguns dels beneficis que proposà Lateralia (2015) són:

- Conjugar l'entreteniment amb l'aprenentatge
- Aconseguir la immersió i el compromís dels estudiants
- Afavorir el treball basat en la resolució de problemes
- Desenvolupar la motricitat i la cognició
- Combinar diferents mitjans, metodologies i formats d'aprenentatge
- Desenvolupar la autoconfiança, les habilitats de col·laboració, l'empatia i la capacitat per aprendre decisions

En definitiva, introduir la gamificació a les aules possibilitarà que els alumnes estiguin motivats i es reforcin les seves habilitats i coneixements de forma gradual; a més fomentarà la seva competència oferint un reconeixement que el guiarà cap a l'objectiu desitjat; estimularà la connexió entre companys i possibilitarà l'augment de la dificultat de forma progressiva respectant el ritme de cada un dels alumnes.

3.4. Elements de la gamificació

Tal i com indiquen Alejaldre i Garcia (2015, p. 75) és essencial conèixer els elements que formen part de la gamificació, sols d'aquesta forma es podrà decidir quins són més adequats per les activitats didàctiques que dissenyem.

Són molts els autors que parlen i fan referència als diferents elements que formen part de la gamificació. Entre ells, Werbach i Hunter (2012) els classifiquen en: dinàmiques, mecàniques i components.

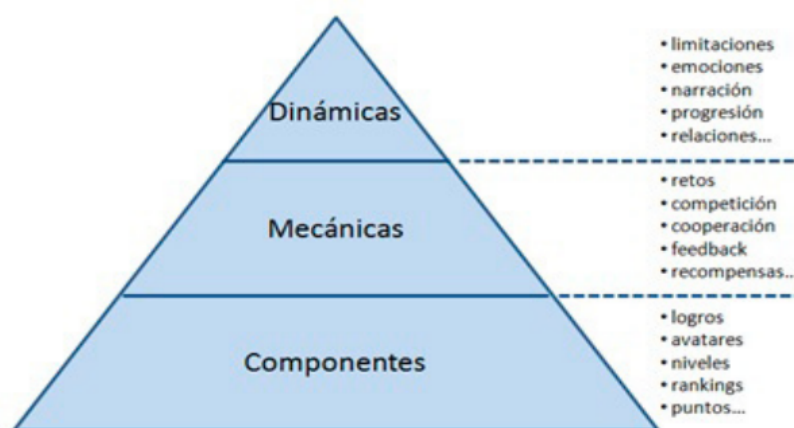


Figura 6. Elements de la gamificació. Font: Alexandre i Garcia (2015, p. 76)

Alejaldre i Garcia (2015) entenen per mecàniques els components bàsics del joc, les regles de funcionament, reptes i un camí guiat per generar cert compromís per part dels usuaris; per altra banda, les dinàmiques són la forma en què es posen en marxa les dinàmiques, determinen el comportament dels alumnes i estan relacionades amb la motivació dels aprenents. En darrer lloc, els components són els recursos amb els que compte el professorat i les eines que utilitzam per dissenyar una activitat.

Alguns exemples de dinàmiques, mecàniques i components que proposen són:

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

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

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

Figura 7 .Mostres de dinàmiques, mecàniques i components (Werbach i Hunter 80).
Font: Alejaldre i Garcia (2015, p. 76).

Per tal de que el disseny d'activitats mitjançant la gamificació sigui exitós cal tenir present les característiques dels alumnes que hi ha a l'aula, és a dir, quines coses els motiva i reforça positivament i quines no ho fan, com aprenen i com es relacionen.

Alejaldre i Garcia (2015 , p.78) utilitzen la classificació feta per Richard Bartle (1996) que classifica el perfil dels alumnes segons la personalitat i els comportaments que mostren:

TIPUS D'ALUMNES	CARACTERÍSTIQUES
ASSASSINS:	Són guanyadors i necessiten ser els millors i aconseguir el primer lloc en la taula de classificació.
TRIUNFADORS:	Són aventurers i es mouen guiats per un afany de superació personal per anar pujant nivells i desbloquejant continguts.
SOCIABLES:	Juguen per relacionar-se amb altres jugadors, per a ells jugar és

	compartir idees, experiències i crear una xarxa de contactes o amics
EXPLORADORS:	Els agrada explorar el joc, descobrir noves coses.

Figura 8. Alumnes segons la personalitat i els comportaments que mostren. Adaptat de Alejaldre i Garcia (2015, p. 78)

Els dos primers tipus d'alumne tenen en compte, principalment els objectius del joc; i els altres dos, els processos del joc. Així doncs, aquesta classificació ens fa reflexionar sobre la importància de pensar amb la diversitat de l'aula quan es crea un joc, ja que hem de tenir en compte la psicologia i com perceben cada un dels nostres alumnes. Sols d'aquesta forma aconseguirem l'èxit desitjat.

En darrer lloc, comentarem la importància de l'estètica en les activitats gamificades. És molt important escollir i dedicar temps per a fer una proposta didàctica que sigui atractiva, que amb el seu disseny faci que els alumnes vulguin formar-hi part i participar. Comparteixo l'opinió de Díaz (2017), quan diu que si no aconseguim encertar amb l'estètica i si amb les mecanismes i dinàmiques, els resultats obtinguts no seran els mateixos.

3.5. El currículum de les Illes Balears de la primera llengua estrangera: anglès.

Tal com s'exposa en el Decret 32/2014, de 18 de juliol, pel qual s'estableix el currículum de l'educació primària a les Illes Balears, l'educació primària és una etapa especialment important, perquè inicia la formació bàsica i estableix les bases del desenvolupament acadèmic i personal dels alumnes, que es completarà en l'educació secundària obligatòria (pàg. 2).

A continuació, es destaquen tres dels objectius de l'etapa d'educació primària que es proposen en aquest decret:

Objectiu 2: Desenvolupar hàbits de treball individual i d'equip, d'esforç i de responsabilitat de l'estudi, així com actituds de confiança en si mateixos, pensament crític, iniciativa personal, curiositat, interès i creativitat en l'aprenentatge i esperit de superació i empenedor.

Objectiu 6. Adquirir en almenys una llengua estrangera la competència comunicativa bàsica que els permeti expressar i comprendre missatges senzills i desenvolupar-se en situacions quotidianes.

- Objectiu 9: Iniciar-se en la utilització, per a l'aprenentatge, de les tecnologies de la informació i la comunicació i desenvolupar un esperit crític davant dels missatges que reben i elaboren. Valorar la necessitat de fer un ús segur i responsable de les tecnologies digitals, prestant atenció a la gestió de la pròpia identitat digital i respectant la dels altres (pàg. 7).

L'Annex del Decret 32/2014, de 18 de juliol, concreta el currículum de la llengua anglesa i diu que un dels objectius principals de l'educació és que els ciutadans puguin adaptar-se adequadament en la societat, una societat cada cop més global i interdependent. L'aprenentatge de l'anglès suposarà per a l'alumne poder integrar-se i participar en una varietat de contextos i de situacions en diferents àmbits e la seva vida.

Per aquest motiu i així com es detalla al decret, cal fomentar un ús de la llengua contextualitzat en situacions comunicatives pròpies d'àmbits diversos i que permeten un ús de la llengua real i motivador. L'ús del joc i la realització de tasques conjuntes són essencials per establir les bases per aprendre una llengua.

El currículum està estructurat per seccions i cada secció conté quatre blocs que corresponen a les activitats de llengua tal com es descriuen en el Marc europeu comú de referència per a les llengües:

Bloc 1: comprensió oral

Bloc 2: producció (expressió i interacció) oral

Bloc 3: comprensió escrita

Bloc 4: producció (expressió i interacció) escrita.

Quant a les orientacions metodològiques que recomana aplicar el currículum i que lliguen amb els propòsits de la gamificació destaquen: l'ús de les noves tecnologies de la informació, ús de materials audiovisuals, el joc com a representació de la realitat; treball per tasques, projectes, racons, grups interactius i ambients.

A més, recomana que l'aula sigui un espai agradable, motivador que permeti el treball en agrupaments flexibles. El mestre ha de crear situacions motivadores, funcionals i significatives que possibilitin la sociabilitat i interacció. Finalment ens recorda dissenyar o fer ús de material didàctic adaptat als alumnes i als seus interessos.

3.6. Propostes de gamificació en l'ensenyament de la llengua anglesa.

Aprendre una segona llengua implica un procés llarg i voluntariós en el temps. Són moltes les variables que influencien a l'alumnat a l'hora d'aprendre una segona llengua. Segons Santana, García, Escalera-Chavez (2016, p. 81) algunes d'elles són:

- El domini d'una de la pròpia llengua també afecta al domini de la segona llengua.
- Variables individuals com els aspectes cognitius (la intel·ligència, la aptitud i l'ús d'estratègies d'aprenentatge) i afectius (empatia, autoestima, extraversió, inhibició, imitació, ansietat, actitud, etc.).
- Variables socials: context d'aprenentatge.
- Edat. Tot i que hi ha discrepàncies, els autors esmenten el cas de Brown (2000) el qual senyala que els nins de 7 o menors tenen majors avantatges en l'aprenentatge d'una segona llengua que els infants de 11 o 12 anys.

La motivació està fermament lligada amb l'actitud. Tal i com exposa Larrenua (2014, p.10), ja Gardner l'any 2001, afirmà que la motivació és un peça clau en relació a l'actitud que té l'alumne cap al mestre, companys d'aula i activitats que es plategen pel seu aprenentatge així com el context en el que s'aprèn l'idioma, per tant la motivació serà determinant per a que l'alumne cerqui oportunitats d'aprenentatge.

Desafortunadament, l'alumnat, en general, manifesta una actitud poc motivadora per aprendre la llengua anglesa. El motiu principal podria ser la manca de comprensió en la utilitat d'aprendre aquesta, a més del grau de dificultat que comporta aprendre una nova llengua. Per aquest motiu, és molt important crear dins l'aula un ambient motivador, que recolzat amb activitat atractives, divertides i dinàmiques facin que l'alumne estigui més engrescat i predisposat a aprendre.

Segons Casado (2016, p.25), la gamificació és molt adequada per a l'aprenentatge d'una llengua estrangera. El sistema de punts, recompenses i reptes generen un sentiment de pertinença al joc, és a dir, de ser un protagonista actiu de la partida i per tant del seu aprenentatge.

Són moltes les estratègies i eines que contenen elements de la gamificació i que podem implementar-se a la classe d'anglès. Totes elles contribueixen a augmentar la motivació,

la implicació i participació dels aprenents. A continuació, s'indiquen un recull d'eines amb un breu descripció de cada una:

Taula 1. Eines per gamificar l'aula.

Eines	Descripció
<i>Kahoot:</i>	Eina que permet crear qüestionaris, discussions o preguntes en línia, els aprenents responen a través dels seus dispositius. De forma divertida es crearà un ambient de competició sana. Un cop creat pel professor, els alumnes amb una clau d'accés podran obrir el qüestionari i contestar. La retroalimentació és immediata ja que a mesura que responen els alumnes poden veure la seva puntuació i els encerts o errors comesos. És una eina adequada per repassar o fer una prèvia avaluació del tema. El inconvenients que presenta és que les preguntes únicament es projecten a la pissarra digital de l'aula. El professor pot descarregar-se un Excel amb un anàlisi exhaustiu dels resultats dels alumnes.
<i>Quizzis</i>	Eina que permet dissenyar un qüestionari amb preguntes de resposta múltiple. Els alumnes poden accedir a la plataforma des del seu ordinador i des del mòbil. El professor pot rebre al seu correu les respostes dels seus alumnes i veure el seu procés en el aprenentatge. A més, permet incloure, diferents recursos visuals i auditius. La diferència principal amb el <i>kahoot</i> , és que aquest eina permet veure als alumnes les preguntes al seu propi dispositiu podent llegir i triar la respostes convenients i veure el percentatge exacte d'encerts i errades. La retroalimentació és immediata. Pots descarregar-te un Excel amb un anàlisi exhaustiu dels resultats dels alumnes
<i>Duolingo:</i>	És una plana web gratuïta destinada a l'aprenentatge d'un idioma i la traducció de textos. L'alumne rep recompenses a mesura que avança en l'aprenentatge i té un seguiment continu del seu progrés.
<i>Plickers:</i>	És una eina gratuïta que es pot gestionar a partir d'una plana web, mòbil o tableta. El mestre dissenya un qüestionari de múltiple resposta, o vertader o fals, i l'alumne a través d'una targeta, aparentment similar a la dels companys, anirà responent a les preguntes. El mestre necessitarà dos dispositius, un on es projectaran les preguntes que hauran de veure els alumnes, i un altre on enregistrarà les seves respostes a través de la càmera.

<i>Classdojo:</i>	Es tracta d'una plana web gratuïta que serveix principalment per motivar als alumnes a través d'un sistema de puntuació. Cada alumne esta representat per un icona similar a un monstre. El mestre pot establir quins aspectes vol avaluar i els alumnes en tot moment saben quina puntuació tenen. També s'utilitza per demanar els deures de forma aleatòria, cronometrar un temps per fer una tasca i també, si s'habilita, els pares poden consultar com van progressant els seus fills en l'aprenentatge.
<i>Missions / narracions</i>	Ajuden a millorar la participació i augmentar la motivació. Es tracta de narracions on es presenta un repte a assolir, mitjançant el qual els alumnes aniran aconseguint recompenses i retroalimentació a mesura que avancin en la missió proposada. En general, els alumnes que assoleixin més puntuació obtindran privilegis individuals o que condicionaran a la classe.
<i>Memrise:</i>	Aplicació d'accés gratuït, que consisteix en un sistema de targetes que permet memoritzar vocabulari a través de trucs de mnemotècnica vocabulari. A mesura que van avançant els alumnes obtenen punts, si es desitja es pot convertir en un competició sana entre companys. (Alejaldre, B i Garcia, J 2015, p. 81).
<i>Classcraft:</i>	Es tracta d'un joc de rol en línia que permet al professor crear un entorn virtual divertit per a que els alumnes juguin junts. És una eina que potencia el treball en equip ja que per grups els alumnes representen un col·lectiu i han de conviure entre ells. Funciona mitjançant un sistema de punts i superar nivells, els quals són bescanviar per recompenses que determini el professor (Alejaldre, B i Garcia, J 2015, p. 81).
<i>Makbadges:</i>	Eina accessible a la web, gratuïta, per crear insígnies i avatars on els nins poden crear els seus propis personatges.
<i>Hearthcards:</i>	Plataforma que permet crear cartes atractives que podran ser bescanviades pels punts aconseguits, les quals determinen quin tipus de recomença ha aconseguit l'alumne.
<i>Scape room:</i>	L'objectiu d'aquesta eina és desenvolupar el pensament crític, la creativitat i les habilitats mentals. La finalitat dels alumnes és resoldre un enigma o problema a través d'un conjunt de pistes. El joc parteix d'una narrativa, on es contextualitza l' <i>Scape room</i> . Es pot fer de forma virtual o física.

4. PROPOSTA DIDÀCTICA

4.1. Justificació

En el marc teòric del treball queda justificat la importància de motivar l'alumnat en el procés d'ensenyament-aprenentatge i com la presentació dels continguts és clau per a què l'alumne aprengui de forma significativa i estigui engrescat per treballar els continguts. A més, l'assignatura d'anglès ve associada a temors per part dels alumnes que dificulten l'èxit al llarg de l'etapa educativa i aquest fet condiona en general superar l'assignatura.

Així doncs, aquesta proposta utilitzarà la gamificació, l'aprenentatge actiu, el joc i una temàtica atractiva amb l'objectiu principal d'augmentar el grau de motivació dels alumnes, proposant diferents activitats i reptes durant la unitat didàctica. S'ha dissenyat una unitat didàctica per l'assignatura d'anglès.

4.2. Destinataris

La proposta didàctica que es presenta en aquest treball va adreçada a l'alumnat de 4rt d'educació primària. El motiu d'haver triat aquest grup és perquè cada un dels alumnes té un *Cromebook* (llibre digital), accés a internet i el maneig requerit per fer feina amb aquesta eina. En el grup hi ha un total de 24 alumnes (14 nins i 10 nines). Dins l'aula trobam dos alumnes amb NEE, una alumne amb discapacitat visual, i un altre amb Síndrome de Down. En general, el grup es caracteritza per ser treballador, responsable, actiu i amb ganes d'aprendre. A causa d'aquests qualificatius s'ha pogut dur a terme amb ells diverses dinàmiques amb caràcter innovador que han funcionat molt bé. Han demostrat tenir una gran capacitat d'adaptació a qualsevol activitat proposada. Un altre impuls que m'ha portat a fer aquesta proposta és que el centre en qüestió està en un procés de canvi: introducció de pedagogies innovadores, actives i l'ús de les noves tecnologies.

Cal mencionar que el grup, treballa de forma cooperativa, en parelles i en grup de quatre des de 1r d'educació primària i amb llengua anglesa des de 2n. Per aquest motiu estan molt acostumats i cada cop són més eficaços a l'hora de fer feina. Els alumnes estan distribuïts per taules de quatre, i treballen amb la parella de devora o d'enfront i també

amb de forma cooperativa amb els membres que conformen la taula, en totes les assignatures. Es canvia cada trimestre.

4.3. Contextualització

La proposta es contextualitza al Col·legi Juan de la Cierva. Aquest es troba situat al barri del Viver, a l'extraradi de Palma. És un barri amb famílies de caràcter obrer, amb un nivell socioeconòmic mitjà / baix.

És un centre concertat de titularitat privada. Hi ha al voltant de 700 alumnes matriculats dividits en tres etapes: Educació Infantil (una línia), Educació Primària (2 línies i un curs amb 3 línies) i Educació secundària (2 línies i dos cursos amb 3 línies). Treballen, al voltant d'uns 57 professors distribuïts en les tres etapes.

El centre en qüestió s'identifica com una escola familiar que treballa per inculcar als seus alumnes una educació basada en valors i en el respecte, i que aposta per l'aprenentatge trilingüe. Per aquest motiu es treballa amb referents lingüístics, en cadascuna de les llengües: castellà, català i anglès. Cada un d'aquests referents només imparteix a cada grup les assignatures que, segons el projecte lingüístic del centre, siguin en la seva llengua de referència. El professional que durà a terme aquest projecte és el referent d'anglès, el qual imparteix les assignatures d'anglès, plàstica i ciències naturals, un total de 8h setmanals. Des del col·legi són conscients del canvi educatiu al qual s'enfronta la societat i per això, des de fa dos cursos, el claustre està rebent formació de manera continuada per assumir-ho i donar resposta a les noves necessitats de l'alumnat i la societat actual.

Des del col·legi són conscients del canvi educatiu al qual s'enfronta la societat i per això, des de fa dos cursos, el claustre està rebent formació de manera contínua per assumir-ho i donar resposta a les noves necessitats de l'alumnat i la societat actual.

Totes les aules disposen de pissarra digital, internet i cada un dels alumnes té un dispositiu *Cromebook* on té accés als llibres digitals i internet.

4.4. Objectius

En aquesta proposta, no només es té en compte l'adquisició de continguts curriculars específics de l'àrea d'anglès, sinó que es pretén assolir actituds i habilitats que permetin

el desenvolupament integral dels alumnes i participin en un procés d'*ensenyament-aprenentatge* actiu i significatiu.

4.4.1. Objectius generals

1. Introduir la gamificació durant el desenvolupament de la unitat didàctica.
2. Millorar la dimensió afectiva associada a l'aprenentatge de segones llengües.
3. Contextualitzar l'ús de la llengua anglesa a la vida quotidiana dels nostres alumnes per tal que l'aprenentatge sigui significatiu.
4. Potenciar valors com el respecte cap a un mateix i als altres, la solidaritat, la empatia i la tolerància.

4.4.2. Objectius específics

Bloc 1. Comprensió de textos orals (*listening*).

- Identificar els diferents noms i adjectius per descriure que du posat una persona.
- Reconèixer els significats associats a les estructures sintàctiques bàsiques de comunicació oral.
- Comprensió d'estructures sintàctiques com: *he's wearing / he isn't wearing a / Is he wearing?* I fent ús d'expressions com: *Is he wearing gloves? / No he's not. Is he wearing a black mask?*
- Poder entendre textos orals senzills o sentit general: entendre una narració, descripció o cançó.

Bloc 2. Producció de textos orals: expressió i interacció (*speaking*).

Participar en interaccions orals:

- Conversar utilitzant vocabulari relatiu a la vestimenta per a poder descriure (adjectius) que dur posat, utilitzant estructures sintàctiques bàsiques.
- Cantar una cançó relacionada amb la temàtica dels superherois.

Bloc 3. Comprensió de textos escrits (*reading*).

- Comprensió general i identificar el vocabulari específic en diferents textos senzills adequats a la seva edat i relatius a la vestimenta.
- Llegir una història, una cançó o relacionada amb la temàtica dels superherois.

Bloc 4. Producció de textos escrits: expressió i interacció (*writing*).

- Completar textos escrits senzills amb paraules treballades.

- Construir texts molt curts i senzills, per frases molt senzilles.
- Contestar unes preguntes per respondre amb estructures treballades.

4.5. Continguts

Vocabulari, expressions i estructures incloses a la unitat i que ja coneixen:

❖ **Previous vocabulary:**

- Physical description of people
- Body parts
- Colours
- Weather
- Universe (planet, galaxy, world, ...)
- Adjectives to describe.
- Clothes: shoes, trousers, dress, skirt, socks, boots...

❖ **Grammatical structures (affirmative, negative and interrogatives)**

Verbs:

- Have got
- To be (present simple)
- Common verbs (present simple and continuous)
- Can.

Continguts que es treballaran en aquesta unitat:

❖ **Vocabulari: Roba.**

Màscara, capa, vestit de superheroi, armilla, guant, xandall, polaines, polseres, jaqueta, pantalons curts, pantalons texans, samarreta, sandàlies, abric, botes de tacó altes, sabates de tacó, cinturó.

❖ **Vocabulari adicional:**

Martell, escut, nau espacial, cicatriu, espia, arpa, valent, broma, ferro, afilat.

Verbs: córrer, escalar, volar, lluitar, robar, matar, viatjar, tirar.

❖ **Estructures gramaticals (exemples):**

- Què dus posat?

- Porta el meu ...? Sí, ell / ella ho porta.
- Què porta ell / ella? Ella porta ...
- Aquests / aquestes són els meus favorits ...
- Què es això?
- Com es diu aquesta peça de roba?
- El barret és una peça de roba?
- Es tracta d'un _____ que s'utilitza per cobrir el cap durant l'hivern.

4.6. Metodologia

Tota la proposta es durà a terme mitjançant una gamificació basada en una narrativa dels superherois més coneguts pels infants: personatges de la pel·lícula o còmics de *Marvel*.

- Dinàmica de les sessions

Exceptuant la primera sessió, el professor entregarà als alumnes unes fotocòpies amb el contingut de la sessió, on s'inclou: títol de la sessió, que conté la missió que s'ha d'aconseguir; les indicacions per dur a terme les activitats i els exercicis que s'han de fer. Algunes d'elles s'hauran d'entregar perquè el professor pugui avaluar la qualitat de la seva tasca. Finalment aquest recull de fulls, formaran un dossier o carpeta de treball de la unitat la qual hauran d'entregar al final de la unitat completada amb totes les tasques realitzades.

- La narrativa està composta d'una ambientació i la història. A continuació, es detalla cada un dels apartats:
 - Història: els alumnes de 4rt del Col·legi Juan de la Cierva, estan feliços i contents a l'aula. La seva tutora i ells, formen un gran equip. Un bon dia, reben un carta dels superherois dient que si passades 3 setmanes no aconsegueixen arribar a una puntuació determinada, els malvats més dolents raptaran a la seva tutora. L'única forma de salvar-la d'aquest destí, és acumular una puntuació i aconseguir el suport dels superherois, els quals han perdut els seus poder i estan segrestats. Sols amb la intel·ligència i treball dins classe dels infants podran vèncer l'atac d'aquests temibles enemics.

- Ambientació: els alumnes podran decorar la classe amb la temàtica proposada, per tal de viure aquesta experiència de forma més significativa. Ho poden fer en les sessions de tutoria o duent fotos de la seva casa.

Alguns d'aquests superherois guardaran un "poder" que aniran donant als alumnes (en format de carta) a mesura que aquests vagin guanyant punts a la plataforma *ClassDojo*. Aquests poders els serviran per contraatacar als malvats en el moment que ell intervingui en contra de la tutora o per tenir diferents privilegis dins l'aula.

Aquesta gamificació es controlarà amb la Plataforma *ClassDojo*. Aquesta, ens permetrà administrar l'aula amb puntuacions relacionades amb el comportaments i rutines de classe que duguin a terme els alumnes. Totes aquestes conductes amb les que guanyaran punts estaran prèviament pactades entre professor (fent de guia) i alumnes. Perquè no sigui massa embullós el professor durà una proposta de conductes, es compartirà i s'ampliarà o es modificarà amb les seves aportacions. En cas de no realitzar les conductes desitjades els alumnes, no obtindran punt. Tot i que no és aconsellable donar-li molta utilitat, hi ha el recurs de restar punts.

Fent que el grup d'alumnes participi en la creació de les habilitats positives i negatives de la plataforma de manera consensuada, provocarà una màxima implicació per part seva.

- *Classroom:*

El professor anirà penjant al *classroom* els annexes del treball a mesura que es vagin donant per tal que els alumnes puguin seguir des de casa el treball que s'està fent i involucrar a les famílies.

- Distribució de l'alumnat:

Estaran distribuïts en 6 petits grups de 4 persones. Aquesta distribució és escollida a propòsit per al bon funcionament de les sessions, ja que s'alternaran activitats individuals, parelles o petits grups.

- Activitats:

La planificació i estructura de les diferents activitats que se'ls proposarà als alumnes variarà en cada sessió. S'alternaran activitats individuals en què potenciarem el treball autònom i l'esperit crític. D'altra banda, es programaran activitats en petits grups fomentant la participació, el respecte, l'empatia i la tolerància.

Durant les primeres sessions i al començament de les classes el professor tindrà un rol més protagonista i expositiu, és a dir, explicarà els continguts que s'han de treballar i explicarà els objectius de la sessió i exposarà que s'ha de fer.

- Rol del professor:

El professor guiarà en tot moment el procés d'aprenentatge i tindrà un paper d'observador, recordarà quin és el propòsit de cada una de les sessions per tal de motivar als estudiants, i reconduirà aquelles conductes que no afavoreixin la consecució de l'objectiu de la sessió. Resoldrà dubtes i donarà pistes per aquells que ho necessitin.

- Alumnes amb necessitats educatives especials:

Els alumnes amb necessitat realitzaran les mateixes tasques que els companys, però segons cada cas s'adaptarà el full d'activitats en funció de les seves capacitats i necessitats. Per l'alumne amb síndrome de Down i discapacitat intel·lectual, es reduiran les activitats i el contingut. Per l'alumne amb discapacitat visual, es prepararan les activitats en DN3, per a que pugui realitzar les activitats ben igual que la resta. Conjuntament amb la PT es dissenyarà una adaptació curricular significativa perquè pugui assolir els objectius que s'hagin fitxat i pugui participar dins l'aula de la mateixa forma que la resta.

- Treball transversal:

Aquesta unitat didàctica permetrà que els alumnes puguin treballar de forma transversal altres conceptes d'assignatures. Principalment, ciències socials amb els conceptes d'univers, galàxia, planetes, com també música, quan treballem sobre la cançó dels superherois; informàtica, com per exemple quan utilitzin el *Cromebook* i redactin la carta; i plàstica, quan facem el pòster o dibuixar el superheroi; entre d'altres.

Amb aquesta unitat didàctica treballarem algunes competències bàsiques, les quals anomenam a continuació:

- Competència lingüística i comunicativa.
- Competència artística.
- Competència digital.
- Competència d'aprendre a aprendre.
- Competència social i ciutadana
- Sentit de la iniciativa i esperit emprenedor.
- Competència coneixement i interacció amb el món físic.

4.7. Temporalització

La unitat didàctica està formada per 9 sessions de 55'. Cada setmana és realitzen 3 sessions, per tant el projecte es finalitzaria en un total de 3 setmanes. La proposta didàctica està dissenyada per dur-se a terme durant el primer trimestre.

El temps durant les sessions estarà distribuït de la següent manera: el primers 5' es dedicaran a fer un petit resum amb els alumnes del que s'ha fet a l'anterior sessió i introduir els objectius plantejats en aquesta, així com recordar quina missió hem d'afrontar. El següents 45' minuts aniran adreçats a que el professor expliqui els continguts, si cal, i que alumnes realitzin les activitats proposades per treballar-los. En darrer lloc, es reservaran els darreres 5' per fer un breu conclusió, resoldre dubtes i si és necessari introduir la puntuació al *classdojo* i entrega de recompenses.

4.8. Recursos

- **Tràiler inicial:** amb l'objectiu d'impactar i motivar l'alumnat s'ha creat un tràiler en el qual començaran a descobrir la missió que tindran durant la unitat didàctica.
- **Narrativa:** els alumnes rebran una carta on explica en detall la missió que han de dur a terme, les necessitats dels superherois i el destí de la tutora.
- **ClassDojo:** les habilitats positives i negatives es pactaran amb els alumnes durant els primers dies de la unitat, abans de començar la mecànica del joc. L'objectiu principal de l'ús del *ClassDojo* és motivar als alumnes durant cada sessió perquè estiguin concentrats en les tasques que es plantegen, treballin positivament de forma cooperativa, participin en les activitats de classe i estiguin motivats per aprendre. La puntuació del *ClassDojo*, es podrà posar durant o al finalitzar cada sessió; és interessant que l'alumne pugui rebre un reforç positiu durant la tasca ja que això el motivarà perquè continuï treballant així. Per altra banda, en els darrers 5' de cada sessió es projectarà a la pissarra les seves puntuacions obtingudes durant la sessió per donar un feedback de la seva feina.
- **Itinerari de les sessions i tipus d'agrupament:** els alumnes tindran dins l'aula un mapa on es representa l'itinerari de les sessions, l'objectiu de la unitat, i el

tipus d'agrupament que es realitzarà cada sessió, realitzat amb la plataforma Canva.

- **Recompenses:** les recompenses que obtindran, segons els punts que aconseguixin, estaran sempre visibles en una Infografia que s'ha realitzat amb la plataforma Canva. El feedback sempre es farà al finalitzar o durant la sessió segons la qualitat del treball que vagin fent durant la sessió.

Les cartes com a recompenses es crearan amb la plataforma *hearthcards.es*. Aquestes cartes podran donar als alumnes privilegis dins de l'aula, puntuació extra, o bé, privilegis per utilitzar directament amb els malvats.

- **Quiz:** els alumnes practican amb la plataforma el lèxic i les estructures gramaticals. Els qüestionaris que s'han dissenyat estan configurats per a què hi hagi múltiple resposta, tot i que quasi sempre només n'hi ha una. S'han plantejat 4 opcions de resposta i tenen 30 segons per encertar-la.
- **Kahoot:** es dissenyarà un qüestionari per fer l'avaluació final de la unitat, el qual serà de resposta múltiple. El temps programat per fer cada pregunta és de 20'. Els alumnes tindran un feedback immediat i podran veure els seus resultats mentre avança l'activitat.
- **Treball cooperatiu:** estan plantejades moltes activitats per treballar de forma cooperativa tant en parelles com en grup de quatre.

4.9. Avaluació

L'avaluació d'aquesta unitat didàctica serà continua, global i integradora i es realitzarà a partir de l'observació sistemàtica de l'adquisició dels continguts i competències.

Fonamentalment, serà reguladora i sumativa. Reguladora, amb l'objectiu que el professor pugui detectar les dificultats dels alumnes i anar adaptant les activitats a les seves necessitats d'aprenentatge i així com que els alumnes puguin aprendre de les seves errades per assegurar la consecució dels objectius i criteris d'avaluació. Sumativa, amb l'objectiu de veure la progressió dels alumnes al final de la unitat i valorar el punt de partida i el final.

Els criteris d'avaluació d'aquesta unitat didàctica són els següents:

Taula 2. Criteris d'avaluació

Què s'avaluarà?		Com s'avaluarà?	%
- Actitud	<ul style="list-style-type: none"> - Participació - Motivació - Feina a classe 	<i>ClassDojo</i>	30%
- Procediments	<ul style="list-style-type: none"> - Entregues de les activitats 	Rúbriques Observació	35%
- Continguts	<ul style="list-style-type: none"> - Examen final 	<i>Kahoot.</i>	35%


**Els alumnes haurien d'arribar a un 4 de tot per poder aprovar la unitat.*

4.10.Cronograma de la unitat

Unitat didàctica: “Salvem a la tutora”		2ª avaluació			Cronograma: 9 sessions	
Nº Sessió	Objectius	Activitats	Material	Tipus d'agrupament	Recompenses	Avaluació
1ª	<ul style="list-style-type: none"> - Engrescar als alumnes. - Explicar fil conductor unitat. - Ensenyar itinerari d'activitats, sistema de puntuació i recompenses. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vídeo introductori. - Llegir carta que conté la missió. - El director entrega mapa amb itinerari d'activitats. - Penjar taula activitats amb recompenses. - Mostrar <i>Classdojo</i> adaptat a la unitat. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vídeo. - Carta amb la historia. - Mapa. - Taula de recompenses. - <i>Classdojo</i>. 	Grup classe	-	-
2ª	<ul style="list-style-type: none"> - Descobrir coneixements previs. - treballar i presentar vocabulari de la unitat, estructures gramaticals, verbs. - Practicar la gramàtica, vocabulari, pronunciació. - Fomentar el treball en parelles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coneixements previs: <i>flashcards</i>. - Fitxa sessió 2. Explicam i practicam. - <i>Quiz</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Flashcards</i>. - Fitxa sessió 2. - Taula de registre. - Plataforma <i>quizzis</i>. - <i>Cromebook</i>. 	Individual Parelles	4punts <i>ClassDojo</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Taula de registre - Observació
3ª	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar la gramàtica, vocabulari i pronunciació. - Treballar el <i>listening</i>, amb vocabulari vinculat amb el tema. - Fomentar el treball en parelles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Seguim practicam amb els <i>quiz</i>. - Fitxa sessió 3. Seguim practicant i coneixem cançons de superherois. - Donam deures. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fitxa sessió 3 - Taula de registre. - Plataforma <i>quizzis</i>. - <i>Cromebook</i>. - Cançó. - Fotocopia per emplenar. - Cascs per escoltar en parelles. 	Parelles	4punts <i>ClassDojo</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Taula de registre - Fitxa respostes cançó. - Observació
4ª	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el treball en parelles. - Practicar el <i>reading</i> vinculat amb el tema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega correcció de deures. - Fitxa sessió 4. Endevina qui és qui. - Exposem per parelles. - Aferrar en el mapa la cara dels superherois 	<ul style="list-style-type: none"> - Fitxa sessió 4. - Cares personatges. 	Parelles	5punts <i>ClassDojo</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica
5ª	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar el <i>listening</i> vinculat amb el tema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aferrar en el mapa la cara dels malvats. - Dibuixar els superherois 	<ul style="list-style-type: none"> - Fitxa sessió 5. - <i>Listening</i>. 	Individual		<ul style="list-style-type: none"> - Fitxa amb les respostes.


6 ^a	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendre a treballar de forma cooperativa. - Potenciar la creativitat. - Treballar el <i>writing</i>, gramàtica i vocabulari vinculat amb el tema. - Treballar l'<i>speaking</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fitxa sessió 5. Dissenyar un pòster amb el superheroi que els ha tocat i vestir-lo de carrer. Descriure el personatge. - 	<ul style="list-style-type: none"> - Fitxa sessió 6. - Cartolina i colors. - Criteris d'avaluació treball cooperatiu i pautes. - Pla de treball. 	Cooperatiu	5punts <i>ClassDojo</i>	- Rúbrica
7 ^a	<ul style="list-style-type: none"> - Practicar el <i>writing</i> pautat incorporant tot el que s'ha treballat fins aleshores. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fitxa sessió 6. Escriure una carta als superherois que contingui aspectes treballats. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fitxa 7. - Criteris d'avaluació i pautes. - Exposar un exemple verbalment. 	Individual	4punts <i>ClassDojo</i>	- Rubrica
8 ^a	<ul style="list-style-type: none"> - Treballar l'<i>speaking</i>. - <i>Acabar dossier d'aprenentatge</i> - <i>Practicar per la prova de la propera sessió</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Descriuran al seu superheroi preferit. - Carpeta aprenentatge - Activitats: quizz 		Individual	4punts <i>ClassDojo</i>	- Rúbrica
9 ^a	<ul style="list-style-type: none"> - Esbrinar si han assolit els objectius del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Kahoot</i>. - <i>Listening</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Disseny de <i>Kahoot</i> - <i>Cromebook</i> - Projector. - 	Individual	-	- Respostes <i>Kahoot</i>

4.11. Desenvolupament de les sessions.

Sessió 1. Presentació de la unitat: missió rescat.				
Activitats	Destreses	Annexes		Agrupament
A continuació, es detalla la seqüència de l'explicació: 1. Vídeo: missió rescat. El primer que posarem als alumnes és un vídeo que permetrà als estudiants interessar-se pel tema. S'ha escollit una temàtica propera als alumnes com són el personatges de la pel·lícula de <i>Marvel</i> .	Reading	Annex: 1 https://youtu.be/Cwcl_ojBVhQo	5'	Grup classe
2. El director vendrà a l'aula amb una carta secreta que ha arribat al centre adreçada als alumnes de 4rt B, la qual conté 3 coses: un mapa itinerari, una adreça d'internet i un full de recompenses. Algun alumne obrirà la carta i treure les tres coses.	-		5'	
3. En primer lloc amb l'ordinador de l'aula, el professor introduirà l'adreça d'internet que hi ha escrita a la carta i s'obrirà l'enllaç (annex: 2). S'obrirà una pàgina web on hi haurà una carta escrita per un grup de superherois. El professor en primer lloc la llegirà la carta sencera 2 cops, a poc a poc, i després els alumnes aleatòriament aniran llegint una oració i l'aniran explicant. En convenient que la llegeixin tantes vegades com calgui a per a que entenguin que diu i farà algunes preguntes com: <i>heu entès quina missió tenim encomanda?; que vos pareix? Creïs que serà fàcil?</i> , etc.	Listening Reading	Annex: 2 https://www.canva.com/folder/VF:ALL_DESIGNS	10'	
4. A continuació, mirarem i obrirem el mapa de seqüència d'activitats (annex 3) i abans de penjar-lo al panell de l'aula, l'analitzarem conjuntament, llegirem el seu contingut, demanat als alumnes que poden significar els símbols que apareixen, com per exemple: <i>què signifiquen els interrogants?, què volen dir les icones que apareixen devora cada una de les sessions, quantes sessions tenim per poder superar la missió?</i> etc.	Reading Speaking	Annex: 3 https://www.canva.com/folder/VF:ALL_DESIGNS	10'	
5. Després, obrirem el mapa de les recompenses (annex 4), primer el professor ho llegirà en veu alta, 2 vegades i després alumnes de forma aleatori aniran desxifrant cada oració, així com també el títol de cada una de les sessions i les puntuacions que poden obtenir si fan la feina motivats i aconsegueixen superar satisfactòriament les tasques de classe encomanades.	Reading Speaking	Annex 4. https://www.canva.com/design/DADbmnIMS2w/TzjBVCn-k7QFWWdAljkgGg/edit	10'	


6. Exposarem les habilitats o conductes desitjades que es puntuaran amb el <i>Classdojo</i> i decidirem si hi estem d'acord (annex 5). Algunes de les que es proposaran són: treballar de forma cooperativa, si cal, participar en les sessions de forma activa, concentració i aplicació en la tasca encomanada i entrega de les tasques.	Reading Speaking	Annex 5.	10'	
7. Demanarem possibles dubtes i si cal contestarem preguntes.	Speaking	-	5'	

*L'objectiu principal d'aquesta sessió és repassar els continguts previs treballats i que seran necessaris per a la unitat didàctica; explicar els continguts que es veuran en el tema: vocabulari i estructures gramaticals i en darrer lloc, començar a practicar amb les activitats de la sessió: les cartes de vocabulari, la descripció i les preguntes dels *quizzis*.

Sessió 2. Què sabem i què aprendrem? Practicam.				
Activitats	Destreses	Annexes		Agrupament
En primer lloc, el professor entregarà el full d'activitats de la sessió 2 (annex 6) a tots als alumnes i la projectarà a la pissarra digital. Es comentarà que avui comença el primer repte de la missió rescat i les puntuacions de <i>Classdojo</i> que estan en joc amb l'objectiu d'activar la seva motivació i enllaçar el contingut amb la sessió 1.	-	Annex. 6	5'	Grup classe
1. El professor introduirà i llegirà els continguts previs sobre el tema que s'han treballat fins aleshores.	Listening		5'	
2. Llegir el vocabulari que es veurà a la unitat de forma conjunta. Durant la lectura, el professor estarà pendent de la pronunciació i anirà corregint. La mestre també farà algunes preguntes lligades amb les paraules per introduir les estructures gramaticals demanant als alumnes per exemple: <i>que es posi dret qui d'aquesta classe du un calçons curts? Algú té una mascara a casa?, etc.</i>	Reading		15'	
3. Llegir la descripció d'en Superman i respondre a les preguntes. Primer els alumnes ho llegiran en silenci i de forma individual, posteriorment després el professor farà algunes preguntes relacionades amb el text per veure si han comprès la lectura com: <i>què du posat Superman? De quin planeta ve? De quin color es la seva capa?, etc.</i> A continuació, es donarà un temps als alumnes per a què contestin per escrit les qüestions que es plantegen. L'objectiu es que els alumnes, responguin mirant les estructures gramaticals exposades a l'apartat del contingut. Conjuntament es corregiran les respostes demanant als alumnes i el professor escriurà a la pissarra les respostes correctes per tal que els alumnes puguin corregir les seves errades.	Reading Writing		15'	Individual


<p>4. Practicarem els continguts amb els qüestionaris de la plataforma <i>quizizz</i> per parelles. Se'ls explicarà als alumnes que han registrar el nombre d'errades a la plataforma de la taula de registre que es penjarà al taulell de l'aula. Trobaran l'enllaç per respondre als qüestionaris al seu correu electrònic. S'estableixen algunes regles del joc detalls al full com: cada prova es pot repetir fins a 3 vegades; el qüestionari es farà en parelles, llegint cada un una pregunta i l'altre contestant...</p> <p>L'objectiu principal d'aquesta activitat és que els infants es familiaritzin amb el vocabulari nou i les estructures gramaticals. Podran consultar els apunts (full-continguts) si tenen dubtes, a més repassaran el vocabulari i estructures treballades en altres unitats. Per altra banda, la taula de registre té com objectiu que els alumnes puguin veure com progressen a mesura que practiquen. Comentarem als alumnes que disposen de 30'' per respondre a les qüestions, les quals poden tenir fins a 4 solucions i algunes d'elles poden ser de resposta múltiple.</p>	Reading		15'	Cooperatiu: parelles.
<p>5. Assignació de recompenses amb la plataforma <i>classdojo</i>, segons el treball realitzat a classe, es tindran en compte les habilitats anomenades a l'apartat de recursos de la unitat didàctica. Feedback de la classe.</p>	-		5'	Grup classe

*L'objectiu principal d'aquesta sessió es per una part, continuar practicant el vocabulari i les estructures gramaticals i per l'altre, treballar el *listening*.

Sessió 3. Seguim practicant i coneixem cançons de superherois.				
Activitats	Destreses	Annexes		Agrupament
0. En primer lloc, el professor entregarà el full d'activitats de la sessió 3 (annex 7) a tots als alumnes i la projectarà a la pissarra digital. Es comentarà que a la sessió d'avui es continuarà amb la darrera activitat realitzada durant la sessió 2, i explicarà la missió encomanada per aconseguir la puntuació dels <i>ClassDojo</i> .		Annex 7	4'	Grup classe
1. Durant aquesta sessió es continuarà treballant el vocabulari i les estructures gramaticals de la unitat amb els <i>quiz</i> de la sessió anterior, en el punt on es varen quedar cada una de les parelles. Els alumnes hauran de seguir les instruccions que s'havien fixat (consultar annex 6, ells els tenen en els fulls de la sessió 2). El paper de el professor serà passejar per l'aula i supervisar la feina que van fent els alumnes, així com resoldre aquelles dubtes que puguin sorgir i assegurar-se que emplenen correctament la taula de registre.	<i>Reading</i>		20'	Cooperatiu: parelles.
2. Cançó dels superherois: el professor projectarà a la pissarra la cançó <i>Let's be superherois</i> , la quals tots els alumnes tenen la lletra redactada en el seu full de la sessió 3. El mestre posarà la cançó 3 vegades i motivarà als alumnes per a que representin teatralment la coreografia de la cançó, amb l'objectiu de que assimilin vocabulari i nous verbs que desconeixen (com <i>to fly, to run, etc...</i>). El fet que puguin veure representada la cançó a la pantalla ajudarà als alumnes a comprendre i assimilar amb més facilitat el contingut de la cançó. A continuació, conjuntament es llegiran les passes a seguir per realitzar l'activitat d'emplenar els buits:- <i>Escoltar amb cura la cançó (podeu emprar auriculars) i tenir la lletra al davant per a que compregueu amb més facilitat el que diu</i> -. L'objectiu es respectar el ritme de cada alumne per a que tots puguin comprendre el que diu, per la qual cosa, els alumnes podran escoltar la cançó tantes vegades com els faci falta. - <i>En parelles i sense mirar la lletra haureu d'emplenar els buits amb les paraules que apareixen en el requadre superior del full</i> -. La lletra de la cançó original s'ha escurçada escollint aquells paràgrafs més representatius. Finalment hauran d'entregar aquest full a el professor per a que pugui ser avaluat. El paper de el mestre durant aquesta activitat serà observar, resoldre dubtes i motivar als alumnes per a que facin feina per aconseguir la màxima puntuació; a més d'estar molt pendent de que els alumnes no copiïn les respostes de la cançó. Per concloure la sessió els alumnes per parelles aniran sortint a la pissarra digital i aniran anotant les seves respostes, i el professor corregirà junt amb la resta aquelles respostes que siguin incorrectes.	<i>Listening Reading</i>		20'	Grup classe Individual Cooperatiu: parelles.


<p>3. Treballs per a casa: els alumnes rebran per correu electrònic els qüestionaris realitzats a classe, per a que puguin practicar i emplenar-los tantes vegades com vulguin. Finalment, se'ls enviarà per correu un nou qüestionari amb contingut similar que hauran d'enviar per la plataforma. Se'ls informarà que es tracta d'un treball individual i que només tendran una oportunitat per realitzar-lo.</p>	<p><i>Reading</i></p>		<p>1'</p>	<p>Individual</p>
<p>4. Per finalitzar la sessió i comprovar que els alumnes han assolit els objectius fixats, el mestre farà algunes preguntes, com per exemple: <i>-Què du posat en Miquel?-, -Na Maria du una capa?-, Quin súper poder tenia en Superman/Spiderman/Hulk?, Etc.</i> Es posaran les puntuacions del <i>ClassDojo</i>.</p>	<p><i>Speaking</i></p>		<p>5'</p>	<p>Grup classe</p>

*L'objectiu principal d'aquesta sessió és que els alumnes compreguin petits textos que contenen el vocabulari i les estructures gramaticals de la unitat, contestant a unes preguntes.


Sessió 4. Alliberam als superherois. Endequina qui és qui?				
Activitats	Destreses	Annexes		Agrupament
0. En primer lloc, el professor entregarà el full d'activitats de la sessió 4 (annex 8) a tots als alumnes i la projectarà a la pissarra digital. Explicarà la missió encomanada: descobrir la identitat dels superherois per poder alliberar-los dels malvats i aconseguir la puntuació màxima del <i>ClassDojo</i> i una sorpresa (<i>hearthcards</i>).	-	Annex 8.	5'	Grup classe
1. El professor demanarà voluntàriament que algun alumne comenci a llegir la sessió 4. En ella, els alumnes, trobaran indicat que han de llegir en parelles les descripcions que es presenten per descobrir la identitat dels superherois que els ajudaran a aconseguir la seva missió (salvar a la seva tutora d'un destí fatal). Hauran de seguir les indicacions que es descriuen a continuació i que tenen anotades en el seu full i que es llegiran en veu alta per un alumne: - <i>En parelles, llegiu les descripcions tantes vegades com sigui necessari i busqueu les paraules en el diccionari que no enteneu. - Després, responeu a les preguntes i digau quin superheroi és.</i> Se'ls indicarà que poden fer ús dels seus apunts, ja que és molt important que no hi hagi errors ortogràfics a l'hora de contestar les preguntes. Tot i que el treball es fa en parelles, s'ha de deixar clar als infants que cada membre de la parella ha de contestar les qüestions en el seu full. Cada parella tindrà dues descripcions escrites, és a dir, <i>2 readings</i> . És important que consensuin les respostes i facin feina conjunta, aspecte que es valorarà. El rol de el professor serà passejar per l'aula, resoldre dubtes, supervisar i guiar als alumnes. * Com a l'aula hi ha 24 alumnes i només hi ha 8 superherois cada parella tindrà dues descripcions. Per aquest motiu, s'han fet diferents models, un total de 4, els quals es podran trobar a l'annex (annex 9).	<i>Reading Writing</i>	Annex 9.	25'	Cooperatiu: parelles.
2. Preparació de la presentació i exposició. Es donarà 10 minuts per a què els alumnes preparin el que exposaran i es reparteixin les tasques. Voluntàriament, les parelles aniran sortint a la pissarra i llegiran en veu alta la descripció, demanaran als companys què contestin les preguntes, i endequin quin superheroi és. Un cop llegides les preguntes i contestades, agafaran la cara del superheroi (annex 10) per posar-la al <i>mapa de seqüència d'activitats</i> , mostrat a la sessió 1 i que es troba penjat a l'aula. El professor anirà fent intervencions i feedback als alumnes sobre el que van presentant, tant positiu com aquelles coses que s'han de millorar.	<i>Speaking</i>	Annex 10.	30'	Cooperatiu: parelles.

<p>3. Per concloure la sessió es farà un petit resum del que hem treballat i es farà l'assignació de recompenses amb la plataforma <i>ClassDojo</i>, segons el treball realitzat a classe, es tindran en compte les habilitats anomenades a l'apartat de recursos de la unitat didàctica. Es farà un retorn per part de el professor de com han treballat les parelles i preparat l'exposició i donarà punts extra de <i>ClassDojo</i> a aquelles parelles que hagin destacat positivament.</p>	-	-	5'	Grup classe
---	---	---	----	-------------


*L'objectiu principal d'aquesta sessió és que els alumnes comprenguin petits àudios que contenen el vocabulari i les estructures gramaticals de la unitat, contestant a unes preguntes.

Sessió 5. Descubrim als malvats. Endevina qui és qui?				
Activitats	Destreses	Annexes		Agrupament
0. En primer lloc, el professor entregarà el full d'activitats de la sessió 5 (annex 11) a tots als alumnes i la projectarà a la pissarra digital. Explicarà la missió encomanada: descobrir la identitat dels malvats per poder salvar als superherois, aconseguir la puntuació màxima del <i>ClassDojo</i> i una sorpresa (<i>hearthcards</i>).	-	Annex 11	5'	Grup classe
<p>Activitat està formada per 3 <i>listenings</i> (annex 12) que descriuen als 3 malvats que apareixen a la història. Hi un total de dos exercicis de <i>listening</i>. Un de nivell més baix que consisteix en unir amb fletxes cada descripció amb una fotografia del personatge que es descriu; i l'altre un vertader o falç. Cada àudio se sentirà 2 vegades per fer cada exercici. Abans de posar-lo donarem un temps als alumnes per a què llegeixin les preguntes (convindria llegir-les en veu alta). Els àudios aniran adreçats a tota l'aula i s'han de realitzar de forma individual en el full corresponent de la sessió 5. Un cop realitzats es corregiran conjuntament amb la classe i aferraran la cara del malvat de <i>Marvel</i> (Annex 10).</p> <p><i>Audios:</i> 1 - https://drive.google.com/file/d/1YAsjVN1lbcplcdjuTP20e3HIhwTFuS0b/view?usp=sharing 2 - https://drive.google.com/file/d/1WWVKKUTCZhV2XviK0oj7rsc6RhQ4F1Em/view?usp=sharing 3 - https://drive.google.com/file/d/1SUvwchf3FaEZI3kh62z1o4ZaAt4IERcH/view?usp=sharing</p>	<i>Listening</i>	Annex 12.	25'	Individual
1. En aquesta activitat els alumnes podran fer un dibuix del seu superheroi o malvat favorit.	-	-	15'	Individual
2. Per concloure la sessió, de demanaran dubtes i es farà el recompte de punts amb el <i>ClassDojo</i> . Durant la classe, s'aniran repartint les targetes de <i>hearthcards</i> (annex 13), en funció del treball que vagin fet els alumnes. Una estratègia per incentivar la motivació.	-	Annex 13.	5'	Grup classe


*L'objectiu principal d'aquesta sessió és que els alumnes aprenguin a treballar en grup de forma cooperativa, apliquin el vocabulari que han après i elaborin un petit text.

Sessió 6. Tornam els poders als superherois				
Activitats	Destreses	Annexes		Agrupament
0. En primer lloc, el professor entregarà el full d'activitats de la sessió 6 (annex 14) a tots als alumnes i la projectarà a la pissarra digital. Explicarà la missió encomanada de la sessió: tornar els els poder als superherois aconseguir la puntuació màxima del <i>ClassDojo</i> i una sorpresa (<i>hearthcards</i>).	-	Annex 14	5'	Grup classe
<p>1. Aquesta activitat està enfocada per a treballar de forma cooperativa en grups de quatre persones. L'objectiu de l'activitat és vestir als superherois de roba casual, utilitzant peces de roba que hem estudiat, i posant els complements que vulguin. A més, han de fer un d'elaborar una breu descripció escrita del que du posat, construint les oracions amb l'estructura gramatical estudiada. El professor demanarà a algun alumne que llegeixi les directrius de la sessió 6.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grup rebrà una targeta de personatge amb una cara de superheroï, distribuïda per loteria. - Haureu de vestir el personatge que els ha tocat amb roba casual. Haureu de dibuixar-la i pintar-la. - Haureu de descriure el que du posat i relacionar-ho amb fletxes. - Haureu de fer un descripció per exposar a classe que contingui aspectes com: qui és ell, què du posat, com és físicament, el poder que té, etc.).Podeu posar més informació sobre ell. - El vostre equip haurà d'exposar el treball a l'aula. L'exposició del treball es farà a la propera sessió. - Emplenar el pla de treball (annex 15.) <p>És molt important recordar als alumnes la importància de treballar bé cooperativament i de parlar amb anglès durant l'elaboració del treball. També, es recordaran les pautes de treball cooperatiu, els rols establerts (annex 16) i s'exposaran els criteris d'avaluació (annex 17).</p> <p>El rol de el professor durant l'activitat serà motivar al grup de treball, resoldre dubtes i guiar als alumnes que ho requereixin. També, es passejarà per l'aula revisant el treball que fa cada grup. Guiarà a aquells grups que no tinguin idees i els costi avançar.</p>	Reading Writing	Annex 15 Annex 16 Annex 17	40'	Treball cooperatiu grup de quatre.
Per concloure la classe, el professor donarà un feedback a cada grup, com han fet feina, quins aspectes haurien de millorar, si s'han distribuït bé les tasques, si s'han aprofitat les capacitats i habilitats de cada un, etc. Es farà el recompte de punts amb el <i>ClassDojo</i> i es donaran punts extra a aquells grups que hagin destacat.	-	-	5'	Grup classe.


*L'objectiu principal d'aquesta sessió és que els alumnes escriguin una descripció d'ells mateixos, amb l'objectiu d'avaluar si els alumnes han assimilat les estructures gramaticals treballades i el vocabulari de la unitat.

Sessió 7. Ens apropem als superherois.				
Activitats	Destreses	Annexes		Agrupament
0. En primer lloc, el professor entregarà el full d'activitats de la sessió 7 (annex 18) a tots als alumnes i la projectarà a la pissarra digital. Explicarà la missió encomanada de la sessió: presentar-nos al superherois amb l'objectiu de que apropar-nos i ens coneguin.	5'		5'	Grup classe
1. En aquesta activitat els alumnes hauran d'escriure individualment una carta al seu superheroi favorit. Hauran d'escriure la carta en un dels fulls de la sessió 7 que el professor els ha entregat. Tenen marcades unes línies per a què sàpiguen com ha de ser la extinció de l'escrit. Per poder fer el text, els alumnes disposen d'un recull de preguntes per a poder guiar la seva redacció. Algunes d'elles són: <i>presentat; dir on vius i a on has nascut; quan d'anys tens; com vas vestit i quines són les peces de roba que més t'agraden, etc.</i> Aquestes seran llegides lentament abans de començar. Se'ls comentarà que no és necessari, posar-les totes. A més, conjuntament es llegirà un exemple, que quedarà projectat a la pissarra amb l'objectiu d'ajudar als alumnes amb més dificultats. Finalment, i pels alumnes que vagin acabant, se'ls comunicarà que poden fer un dibuix, davall del text. També es comentaran els criteris d'avaluació que formaran part de la rúbrica del <i>writing</i> (Annex 19). Abans de que els alumnes comencin amb la redacció, el professor projectarà a la pissarra la graella d'avaluació i es llegirà conjuntament amb la classe, assabentant-nos que han entès que s'avaluarà. El rol de el professor serà guiar als alumnes per a què facin una redacció que inclogui els aspectes treballats. Recordant que poden consultar els apunts i el diccionari, però que aquesta activitat és totalment individual i tindrà un pes a l'avaluació final. Als alumnes amb necessitats tindran les preguntes per a què puguin contestar construint oracions. Abans de fer el dibuix final els alumnes hauran de mostrar la redacció una vegada, per poder reconduir aquells aspectes que estiguin mal expressats o escrits.	<i>Writing</i>	Annex 18 Annex 19	40'	Individual
2. Per acabar la classe, es demanarà si algun alumne vol presentar als companys el seu escrit, el qual prèviament haurà d'estar supervisat per el mestre. El professor farà les observacions pertinents. Es farà el recompte de punts amb el <i>ClassDojo</i> i es donaran punts extra a aquells grups que hagin destacat.	-		10'	Grup classe

*L'objectiu principal d'aquesta sessió es comprovar les habilitats comunicatives orals dels alumnes relacionades amb el tema, realitzant una descripció d'un superheroi.

Sessió 8. Descriuim el nostre superheroi preferit i acabem les feines retardades i repassem.				
Activitats	Destreses	Annexes		Agrupament
1. Per motivar als alumnes comentarem que només queden dues sessions per acabar el treball i que estem apunt de salvar a la tutora. Explicarem el què farem durant la sessió: una petita prova d' <i>speaking</i> , que consistirà en descriure al seu superheroi preferit, amb l'objectiu de veure si saben reproduir les estructures gramaticals practicades i si han adquirit el vocabulari treballat. Recordarem que és molt important que hi hagi silenci durant la sessió i que la resta d'alumnes que no facin la prova han de treballar individualment.	<i>Speaking</i>	-	5	Grup classe
2. <i>Speaking</i> . El professor cridarà als alumnes d'un en un i mostrarà una fotografia, en la pantalla de l'ordinador, dels personatges de Marvel i l'alumne escollirà aquella que vulgui descriure. La durada màxima per alumne serà de 2'. El professor anirà fent preguntes sobre la vestimenta que du, el seu aspecte físic, súper poders (annex 20) , com per exemple: <i>Què du posat?; De quin color és la seva jaqueta?; Quin súper poder té; Què dus posat?; Etc. .</i> <ul style="list-style-type: none"> • Mentre el professor estigui, realitzant l'<i>speaking</i> amb l'alumne, els altres alumnes podran fer diferents tasques: - Recopilar totes les activitats realitzades, és a dir, les fitxes que s'han entregat a cada sessió i ajuntar-les en un dossier que hauran d'entregar i acabar aquelles que no ho estan. I després, connectar-se a la plataforma <i>quizzis</i> per cercar <i>quiz</i> de roba i practicar per la prova final de la sessió 9. 	<i>Writing</i> <i>Reading</i>	Annex 20	45'	Individual
Per concloure la sessió es mostrarà el recompte de puntuació de <i>ClassDojo</i> feta fins aleshores. Els alumne podran veure la recompensa al seu treball, dedicació i participació. Recordar als alumnes que el proper dia es realitzarà un <i>Kahoot</i> i un <i>listening</i> escollit d'entre les diferents descripcions que hem treballat a classe. Informarem als alumnes que per salvar a la tutora, al manco, el 75% de l'alumnat de la classe ha de superar la prova.	-	-	5	Grup classe

*L'objectiu principal d'aquesta sessió és esbrinar els coneixements i la comprensió que han assolit els alumnes durant aquesta unitat didàctica respecte a les estructures gramaticals i el vocabulari estudiat.

Sessió 9. Ens posam a prova. Què hem après?				
Activitats	Destreses	Annexes		Agrupament
<p>Abans de començar la sessió recordarem als alumnes que avui és el darrer dia de la missió rescat i que la prova del <i>Kahoot</i> serà determinant per salvar a la tutora del seu destí. Recordarem als infants que per salvar-la al manco el 75% de l'alumnat de la classe ha de superar la prova.</p> <p>A més, explicarem en detall, les activitats que es realitzaran durant la sessió.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realitzar una prova tipus test amb la plataforma Kahoot. - Un listening sobre el tema. 	-	-	5'	Grup classe
<p>1. Realitzar una prova tipus test amb la plataforma Kahoot: anomenat <i>-How much do I really Know?</i> (Annex 21) . El Kahoot es projectarà a la pissarra digital on els alumnes podran veure el codi del Kahoot per poder accedir-hi. Els alumnes encendran el seu <i>Cromobook</i>, aniran a la pagina de Kahoot i introduiran el codi. Abans de començar el professor recordarà el funcionament del joc, com per exemple; <i>recordeu que teniu 20' per poder contestar a cada un de les preguntes. Algunes d'elles són de resposta múltiple. Únicament hi ha tres opcions de resposta.</i> Les preguntes, són molt semblants a les que es treballaren amb la plataforma <i>quizzis</i> a la sessió 2 i 3, per tant els alumnes estaran familiaritzats amb les preguntes que se'ls plantejarà. Alguns exemples són: <i>What is he wearing?; Are you wearing a mask?; This is a _____ and it is used to decorate your arm; etc.</i></p> <p>Un cop feta aquesta explicació, el professor posarà en marxa el qüestionari i els alumnes podran veure si van encertant o no, ja que passat els 20'veuran projectada la seva puntuació. En tot moment podran veure com van progressant i si van aconseguint superar les preguntes i en quina posició del <i>ranquing</i> de classe estan.</p> <p>El professor per fer l'avaluació rebrà al seu correu un llistat exhaustiu de les preguntes fallides per cada alumne i les no contestades. D'aquesta forma podrà avaluar els continguts de la unitat.</p>	Reading Writing	Annex 21. https://create.kahoot.it/details/how-much-do-i-really-know/96ba6827-f483-4650-9d39-89df3af2cc2a	15'	Individual

<p>2. <i>Listening</i> del tema. (No es presenta l'annex, perquè s'haurà de dissenyar la prova un cop hagem pogut veure quin es el superheroi que ha estat més motivador per l'aula, tot i que als alumnes no se'ls dirà res).</p> <p>En primer lloc, es repartiran als alumnes les preguntes que han de contestar i es demanarà als infants que llegeixen amb atenció les preguntes. Quan hagin acabat començarà la reproducció. L'àudio es reproduirà un total de 3 vegades. Les dues primeres s'escolta l'àudio sencer i la 3^a fent aturades cada dues frases. Les opcions de resposta seran vertader o falç. Es recolliran les fulles per a ser avaluades.</p>	<i>Listening</i>	Es dissenyarà un cop sapiguem el superheroi que més agrada.	25'	Individual
<p>Per concloure la sessió es passarà un qüestionari d'avaluació final, amb l'objectiu de conèixer els ha paraescut la unitat didàctica dissenyada amb una metodologia activa i que fa ús de la gamificació. Ens servirà per saber la seva opinió i millorar la nostra feina. (annex 22)</p> <p>També es recollirà la carpeta d'aprenentatge del tema la qual ha de contenir totes les fotocopies entregades, correctament complimentades.</p>	-	Annex 22-	10'	Grup classe

5 – CONCLUSIONS

En aquest apartat del treball és reflexionarà sobre l'exposat en el TFG i el compliment del objectius marcats. Per tal d'analitzar la seva consecució a continuació es citen els objectius fixats:

Exposar mitjançant una recerca bibliografia què és la gamificació, els seus beneficis, la importància d'incorporar-la a les aules per fer front a les necessitats actuals de l'alumnat i el mercat laboral, i esbrinar com haurien de ser actualment el rol de l'alumnat i professorat.

Dissenyar una proposta didàctica per a l'assignatura d'anglès on s'utilitzin estratègies i tècniques que promoguin un aprenentatge significatiu mitjançant elements gamificadors.

Quant al primer objectiu, en el marc teòric s'ha fet un anàlisi amb aportacions d'autors actuals i especialistes de la matèria que ens permeten tenir una idea clara del concepte de gamificació, dels elements que la formen, els beneficis del seu ús aplicat a l'aula, i un grapat d'estratègies i eines innovadores que podrien utilitzar els mestres per aplicar la gamificació.

Tenint en compte les característiques de l'alumnat actual, analitzades en el treball, la gamificació es presenta com una tècnica molt positiva per a què els alumnes aprenguin de forma significativa, ja què fomenta la seva atenció, implicació i afavoreix un aprenentatge actiu i significatiu a partir del joc. L'alumne és el protagonista del seu propi aprenentatge i està motivat per aprendre mitjançant l'atribució de recompenses o reptes que aconsegueix a mesura que progressa.

En el marc teòric també es reflecteixen les habilitats i competències que demanden les futures professions. Els autors exposen les habilitats bàsiques les quals s'han d'adquirir per afrontar reptes laborals futurs, habilitats com la flexibilitat, el treball en grup, la resolució de problemes i la creativitat que són potenciades per l'aprenentatge actiu i la gamificació.

Per afavorir que els alumnes adquireixin aquestes competències dins l'aula, és fonamental que el professor canviï el seu rol, incentivant als alumnes a aprendre de

forma autònoma i també en grup, potenciant que l'alumne no es centri únicament en encertar les respostes i en no cometre errors. El mestre és un guia, que supervisa i orienta als alumnes durant el procés d'aprenentatge, i és fonamental que dediqui un temps a pensar que necessiten els seus alumnes per aprendre i a dissenyar atractives propostes adaptades als interessos i necessitats dels seus alumnes.

Quant al segon objectiu, s'ha elaborat una unitat didàctica per l'assignatura d'anglès que conté elements gamificadors, com són el *Classdojo*, *Kahoot*, *Quiz*, *Hearthcards*, narracions / missions, vídeo impactant, etc.; que fomenten l'aprenentatge actiu. S'ha dissenyat una proposta que ha tingut en compte com a punt de partida els interessos dels alumnes, i una temàtica actual com són els personatges de les pel·lícules de *Marvel*, afavorint la motivació dels alumnes des del començament. Tota la unitat gira entorn a aconseguir un repte que es veurà recompensat a mesura que es realitzen les activitats proposades, adquirint els alumnes els continguts plantejats quasi sense adonar-se'n.

Atès l'anteriorment exposat, es donen per aconseguits els objectius que marquen aquest treball final de grau.

6 - BIBLIOGRAFIA

- Molina Álvarez, J, Ortiz Colón. A, i Agreda, M. (2017). Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación Primaria. En RuizPalmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). Innovación docente y uso de las TIC en educación. Málaga: UMA Editorial. Recuperat el 18 de febrer de 2019 de:
http://www.enriquesanchezrivas.es/congresotic/archivos/Form_Compert_metodos/Ortiz_Otros_2.pdf
- Gallego F., Molina, R i Llorens, R. (2014). Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. 14-02-2019, de JENUI. XX Jornadas sobre la enseñanza universitaria de la informática. Universidad de Oviedo. Recuperat el 27 de febrer de 2019 de:
[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(ddefinicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(ddefinicio%CC%81n).pdf)
- Díaz, C. (2017). La gamificación en una Unidad Didáctica como herramienta para que la Historia resulte atractiva. Universidad de Valladolid. Recuperat el 14 de febrer de 2019 de:
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/29536>
- Prósperi, C., Sabarots, G i Villa, M. (2017). Uso de la gamificación para el logro de una gestión empresarial integrada. *Perspectivas de las Ciencias Económicas y Jurídicas*, 6(2). Recuperat el 16 de febrer de 2019 de:
<https://cerac.unlpam.edu.ar/index.php/perspectivas/article/view/1666>
- Cejas Herencia, M. Á. (2015). *Uso de la gamificación para la obtención de competencias matemáticas en 3er curso de Educación Primaria. Propuesta de intervención en el centro público Bolivia de Madrid en el curso 2015-2016*. Recuperat el 25 de febrer de 2019 de:
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/3410>
- López Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la educación en Extremadura*, ISSN: 1989-9041, 19. Recuperat el 25 de febrer de 2019 de:
<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

- Alejaldre Biel, L. i García Jiménez, A. (2009). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. 17-02-2019, de Mahidol University International College y Sichuan International Studies University, College of International Education. Recuperat el 22 d'abril de 2019 de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- Decreto 32/2014, de 18 de julio, por el cual se establece el currículum de educación primaria en las Islas Baleares (BOIB núm. 97 de 19 de julio de 2014). Recuperat el 23 d'abril de 2019 de: http://weib.caib.es/Normativa/Curriculum_IB/versio_consolidada/Versio_consolidada_Decret_322014_primaria.pdf
- Anexos del Decreto 32/2014, de 18 de julio, por el cual se establece el currículum de educación primaria en las Islas Baleares. Currículo inglés. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: http://weib.caib.es/Normativa/Curriculum_IB/primaria_lomce/curriculum_primera_llengua_estrangera_angles.pdf
- Larrenua Vegara, R. (2014). La motivación en el proceso de enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras . 22/04/2019, de Universitat de les Illes Balears . Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: http://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/145393/Larrenua_Vegara_Roberto.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Escalera-Chávez, M., García-Santillán, A i Santana Villega, J. (2016). Variables que influyen sobre el aprendizaje del inglés como segunda lengua. 23/04/2019, de Universidad Autónoma de San Luis Potosí SLP-México. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de : <https://core.ac.uk/download/pdf/83007833.pdf>
- González Galán, F. (2016). Aplicaciones para gamificar tu aula. Aula de innovación educativa, ISSN 1131-995X, N° 256, 2016, 63. Recuperat el 26 d'abril de 2019 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5750141>
- Variables psicológicas implicadas en el aprendizaje: El Sentido del aprendizaje [diapositivas de PowerPoint]. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de:

<https://slideplayer.es/slide/3540687/>

- Lázaro, C. (2019). *Motivación y Aprendizaje*. 27/04/2019, Edelvives. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de:
<https://www.edelvives.com/es/Noticias/d/motivacion-aprendizaje>
- Núñez, J . (2009). Motivación, aprendizaje y rendimiento académico1. *Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia*. Braga: Universidade do Minho 26/04/2019. ISBN- 978-972-8746-71-1. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de:
<http://www.educacion.udc.es/grupos/gipdae/documentos/congreso/Xcongreso/pdfs/cc/cc3.pdf>
- Villamarín, F i Limonero, J . (2016). La motivació. 25/04/2018, de Ed. UOC. Pàg 37. Recuperat el 27 d'abril de 2019 de:
<http://www.xtec.cat/~ilopez15/materials/ambitpedagogic/motivacio/lamotivacio.pdf>
- Silberman, M. (2006). *Aprendizaje Activo: 101 estrategias para enseñar cualquier tem .(A. Oklander, Trans.)*. Ed. Troquel. Buenos Aires. (Treball original publicat 1998). Recuperat el 8 de juny de 2019 de:
<https://josedominguezblog.files.wordpress.com/2015/06/aprendazaje-activo-101-estrategias-para-ensenar-1.pdf>
- Brenson, G (1996). *Constructivismo Criollo: una metodología facilitadora de la educación holista*. Coloquio Latino Americano de Enfoque Sistémico. Santafé de Bogotá, Colombia. Recuperat el 9 de juny de 2019 de:
<http://www.amauta-international.com/CONSTRUCTIVISMO%20CRIOLLO.pdf>
- Sierra Gómez, H. (2013). El aprendizaje activo como mejora de las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje. Universidad de Navarra. Recuperat el 9 de juny de 2019 de:
<https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/9834/TFM%20HELENA%20SIERRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Salemi, K. (2007). Defensa del aprendizaje activo mediante un ejemplo. *Revista Asturiana de Economía*. Rae N° 38. Recuperat el 5 de juny de 2019 de:
http://www.revistaasturianadeeconomia.org/raepdf/38/39_54SALEMI.pdf
- Universidad de ICESI (2017). *PEI: Aprendizaje activo*. Colombia. Imprés i fet a la Universidad ICESI. Recuperat el 9 de juny de 2019 de:
<https://www.icesi.edu.co/contenido/pdfs/pei/PEI-Aprendizaje-Activo.pdf>
- Cabellero, A. (2018, Abril). Llega la cuarta revolución industrial. *Impulso digital*. Recuperat el 9 de juny de 2019 de:
<http://www.impulsodigital.elmundo.es/economia-digital/llega-la-cuarta-revolucion-industrial>
- World Economic Forum. Committed to improving the stage of the world .(2018). *The future Jobs Report*. Cologny/Geneva Switzerland. ISBN 978-1-944835-18-7. Recuperat el 4 de juny de 2019 de:
http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2018.pdf
- Uriol, R. (2018). Educar en el presente con habilidades de futuro es el reto del vertiginoso mundo laboral. *El debate de hoy*. Recuperat el 9 de maig de 2019 de:
<https://eldebatedehoy.es/educacion/habilidades-educacion/>
- DeLoatch, P. (2015, Octubre 14). 10 Ways to Bring Active Learning To Your Classroom. Search results for "learning in classroom". *Edudemic*. Recuperat el 27 de maig de 2019 de:
<http://www.edudemic.com/?s=learning+in+classroom>
- Neira Valladares, M. E. (2008). El rol del alumno en el contexto educativo de la actual Sociedad Postmoderna (p.2). *Monografias.com*. Recuperat el 28 de maig de 2019 de:
<https://www.monografias.com/trabajos63/rol-alumno-posmodernidad/rol-alumno-posmodernidad2.shtml>
- Slattery, P. (1995). A Postmodern Vision of Time and Learning: A Response to the National Education Commission Report Prisoners of Time. *Harvard Educational Review Vol.65 No.4*. Recuperat el 5 de juny de 2019 de:

<https://pdfs.semanticscholar.org/67c2/fd30ef7a5bcc9a80a03168f8ac74a7daaaa3.pdf>

- Rodríguez, F. i Tourón, J. *Gamificación. Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula.* (2015). Barcelona: Edificio Oceano S.L.U. Recuperat el 5 de juny de 2019 de:
<http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf>
- Lateralía (2016). *Beneficios de incorporar la gamificación al aula.* (2016). Recuperat el 5 de juny de 2019 de:
<https://lateralia.es/beneficios-de-incorporar-la-gamificacion-al-aula/>
- Fernandez, J. (n.d.). Qué es un escape room y cómo integrarlo en el aula [Publicació en un blog]. Recuperat el 5 de juny de 2019 de:
<https://escueladeexperiencias.com/escape-room-integrarlo-aula/>
- Viñals Blanco, A. i Cuenca Amigo, J. (2016). El rol del docente en la era digital. (2016). *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30, 103–114. Recuperat el 6 de juny de 2019 de:
<http://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf>
- Marquès Graells, P. (2011, 7 agosto). Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación [Publicació en un blog]. Recuperat 6 de juny de 2019 de:
<http://peremarques.net/docentes.htm>
- El Futuro Es Apasionante. (2015, Diciembre 16). *¿Qué educación necesitan nuestros hijos para afrontar el futuro? Responde Tony Wagner* [Arxiu de vídeo]. Recuperat 6 de juny 12 junio, 2019 de:
https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=wGMqGnWqO8k
- Harrison, C. i Killion, J. (2007). Leading Professional Learning: Building Capacity Through Teacher Leaders. *Ten Roles for Teacher Leaders*. Recuperat 6 de juny de 2019 de:
https://pdo.ascd.org/LMSCourses/PD13OC010M/media/Leading_Prof_Learning_M2_Reading1.pdf

- Salcedo Iglesias, F. E. (2012, 20 julio). Papel del profesor en la enseñanza de estrategias de aprendizaje. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 2012 (3), 17–28. Recuperat 6 de juny de 2019:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4230098>

7 – ANNEXES

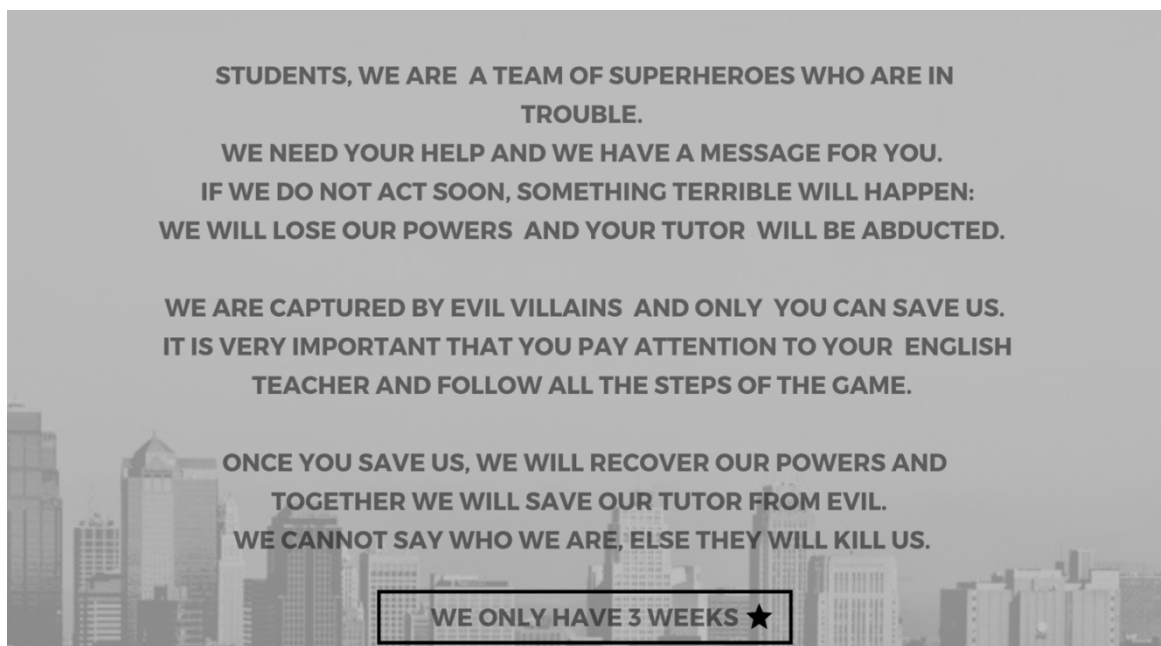
Annex 1. Vídeo impactant: missió rescat.

<https://youtu.be/CwclojBVhQo>



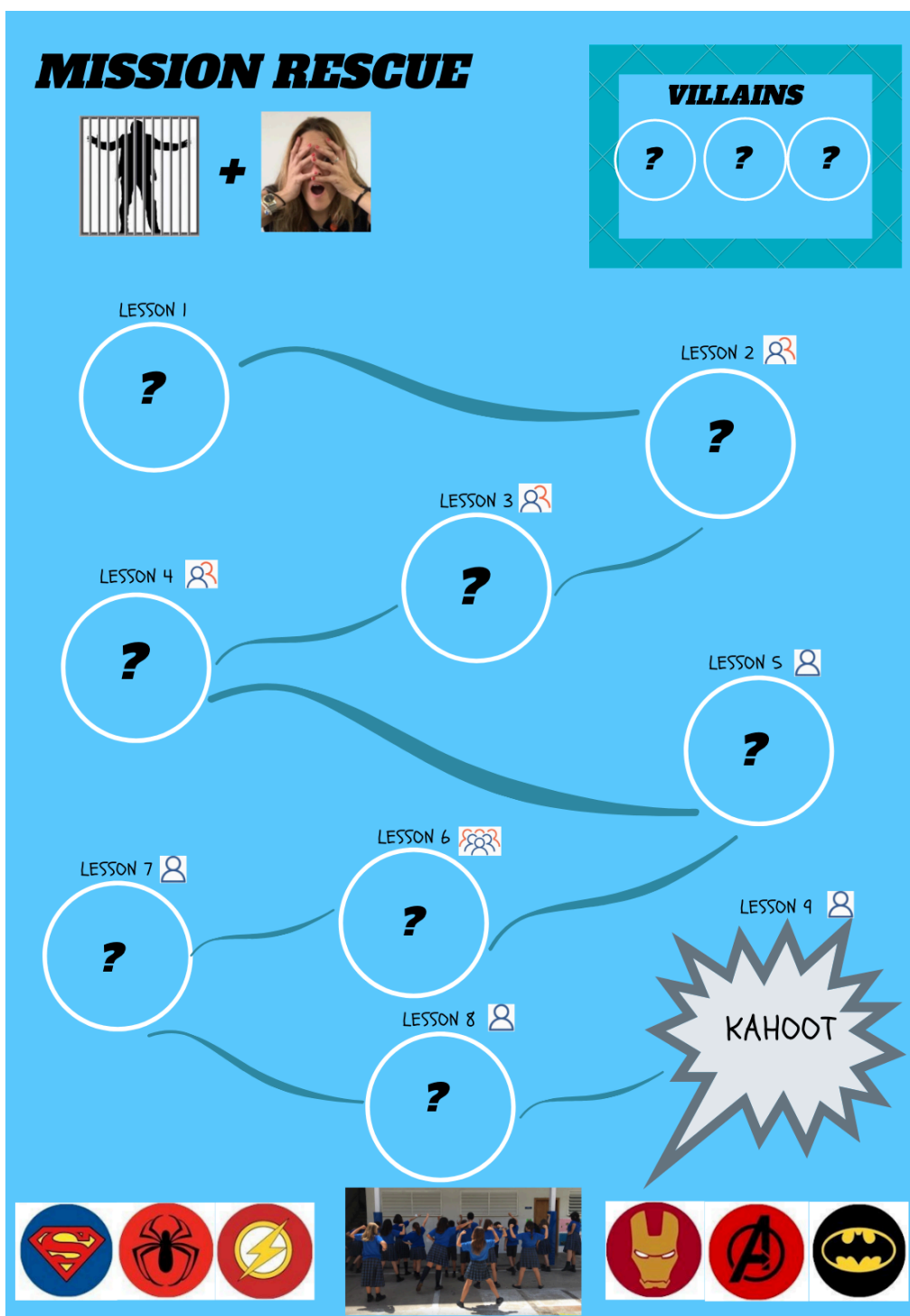
Annex 2. Carta

https://www.canva.com/folder/VF:ALL_DESIGNNS



Annex 3. Mapa seqüència d'activitats.

https://www.canva.com/folder/VF:ALL_DESIGNNS



Annex 4. Mapa de les recompenses.

<https://www.canva.com/design/DADbnnIMS2w/TzjBVCn-k7QFWWdAIjkgGg/edit>



Annex 5. Habilidadats ClassDojo

Edit Clase de Señorita Salva



Clase

Estudiantes

Padres





Habilidades

Profesores

Positivo

Necesita trabajo

Importar desde ▾

 Motivation	 Concentration and attention	 Creativity	 Individual work, couples or in
 Participation	 Añadir habilidad		

<p style="text-align: center;">Session 2: What do we know and what will we learn? Practice?</p>
--

Vocabulary, expressions and structures that are included in the unit and already know.

❖ **Previous vocabulary:**

- Physical description of people
- Body parts
- Colours
- Weather
- Universe (planet, galaxy, world, ...)
- Adjectives to describe.
- Clothes: shoes, trousers, dress, skirt, socks, boots...

❖ **Grammatical structures (affirmative, negative and interrogatives)**

Verbs:

- Have got
- To be (present simple)
- Common verbs (present simple and continuous)
- Can.

Unit content

Vocabulary:

- Clothing items:

Mask, belt, cape, superhero costume, leggings, coat, shorts, jeans, sandals, lab coat, t-shirt, gloves, hat, high-heeled shoes, high-heeled, boots, trainers, bracelets, jacket, tracksuit, vest.

- Extra vocabulary:

hammer, shield, spaceship, scar, spy, claw, brave, joke, iron, sharpened

Verbs: to run, to climb, to fly, to fight, to steal, to kill, to travel, to throw.

Grammatical structures:

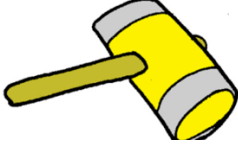

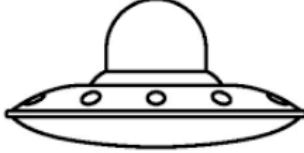

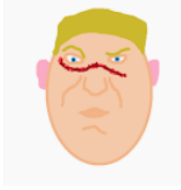











- What are you wearing?
- Is he wearing ...? Yes, he / she / it is not.
- What's he / she / wearing? She is wearing ...
- This is my favourite ...
- These are my favourite ...
- What is this? It is a
- Is the hat a garment? Yes, it is.
- This is a _____ and it is used to cover the head in winter.

Exercise for content work:

1. Flashcards clothes. Let's review all the clothing flashcards that we will see in the subject.

			
MASK	BELT	CAPE	SUPERHERO COSTUME
			
LEGGINS	COAT	SHORTS	JEANS
			
BRACELETS	JACKET	TRACKSUIT	VEST
			
SANDALS	LAB COAT	T-SHIRT	GLOVES
			
HAT	HIGH-HEELED SHOES	HIGH-HEELED BOOTS	TRAINERS

Extra vocabulary:

			
HAMMER	SHIELD	SPACESHIP	CLAW
			
SCAR	IRON	SHARPENED	SWORD
			
TO RUN	TO CLIMB	TO FLY	TO FIGHT
			
TO STEAL	TO TRAVEL	TO THROW	TO KILL

2. Read this description and answer the questions, consulting the notes and the reading.

Character: Superman

Superman, the last survivor of Krypton, is undoubtedly one of the most powerful superheroes ever created. Among its powers are super strength, invulnerability, the ability to fly, heat vision, icy breath ...Superman is a superhero who protects the world from evil, he doesn't like evil people. He is tall man, is very strong and has big muscles. He always wears a blue and red suit. He's wearing a blue suit, red underpants with a narrow yellow belt, red high boots and a red cloak over his shoulders. On the chest his suit displays a shield with a capital S from Superman.



- **What is he wearing?** _____

- **Is he wearing a mask?** _____
- **Is he wearing a uniform?** _____
- **Which are his powers?** _____

- **Is he your favourite superhero? Why?** _____

- **Where is he from?** _____

PRACTICE

- 1. We practice the content with the platform quizzes in pairs. You should record the number of mistakes on the platform in the registration table hung at the classroom desk. You will find the link to enter the quizzes in your mail.**

Rules of the game:


- Each quiz can be taken up to 3 times.
- Quiz will be taken as pairs, reading each 1 question and the other answering.
- After each round the score shall be taken in the registration table available in the classroom desk, as the one shown below.

1. <https://quizizz.com/admin/quiz/5d023b4fbd9b1f001ab09adb/clothes-vocabulary>
- 2 <https://quizizz.com/admin/quiz/5d023845bd9b1f001ab09060/clothes-4-primary>
3. <https://quizizz.com/admin/quiz/5d023d95bd9b1f001ab0a5d4/clothes2>

Registration table

N° Couples	Students	1r quizz (20 questions)			2n quizz (15 questions)			3r quizz (20 questions)		
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										

2. Write the name of the clothing pieces looking without looking at the notes.
 Swap with your partner the sheet I with a different color corrects the errors

Session 3. We continue practicing and get to know songs of superheroes.

1. Continue with quiz and continue practicing structures and vocabulary.
2. *Homework: You will receive by email the quizzes done earlier in class for you to practice.*

Afterwards, there will be one last quiz as a session test, that will be sent by email for you to fill out and submit back. Remember it is individual and you will only have an attempt. Good Luck!

3. Listen to a superhero song and fill the gaps.

Steps:

- Listen carefully to the song and try to understand what it says.
- Once you have the lyrics to read try understand the content with a classmate.
- Fill the gaps in pairs.
- Give it filled to the teacher.

Let's Be Superheroes

Author: Bounce Patrol

Let's be super heroes so we can save the day
Wherever there is trouble, we're on our way
Let's be super heroes so we can save the world
With our super powers, we're super boys and super girls,
We're super heroes!

Let's be super heroes so we can save the day
Wherever there is trouble, we're on our way
Let's be super heroes so we can save the world
With our super powers, we're super boys and super girls,
We're super heroes YAY!

Fly (fly!) like Superman, soaring through the clouds
Or stomp (stomp!) like The Hulk with a roar that's super loud (roar!)
Can you lasso like Wonderwoman with her lasso of truth
Or blast of like Iron Man in his red and yellow suit

Let's be super heroes so we can save the day
Wherever there is trouble, we're on our way
Let's be super heroes so we can save the world
With our super powers, we're super boys and super girls,
We're super heroes YAY!

Let's run (run!) like The Flash, at a million miles an hour
Or climb (climb!) like Spiderman up a hundred story tower
Can you sneak like Catwoman, who doesn't make a peep
Or glide (Glide!) like Batman, above the city streets

Let's be super heroes so we can save the day
Wherever there is trouble, we're on our way
Let's be super heroes so we can save the world
With our super powers, we're super boys and super girls,
We're super heroes YAY!

I find a super cape made from a bed sheet
Put a mask over my eyes, big boots on my feet
Some socks for gloves, and my Mum's big belt
I'm a super hero now !!! HEY!!

We're superheroes!

Let's be super heroes so we can save the day
Wherever there is trouble, we're on our way
Let's be super heroes so we can save the world
With our super powers, we're super boys and super girls,

We're super heroes YAY!

We're super heroes YAY!

We're super heroes YAY!

We're super heroes YAY!

Let's Be Superheroes

Author: Bounce Patrol

Place these words where appropriate

yellow, Catwoman, boots, fly, mascara hero, save, red, powers, socks, run,
gloves, belt, troubles , climb

Let's be super _____ so we can save the day
Wherever there is _____, we're on our way
Let's be super heroes so we can _____ the world
With our super _____, we're super boys and super girls,
We're super heroes!

_____ like Superman, soaring through the clouds
Or stomp (stomp) like The Hulk with a roar that's super loud (roar!)
Can you lasso like Wonderwoman with her lasso of truth
Or blast of like Iron Man in his _____ and _____ suit

Let's _____ like The Flash, at a million miles an hour
Or _____ like Spiderman up a hundred story tower
Can you sneak like _____ who doesn't make a peep
Or glide (glide!) like Batman, above the city streets

I find a super cape made from a bed sheet
Put a _____ over my eyes, big _____ on my feet
Some _____ for _____, and my Mum's big _____
I'm a super hero now !!! HEY!!

We're super heroes YAY!

We're super heroes YAY!

We're super heroes YAY!

Session 4: Guess who are superheroes and villains.

Couple A.

**You can check the notes, there should be no spelling mistakes.*

- 1. Read these descriptions and discover which superheroes will help us achieve the mission.**

Guideline:

- In pairs, read the descriptions (2) as many times as necessary and look up the words in the dictionary that you do not understand.
- After, answer the questions. So we'll guess who.

Exercise 1.

First reading:

He was born in the North American continent and lives in the city of New York. He is a surgeon who worries about saving lives, although sometimes he is a bit selfish.

He is a tall man with black hair. He is wearing a long blue coat with a red cape with a high collar. He is wearing a large grey belt and a golden eye-shaped pendant. Its superpowers are: you can control time and create doors to access other places.

Answer these questions from each character:

- Where is he/ she from? _____
- Where is he/ she living? _____
- What is he/ she looking like? _____

- What is he/ she wearing? _____

- Is he/she wearing a uniform? _____

- Which are his superpowers? _____

- Is he/ she your favourite superhero? Why? _____

WHO IS HE/ SHE?

Second reading:

Its planet of origin is Earth and it lives in New York. His real name is Steve Rogers. He is a very brave, intelligent man and has a big heart. He is tall, has blond hair, his eyes are blue and he is very strong. He is very lucky because he remains young forever. He is wearing a suit with the colours of the American flag, high brown boots and a blue helmet to hide his true identity, and blue gloves. Its superpowers are: it has super strength, speed and uses a shield to attack and protect itself.

Answer these questions from each character:

- Where is he/ she from? _____
- Where is he/ she living? _____
- What is he/ she looking like? _____

- What is he/ she wearing? _____

- Is he/she wearing a uniform? _____

- Which are his superpowers? _____

- Is he/ she your favourite superhero? Why? _____

WHO IS HE/ SHE? _____

Annex 9. Quatre models activitat descripcions *reading*

Descriptions

Couple 1:

DR STRANGE

He was born in the North American continent and lives in the city of New York. He is a surgeon who worries about saving lives, although sometimes he is a bit selfish.

He is a tall man with black hair. He is wearing a long blue coat with a red cape with a high collar. He is also wearing a large gray belt and a golden eye-shaped pendant. His superpowers are time control and space traveling by creating doors to other places.

CAPTAIN AMERICA

Its planet of origin is the Earth and he lives in New York. His real name is Steve Rogers. He is a very brave, intelligent man and he has a big heart. He is tall, has blond hair, his eyes are blue and he is very strong. He is very lucky because he remains young forever. He is wearing a suit with the colors of the American flag, high brown boots, blue gloves and a blue helmet to hide his true identity. His superpowers are super strength, super speed and the super shield that he uses to attack and protect itself.

Couple 2.

CAPTAIN MARVEL

She was born in the USA in the city of NY and lives in a military base. She is an aircraft pilot. She is thin and blonde, with green eyes and long hair. She is wearing a red and blue suit, with red boots and blue gloves. Her superpowers are fly, travel to other planets, super strength and thunderbolt launching.

HOMBRE DE HIERRO

His name is Tony Stark and he is a very modern superhero who lives and was born in New York City. He is a very brave and teasing man. He is a very rich man and very smart. He is wearing a yellow and red robotic suit, with a very large light in the center

of his chest. He is also wearing red boots and gloves. His superpowers are fly and thunderbolt firing.

Couple 3:

THOR.

He was born on a planet called Asghard, his father is God Odin and he resides on earth and travels a lot. He is a very brave, fair and loyal man. He is blond, has long hair, is very handsome and very strong. He is wearing a silver helmet that has small wings attached. He is also wearing a red cape, iron armor, black or red boots, and a black belt. His superpowers are super strength, fly and a magic hammer that throws thunderbolts.

SPIDERMAN

He was born in New York in the district of Queens. He is a teenager and his real name is Peter Parker. He is a young man who combines his studies with his work as a photographer in the Daily Bugle newspaper. He is wearing a red and blue full-body suit, with a mask of the same colors in the shape of a spider with painted white eyes. On the chest, the suit has an image of a black spider. He was stung by a spider and he got the powers of that animal, such as climbing the walls and throwing spider webs, as well as super strength and agility.

Couple 4:

GAMORA

She is an alien that was born on a distant planet of the universe and lives in a spaceship. She is a serious, sad and very intelligent woman. His skin is green, he has scars on his face, his eyes are brown and his hair can change color. He is wearing a black leather vest, a black belt also in black, black heeled boots and a dark brown jacket with a cape. His superpowers are her very sharp super sword, fight very well and pilot ships.



BLACK WIDOW:

She was born in Russia but now she lives in New York. She is a serious, brave and beautiful woman. She has red short hair. She is a secret spy and helps build a better world. She is wearing a very narrow black leather suit. Also, it has some golden bracelets and a golden belt. Her superpowers are fighting very well and super agility.

Annex 10. Cares superherois

Session 4: Guess who are superheroes and villains.

Characters to paste on the poster "rescue mission" once they have guessed the characters.

Superhero		
		
		
		
Villains		
		

Session 5: Guess who are superheroes and villains.

**You can check the notes, there should be no spelling mistakes.*

2. Listen to the different audios and answer the questions. So we'll guess who are the villains we should win.
3. Draw your favourite superhero or villain.
4. Pictures face of characters to paste on the poster "rescue mission" once they have guessed the characters.

Practice

1. Match the pictures to their description (use arrows).

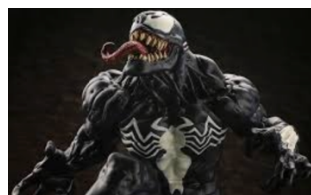
LISTENING 1



LISTENING 2



LISTENING 3



2. Are the sentences True or False?

LISTENING 1

1. It is tall and very strong. It has a white spider on the chest. **True / False**
2. It eats animals and has no force. **True / False**

WHO IS HE/ SHE?

LISTENING 2

3. He is a very good man who helps people. **True / False**
4. He is wearing a golden and black armour. **True / False**

WHO IS HE/ SHE?

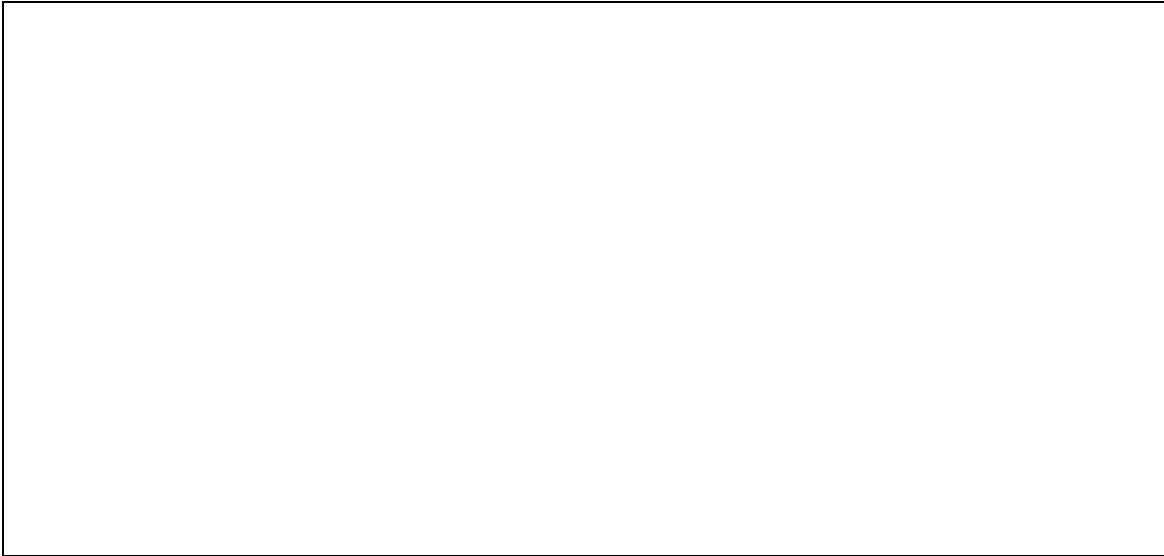
LISTENING 3

5. He is wearing yellow glasses, a lab coat and a green shirt and jeans. **True/False**
6. He has got 6 arms. **True / False**

WHO IS HE/ SHE?

Exercise 3

Draw your favourite superhero or villain.



Annex 12. *Listenings*

1 -

<https://drive.google.com/file/d/1YAsjVN1lbcplcdjuTP20e3HIhwTFuS0b/view?usp=sharing>

2 -

<https://drive.google.com/file/d/1WWVKKUTCZhV2XviK0oj7rsc6RhQ4F1Em/view?usp=sharing>

3 -

<https://drive.google.com/file/d/1SUvwchf3FaEZ13kh62z1o4ZaAt4IERcH/view?usp=sharing>

Annex 13. Exemples de *hearthcards*



Session 6: We turn the powers to the superhero

1. Each group will have to dress the characters with usual clothes, using the clothes we have studied in class. Then you have to make a description of what they are wearing.

Guidelines:

- Each group will receive a character card with a face of a superhero, distributed by lottery.
- Dress the character with clothes. You can paint the clothes.
- With arrows you have to write what you are dressing them up.
- Make a description of the character.
- Fill in the work plan.

2. Guidelines for description.

- Describe the superhero: who he /she is, what is he wearing, how physically he and if you know his power. You can put more information that you know about him.

Character: _____



Describe the superhero

WORK TEAM PLAN

DATE:		Logo
UNIT:		
TEAM NAME:		

TEAM OBJECTIVES

- ALL AND ALL WE LEARN
- WE HELP YOU (*receive and offer help*)
- WE RECORD OUR FUNCTIONS AT ALL TIMES

WHAT SHALL WE DO?

1. _____

2. _____

3. _____

WHO WILL DO WHAT?

1. _____







2. _____

3. _____





4. _____

5. _____

How did we do it? SELF EVALUATION

<p>ALL WE LEARN</p>	<p>- We have worked all team members to achieve the task</p>	<p>Tots</p>	<p>2 o 3</p>	<p>1 o cap</p>
				
<p>WE HELP YOU (we receive and offer help)</p>	<p>- We have helped our colleagues whenever they need it, without doing the work, giving clues. - We have been able to receive help when we need it.</p>	<p>Tots</p>	<p>2 o 3</p>	<p>1 o cap</p>
				





Annex 16. Rols establerts

SPOKESMAN AND MATERIAL	SECRETARY
 <ul style="list-style-type: none"> ❖ I EXPLAIN THE IDEAS TO THE GROUP. ❖ I ASK QUESTIONS TO MY TEACHER. ❖ CAST AND PICK UP THE MATERIAL. 	 <ul style="list-style-type: none"> ❖ LISTEN TO EVERYONE AND EVERYONE. ❖ I WRITE EVERYTHING AGREED. ❖ I WRITE WITH GOOD LYRICS.
COORDINATOR	SUPERVISOR
 <ul style="list-style-type: none"> ❖ I REMEMBER THE TEAMS GOAL. ❖ I FOUND THAT WE ALL KNOW WHAT TO DO. ❖ I SAW THAT ALL THE WORK WAS DONE. 	 <ul style="list-style-type: none"> ❖ I KEEP WATCH OVER THE GROUPS PITCH. ❖ I CONTROL THE TIME. ❖ I WATCH EVERYONE PARTICIPATE.

Annex 17. Criteris d'avaluació

COOPERATIVE WORK
 Session 6. We turn the powers to the superhero

TEACHER EVALUATION RUBRIC

	 10	 7.5	 5	 2.5
1. Have they achieved the goal / mission?				
2. All the members of the group have worked				
3. Motivation				
4. Everyone has done their homework				
5. Have completed a completed work plan and poster				
6. Exhibition				
7. Writing: vocabulary, appropriate expressions				

Session 7: We introduce ourselves to the superheroes.

1. Write a letter to your favorite superhero.

Guidelines: answering these questions will help you:

- What are you wearing?
- How do you name them?
- Where have you been born?
- How old are you?
- How did you dress?
- What's the weather like?
- What is your favorite color?

Project an example on the digital board or read it

Palma, May 31, 2019 Dear Captain America;

My name is Elena and I am 33 years old. I was born in Mallorca and I live in Palma. My favorite color is yellow and black, but today I am dressed in blue and gray. I wear a blue T-shirt, a gray sport trousers and some green shoes. I think we can save our tutor because you are very strong and we are very intelligent. In Majorca it's very hot, when you come here come with summer clothes.

LETTER TO MY FAVORITE SUPERHEROE

Signature:

Annex 19. Rúbrica avaluació sessió 7.

Session 6: We introduce ourselves to the superheroes.

TEACHER EVALUATION RUBRIC

STUDENT	<u>Content:</u> the theme and the central idea is presented clearly.	<u>Organization:</u> sentences and paragraphs present clear ideas and logical sequence	<u>Vocabulary and grammar:</u> appropriate use of vocabulary and grammar rules.	<u>Presentation:</u> clean and proper letter.	<u>Spelling:</u> the writing of the words is correct.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					

Scale:



10



7.5







5



2.5

Annex 20. Rúbrica avaluació *speaking*.

Rúbrica per avaluar el SPEAKING				
	 10	 7.5	 5	 2.5
Pronunciació	Pronuncia correctament totes les paraules.	Pronuncia correctament la majoria de paraules.	Pronuncia únicament una o dues paraules correctament.	No pronuncia correctament ninguna paraula.
Estructura gramatical	Respon amb frases completes i correctes.	Respon amb frases completes, encara que omet qualche element.	respon amb frases incompletes encara que es pot entendre el missatge a transmetre.	Respon amb monosíl·labs y no sempre.
Temps	Respon en el temps donat.			No respon en el temps donat.
Comprensió	contesta coherent totes les preguntes.	Contesta coherentment a la majoria de preguntes.	Contesta alguna pregunta amb coherència, però confon la majoria de respostes.	

Font : <http://mariagarcialapresen.blogspot.com/2017/11/rubrica-para-evaluar-speaking.html>

Annex 21. Què sé realment?- Kahoot.

<https://create.kahoot.it/details/how-much-do-i-really-know/96ba6827-f483-4650-9d39-89df3af2cc2a>

Annex 22. Avaluació de la proposta didàctica per part dels alumnes.

Avaluació de la proposta didàctica per part dels alumnes.		
	SÍ	NO
T'ha agradat el tema de la unitat didàctica?		
Creus que has après més?		
T'ha agradat treballar sense llibre?		
Creus que recordaràs més els continguts treballats?		
Que creus que es podria millorar?		