



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional

“¿Cómo se llama el juego?” El uso de la gamificación y las TIC como fuente de motivación para aprender gramática y vocabulario en el aula de inglés.

“What’s the name of the game?” The use of gamification and ICT as a source of motivation to learn grammar and vocabulary in the English Language classroom.

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autora: Celia Covadonga Conejero García

Tutora: Raquel Serrano González

Junio 2021

ÍNDICE

RESUMEN	1
INTRODUCCIÓN	2
PRIMERA PARTE	4
MEMORIA	4
1. Reflexión sobre la formación recibida	4
2. Reflexión sobre las prácticas profesionales realizadas	6
SEGUNDA PARTE	8
LONG-TERM PLAN FOR YEAR 4 OF CSE	8
1. Introduction and context	8
2. Subject contribution to the achievement of key competences	9
3. Objectives	10
3.1. Compulsory Secondary Education objectives	10
3.2. Objectives of the Foreign Language area in CSE	12
4. Content distribution	14
5. Sequencing	16
6. Methodology	17
7. Teaching Units	20
8. Materials and didactic resources	35
9. Assessment	35
9.1. Assessment tools and procedures	35
9.2. Assessment criteria	35
9.3. Marking criteria	36
10. Resit and reinforcement activities	36
11. Attention to diversity	37
12. Evaluation of the long-term plan and the teaching practice	38

PROYECTO DE INNOVACIÓN	39
1. Introducción	39
2. Diagnóstico inicial	39
2.1. Definición del problema	39
2.2. Diagnóstico previo	39
2.3. Descripción del contexto en el que se realiza la innovación y nivel de actuación	40
3. Justificación y objetivos de la innovación docente	41
3.1. Justificación de la innovación docente	41
3.2. Objetivos	42
4. Marco teórico de referencia	43
5. Desarrollo de la innovación	45
6. Recursos y agentes implicados	48
6.1. Agentes implicados	48
6.2. Recursos	48
7. Atención a la diversidad	49
8. Evaluación, seguimiento y continuidad del proyecto	50
8.1. Evaluación, seguimiento y continuidad del proyecto en base a la programación	50
8.2. Evaluación, seguimiento y continuidad del proyecto en base a su puesta en práctica en el IES	50
CONCLUSIONES	58
BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	59
ANEXOS	61
1. APPENDIX I: DEVELOPMENT OF A TEACHING UNIT	62
2. APPENDIX II: END-OF-TERM TEST	72
3. APPENDIX III: STUDENT'S TEACHING PRACTICE AND LONG-TERM PLAN EVALUATION SURVEY	80

RESUMEN

Este trabajo sirve como cierre al Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional, cursado en la Universidad de Oviedo durante el año académico 2020-2021. El TFM se divide en dos partes. En la primera se recoge una reflexión sobre la experiencia vivida durante el periodo de prácticas y sobre la aportación teórico-práctica de todas las materias impartidas en el máster y su aplicación en un contexto educativo real. La segunda parte consta de una programación docente para la asignatura de Lengua Extranjera: Inglés, creada para el nivel de 4º de ESO. Esta propuesta también incorpora un proyecto de innovación, que busca dar respuesta a una de las principales dificultades en el aprendizaje del inglés que se observaron durante el periodo de prácticas: la falta de motivación y de interés generalizada que existe entre el alumnado de los centros de secundaria a la hora de aprender, estudiar y repasar vocabulario y gramática. Dicha problemática se abordará fomentando el uso de la gamificación a través de las TIC.

ABSTRACT

This paper marks the end of the Master's Degree in Teacher Training in Secondary and Upper Secondary Education and Vocational Training, which I studied at the University of Oviedo during the 2020-2021 academic year. The Master's Dissertation is divided into two parts. The former provides a reflection on my internship and presents an overview on the theoretical and practical contributions of the courses taught in the Master's Degree and their implementation during my training in a real context. The second part consists in a long-term plan for the subject English as a Foreign Language, aimed at year 4 of Compulsory Secondary Education. This proposal also incorporates an innovation project, which seeks to address one of the main difficulties in the learning of English that I observed during my internship: the widespread lack of motivation and interest existing among the students when it comes to learning, studying and reviewing vocabulary and grammar. This problem will be tackled by fostering the use of gamification through ICT.

INTRODUCCIÓN

En este Trabajo Fin de Máster confluyen todos los contenidos teóricos y prácticos adquiridos a lo largo de un año de formación docente. El trabajo se divide en tres partes. En la primera se aporta una breve reflexión crítica tanto de las asignaturas cursadas como de mi periodo de prácticas en un Instituto de Educación Secundaria. A continuación se desarrolla una programación docente para la asignatura de Lengua Extranjera: Inglés, destinada al alumnado de 4º de ESO, fruto de las observaciones realizadas a lo largo de mi experiencia en el centro y del aprendizaje adquirido a lo largo del curso. Finalmente se expone un proyecto de innovación basado en el empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y de la gamificación como fuentes de motivación para aprender y enseñar gramática y vocabulario. Además, el uso de estos recursos también busca incrementar la motivación del alumnado y aumentar su disposición para participar en clase, creando así numerosas oportunidades para poner en práctica la competencia comunicativa, un factor clave en el aprendizaje de lenguas extranjeras.

La idea principal tras este trabajo tiene su origen en las prácticas profesionales que realicé durante tres meses en un Instituto de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y FP. Durante mis clases, observé que el uso de recursos electrónicos de contenido lúdico facilitaba la tarea de enseñar y aprender un contenido que a menudo resulta especialmente complejo y poco atractivo en las asignaturas de idiomas: la gramática y el vocabulario. Tras un trimestre poniendo en práctica actividades de gamificación a través de diversos recursos electrónicos, los estudiantes aseguraron haber aprendido más sobre estos aspectos que de la manera tradicional en la que se suelen trabajar estos contenidos. Estos resultados también se reflejaron tanto en pruebas escritas de gramática y vocabulario como en sus redacciones y en sus exposiciones orales.

Esta idea de utilizar las TIC y la gamificación en el aula de idiomas será incluida en mi programación docente, que contará con 15 unidades didácticas en las que se incluirá un apartado titulado “Innovación” donde se especificarán las actividades diseñadas específicamente para cada tema.

El proyecto de innovación que propongo se encuentra estrechamente relacionado con mis prácticas docentes y se integra a lo largo de toda la programación creada específicamente para este trabajo. Esta cuenta con 15 unidades didácticas, en cada una de las cuales se incluye un apartado titulado “Innovación” donde se detallan las actividades diseñadas para cada tema. El proyecto pretende aportar una perspectiva innovadora con

respecto al enfoque tradicional que se suele utilizar en los libros de texto para la enseñanza de la gramática y el vocabulario de la lengua inglesa. Esta propuesta de innovación también se ha concebido con el objeto de contribuir a mejorar la producción oral del alumnado, ya que considero que la competencia comunicativa es un factor clave en el proceso de aprendizaje de cualquier lengua y que nunca debería relegarse a un segundo plano, como desafortunadamente ocurre con frecuencia en las aulas de secundaria y bachillerato, bien por falta de tiempo o bien por una falta de motivación por parte de los estudiantes.

Por último, creo que es importante destacar también que el título de mi trabajo reside, precisamente, en el efecto que mi idea ha causado entre el alumnado de 4º de ESO y 2º de Bachillerato del centro donde realicé mis prácticas. En numerosas ocasiones, los estudiantes me preguntaban “¿Cómo se llama este juego?” o “*What’s the name of the game?*”, para así poder apuntarlo y jugar desde casa. En mi opinión, esta pregunta que escuché repetidas veces es un claro indicador de que mi propuesta despertaba el interés de los alumnos y, además, les motivaba a seguir mejorando su inglés a través de un método distinto al que están acostumbrados a utilizar.

PRIMERA PARTE: MEMORIA

1. Reflexión sobre la formación recibida

La formación que he recibido en el Máster de Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional puede dividirse en dos bloques bien definidos: por una parte, se encuentra la formación de carácter más teórico comprendida en nueve asignaturas a lo largo de dos cuatrimestres, que me ha servido para poder sentar las bases del conocimiento que todo docente debe poseer. Además, esta formación teórica se complementó con seminarios y prácticas que me permitieron prepararme para el bloque formado por la asignatura *Prácticum I*, donde se realiza la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos previamente y que suele ser la asignatura favorita de la gran mayoría de los estudiantes, porque es la que más nos acerca a la realidad de nuestra futura profesión.

En lo que respecta a las asignaturas, en primer lugar, *Procesos y Contextos Educativos* (PCE) me proporcionó una visión general del día a día de los centros de secundaria. Gracias al primer bloque de contenidos, tuve la oportunidad de familiarizarme con las características básicas que rigen el funcionamiento de un instituto, es decir, la legislación, los documentos institucionales y los distintos equipos y departamentos que lo conforman. El segundo, tercer y cuarto bloque se centraban en la realidad que se vive en las aulas diariamente. En concreto, los temas que los componían trataban la acción tutorial, la atención a la diversidad y la gestión del aula. Estos tres últimos bloques me fueron de gran ayuda para poder tratar al alumnado al que impartí clase durante mi periodo de prácticas en función de sus necesidades grupales e individuales.

El contenido de estos tres bloques está estrechamente relacionado con la asignatura *Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad* (ADP), la cual me resultó de gran utilidad para entender los procesos cognitivos que tienen lugar en la mente de los alumnos de secundaria durante su adolescencia. De la misma manera, considero que ADP también fue crucial para estudiar la complejidad de los procesos de aprendizaje y enseñanza que han trascendido hasta la actualidad educativa.

Por otro lado, *Sociedad, Familia y Educación* (SFE) se divide en dos partes: la primera trata sobre *Género, Derechos Humanos y Educación* e introduce un contenido teórico que pude ver aplicado en las numerosas actividades que se realizaban en mi centro de prácticas, como charlas coeducativas, talleres de educación afectivo-sexual, una recogida de comida

para donar al Banco de Alimentos, etc. La segunda parte de esta asignatura, llamada *Familia y Educación*, consta de dos temas en los que se recoge información acerca de las relaciones entre las familias y los centros de secundaria. También pude ver reflejados los contenidos de este bloque de la asignatura en la realidad, aunque, desafortunadamente, a causa de la situación sanitaria que estamos viviendo, la interacción de las familias con el instituto quedó mayoritariamente relegada a las conversaciones telefónicas y al correo electrónico.

Otra asignatura que considero fundamental tanto para la formación de futuros docentes como para el desarrollo del *Prácticum* es *Diseño y Desarrollo del Currículum* (DDC). Para planificar los contenidos de una materia, es esencial saber cómo elaborar tanto una programación como una unidad didáctica. El único inconveniente que le encontré a DDC fue el hecho de que solamente durase un par de semanas. Opino que, al ser una asignatura crucial en el Máster, debería durar al menos un cuatrimestre completo, ya que de esta manera los contenidos podrían impartirse de una forma más distendida y el alumnado podría beneficiarse más de la utilidad de esta materia.

Además, las asignaturas de mi especialidad, *Complementos a la Formación Disciplinar y Aprendizaje y Enseñanza del Inglés*, me proporcionaron las herramientas necesarias para afrontar el día a día en el aula de lengua extranjera. Gracias a estas dos materias pude aprender desde el lenguaje adecuado para dirigir una clase, hasta el análisis de errores en las redacciones de los alumnos, además de las nociones básicas para estructurar las diferentes sesiones que componen una unidad didáctica. También pude recopilar un gran número de actividades y recursos didácticos que me serán de gran utilidad para mi futuro como profesora, como por ejemplo un taller de reescritura de las obras más populares de William Shakespeare con perspectiva de género o una salida al museo más cercano para realizar distintas tareas basadas en las obras de arte expuestas. Asimismo, durante una clase de *Complementos a la Formación Disciplinar* fue donde escuché la palabra “gamificación” por primera vez, lo que hizo despertar mi curiosidad por este recurso didáctico y tras informarme sobre él, decidí que sería el tema principal de mi Trabajo Fin de Máster.

Sin duda alguna, la asignatura que más disfruté debido a su planteamiento y a su dinamismo fue la optativa *Taller de Teatro*. En ella, nos dividíamos por parejas para crear una propuesta didáctica y posteriormente presentarla ante la clase. Esto significa que cada semana, una pareja de estudiantes se ponía al frente del aula simulando ser los docentes a

cargo de esta, mientras que el resto del alumnado y el propio profesor de la asignatura fingían ser estudiantes de educación secundaria.

Por último, considero necesario mencionar que las materias *Tecnologías de la Información y de la Comunicación e Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa*, combinadas con las asignaturas de especialidad, fueron fundamentales a la hora de escoger el tema para mi Trabajo Fin de Máster. Gracias a la puesta en práctica de los conocimientos teóricos que adquirí en estas asignaturas, llegué a la conclusión de que sería interesante realizar un TFM innovador que implementase la enseñanza de la gramática y el vocabulario del inglés a través de las nuevas tecnologías, siendo el fomento de la motivación el objetivo principal para poder adquirir estos conocimientos.

2. Reflexión sobre las prácticas profesionales realizadas

Mi periodo de prácticas tuvo lugar en un Instituto de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional situado en la zona costera central de Asturias. Casualmente, es el mismo centro donde yo misma cursé mis estudios desde 1º de ESO hasta 2º de Bachillerato. La oportunidad de trabajar como profesora en prácticas en el instituto donde fui alumna durante 6 años me aportó una perspectiva totalmente distinta a la que tenía sobre el funcionamiento de los centros educativos.

Tras haber completado tres meses de prácticas en este IES, me atrevería a afirmar que este tipo de formación es la mejor manera de asentar los conocimientos teóricos que adquirí a través de las asignaturas del Máster. Por mucho que estudiase los nombres de los documentos institucionales o por mucho que realizase trabajos sobre las relaciones entre las familias y el centro, no llegué a comprenderlos de la misma manera en la que lo hice a través de mi experiencia diaria en el instituto, ya que no es lo mismo leer diapositivas sobre la *Programación General Anual o el Proyecto Educativo del Centro* que analizarlos detenidamente en calidad de docente en prácticas para familiarizarse con ellos.

También considero importante destacar que el día a día en el centro me ayudó a establecer una relación tanto con el resto del equipo docente como con el alumnado que jamás me hubiera imaginado. Todas las personas que trabajaban o estudiaban en el IES se convirtieron en mis maestros durante un trimestre. Sin duda alguna, puedo asegurar que aprendí sobre la gestión del centro gracias al equipo directivo, sobre el manejo del aula y trucos para mantener al alumnado motivado gracias a otros profesores, sobre el

proceso de oposiciones gracias a aquellos docentes interinos dispuestos a informarme y sobre mi futura profesión, en general, gracias a todos los estudiantes que pasaron por mis clases.

Pese a que la situación sanitaria no permitía el desarrollo de un periodo de prácticas convencional, intenté aprovechar al máximo la oportunidad que se me brindaba desde la asignatura *Prácticum I*. Para vivir la experiencia docente “al completo”, intenté participar en todas las actividades y programas posibles ofrecidos por el instituto, desde colaborar con el Departamento de Orientación para ofrecer charlas con respecto al futuro académico y laboral de los alumnos hasta formar parte de la coordinación del programa “Erasmus+ KA 229 EU Crazy Labs – Testing Inclusion Methods”.

A modo de resumen, durante mi periodo como profesora en prácticas impartí clases en grupos tanto de la ESO como de Bachillerato, diseñé unidades didácticas teniendo en cuenta los intereses y las necesidades de cada uno de estos grupos, participé en reuniones de departamento, Claustros y Comisiones de Coordinación Pedagógica, me informé sobre las acciones que se realizan desde el Departamento de Orientación y participé en alguna actividad realizada por este, asistí a clases de Formación Profesional en las que observé lo diferente que era el perfil del alumnado en contraste con el que podemos encontrar en la ESO y Bachillerato, hice de monitora en un concurso de Cultura Clásica con alumnos de 2º de Bachillerato y como indiqué anteriormente, participé en las reuniones de coordinación y en las actividades diseñadas para el programa Erasmus+ en la ESO.

Todas estas experiencias me han demostrado que ser docente no se limita a impartir clase, sino que también se puede contribuir a la comunidad educativa en un gran número de aspectos que no están directamente relacionados con ponerse al frente de un aula. Por lo tanto, el hecho de haber participado en estas actividades ha supuesto para mí un enriquecimiento tanto en el plano profesional como en el plano personal.

Por último, me gustaría destacar la excelente labor de mi tutora del centro, que hizo todo lo posible para que me sintiera como la profesora titular de las clases en las que participé, así como la magnífica actitud de todos y cada uno de mis alumnos de 4º de ESO y 2º de Bachillerato, que hicieron que el desarrollo de mis unidades didácticas fuera lo más fluido posible gracias a su participación y a su extraordinaria disposición. Además, tanto mi tutora como los estudiantes fueron pacientes y comprensivos conmigo, y siempre me hicieron sentir tranquila y satisfecha tras las clases, a pesar de los nervios que me invadían todos los días antes del comienzo de cada sesión.

SEGUNDA PARTE

LONG-TERM PLAN FOR YEAR 4 OF CSE

1. Introduction and context

This syllabus has been designed for year 4 of Compulsory Secondary Education (CSE), taking into account the context of the secondary school where I completed my internship. This institution, which was founded in the year 1985, is located in a small village in the Northeastern coast of the Principality of Asturias. Its educational offer includes Compulsory Secondary Education, Post Compulsory Secondary Education (PCSE) and a wide range of Vocational Training courses. This secondary school gathered a total of 993 students for the academic year 2020-2021.

The reason why I have decided to devise this long-term plan for year 4 of CSE is that it is the academic level in which I have spent more time teaching during my internship. Students have 3 hours of English per week at this stage, which is one hour less than they used to have in year 3 of CSE or they will have in year 1 of PCSE. In my view, the last year of Compulsory Secondary Education is essential for teenagers, since it means the transition between CSE and PCSE. At this age, many students are usually either very motivated or in a state of total loss of motivation. Therefore, I believe that designing a long-term plan for this academic stage is quite challenging, since this can be a critical school year for the vast majority of our students, and they may need more stimulation and support than those who are in different educational levels.

The syllabus that I have created is based on the current legislation for the Spanish Educational System, which is the following:

- The Organic Law 8/2013, of December 9th, for the Improvement of the Educational Quality (LOMCE).
- Royal Decree 1105/2014, of December 26th, which establishes the Basic Curriculum of Compulsory Secondary Education and Post Compulsory Secondary Education.
- Decree 43/2015, of June 10th, which regulates the ordinance and establishes the Curriculum of Compulsory Secondary Education in the Principality of Asturias.

Lastly, the innovation project that I have designed for this dissertation has been integrated into my long-term plan, although it will be explained in detail on the next section of this paper, which is entitled “Proyecto de Innovación”.

2. Subject contribution to the achievement of key competences

The Spanish Education System is based upon a competency-based learning approach known as “Key Competences for Lifelong Learning”¹. This method has been established according to the Organic Law 8/2013, December 9th, for the Improvement of the Educational Quality (LOMCE). As reported by the European Union in *Key Competences for Lifelong Learning*:

[T]he key competences are a combination of knowledge, skills and attitudes [...] considered equally important and developed throughout life, through formal, non-formal and informal learning in different environments, including family, school, workplace, neighbourhood and other communities. (2019, p.5)

The LOMCE has introduced seven key competences into the Spanish educational curriculum:

1. Competence in Linguistic Communication (CLC)
2. Competence in Mathematics, Science and Technology (CMST)
3. Digital Competence (DC)
4. Learning to Learn (LTL)
5. Social and Civic Competences (SCC)
6. Sense of Initiative and Entrepreneurship (SIE)
7. Cultural Awareness and Expression (CAE)

In the learning of English as a Foreign Language, these competences could be developed in the following way:

1. Competence in Linguistic Communication: The development of this competence is inherent to the learning of any foreign language. Students use English, both orally and in writing, as a communicative device that helps them understand the world better.

¹ This system has been promoted by the European Commission in order to introduce key competences, knowledge and perspectives that facilitate lifelong learning to students from EU Member States.

2. **Competence in Mathematics, Science and Technology:** This competence can be incorporated to the English classroom through the analysis of information and data. For example, when reading scientific articles or when interpreting charts in reading comprehension activities. The Competence in Mathematics, Science and Technology helps students understand the scientific and technological advances that are being made daily in the 21st century.
3. **Digital Competence:** This competence is highly important in the age that we are living in. As mentioned in the previous section, new technologies are in constant evolution and the educational system must incorporate the resources that ICT offers in order to meet the student's interests and needs.
4. **Learning to Learn:** Reflecting about one's learning process is crucial when studying a foreign language. Students should be able to make use of critical thinking in order to improve their knowledge acquisition process.
5. **Social and Civic Competences:** Languages are not only useful to communicate with other people but also to learn about the cultural aspects associated with the language that we are studying. Thus, students should develop their cultural awareness while learning how to communicate in English.
6. **Sense of Initiative and Entrepreneurship:** Language learning favors the acquisition of autonomy, which is connected with the sense of initiative on which this competence is based.
7. **Cultural Awareness and Expression:** Art, music and literature are part of the cultural background of a language. When learning English, students will acquire basic cultural notions such as the most renowned writers in the English Language history or popular songs in English.

3. Objectives

3.1. Compulsory Secondary Education objectives

The Decree 43/2015, of June 10th, which regulates the ordinance and establishes the Curriculum of Compulsory Secondary Education in the Principality of Asturias establishes a number of objectives for this educational stage that serve as the backbone of this curriculum. These objectives pursue the development of specific abilities that allow students to:

- Responsibly assume their duties, know and exercise their rights in respect for others, practice tolerance, cooperation and solidarity among people and groups,

engage in dialogue affirming human rights, equality and equal opportunities between women and men, as common values of a plural society and prepare for the exercise of democratic citizenship.

- Develop and consolidate the habits of discipline, study, and individual and teamwork as a necessary condition for the effective fulfilment of learning tasks and as a means of personal development.
- Value and respect the difference between sexes and equal rights and opportunities between the two sexes. Reject discrimination against people on the grounds of their sex or for any other personal or social condition or circumstance. Reject stereotypes that involve discrimination between men and women, as well as any manifestation of violence against women.
- Strengthen their affective capacities in all areas of personality and in their relationships with others, as well as reject violence, prejudices of any kind and sexist behaviors so as to peacefully resolve conflicts.
- Develop basic skills in order to use information sources for acquiring new knowledge applying critical thinking skills. Acquire a basic preparation in the field of technologies, especially in ICT.
- Conceive science as integrated knowledge, which is structured in different disciplines, as well as know and apply methods to identify problems in the various fields of knowledge and experience.
- Develop entrepreneurship and self-confidence, participation, critical thinking skills, personal initiative, and the ability to learn to learn, plan, make decisions, and take responsibility.
- Understand and express orally and in writing complex texts and messages with correction in the Spanish language and, if any, in the co-official language of the Autonomous Community. Get themselves started in the study of literature.
- Understand and express themselves in one or more foreign languages in an appropriate manner.
- Know, value and respect the basic aspects of their own culture, history and cultural heritage as well as those of others.
- Know and accept the functioning of one's own body and that of others, respect differences, entrench the habits of body care and health. Incorporate physical education and the practice of sport in order to promote personal and social development. Know and value the human dimension of sexuality in all its

diversity. Critically assess social habits related to health, consumption, care for living beings and the environment, contributing to their conservation and improvement.

- Appreciate artistic creations and understand the language of different artistic manifestations, using various means of expression and representation.

3.2. Objectives of the Foreign Language area in CSE

According to the Decree 43/2015, of June 10th, which regulates the ordinance and establishes the Curriculum of Compulsory Secondary Education in the Principality of Asturias, the following objectives will be implemented during the CSE stage for the subject *Primera Lengua Extranjera: Inglés*:

- The main objective of this subject is to consolidate the communicative skills that have been gradually acquired throughout Primary Education. By the end of this stage, students are expected to be able to interact and make themselves understood in various situations. Ultimately, students should be able to face everyday communicative situations decisively.

Other objectives that are intended to be achieved during this educational stage are the following:

- Listen to and understand general and specific information in oral texts and diverse communicative situations, adopting a respectful and cooperative attitude.
- Express oneself and interact, orally, in daily communicative situations in a comprehensible and appropriate way and with a certain level of autonomy.
- Read and understand different types of texts written in an adequate level, related to the needs and interests of the students, so as to extract general and specific information, using the process of reading as a source of pleasure and personal development.
- Write simple texts for different purposes about different topics, with the adequate resources for cohesion and coherence.
- Know and use the basic phonetic, lexical, structural and functional components of the foreign language in a correct way in a real communicative context, bearing in mind the reflective and sociocultural aspects that condition this context.
- Develop learning autonomy, reflect about one's own learning processes and transfer knowledge and communication strategies acquired from other languages.

- Use learning strategies and all possible means – including mass media and ICT – to obtain, select and present information, both orally and in writing.
- Appreciate the foreign language as an instrument to access information, as a learning tool for different contexts and as the maximum exponent of a culture.
- Value the foreign language, and languages in general, as means of communication and understanding between people from different origins, who have different languages and diverse cultures, avoiding any type of discrimination and linguistic and cultural stereotypes.
- Develop individual and team working habits, effort and responsibility when studying, as well as a receptive and confident attitude in one's own learning ability and in one's use of the foreign language.
- Boost critical thinking, personal initiative, curiosity, interest and creativity during the learning process.
- Develop entrepreneurship as a valuable attitude towards the practical implementation of one's learning.

4. Content distribution

UNITS	TOPICS	FUNCTIONS	NOTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	PRONUNCIATION
1. INTRO: STARTING LINE	Routine & daily habits	Describing habits Expressing likes, dislikes and interests	Present time Frequency Preference Habits	Review: Present simple / Present continuous	“-s/-es” endings
2. PUT YOUR THINKING CAP ON	Education	Exchanging information on educational matters Expressing and asking for opinions	Present and past reference Opinions	Present perfect simple vs. Past simple Past perfect simple	“-ed” suffix: /ɪd/ /d/ /t/
3. PASSION FOR FASHION	Fashion and style	Comparing items related to fashion and style	Comparisons Quality Quantity	Comparative and superlative forms Quantifiers	Vowel sounds: /ə/ (the + superlative) /ɔ:/ (more) vs. /əʊ/ (most)
4. SURFING THE NET	The Internet	Expressing certainty in the future Making plans, predictions and arrangements	Future time Plans Predictions Arrangements	Future: will, be going to Present simple and continuous + adv	Semivowel sounds: /j/ vs. /w/
5. LIFE IMITATES ART	Art, literature and music	Describing cultural creations	Description Deixis	Relative pronouns Defining relative clauses Non-defining relative clauses	Consonant sounds: /b/ vs. /v/
6. A THIRST FOR ADVENTURE	Travel & transport	Indicating where things are located Locating events in time	Space Time	Prepositions of time and place	Emphasis and word stress
7. FOOD FOR THOUGHT	Food & drinks	Talking about food and drink Ordering in a restaurant	Quantity Deixis	Countable and uncountable nouns Articles	Vowel sounds: /ʌ/, /æ/ and /ɑ:/

8. AS FIT AS A FIDDLE	Health & illnesses	Presenting information Promoting a healthy lifestyle	Agency Advice	Passive voice	Consonant sounds: /s/ vs. /z/
9. ASTRONAUTS WANTED!	The universe & outer space	Making requests Making suggestions Expressing prohibition/obligation Expressing probability	Probability Permission Obligation Possibility Suggestions/Advice	Modal verbs	Vowel /ʊ/ (would, could, should) Silent letter "l": (would, could, should)
10. DOWN TO EARTH	The environment	Expressing certainty Making hypotheses Giving advice Expressing wishes Expressing opinions	Truths Probable facts Improbable facts Hypotheses	Conditional clauses	Consonant sounds: /v/ vs. /f/
11. LEARNING THE ROPES	The world of work	Expressing intentions Expressing purpose Expressing likes/dislikes	Intentions and plans Purpose Future time	Gerunds and infinitives	Vowel sounds: /ɪ/, /ʊ/ and /ə/
12. WINDS OF CHANGE	History/Culture	Asking questions for confirmation vs. for information Enquiring about agreement and disagreement	Questions Question tags	Questions, question tags and indirect questions	Intonation: - Yes/no questions - Wh- questions - Question tags
13. KEEP ME POSTED	The media	Structuring discourse	Reason Consequence Purpose Summary	Connectors	British vs. American English
14. LAW AND ORDER	Crime and punishment	Reporting Describing Narrating	Narrations Facts Dialogues	Reported speech	Consonant sounds: /ʃ/, /ʒ/, /tʃ/ and /dʒ/
15. WHAT TIME IS IT? SUMMERTIME!	Holidays and summertime	Review	Review	Grammar review	Pronunciation review

5. Sequencing

This long-term plan has been devised for a total of 95 sessions taking into account the timing requirements of this educational stage for the academic year 2021/2022:

- 55' sessions
- 3 sessions per week

ACADEMIC YEAR	MONTHS	UNITS	SESSIONS
1 st Term	SEPTEMBER	Unit 1 (Intro)	5
	SEPT-OCT	Unit 2	5
	OCTOBER	Unit 3	5
	OCT - NOV	Unit 4	5
	NOVEMBER	Unit 5	6
	DECEMBER	ASSESSMENT	6
2 nd Term	JANUARY	Unit 6	5
	JAN - FEB	Unit 7	6
	FEBRUARY	Unit 8	5
	FEB - MARCH	Unit 9	6
	MARCH	Unit 10	6
	MARCH - APRIL	ASSESSMENT	6
3 rd Term	APRIL	Unit 11	5
	APRIL - MAY	Unit 12	5
	MAY	Unit 13	5
	MAY - JUNE	Unit 14	5
	JUNE	Unit 15 (Review)	3
	JUNE	ASSESSMENT	6

6. Methodology

This long-term plan has been devised according to an essential objective that has its roots in the innovation project included in this dissertation, which is boosting students' motivation through gamification and ICT resources in order to make the process of learning and reviewing grammar and vocabulary easier. However, the development of the learners' communicative competence should on no grounds be disregarded, since one of the main aims of this subject is to provide students with the necessary tools to communicate in English in real contexts. For this reason, the mainstay of this syllabus will be the methodology known as gamification, the countless resources offered by ICT and the Communicative Language Teaching approach.

According to Karl M. Kapp, "gamification is using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems" (2012, p.10). As I have already explained earlier in this paper, the reason why I have decided to use this educational resource in my long-term plan is related to the perceived low efficiency of traditional methods of teaching grammar and vocabulary in the English Language classroom. Additionally, I have also included the tools offered by Information and Communication Technologies to implement this methodology, given the fact that online resources have become an essential part of education at this moment.

The use of gamification and ICT resources in the English Language classroom provides students with the opportunity of using the language in communicative contexts, while fostering critical thinking and technological skills (Serrano González and Martínez García, 2019). This methodology promotes the use of language in communicative situations because it advocates for authenticity. Moreover, game-based teaching techniques have been even included in the Common European Framework of Reference for Languages, in which the importance of the activities based on the principles of gamification is mentioned. The CEFRL also includes examples of game that can be implemented in the language classroom.

Whether to teach grammar or not has always been a controversial topic in the field of English Language Teaching. Some authors like Stephen Krashen (1982) maintain that grammar can be acquired unconsciously if there exists a sufficient amount of input that can be understood by the language learner, which means that Second Language learners can learn the grammatical features of a language simply by being exposed to it, just like children learn their L1. Nonetheless, this acquisition process based on input exposure

does not work for all language learners, as there is evidence that the mere exposition to meaningful input is not enough for students of more advanced language levels (Brinton et al., 2014, p. 271).

Therefore, it could be assumed from that statement that grammar teaching is necessary to complement this acquisition process based on input exposure. There exist numerous grammar instruction approaches, ranging from more traditional procedures such as the “Present, Practice and Produce” method, also known as the PPP approach, or alternative, more modern approaches such as the “Focus on Form” methodology, proposed by the American linguist Michael Hugh Long. This last approach was focused on task-based or content-based language teaching within a communicative context rather than on teaching lengthy lists of lexical items and grammatical rules, as it was the case of the PPP approach (Brinton et al., 2014, pp. 272-273).

Certainly, both approaches have their benefits and their downsides in the eyes of language teaching experts, yet, I hold the view that language learners should also have their say regarding this issue that affects their own learning process. During my period as a teacher in training, I had the opportunity to conduct a simple survey² regarding this issue. In this questionnaire, I included straightforward questions, such as “Do you think that the traditional way of teaching grammar/vocabulary is effective?”, in order to become familiar with my students’ ideas and to adapt my classes to their preferences and needs. Naturally, I would not push grammar into the background just because my students did not enjoy learning about it.

With this information in mind, I tried to apply the knowledge that I was acquiring in my master’s classes to the lessons that I was developing for both year 4 of CSE and year 2 of PCSE. I tried to combine the tools that I had learnt about in ICT class with the gamification techniques that I was taught in the subject *Complementos Para la Formación Disciplinar*. I instantaneously started to see a change in my students’ behavior with respect to grammar lessons, even my tutor, who is these groups’ teacher, was surprised at the students’ reactions towards my proposal. Therefore, given the boost of motivation that the use of this technological and ludic resources entailed, I decided to

² This survey and its results will be elaborated further in the section devoted to the innovation project.

apply the same methodology to vocabulary teaching, which is another highly debated topic in the field of English Language Teaching.

As with grammar teaching methods, there exist different vocabulary teaching approaches that have been evolving throughout the years. From the more traditional “Grammar-translation” approach, basing vocabulary teaching in definitions and etymology, to the different and alternative methods included in the “Communicative Language Teaching” approach, whose main aim is to communicate rather than to understand how a language works (Brinton et al., 2014, p. 290).

Once again, I tried to adapt my vocabulary teaching methodology to the resources offered by the combination of gamification and ICT and after having finished my internship, I can assert that this method had an impact on both my students’ motivation and performance in their end-of-term tests.

Furthermore, as it has already been mentioned, the basic principles of the Communicative Language Teaching approach have been applied to the different teaching units that constitute my long-term plan. For instance, I have included real materials³ or *realia*, such as online articles for reading comprehension – although some have been adapted for academic purposes – real songs from a variety of musical genres for listening comprehension exercises or real-life situations for the oral and writing production tasks.

Lastly, as it can be appreciated in the teaching units, I have developed a listening section entitled “Sing Along!”, which is meant to be used for improving students’ listening skills while they enjoy listening to music that has been adapted to their tastes. These songs have been carefully selected so their title and lyrics correspond with the topic of the teaching unit. In order to pick them, I have also tried to maintain a balance by including songs from different genres (rap, pop, rock...) and decades (80s, 90s, 00s, 10s).

³ I would like to note that the links for the texts, articles, videos, songs and webpages that I have incorporated in my long-term plan are hyperlinked in the names of these resources which are included in the different teaching units.

7. Teaching Units

UNIT 1: STARTING LINE (INTRODUCTORY UNIT)							
OBJECTIVES			COMPETENCES		INNOVATION		
<ul style="list-style-type: none"> - To describe habits, express likes, dislikes and interests through present tenses. - To learn vocabulary about daily life and routines. - To pronounce “-s and -es” endings correctly. - To write a checklist about a given topic. - To participate in a speaking game. 			<ul style="list-style-type: none"> - CLC - MCST - DC - LTL 		<p style="text-align: center;">INTRODUCTION:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Students will be introduced to the innovation project. - They will play an introductory online quiz to become familiar with this resource. 		
CONTENTS							
NOTIONS	FUNCTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	LISTENING	READING	WRITING	SPEAKING	PRONUNCIATION
Present and past time Frequency Preferences Habits	Describing habits. Expressing likes, dislikes and interests.	Present simple / Present continuous Vocabulary: daily life, routines	<i>Youtube</i> video: “My morning routine for High School!” Sing Along! <i>Another Day of Sun</i> – La La Land (OST)	Article: “Dog’s excitement over daily routine with neighbor melts viewer’s hearts” from <i>Mirror UK</i> .	Write a checklist of the steps that should be followed in a productive daily routine (e.g. drinking 2 liters of water).	Game: two truths, one lie	“-s/-es” endings
ASSESSMENT CRITERIA				RESOURCES			
<p>The student is able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Describe habits, express likes, dislikes and interests through present tenses. - Use vocabulary about daily life and routines. - Pronounce “-s and -es” endings correctly. - Write a checklist about a given topic. - Participate in a speaking game. 				<ul style="list-style-type: none"> - Handouts provided by the teacher. - Computer, speakers, projector and internet access. - Innovation project resources mentioned above. - Set of reinforcement and extra activities for students that require special educational support. 			

UNIT 2: PUT YOUR THINKING CAP ON							
OBJECTIVES			COMPETENCES		INNOVATION		
<ul style="list-style-type: none"> - To express one’s opinion and listen to others’ opinions on educational matters. - To learn and use vocabulary about education and school. - To pronounce the “-ed” suffix correctly. - To create an informative poster. - To take part in a debate. 			<ul style="list-style-type: none"> - CLC - MCST - DC - LTL 		<p>GRAMMAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Online quiz to learn grammatical features (Cerebriti). - Taboo game to review grammar and vocabulary (interactive presentation). <p>VOCABULARY:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Online flashcard game to learn vocabulary (Quizlet). - Taboo game to review grammar and vocabulary (Interactive presentation). 		
CONTENTS							
NOTIONS	FUNCTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	LISTENING	READING	WRITING	SPEAKING	PRONUNCIATION
Present and past reference Opinions	Exchanging information on educational matters. Expressing and asking for opinions.	Present perfect simple vs. Past simple Past perfect simple Vocabulary: Education and school	<i>Youtube video: “British Schools Explained: Anglophenia Ep. 25”</i> <i>Sing Along! Another Brick in the Wall– Pink Floyd</i>	Text: “How Traditional Education Kills Creativity” from <i>LA Progressive</i> (Adaptation)	Create an informative poster explaining the British education system.	A debate: Is the education system in Spain too traditional? (Based on the reading activity)	“-ed” suffix: /ɪd/ /d/ /t/
ASSESSMENT CRITERIA				RESOURCES			
<p>The student is able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Express their opinion and listen to others’ opinions on educational matters. - Use vocabulary about education and school. - Pronounce the “-ed” suffix correctly. - Create an informative poster. - Take part in a debate. 				<ul style="list-style-type: none"> - Handouts provided by the teacher. - Computer, speakers, projector and internet access. - Innovation project resources mentioned above. - Set of reinforcement and extra activities for students that require special educational support. 			

UNIT 3: PASSION FOR FASHION

UNIT 3: PASSION FOR FASHION							
OBJECTIVES			COMPETENCES		INNOVATION		
<ul style="list-style-type: none"> - To express comparisons, quality and quantity through comparative and superlative forms. - To learn and use vocabulary related to clothes and fashion. - To pronounce the vowel sounds /ə/ and /ɔ:/ correctly. - To write an opinion essay. - To maintain a conversation with a classmate about their shopping habits. - To summarize the main points of the aforementioned conversation and share them with the rest of the class. 			<ul style="list-style-type: none"> - CLC - MCST - DC - LTL 		<ul style="list-style-type: none"> - SCC - SIE - CAE <p>GRAMMAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Game: Guess who? To learn grammatical features. - Online trivia game to review grammar (Trivinet). <p>VOCABULARY:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Online “Password” game to learn and review vocabulary (Educaplay). 		
CONTENTS							
NOTIONS	FUNCTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	LISTENING	READING	WRITING	SPEAKING	PRONUNCIATION
Comparisons Quality Quantity	Comparing items related to fashion and style.	Comparative and superlative forms So, such, too and enough Vocabulary: Clothes and fashion	<i>Youtube</i> video: “Not a Good Look: How Fast Fashion is Destroying the World” Sing Along! <i>Fashion</i> – Lady Gaga	Text: “15 Things Everyone Should Know About Sustainable Fashion” (Adaptation from <i>Vogue’s</i> Article)	Write an opinion essay comparing fast fashion and sustainable fashion clothes.	Find about your partner’s fashion shopping habits and share them with the rest of the class.	/ə/ (the + superlative) /ɔ:/ (more) vs. /əʊ/ (most)
ASSESSMENT CRITERIA				RESOURCES			
The student is able to: <ul style="list-style-type: none"> - Express comparisons, quality and quantity through comparative and superlative forms. - Use vocabulary related to clothes and fashion. - Pronounce the vowel sounds /ə/ and /ɔ:/ correctly. - Write an opinion essay. - Maintain a conversation with a classmate about their shopping habits. - Summarize the main points of the aforementioned conversation and share them with the rest of the class. 				<ul style="list-style-type: none"> - Handouts provided by the teacher. - Computer, speakers, projector and internet access. - Innovation project resources mentioned above. - Set of reinforcement and extra activities for students that require special educational support. 			

UNIT 4: SURFING THE NET

OBJECTIVES	COMPETENCES	INNOVATION
<ul style="list-style-type: none"> - To express plans, intentions, predictions and arrangements through future tenses. - To pronounce the semivowel sounds /j/ and /w/ correctly. - To learn and use vocabulary related to the Internet and social media. - To write an article about a given topic. - To create a short video speaking about a given topic. 	<ul style="list-style-type: none"> - CLC - MCST - DC - LTL 	<p>GRAMMAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Youtube</i> video “English Grammar: Master the Future Tense in English With Friends” (grammar & listening). - Online quiz to check the grammatical features taught in the <i>Youtube</i> video (Kahoot). <p>VOCABULARY:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Webpage to learn grammar (Languageguide). - Online flashcards to review vocabulary (Quizlet).

CONTENTS

NOTIONS	FUNCTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	LISTENING	READING	WRITING	SPEAKING	PRONUNCIATION
Future time Plans and intentions Predictions Arrangements	Expressing certainty about the future. Making plans, predictions and arrangements.	Future: will, be going to Present simple and continuous + adv Vocabulary: The Internet and social media	Video: Excerpts from the film “The Social Network” Sing Along! <i>Intentions</i> – Macklemore ft. Dan Caplen	Text: “Social Media Influencers” from <i>British Council Learn English</i>	Write an article about the future of social media.	Create a short video speaking as if you were an influencer.	Semivowel sounds: /j/ vs. /w/

ASSESSMENT CRITERIA

RESOURCES

The student is able to: <ul style="list-style-type: none"> - Express plans, intentions, predictions and arrangements through future tenses. - Pronounce the semivowel sounds /j/ and /w/ correctly. - Use vocabulary related to the Internet and social media. - Write an article about a given topic. - Create a short video speaking about a given topic. 	<ul style="list-style-type: none"> - Handouts provided by the teacher. - Computer, speakers, projector and internet access. - Innovation project resources mentioned above. - Set of reinforcement and extra activities for students that require special educational support.
--	--

UNIT 5: LIFE IMITATES ART

OBJECTIVES	COMPETENCES	INNOVATION
<ul style="list-style-type: none"> - To use relative pronouns to refer to cultural creations. - To describe cultural creations through defining and non-defining relative clauses. - To learn and use vocabulary about art, literature and music. - To pronounce the consonant sounds /b/ vs. /v/ correctly. - To write a review about a given topic. - To deliver a presentation on a given topic supported with slides. 	<ul style="list-style-type: none"> - CLC - MCST - DC - LTL - SCC - SIE - CAE 	<p>GRAMMAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tic-tac-toe game to learn grammatical features. - Online jeopardy game to review vocabulary and grammar (Factile). <p>VOCABULARY:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Online quiz to learn vocabulary (Kahoot). - Online jeopardy game to review vocabulary and grammar (Factile).

CONTENTS

NOTIONS	FUNCTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	LISTENING	READING	WRITING	SPEAKING	PRONUNCIATION
Description Deixis	Describing cultural creations.	Relative pronouns Defining relative clauses Non-defining relative clauses Vocabulary: Art, literature and music	<i>Youtube</i> video: “What is Literature for?” Sing Along! <i>Romeo and Juliet</i> – Dire Straits	Article: “When Pablo Picasso Was Suspected of Stealing the Mona Lisa” from <i>Mentalfloss</i> (Adaptation)	Write a review of your favorite book/work of art/album.	Create a presentation supported with slides based on your writing and tell your classmates about your favorite cultural creation.	Consonant sounds: /b/ vs. /v/

ASSESSMENT CRITERIA

RESOURCES

<p>The student is able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Use relative pronouns to refer to cultural creations. - Describe cultural creations through defining and non-defining relative clauses. - Use vocabulary about art, literature and music. - Pronounce the consonant sounds /b/ vs. /v/ correctly. - Write a review about a given topic. - Deliver a presentation on a given topic supported with slides. 	<ul style="list-style-type: none"> - Handouts provided by the teacher. - Computer, speakers, projector and internet access. - Innovation project resources mentioned above. - Set of reinforcement and extra activities for students that require special educational support.
--	--

UNIT 6: A THIRST FOR ADVENTURE

OBJECTIVES	COMPETENCES	INNOVATION
<ul style="list-style-type: none"> - To indicate where things are located and to locate events in time through prepositions of time and place. - To learn and use vocabulary related to travel and transport. - To use emphasis and word stress correctly in pronunciation. - To write a blog entry. - To simulate a conversation between a salesperson and a client with a partner. 	<ul style="list-style-type: none"> - CLC - MCST - DC - LTL - SCC - SIE - CAE 	<p>GRAMMAR AND VOCABULARY: End-of-term online escape room game to learn and review grammar and vocabulary (interactive presentation created by the teacher via Genially).</p>

CONTENTS

NOTIONS	FUNCTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	LISTENING	READING	WRITING	SPEAKING	PRONUNCIATION
Space Time	Indicating where things are located. Locating events in time.	Prepositions of time and place Vocabulary: Travel and transport	Audio: "Theme Parks" from <i>British Council Learn English Teens</i> . Sing Along! <i>Island in the Sun</i> - Weezer	Text: "6 Types of Tourism You Might Have Not Heard of" (Original)	Write a blog entry recommending a place you have visited.	Get into pairs with a classmate and simulate a conversation between a travel agent and a tourist.	Emphasis and word stress

ASSESSMENT CRITERIA

RESOURCES

<p>The student is able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indicate where things are located and to locate events in time through prepositions of time and place. - Use vocabulary related to travel and transport. - Use emphasis and word stress correctly in pronunciation. - Write a blog entry. - Simulate a conversation between a salesperson and a client with a partner. 	<ul style="list-style-type: none"> - Handouts provided by the teacher. - Computer, speakers, projector and internet access. - Innovation project resources mentioned above. - Set of reinforcement and extra activities for students that require special educational support.
---	--

UNIT 7: FOOD FOR THOUGHT

OBJECTIVES	COMPETENCES	INNOVATION
<ul style="list-style-type: none"> - To talk about food and drink using countable and uncountable nouns. - To learn and use vocabulary about foods and drinks. - To pronounce the vowel sounds /ʌ/, /æ/ and /ɑ:/ correctly. - To write a descriptive text about a given topic. - To simulate a conversation in small groups. 	<ul style="list-style-type: none"> - CLC - MCST - DC - LTL 	<p>GRAMMAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Silent telephone game to learn grammar. - Online video quiz to review grammar (Educaplay). <p>VOCABULARY:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Webpage to learn grammar (Languageguide). - Blackboard race game to review vocabulary.

CONTENTS

NOTIONS	FUNCTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	LISTENING	READING	WRITING	SPEAKING	PRONUNCIATION
Quantity Deixis	Talking about food and drink. Ordering in a restaurant.	Countable and uncountable nouns Vocabulary: Food & drinks	<p><i>Youtube</i> video: “The most iconic food in every state 50 State Favourites”</p> <p>Sing Along! <i>Watermelon Sugar</i> – Harry Styles</p>	<p>Article: “Real Food, the nutritional movement that’s a hit on Instagram” from <i>Caldea</i> (Adaptation)</p>	<p>Designing a restaurant: write a text describing a restaurant created by you. Don’t forget to include its location, its type of cuisine and its range of prices.</p>	<p>A conversation in groups: simulate a conversation between a waiter and a group of friends/family who are having dinner.</p>	<p>Vowel sounds: /ʌ/, /æ/ and /ɑ:/</p>

ASSESSMENT CRITERIA

RESOURCES

<p>The student is able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Talk about food and drink using countable and uncountable nouns. - Use vocabulary about foods and drinks. - Pronounce the vowel sounds /ʌ/, /æ/ and /ɑ:/ correctly. - Write a descriptive text about a given topic. - Simulate a conversation in small groups. 	<ul style="list-style-type: none"> - Handouts provided by the teacher. - Computer, speakers, projector and internet access. - Innovation project resources mentioned above. - Set of reinforcement and extra activities for students that require special educational support.
---	--

UNIT 8: FIT AS A FIDDLE							
OBJECTIVES			COMPETENCES		INNOVATION		
<ul style="list-style-type: none"> - To present information about health and illnesses using the passive voice. - To learn and use vocabulary about health and illnesses. - To pronounce the consonant sounds /s/ and /z/ correctly. - To write a reflective text on a given topic. - To create a short video or a TikTok. 			<ul style="list-style-type: none"> - CLC - MCST - DC - LTL 		<p>GRAMMAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Online comic creator to learn and review grammar (Storyboard that). <p>VOCABULARY:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Webpage with quizzes to learn vocabulary (Free Rice). - Charades game to review vocabulary. 		
CONTENTS							
NOTIONS	FUNCTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	LISTENING	READING	WRITING	SPEAKING	PRONUNCIATION
Agency Advice	Presenting information Promoting a healthy lifestyle	Passive voice Vocabulary: Health and illnesses	Youtube video: “Mental Health Care in a Pandemic: Dealing with Anxiety and More” Sing Along! <i>Stressed Out</i> – Twenty One Pilots	Text: “Fitness Pill” from <i>English Club</i>	Write a text reflecting on how the Pandemic has affected your physical and mental health.	Create a TikTok (short video – 60 seconds) raising awareness of an illness / mental disorder of your choice.	Consonant sounds: /s/ vs. /z/
ASSESSMENT CRITERIA				RESOURCES			
<p>The student is able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Present information about health and illnesses using the passive voice. - Use vocabulary about health and illnesses. - Pronounce the consonant sounds /s/ and /z/ correctly. - Write a reflective text on a given topic. - Create a short video or a TikTok. 				<ul style="list-style-type: none"> - Handouts provided by the teacher. - Computer, speakers, projector and internet access. - Innovation project resources mentioned above. - Set of reinforcement and extra activities for students that require special educational support. 			

UNIT 9: ASTRONAUTS WANTED!

OBJECTIVES	COMPETENCES	INNOVATION
<ul style="list-style-type: none"> - To express ability, possibility, obligation, necessity, permission and suggestions through modal and semi-modal verbs. - To learn and use vocabulary related to the Universe and outer space. - To pronounce the different phonemes which are present in modal verbs correctly. - To write a motivation letter. - To take part in a speaking that simulates a job interview. 	<ul style="list-style-type: none"> - CLC - MCST - DC - LTL - SCC - SIE - CAE 	<p>Introductory task: “Send your name to Mars” (NASA’s webpage)</p> <p>GRAMMAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Online quiz to learn and review modal verbs (Quizizz): “Modal Verbs 4º ESO” . - Bingo and Taboo games to review grammar and vocabulary. <p>VOCABULARY:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Webpage to learn vocabulary about the Universe and outer space (Languageguide). - Bingo and Taboo games to review grammar and vocabulary.

CONTENTS

NOTIONS	FUNCTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	LISTENING	READING	WRITING	SPEAKING	PRONUNCIATION
Probability Permission Obligation Possibility Suggestions/Advice	Making requests Making suggestions Expressing prohibition/obligation Expressing probability	Modal verbs Semi-modal verbs Vocabulary: The Universe and outer space	Youtube video: “How to get into space EPIC HOW TO” Sing Along! <i>Space Oddity</i> – David Bowie	Article: “ASTRONAUTS WANTED!” (original text)	Write a motivation letter to join NASA’s project “Future Mars Mission 2026”.	Job interview to select candidates for “Future Mars Mission 2026”.	Vowel /ʊ/ (would, could, should) Silent letter “l”: (would, could, should)

ASSESSMENT CRITERIA

RESOURCES

The student is able to: <ul style="list-style-type: none"> - Express ability, possibility, obligation, necessity, permission and suggestions through modal and semi-modal verbs. - Use vocabulary related to the Universe and outer space. - Pronounce the different phonemes which are present in modal verbs correctly. - Write a motivation letter. - Take part in a speaking that simulates a job interview. 	<ul style="list-style-type: none"> - Handouts provided by the teacher. - Computer, speakers, projector and internet access. - Innovation project resources mentioned above. - Set of reinforcement and extra activities for students that require special educational support.
---	--

UNIT 10: DOWN TO EARTH

UNIT 10: DOWN TO EARTH							
OBJECTIVES			COMPETENCES		INNOVATION		
<ul style="list-style-type: none"> - To express certainty, make hypotheses, give advice, express wishes and opinions using conditional sentences. - To learn and use vocabulary about the environment. - To pronounce the consonant sounds /v/ and /f/ correctly. - To write a text focused on environmental issues using conditionals. - To deliver a persuasive speech on a given topic. 			<ul style="list-style-type: none"> - CLC - MCST - DC - LTL 		<p>GRAMMAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Youtube</i> video: “How to Use the Conditional Tense with Friends” (Listening & Grammar) - Categories game to review grammar and vocabulary <p>VOCABULARY:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Webpage to learn the vocabulary of the unit (Vocabulary.com) - Categories game to review grammar and vocabulary 		
CONTENTS							
NOTIONS	FUNCTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	LISTENING	READING	WRITING	SPEAKING	PRONUNCIATION
<p>Truths</p> <p>Probable facts</p> <p>Improbable facts</p> <p>Hypotheses</p>	<p>Expressing certainty</p> <p>Making hypotheses</p> <p>Giving advice</p> <p>Expressing wishes</p> <p>Expressing opinions</p>	<p>Conditionals</p> <p>Vocabulary: The environment</p>	<p><i>Youtube</i> video: “Causes and Effects of Climate Change National Geographic”</p> <p>Sing Along!</p> <p><i>Radioactive</i> – Imagine Dragons</p>	<p>Text: “London in the Sea?” from <i>Linguapress</i></p>	<p>Create a political party program focused on environmental issues to persuade people to vote for your party.</p> <p>Use conditionals (E.g., If you vote for us, we will reduce the 90% of carbon emissions by 2025).</p>	<p>You have created a school club to raise awareness about environmental issues. Create a persuasive speech to make your classmates join your club.</p>	<p>Consonant sounds: /v/ vs. /f/</p>
ASSESSMENT CRITERIA				RESOURCES			
<p>The student is able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Express certainty, make hypotheses, give advice, express wishes and opinions using conditional sentences. - Use vocabulary about the environment. - Pronounce the consonant sounds /v/ and /f/ correctly. - Write a text focused on environmental issues using conditionals. - Deliver a persuasive speech on a given topic. 				<ul style="list-style-type: none"> - Handouts provided by the teacher. - Computer, speakers, projector and internet access. - Innovation project resources mentioned above. - Set of reinforcement and extra activities for students that require special educational support. 			

UNIT 11: LEARNING THE ROPES

OBJECTIVES	COMPETENCES	INNOVATION
<ul style="list-style-type: none"> - To express intentions, likes and dislikes with structures containing gerunds and infinitives. - To learn and use vocabulary about the world of work. - To pronounce the weak vowels /ɪ/, /ʊ/ and /ə/ correctly. - To create a basic CV based on a job offer. - To participate in a group job interview conducted by the teacher. 	<ul style="list-style-type: none"> - CLC - SCC - MCST - SIE - DC - CAE - LTL 	<p>GRAMMAR AND VOCABULARY:</p> <p>End-of-term “Among Us” game to learn and review grammar and vocabulary (interactive presentation created by the teacher).</p>

TEACHING UNIT CONTENTS

NOTIONS	FUNCTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	LISTENING	READING	WRITING	SPEAKING	PRONUNCIATION
<p>Intentions and plans</p> <p>Purpose</p> <p>Future time</p>	<p>Expressing intentions</p> <p>Expressing likes/dislikes</p>	<p>Gerunds and infinitives</p> <p>Vocabulary: The world of work</p>	<p><i>Youtube</i> video: “My First Job”</p> <p>Sing Along! <i>Money, Money - ABBA</i></p>	<p>Text: “Job Adverts” from <i>British Council Learn English Teens</i></p>	<p>The teacher will provide the class with handouts containing job offers:</p> <p>Create a basic CV based on the profile specified in the offer.</p>	<p>Group job interview. The teacher will be the interviewer and students will be the candidates (Based on the writing activity).</p>	<p>Vowel sounds: /ɪ/, /ʊ/ and /ə/</p>

ASSESSMENT CRITERIA

RESOURCES

<p>The student is able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Express intentions, likes and dislikes with structures containing gerunds and infinitives. - Use vocabulary about the world of work. - Pronounce the weak vowels /ɪ/, /ʊ/ and /ə/ correctly. - Create a basic CV based on a job offer. - Participate in a group job interview conducted by the teacher. 	<ul style="list-style-type: none"> - Handouts provided by the teacher. - Computer, speakers, projector and internet access. - Innovation project resources mentioned above. - Set of reinforcement and extra activities for students that require special educational support.
--	--

UNIT 12: WINDS OF CHANGE

OBJECTIVES	COMPETENCES	INNOVATION
<ul style="list-style-type: none"> - To use questions and question tags in order to ask questions for confirmation and to seek information. - To learn and use vocabulary about history and culture. - To produce questions with the right intonation. - To write a list of questions correctly. - To take part in a speaking activity that involves asking questions focused on history and culture. 	<ul style="list-style-type: none"> - CLC - MCST - DC - LTL - SCC - SIE - CAE 	<p>GRAMMAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Online quiz to learn grammatical features (Quizizz). - Word Bingo to review grammar and vocabulary. <p>VOCABULARY:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Online word search puzzle game to learn vocabulary (Educaplay). - Word Bingo to review grammar and vocabulary.

TEACHING UNIT CONTENTS

NOTIONS	FUNCTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	LISTENING	READING	WRITING	SPEAKING	PRONUNCIATION
<p>Questions</p> <p>Question tags</p>	<p>Asking questions for confirmation vs. for information.</p> <p>Enquiring about agreement and disagreement.</p>	<p>Questions, question tags and indirect questions</p> <p>Vocabulary: History and culture</p>	<p><i>Youtube</i> video: “10 TOTALLY WRONG Things You Learned in History Class History Countdown”</p> <p>Sing Along! <i>Pompeii</i> - Bastille</p>	<p>Text: “The Legend of Fairies” from <i>British Council Learn English</i></p>	<p>Choose a historical character and write 10 questions that you would like to ask them.</p>	<p>Half of the class are historical characters; the other half of the class ask the questions created for the writing activity.</p>	<p>Intonation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Yes/no questions - Wh- questions <p>Question tags</p>

ASSESSMENT CRITERIA

RESOURCES

<p>The student is able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Use questions and question tags in order to ask questions for confirmation and to seek information. - Use vocabulary about history and culture. - Produce questions with the right intonation. - Write a list of questions correctly. - Take part in a speaking activity that involves asking questions focused on history and culture. 	<ul style="list-style-type: none"> - Handouts provided by the teacher. - Computer, speakers, projector and internet access. - Innovation project resources mentioned above. - Set of reinforcement and extra activities for students that require special educational support.
--	--

UNIT 13: KEEP ME POSTED

UNIT 13: KEEP ME POSTED							
OBJECTIVES			COMPETENCES		INNOVATION		
<ul style="list-style-type: none"> - To express reason, consequence and purpose through discourse connectors. - To learn and use vocabulary about the media. - To become familiar with the main differences between British and American English. - To design a newspaper/magazine cover in groups. - To write an article on a given topic using the discourse connectors learnt on this unit. - To deliver a presentation about podcasts. 			<ul style="list-style-type: none"> - CLC - MCST - DC - LTL 		<p>GRAMMAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Finish the story” game to learn and review grammar. <p>VOCABULARY:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Online quiz to learn vocabulary (Kahoot). - Online memory game to review vocabulary (Educaplay). 		
TEACHING UNIT CONTENTS							
NOTIONS	FUNCTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	LISTENING	READING	WRITING	SPEAKING	PRONUNCIATION
Reason Consequence Purpose Summary	Structuring discourse	Connectors Vocabulary: The media	<i>Youtube</i> video: “The Rise and Fall of Newspapers” <i>Sing Along! Video Killed The Radio Star</i> – The Buggles	Article: “What is a Podcast? An Explanation in Plain English” from <i>The Podcast Host</i> . (Adaptation)	Design a newspaper/magazine cover in groups. Create an article using the connectors that you have learned in this unit.	Create your own podcast. Present the idea to the rest of the class.	British vs. American English
ASSESSMENT CRITERIA				RESOURCES			
<p>The student is able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Express reason, consequence and purpose through discourse connectors. - Learn and use vocabulary about the media. - Become familiar with the main differences between British and American English. - Design a newspaper/magazine cover in groups. - Write an article on a given topic using the discourse connectors learnt on this unit. - Deliver a presentation about podcasts. 				<ul style="list-style-type: none"> - Handouts provided by the teacher. - Computer, speakers, projector and internet access. - Innovation project resources mentioned above. - Set of reinforcement and extra activities for students that require special educational support. 			

UNIT 14: LAW AND ORDER

OBJECTIVES	COMPETENCES	INNOVATION
<ul style="list-style-type: none"> - To report, describe and narrate events using reported speech. - To learn and use vocabulary about crime and punishment. - To pronounce the consonant sounds /ʃ/, /ʒ/, /tʃ/ and /dʒ/ correctly. - To write an article covering a given topic and using reported speech. - To participate in a trial simulation with the rest of the class. 	<ul style="list-style-type: none"> - CLC - MCST - DC - LTL - SCC - SIE - CAE 	<p>GRAMMAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Online silent telephone game to learn and review grammar (Gartic Phone). <p>VOCABULARY:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Online Pictionary game to learn and review vocabulary (Skribbl).

TEACHING UNIT CONTENTS

NOTIONS	FUNCTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	LISTENING	READING	WRITING	SPEAKING	PRONUNCIATION
Narrations Facts Dialogues	Reporting Describing Narrating	Reported speech Vocabulary: Crime and punishment	Youtube video: “Jake and Rosa Investigate a Super Dope Murder Case” from the TV show <i>Brooklyn Nine-Nine</i> Sing Along! <i>no body, no crime</i> – Taylor Swift vs. HAIM	Text: An adapted excerpt from <i>The Hound of the Baskervilles</i> by Sir Arthur Conan Doyle.	Write an article covering the most absurd crime in the world.	Trial simulation: students will choose the crime that will be judged and the roles that they will play.	Consonant sounds: /ʃ/, /ʒ/, /tʃ/ and /dʒ/

ASSESSMENT CRITERIA	RESOURCES
The student is able to: <ul style="list-style-type: none"> - Report, describe and narrate events using reported speech. - Use vocabulary about crime and punishment. - Pronounce the consonant sounds /ʃ/, /ʒ/, /tʃ/ and /dʒ/ correctly. - Write an article covering a given topic and using reported speech. - Participate in a trial simulation with the rest of the class. 	<ul style="list-style-type: none"> - Handouts provided by the teacher. - Computer, speakers, projector and internet access. - Innovation project resources mentioned above. - Set of reinforcement and extra activities for students that require special educational support.

UNIT 15: WHAT TIME IS IT? SUMMERTIME! (REVIEW)							
OBJECTIVES			COMPETENCES		INNOVATION		
<ul style="list-style-type: none"> - To review grammar and vocabulary content that has been taught throughout the year. - To review pronunciation content that has been taught throughout the year. - To write a short text about a given topic. - To deliver a short presentation on a given topic. 			<ul style="list-style-type: none"> - CLC - MCST - DC - LTL 		<ul style="list-style-type: none"> - SCC - SIE - CAE <p>GRAMMAR AND VOCABULARY: Students will choose the gamification and ICT resources that they have enjoyed the most in order to review grammar and vocabulary.</p>		
TEACHING UNIT CONTENTS							
NOTIONS	FUNCTIONS	LANGUAGE EXPONENTS	LISTENING	READING	WRITING	SPEAKING	PRONUNCIATION
Review	Review	Grammar review	Film: <i>High School Musical 2</i>	Text: "Top Summer Jobs for Teens" from <i>ISL Collective</i>	Write a short text in which you include your plans for this summer.	Get into pairs and simulate a conversation between a tourist and a hotel receptionist managing a room booking.	Pronunciation review
ASSESSMENT CRITERIA				RESOURCES			
<p>The student is able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Use grammar and vocabulary content that has been taught throughout the year. - Remember and make use of the pronunciation content that has been taught throughout the year. - Write a short text about a given topic. - Deliver a short presentation on a given topic. 				<ul style="list-style-type: none"> - Handouts provided by the teacher. - Computer, speakers, projector and internet access. - Innovation project resources mentioned above. - Set of reinforcement and extra activities for students that require special educational support. 			

8. Materials and teaching resources

The materials and resources needed for the implementation of this long-term plan are the following:

- Handouts provided by the teacher (e.g., texts for reading comprehension or fill-in-the-gaps activities with lyrics of the section “Sing Along!” for listening comprehension)
- A computer with internet access, speakers and a projector.
- A digital whiteboard would be optimum to improve the students’ experience of ICT resources, but it is not mandatory.
- Smartphones or tablets in order to participate in the online quizzes included in the different teaching units. If students do not have any of these electronic resources, they will be provided with tablets which belong to the English department.

9. Assessment

9.1. Assessment tools and procedures

Students’ performance will be assessed constantly throughout their learning process. Therefore, continuous formative assessment will be used to assess their day-to-day work through their participation, the speaking activities of every teaching unit, their homework and the quizzes and games included in the innovation project. However, summative assessment that tests the four language competences and the Use of English skill will also be used on a trimestral basis. I believe that it is important for students in this academic stage to become familiar with foreign language tests that cover multiple grammatical and lexical features, as well as the four language competences, since these are the kind of examinations that students will encounter in Post-Compulsory Secondary Education and in official examinations to obtain language certificates.

9.2. Assessment criteria

The assessment criteria for this teaching plan have been designed according to the Decree 43/2015, of June 10th, which regulates the ordinance and establishes the Curriculum of Compulsory Secondary Education in the Principality of Asturias, and it has been already specified in the “Assessment Criteria” section of the different teaching units, adapting each assessment criterion to the topic and the contents of every unit.

9.3. Marking criteria

Students will be assessed regarding the following marking criteria:

TESTS	80%	Use of English	20%
		Reading	10%
		Listening	10%
		Writing	20%
		Speaking	20%
IN-CLASS WORK	20%	Innovation project tasks	10%
		Class work, homework and active participation	10%

10. Resit and reinforcement activities

We must always consider the possibility that a percentage of our students will not be able to reach the standards marked by the assessment criteria. For this reason, we should design a set of resources that can be used as retake and reinforcement activities. English Departments usually have a generic set of resources aimed at the different academic stages of CSE and PCSE. Nonetheless, I consider that teachers should adapt these retake and reinforcement activities to the specific needs of their students.

Resit activities will be aimed at two different groups of students. The first group will be formed by those who did not pass English in the previous educational stage, which is year 3 of CSE. The second group will be made up by those students who have failed the subject at the end of the previous trimester during this academic year.

Regarding the first group, a booklet of reinforcement activities will be provided to these students at the beginning of the academic year. Students will have to complete this booklet in order to practice and review for the resit test which will take place at the end of the first trimester. These students will be closely supervised by the teacher, who will solve any possible doubt or problem that students may have while completing the booklet.

The second group of students will have different possibilities to meet the requirements to pass the part of the subject that they have failed. As the assessment

method that is being used in this long-term plan is a continuous assessment, those students who have failed at the end of the trimester will have the opportunity to retake that part of the subject if they obtain a passing grade at the end of the next trimester. In the case that they fail the entire subject, they will be provided with a similar booklet than the one that has been mentioned above, in order for these students to complete reinforcement and review activities so that they can practice for the resit exam that will take place in September.

11. Attention to diversity

Inclusive education was first recognized by the Organic Law of Education 2/2006, of May 3rd (LOE), which stated that “Compulsory Secondary Education must combine the principle of core education for all with catering for student diversity, allowing schools to adopt organizational and curricula-related measures suited to the needs of their students in a flexible autonomous way” (2006, p.26). This means that before it was included in the legislation that regulates the education system in Spain, attention to diversity had never been officially considered as such in Spanish schools and high schools.

In the past, students with different abilities, learning paces and interests were considered to deviate from the norm. As a result, these students did not have the possibility to fit into the education system and therefore, they sometimes were merely labelled as “bad students” or “lost causes”. Fortunately, in this day and age, diversity and inclusive education are the backbone of the Spanish education system, since inclusive education does not only help students with special education needs but it also raises the awareness of students who do not require educational support. To endorse this priority, the following statement is included in the Organic Law of Education: “Meeting the needs of diversity is a requirement that covers all the stages of education and all students. In other words, we should regard the diversity of students as a principle, not as a measure which corresponds to the needs of a few” (2006, p.29).

For this reason, we always need to bear in mind attention to diversity when designing our long-term plans. It is important to create activities that can be easily adapted for those students who require educational support, considering that we do not always have the means to get all the necessary information to devise specific activities for these students at the beginning of the academic year. For instance, a student may not have been diagnosed with learning difficulties at the beginning of the trimester, therefore, we would not have the possibility of knowing that information.

In order to meet the general needs of diversity in my long-term plan, the following measures will be implemented:

- Collaborative learning: Students will work in heterogeneous groups to ensure that those with learning difficulties or a lower level of English in general are supported by their classmates.
- Reinforcement and extra activities: These activities are designed for students with learning difficulties, students with a lower level of English and for exceptionally gifted students are specified in the “Resources” section of every teaching unit.

Furthermore, we can also find students who require special educational support in our classes. These students can range from those who have special education needs due to disabilities or mental disorders to immigrant students who need support both with curricular contents and with the Spanish language. Individualized measures, such as curricular adaptations or the support of language assistants, will be implemented in order to cater for these students’ needs.

12. Evaluation of the long-term plan and the teaching practice

It is of great importance to evaluate our teaching practice in the English Language classroom so as to check if the long-term plan that we have designed for this academic year has met its objectives, as well as our students’ needs. In order to analyze the progress and the results of our long-term plan and our teaching practice, the following types of evaluation will be implemented:

- Trimestral long-term plan progress meetings with the rest of the English Department.
- Analysis of students’ results at the end of the year.
- A final autoevaluation report.
- A final survey for the evaluation of the teaching practice completed by the students⁴.

⁴ Included in Appendix 3.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

1. Introducción

Este proyecto de innovación se dirige al alumnado de último curso de Educación Secundaria Obligatoria. El objetivo principal de esta propuesta es aumentar la motivación de los estudiantes mediante la técnica de aprendizaje y enseñanza conocida como gamificación y mediante el uso de diferentes recursos online para facilitar la adquisición de los contenidos más teóricos de la asignatura, que son la gramática y el vocabulario. Asimismo, se aprovechará la gran versatilidad que ofrecen estas herramientas para trabajar la competencia comunicativa en el aula de idiomas.

2. Diagnóstico inicial

2.1. Definición del problema

Tras mi periodo como profesora en prácticas en un centro de educación secundaria, sumado a mi propia experiencia como estudiante hace tan solo unos años, me atrevería a afirmar que los alumnos de esta etapa educativa suelen presentar dificultades a la hora de asimilar los contenidos relacionados con la gramática y el vocabulario del inglés. Mi observación e intervención en el aula y las interacciones que he mantenido con el alumnado revelan que una de las causas de este problema es la apatía que muestran los estudiantes ante las formas más tradicionales de impartir estos contenidos.

2.2. Diagnóstico previo

El diagnóstico previo de este problema se ha realizado un Instituto de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y FP situado en la zona costera central del Principado de Asturias. Tras semanas de observación e intervención como profesora en prácticas en las aulas, percibí cierto desinterés por parte de alumnado en las sesiones cuyo objetivo principal era la enseñanza de dos bloques de contenido fundamentales en el aprendizaje de una lengua extranjera: la gramática y el vocabulario.

Al principio, pensé que esto podría deberse a que los estudiantes no prestasen atención a las estructuras gramaticales de cierta unidad o al léxico relacionado con un tema en concreto. Sin embargo, tras la observación anteriormente mencionada, llegué a la conclusión de que la falta de interés por estos aspectos lingüísticos se reiteraba durante las distintas unidades didácticas que conformaban el temario tanto de 4º de ESO como de 2º de Bachillerato.

A mi parecer, esta apatía que parecen mostrar algunos alumnos de secundaria ante la enseñanza de ciertos contenidos condiciona su proceso de aprendizaje de la lengua extranjera. Bien es cierto que la competencia comunicativa es el eje vertebrador de un idioma. Sin embargo, sin una base léxico-gramatical, el estudiante se enfrentará a considerables dificultades para desarrollar las cuatro destrezas lingüísticas fundamentales para desenvolverse en inglés: la expresión oral, la expresión escrita, la comprensión auditiva y la comprensión lectora.

En consecuencia, decidí incluir en las unidades didácticas que desarrollé en estos cursos una técnica de aprendizaje conocida como gamificación, combinada con las numerosas herramientas *online* que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación. La razón principal por la que decidí implementar esta metodología fue para comprobar si la motivación de los alumnos y, por consiguiente, su interés y su rendimiento aumentaban.

2.3. Descripción del contexto en el que se realiza la innovación y nivel de actuación

Este proyecto de innovación se dirige a un Instituto de Educación Secundaria ubicado en una población semi-rural, cuyos habitantes cuentan con un nivel de vida medio, tanto en el aspecto económico como en la formación y educación de las familias del alumnado. Este centro contaría con los espacios y los recursos necesarios para poner en práctica las actividades propuestas en este proyecto de innovación.

A su vez, la propuesta se dirige a estudiantes de 4º de ESO. La razón principal de esta elección es que el último curso de segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria supone una etapa de transición entre la ESO y el Bachillerato. A esta edad, el alumnado de 4º de ESO se encuentra en una situación decisiva, en la que algunos alumnos parecen estar bastante seguros de la continuidad de sus estudios y otros pueden verse un tanto desmotivados con respecto a la finalización de esta etapa académica, lo que hace necesaria una intervención por parte del equipo educativo. Esta falta de motivación puede afectar al rendimiento del alumnado de una manera tan crítica que incluso podría suponer, en última instancia, que el estudiante considerase la idea del abandono escolar.

Ciertamente, este proyecto está diseñado para la asignatura de inglés y su objetivo principal es fomentar la motivación a través del uso de la gamificación y los recursos TIC

para facilitar el aprendizaje y el repaso de aspectos léxico-gramaticales de la lengua. No obstante, considero que la idea de hacer uso de recursos novedosos para promover la motivación en el aula puede aplicarse de manera transversal en el resto de las asignaturas, tanto en Educación Secundaria Obligatoria como en Bachillerato.

En cuanto al conocimiento sobre el grupo-clase, tuve la oportunidad de poder comprobar cómo mi hipótesis se repetía en 3º de ESO, 4º de ESO y 2º de Bachillerato. De todos modos, he decidido dirigir este proyecto a un grupo-clase de 4º de ESO porque fue el nivel académico donde impartí clases durante más tiempo durante el *Prácticum* y, por lo tanto, donde pude conocer a los estudiantes más a fondo.

3. Justificación y objetivos de la innovación docente

3.1. Justificación de la innovación docente

Este proyecto se ha diseñado en base a la siguiente premisa, formulada en base a la observación e interacción con el alumnado durante las prácticas: Los estudiantes de la asignatura de Lengua Extranjera: Inglés tienden a mostrar una gran falta de motivación con respecto al aprendizaje de los contenidos léxico-gramaticales de la materia⁵.

Tomando esta premisa como punto de partida, he llegado a la hipótesis de que este desinterés generalizado puede afectar no solo las calificaciones de los alumnos en la materia, sino también al proceso de aprendizaje de las cuatro competencias lingüísticas en las que se basa esta asignatura. Por lo tanto, se trataría de un problema que podría extenderse hasta llegar a alterar el proceso de adquisición de la lengua extranjera.

Así pues, tras considerar estos aspectos, he decidido que el objetivo principal de esta propuesta sea aumentar la motivación del alumnado de 4º de la ESO a la hora de aprender y repasar gramática y vocabulario en el aula de inglés a través de la gamificación y los innumerables recursos ofrecidos por las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

La razón principal por la que considero que esta propuesta es viable se basa en lo asequible que resulta su puesta en práctica en un aula real de 4º de ESO. Bien es cierto que las técnicas de enseñanza basadas en el juego llevan existiendo durante años y que las nuevas tecnologías ya se utilizaban cuando yo misma cursaba Educación Primaria. A

⁵ Las interacciones con el alumnado, además de opiniones emitidas oralmente, incluyen respuestas cuantificables recogidas por escrito e incluidas en la sección de la evaluación del proyecto.

pesar de ello, considero que la combinación de ambas herramientas aplicada al contexto en el que se diseña la programación implica una innovación en el ámbito de la Educación Secundaria Obligatoria. Esto se debe a que en algunas ocasiones se suele proponer este tipo de actividades, e incluso se pueden realizar en la práctica un par de veces por curso, sin embargo, nunca antes se había aplicado esta idea en el contexto en concreto para el que se plantea este proyecto de innovación, es decir, un grupo de 4º de la ESO cursando la asignatura de Lengua Extranjera: Inglés.

Además, como he señalado en el apartado titulado “Diagnóstico Previo”, para comprobar la efectividad de este proyecto, decidí implementar esta metodología durante las semanas en las que impartí mis unidades didácticas tanto en 4º de ESO como en 2º de Bachillerato. Para aprovechar esta experiencia al máximo, hice uso de un número considerable de recursos lúdicos físicos y online con el fin de que los estudiantes se familiarizaran con el mayor número de herramientas y juegos posible y que así, pudieran formar su propia opinión sobre la eficacia de esta técnica de enseñanza y aprendizaje. En los siguientes apartados explicaré los recursos que utilicé para comprobar la efectividad de esta propuesta basándome en los resultados académicos y en el criterio de mis estudiantes.

3.2. **Objetivos**

Como se indica en el subapartado anterior, el objetivo principal de esta propuesta es aumentar la motivación del alumnado de 4º de la ESO a la hora de aprender y repasar gramática y vocabulario en el aula de inglés a través de la gamificación y los innumerables recursos ofrecidos por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Este objetivo principal se plantea en base a la idea de aumentar la motivación de los estudiantes con el fin de que este proceso ayude a mejorar la adquisición de los contenidos anteriormente mencionados y que, en consecuencia, también incida de forma positiva en el desarrollo de la competencia comunicativa.

Para alcanzar el objetivo principal, es necesario plantear una serie de objetivos específicos que se irán trabajando progresivamente. Los objetivos específicos de este proyecto de innovación serán los siguientes:

- Fomentar el uso de las TIC en el aula.
- Manejar los recursos lúdicos *online* de forma autónoma.
- Participar activamente en las diferentes actividades propuestas en este proyecto.

- Trabajar en parejas o en pequeños grupos respetando las medidas de seguridad marcadas por el protocolo sanitario del centro.
- Hacer un uso responsable de las nuevas tecnologías.
- Proporcionar *feedback* o retroalimentación sobre las diferentes actividades propuestas en este proyecto.

4. Marco teórico de referencia

Este proyecto de innovación se sustenta en dos pilares metodológicos fundamentales: la técnica de aprendizaje conocida como gamificación y los numerosos recursos ofrecidos por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Estos dos pilares metodológicos están motivados por los intereses, motivaciones y necesidades del tipo de alumnado al que se dirige esta propuesta. Asimismo, como bien apuntan Ortiz-Colón et al. en el artículo “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión”,

La sociedad del conocimiento y la tecnología ha traído consigo un nuevo mapa en el que los jóvenes sienten inquietudes que la educación no siempre ha sabido satisfacer. Estos nuevos escenarios hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus alumnos. (2018, p.1)

Por consiguiente, considero que la combinación de la ludificación con las herramientas proporcionadas por las nuevas tecnologías puede formar parte de las nuevas estrategias y recursos para aumentar la motivación del alumnado a los que Ortiz-Colón et al. hacen referencia en su escrito.

Los autores Martínez Pereira y Novo Carballal afirman que “gamificación quiere decir innovación educativa, poner en jaque los modelos tradicionales, disfrutar aprendiendo con nuevas metodologías que incitan al aprendizaje y convierten al alumnado en protagonista del proceso” (2020, p.17). Existe cierto debate sobre los orígenes de la palabra que da nombre a esta técnica de enseñanza-aprendizaje. Por un lado, Ruth S. Contreras Espinosa y José Luis Eguia (2017) señalan que la autoría de este término se atribuye a Brett Terrill, quien hizo uso de esta palabra en su blog en el año 2008 para referirse a la técnica de utilizar el funcionamiento de un juego aplicado a otras realidades no lúdicas para así aumentar el compromiso de sus participantes (Gómez López y Fernández Campoy, 2020). No obstante, no fue hasta el año 2010 cuando el

desarrollador de videojuegos británico Nick Pelling popularizó este término. Por otro lado, el propio Pelling (2011) señala en su blog titulado “*Funding Startups (& other impossibilities)*” que fue él mismo quien acuñó este término en el año 2002 para referirse a “la aplicación de una interfaz de usuario acelerada similar a la de un juego para hacer que las transacciones electrónicas sean agradables y rápidas” (Arnedo, 2021, s.p.).

El término gamificación o ludificación se encuentra estrechamente unido a la motivación en el mundo de la enseñanza. De hecho, Ortiz-Colon et al. señalan que “un diseño curricular basado en los principios de la gamificación ayuda a mantener el interés de los alumnos evitando que el proceso enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido o sin interés” (2018, p.6). Esto quiere decir que, si los estudiantes muestran interés por los contenidos de la programación gracias a esta metodología, su motivación también se verá favorecida en este aspecto. La razón principal por la que el aprendizaje basado en juegos fomenta la motivación entre el alumnado se debe al carácter motivador intrínseco que poseen los juegos, puesto que cuando son trasladados al plano académico, las actividades propuestas por el docente pasan a tomar un matiz de invitación en lugar de un carácter obligatorio (Ortiz et al. 2018, p.6).

Además, debemos tener en cuenta que los estudiantes con los que estamos trabajando forman parte de la generación conocida como “nativos digitales”. Como señalaba Alejandro Piscitelli en el año 2007, “los chicos que hoy tienen entre cinco y 15 años son la primera generación mundial que ha crecido inmersa en estas nuevas tecnologías. Han pasado toda su vida rodeados de computadoras, videojuegos, teléfonos celulares y el resto de *gadgets* digitales” (p.47). Teniendo en cuenta que han pasado 14 años desde que Piscitelli realizó esta afirmación, podemos asumir que todos los estudiantes de educación secundaria en la actualidad son nativos digitales. Esto quiere decir que tanto sus formas de entretenimiento como su socialización se han visto afectadas por un proceso de digitalización total.

Así pues, debemos ser los docentes quienes nos adaptemos a las casi infinitas posibilidades que nos ofrecen las nuevas tecnologías y no los estudiantes los que tengan que renunciar a su “nativo digital” interior para adaptarse a las metodologías educativas más tradicionales. Por esta razón, he decidido introducir las Tecnologías de la Información y la Comunicación en mi propuesta de innovación, puesto que he comprobado en el contexto real de un aula que la unión entre los numerosos recursos que

ofrecen las nuevas tecnologías y el aprendizaje basado en juegos, los alumnos se sienten más familiarizados e interesados en los contenidos de la materia.

Por otro lado, como he mencionado anteriormente en este trabajo, los propios estudiantes consideran que el aprendizaje de la gramática y el vocabulario en la asignatura de Lengua Extranjera: Inglés se suele hacer aburrido y demasiado memorístico en comparación a las cuatro destrezas de la lengua en las que se basa la materia. Asimismo, muchos docentes llegan hacer uso de recursos lúdicos o herramientas *online* para trabajar el *listening*, *speaking*, *reading* y *writing*, pero a la hora de impartir contenidos léxico-gramaticales suelen preferir el sistema más tradicional.

Como se expone en el apartado de metodología de la programación didáctica, las formas de impartir vocabulario y gramática en el aula de inglés han ido evolucionando progresivamente a lo largo de los años. Bien es cierto que, en la actualidad, el objetivo principal de las sesiones de las asignaturas de lenguas extranjeras suele ser el desarrollo de la competencia comunicativa. No obstante, “la competencia comunicativa [...] no constituye la invalidación de la competencia gramatical, sino que esta queda subsumida por aquella” (Kondo Pérez, 1995, p.225). En consecuencia, podemos asumir que la competencia gramatical es necesaria para desarrollar la competencia comunicativa.

5. Desarrollo de la innovación

Dentro de la programación para el curso de 4º de la ESO se incluye un apartado titulado “Innovation” en cada una de las unidades didácticas. Esto quiere decir que la propuesta de innovación se desarrollará durante todo el curso académico.

Como se puede observar en las tablas de las distintas unidades didácticas, en cada tema hay, al menos, una actividad propuesta para aprender y repasar gramática y una actividad planteada para aprender y repasar vocabulario. En algunas unidades se proponen más actividades, dependiendo de si pueden ser de más utilidad para aprender o para repasar y de si están enfocadas a los contenidos léxicos o gramaticales.

A continuación, se incluirán todas las actividades que se llevarán a cabo a lo largo de la programación recogidas en una tabla:

UNIDAD	CONTENIDOS	
STARTING LINE	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción al proyecto de innovación: se explicará en qué consiste la propuesta y el tipo de actividades que se irán realizando a lo largo del curso. - Actividad de prueba: Cuestionario online para familiarizarse con la metodología. 	
	GRAMÁTICA	VOCABULARIO
PUT YOUR THINKING CAP ON	<ul style="list-style-type: none"> - Cerebriti: Cuestionario online para aprender gramática. - Presentación PowerPoint interactiva: Juego “Taboo” para repasar gramática. 	<ul style="list-style-type: none"> - Quizlet: Juego con tarjetas de memoria para aprender vocabulario. - Presentación PowerPoint interactiva: Juego “Taboo” para repasar vocabulario.
PASSION FOR FASHION	<ul style="list-style-type: none"> - Juego: “¿Quién es quién?” para aprender gramática. - Trivinet: Trivial online para repasar gramática. 	<ul style="list-style-type: none"> - Educaplay: Juego tipo “Pasapalabra” online para aprender y repasar vocabulario.
SURFING THE NET	<ul style="list-style-type: none"> - Vídeo de Youtube: “English Grammar: Master the Future Tense in English with Friends” (+ listening) - Kahoot: Cuestionario online para repasar gramática. 	<ul style="list-style-type: none"> - Languageguide: Página web para aprender vocabulario (+ pronunciación) - Quizlet: Tarjetas de memoria para repasar vocabulario.
LIFE IMITATES ART	<ul style="list-style-type: none"> - Juego: “Tres en raya” para aprender gramática. - Factile: Juego online tipo “Jeopardy” (concurso famoso de TV en Reino Unido) para repasar vocabulario y gramática. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kahoot: Cuestionario online para aprender vocabulario - Factile: Juego online tipo “Jeopardy” (concurso famoso de TV en Reino Unido) para repasar vocabulario y gramática.
A THIRST FOR ADVENTURE	Presentación Genially interactiva: “Escape room” online para aprender y repasar vocabulario y gramática como recurso del proyecto de innovación de fin de trimestre.	
FOOD FOR THOUGHT	<ul style="list-style-type: none"> - Juego: “Teléfono estropeado” para aprender gramática. - Educaplay: Cuestionario online con vídeo para repasar gramática. 	<ul style="list-style-type: none"> - Languageguide: Página web para aprender vocabulario (+ pronunciación) - “Blackboard race”: Juego “carrera por la pizarra” para repasar vocabulario.

FIT AS A FIDDLE	<ul style="list-style-type: none"> - Storyboard that: página web para diseñar cómics. Aprendizaje y repaso de gramática. 	<ul style="list-style-type: none"> - Free rice: Página con mini-juegos online para aprender vocabulario - Charades: Juego de mímica para repasar vocabulario.
ASTRONAUTS WANTED!	Tarea introductoria: “Send your name to Mars” a través de la página web de la NASA.	
	<ul style="list-style-type: none"> - Quizizz: Cuestionario online para aprender y repasar gramática. - Bingo y Taboo: juegos para repasar gramática y vocabulario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Languagueguide: Página web para aprender vocabulario (+ pronunciación) - Bingo y Taboo: juegos para repasar gramática y vocabulario.
DOWN TO EARTH	<ul style="list-style-type: none"> - Vídeo de Youtube: “How to Use the Conditional Tense with Friends” para aprender gramática. - Categories: Juego tipo Scattergories para repasar gramática y vocabulario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulary.com: Página web para aprender vocabulario. - Categories: Juego tipo “Scattergories” para repasar gramática y vocabulario.
LEARNING THE ROPES	Presentación Genially interactiva: Juego tipo “Among Us” (videojuego muy popular entre adolescentes) para aprender y repasar gramática y vocabulario como recurso del proyecto de innovación de fin de trimestre.	
WINDS OF CHANGE	<ul style="list-style-type: none"> - Quizizz: Cuestionario online para aprender gramática. - Bingo: Juego para repasar gramática y vocabulario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Educaplay: Juego tipo sopa de letras para aprender vocabulario. - Bingo: Juego para repasar gramática y vocabulario.
KEEP ME POSTED	<ul style="list-style-type: none"> - “Finish the story”: Juego que consiste en crear una historia entre todos los estudiantes de la clase para aprender y repasar vocabulario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kahoot: Cuestionario online para aprender vocabulario. - Educaplay: Juego de memorización online para repasar vocabulario.
LAW AND ORDER	<ul style="list-style-type: none"> - Gartic Phone: Juego online tipo teléfono estropeado para aprender y repasar vocabulario y gramática. 	<ul style="list-style-type: none"> - Skribbl: Juego online tipo “Pictionary” para aprender y repasar vocabulario.
WHAT TIME IS IT? SUMMERTIME!	Los alumnos elegirán los recursos que más hayan disfrutado durante el curso para aprender y repasar gramática y vocabulario en esta unidad.	

6. Recursos y agentes implicados

6.1. Agentes implicados

Los agentes implicados en este proyecto de innovación serán el profesor y el alumnado. No obstante, si se considera la continuidad de esta propuesta en el futuro, sería interesante contar con la ayuda de los profesores del Departamento de Tecnología y del equipo docente del Departamento de Inglés. De esta manera, se podrán añadir más actividades, recursos e ideas a la propuesta que se ha planteado en este documento.

6.2. Recursos

Para poder desarrollar esta propuesta, será necesario contar con los siguientes recursos:

- Un ordenador con acceso a internet, altavoces y un proyector.
- Teléfonos móviles o tabletas con conexión a internet.
- Materiales como tarjetas, cartas o fotocopias proporcionados por la profesora.

Por otra parte, se hará uso de los siguientes recursos online⁶:

- **Cerebrity**: Plataforma colaborativa online para crear y jugar a juegos educativos online.
- **Educaplay**: Plataforma en línea para crear y jugar a actividades educativas multimedia.
- **Factile**: Plataforma educativa online que permite a los profesores crear juegos tipo “Jeopardy”, un famoso concurso de televisión estadounidense.
- **Free Rice**: Juego en línea solidario, creado como iniciativa del Programa Mundial de Alimentos de las Naciones Unidas, cuyo objetivo es recaudar dinero para combatir el hambre en el mundo. A medida que el usuario completa juegos, entre ellos, cuestionarios de vocabulario, donará granos de arroz a este programa.
- **Gartic Phone**: Juego online que permite a sus usuarios jugar al juego del “Teléfono Estropeado” en tiempo real a través de internet.
- **Genially**: Herramienta en línea que permite crear contenidos interactivos como presentaciones.
- **Kahoot**: Plataforma online que permite la creación de cuestionarios para crear concursos en el aula.

⁶ Los recursos online mencionados en esta lista son accesibles a través de su nombre, puesto que cada uno contiene un hipervínculo enlazado a la página.

- **Languageguide:** Página web para practicar vocabulario y pronunciación.
- **My Free Bingo Cards:** Generador online de cartones de bingo totalmente personalizables.
- **Quizizz:** Aplicación que permite la creación y la realización de cuestionarios online. Similar a Kahoot.
- **Quizlet:** Aplicación que permite la creación de tarjetas de memoria con opción a realizar diferentes juegos para facilitar el estudio o el repaso de la materia incluida en las *flashcards*.
- **Skribbl:** Juego en línea multijugador basado en el famoso juego de mesa “Pictionary”.
- **Storyboard That:** Software gratuito para crear cómics y guiones gráficos.
- **Trivinet:** Página web para jugar al conocido juego “Trivial”.
- **Vocabulary.com:** Página web para aprender y repasar vocabulario.
- **Youtube:** Página web gratuita para ver vídeos.

7. Atención a la diversidad

Durante mi periodo como profesora en prácticas en un Instituto de Educación Secundaria he tratado con alumnado que presentaba Necesidades Específicas de Apoyo Educativo. Por ejemplo, contaba con estudiantes que presentaban altas capacidades, dificultades de aprendizaje y Trastorno y Déficit de Atención por Hiperactividad.

Las actividades de esta propuesta se plantean de forma lúdica, lo que quiere decir que no deberían suponer un obstáculo para el alumnado que requiera apoyo educativo, ya que la intención tras este proyecto, además de motivar al estudiante, es facilitar su proceso de aprendizaje mediante las herramientas propuestas. No obstante, en caso de que algún alumno precisase de atención específica, se plantearía una adaptación para estas actividades sin ningún tipo de problema, ya que al igual que se pueden plantear variaciones en la programación para adaptarse a las necesidades del grupo-clase, se pueden incluir cambios con el fin de atender individualmente a los estudiantes que lo requieran.

En conclusión, considero esencial diseñar las actividades que se incluirán en la programación teniendo en cuenta su posible adaptación para aquellos alumnos que presenten Necesidades Específicas de Apoyo Educativo o Necesidades Educativas

Especiales, contando siempre con la colaboración y las pautas establecidas por el Departamento de Orientación.

8. Evaluación, seguimiento y continuidad del proyecto

8.1. Evaluación, seguimiento y continuidad del proyecto en base a la programación

La evaluación y el seguimiento de este proyecto valorarán en qué medida los alumnos han aumentado su motivación y mejorado sus resultados con respecto al aprendizaje de gramática y vocabulario en la asignatura Lengua Extranjera: Inglés. Para comprobar la efectividad de esta propuesta, se pasará un cuestionario a los estudiantes a final de curso con el fin de conocer sus opiniones con respecto a la metodología planteada en este proyecto.

Por otro lado, se realizará un seguimiento del proyecto a través de la observación del docente. Este seguimiento valorará el nivel de implicación de los estudiantes en las actividades de innovación propuestas en cada tema, su actitud con respecto a la propuesta, el nivel de dificultad de las actividades una vez puestas en un contexto de clase real y la percepción general del profesor sobre la efectividad de estas tareas tras haber sido realizadas. La combinación de la encuesta realizada por los estudiantes y el seguimiento realizado por el docente permitirá comprobar la posible continuidad del proyecto en el futuro.

Por lo general, considero que esta innovación, además de ser potencialmente beneficiosa en el contexto para el que se ha concebido, es relativamente sencilla de aplicar en un aula de 4º de ESO debido a la excelente disposición que suelen mostrar los estudiantes a la hora de usar recursos electrónicos en clase. Además, como he mencionado anteriormente, si se planteara la continuidad de este proyecto, sería interesante contar con la colaboración del resto del Departamento de Inglés, así como con la del Departamento de Tecnología para poder ampliar nuestros conocimientos sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

8.2. Evaluación, seguimiento y continuidad del proyecto en base a su puesta en práctica en el IES

Tras finalizar el desarrollo de las unidades didácticas, consideré que sería buena idea reflejar el aprendizaje de los alumnos mediante una prueba basada en los contenidos de gramática y vocabulario tratados en este tema y, además, conocer la opinión de todos los estudiantes que formaron parte de este pequeño proyecto.

Prueba de gramática y vocabulario

La prueba léxico-gramatical consistía en cuatro ejercicios distintos. Para trabajar el vocabulario, incluí un ejercicio tipo *fill-in-the-gaps* y otro en el que los estudiantes debían escribir la palabra adecuada para cada definición que se proporcionaba en la actividad. Para el ámbito de gramática, utilicé un ejercicio de escoger la opción correcta entre dos palabras para completar una oración y finalmente, otro ejercicio de rellenar huecos con la forma verbal adecuada. Cada prueba se adaptaría a los contenidos de cada unidad didáctica, ya que se dirigían a dos niveles académicos distintos.

Después de recopilar los datos de estas pruebas, los resultados fueron los siguientes:

- En 4º de ESO, el 100% de los alumnos superó la prueba de gramática y vocabulario.
- En 2º de Bachillerato, el 87,8% de los alumnos superó la prueba de gramática y vocabulario.

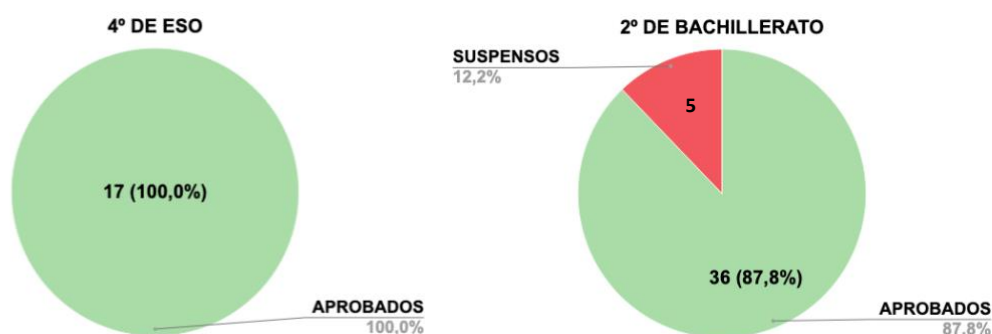


Figura 1. Porcentaje de aprobados y suspensos en las pruebas de gramática y vocabulario.

Para comprobar el significado de estos resultados, podemos compararlos con los de la primera evaluación, donde los estudiantes aprendieron y repasaron los contenidos de gramática y vocabulario a través de un libro de texto.

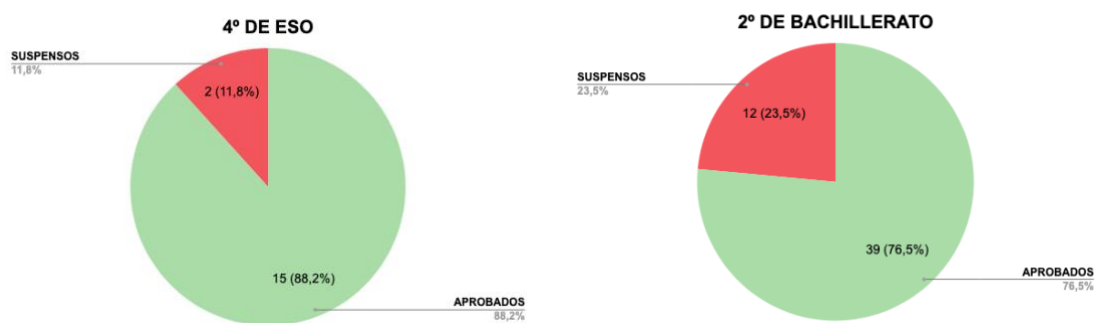


Figura 2. Porcentaje de aprobados y suspenso en la primera evaluación.

Como bien se puede apreciar si comparamos ambos resultados, el porcentaje de alumnos que aprueba el examen de gramática y vocabulario tras haber puesto en práctica la nueva metodología ha aumentado en los dos cursos con respecto a las calificaciones de la primera evaluación. Evidentemente, se ha establecido una comparación entre una sola prueba y los resultados de una evaluación, que se basan en las diferentes calificaciones de varias pruebas.

A pesar de ello, creo que es fundamental destacar que esto podría significar un cambio a mejor con respecto a los resultados de la siguiente evaluación de estos estudiantes, ya que el porcentaje de aprobados en 4º de ESO aumentó un 11,8% y el de 2º de Bachillerato un 11,3%. Considero también importante mencionar que estas clases fueron impartidas por una profesora en prácticas que no estaba tan preparada como un profesor titular para explicar los contenidos y para resolver ciertas dudas debido a la falta de experiencia. Es por esto que opino que este aumento en los porcentajes de los aprobados, pese a pequeño que sea, puede resultar significativo a largo plazo.

Encuesta de *Google Forms*

El cuestionario que diseñé para conocer las opiniones de los estudiantes acerca de la eficacia de esta metodología incluía las siguientes preguntas, que fueron contestadas por un total de 50 estudiantes:

1. La forma tradicional de enseñar gramática en el aula de inglés es efectiva. Los alumnos tenían que escoger un número entre el 1 (muy en desacuerdo) y el 5 (muy de acuerdo).
2. ¿Por qué crees que lo es/no lo es? Justifica tu respuesta brevemente.
3. La forma tradicional de enseñar vocabulario en el aula de inglés es efectiva. Los alumnos tenían que escoger un número entre el 1 (muy en desacuerdo) y el 5 (muy de acuerdo).
4. ¿Por qué crees que lo es/no lo es? Justifica tu respuesta brevemente.
5. Después de haber asistido a las clases de la profesora en prácticas en las que se han utilizado distintos juegos y recursos online para aprender y repasar gramática y vocabulario, ¿Con cuál de las siguientes afirmaciones te identificas más?
 - a. Siento que he aprendido más de esta manera.

- b. Siento que he aprendido lo mismo que de la manera tradicional.
 - c. Siento que he aprendido menos que de la manera tradicional.
6. ¿Crees que estas actividades lúdicas online son más interesantes y dinámicas que las actividades propuestas normalmente en los libros de texto?
- a. Sí
 - b. Creo que son iguales
 - c. No
7. ¿Estas actividades te han servido más para aprender o para repasar?
- a. Para aprender
 - b. Para ambas
 - c. Para repasar
 - d. No me han servido para ninguna

A continuación, se mostrarán y se comentarán brevemente las respuestas a las preguntas anteriormente planteadas:

Pregunta n°1:

La forma tradicional de enseñar gramática en el aula de inglés es efectiva.

50 respuestas

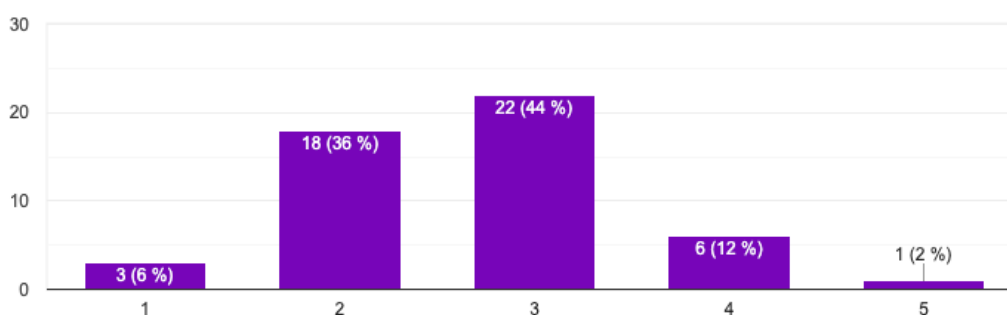


Figura 3. Opiniones de los estudiantes sobre la efectividad de impartir gramática a través de métodos más tradicionales en el aula de inglés.

Como podemos ver, un 42% de los alumnos está en desacuerdo o muy en desacuerdo con esta afirmación, frente a un 13% que bien está de acuerdo o muy de acuerdo con la afirmación. Sin embargo, un 44% de los estudiantes no está de acuerdo ni en desacuerdo con la afirmación planteada en la pregunta n°1.

Pregunta n°2:

Al contar con 50 respuestas distintas, he realizado una síntesis del contenido de las respuestas, basándome en las más repetidas.

- Las palabras más repetidas entre las cincuenta respuestas a la pregunta número 2 han sido “motivación” y “aburrimiento”.
- Algunos alumnos opinan que, gracias al uso de la tecnología, las clases se hacen más entretenidas. La razón principal por la que creen esto es porque están acostumbrados a hacer uso de sus dispositivos móviles en su día a día y, por lo tanto, se sienten mucho más familiarizados con la interfaz de los recursos utilizados, lo que facilita el desarrollo y la dinamización de las actividades.
- Otros estudiantes creen que la forma tradicional de impartir gramática en el aula de inglés es tediosa debido a que se basa en una metodología demasiado “teórica” y “memorística”. En consecuencia, consideran que este enfoque metodológico conduce al aburrimiento y provoca una evidente desmotivación entre el alumnado.
- Por último, un alumno ha señalado que “en clase aprendes de manera ficticia, lo que no sirve ni para pedir un café en Londres”. Esta respuesta me ha parecido muy interesante por hacer referencia a las bases del Enfoque Comunicativo en la enseñanza de lenguas extranjeras.

Pregunta n°3:

La forma tradicional de enseñar vocabulario en el aula de inglés es efectiva.

50 respuestas

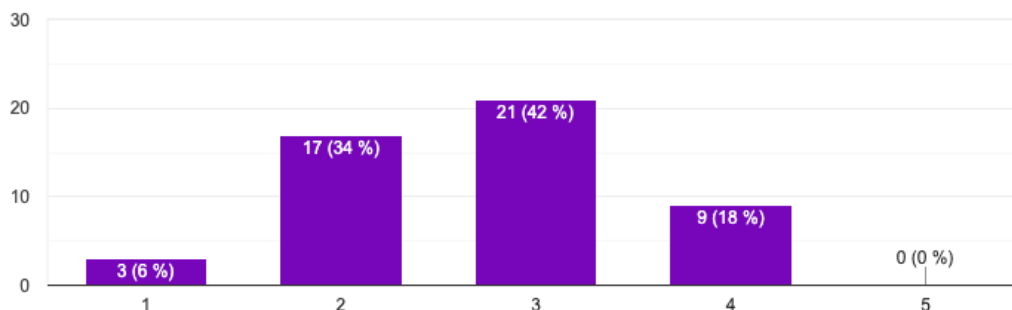


Figura 4. Opiniones de los estudiantes sobre la efectividad de impartir vocabulario a través de métodos más tradicionales en el aula de inglés.

Los resultados de la pregunta nº3 son similares a los de la pregunta nº1. No obstante, ningún alumno está totalmente de acuerdo con la afirmación planteada en esta pregunta, mientras que el número de estudiantes que simplemente está de acuerdo con esta hipótesis ha crecido en un 6% con respecto a la primera pregunta.

Pregunta nº4:

Al igual que con la pregunta sobre gramática, la pregunta acerca de la enseñanza de vocabulario en el aula de inglés cuenta con respuestas basadas en el aburrimiento y la motivación del alumnado. A modo de resumen, los aspectos más destacables sobre las respuestas de los estudiantes son los siguientes:

- La gran mayoría de los alumnos ha contestado a esta pregunta en los mismos términos que las anteriores. Es decir, creen que el vocabulario se enseña de igual manera que la gramática en el aula de inglés.
- Otros estudiantes opinan que no es lo mismo estudiar contenidos teóricos a través de libros y fotocopias que aprender y repasar estos contenidos a través de herramientas lúdicas y de plataformas online, puesto que de la segunda manera sienten que están aprendiendo más.

Finalmente, me gustaría destacar las siguientes respuestas:

- “Es similar a la gramática, leer y empollar no sirve de nada en ninguna asignatura, lo mejor es razonarlo todo y verlo con casos prácticos; con oraciones para el vocabulario y juegos o aplicaciones. Aprendemos más de manera dinámica que de la manera tradicional”.
- “Memorizar palabras no significa que dentro de unas semanas sepas utilizarlas. En la mayoría de los casos, al menos en el mío, las olvido después del examen y me acuerdo mejor de las que utilizo en la práctica o cuando las escucho”.

En conclusión, las respuestas de estos alumnos me han servido para corroborar la hipótesis planteada anteriormente en esta sección del trabajo.

Pregunta n°5:

Después de haber asistido a las clases de la profesora en prácticas en las que se han utilizado distintos juegos y recursos online para aprender y repasar gramática y vocabulario, ¿Con cuál de las siguientes afirmaciones te identificas más?

50 respuestas

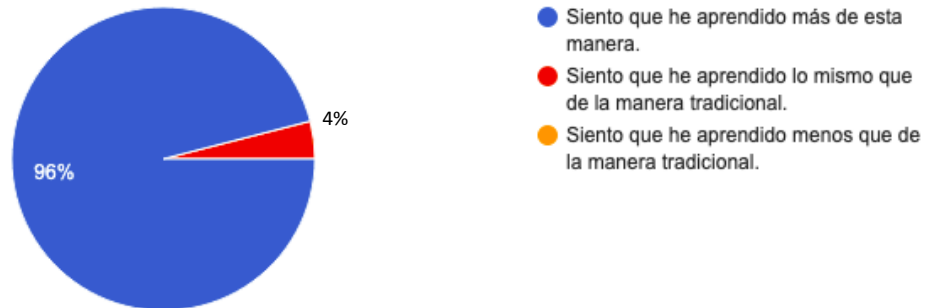


Figura 5. Porcentaje de alumnos que sienten que han aprendido más o de la misma manera a través de juegos y recursos online que de la manera tradicional.

Como se puede interpretar tras apreciar este gráfico, casi la totalidad de los estudiantes de 2º de Bachillerato y 4º de ESO sienten que han aprendido más a través de esta metodología. Solamente dos estudiantes afirman sentir que han aprendido lo mismo que a través de la manera tradicional de impartir gramática y vocabulario en el aula de inglés.

Pregunta n°6

¿Crees que estas actividades lúdicas online son más interesantes y dinámicas que las actividades propuestas normalmente en los libros de texto?

50 respuestas



Figura 6. Porcentaje de alumnos que considera que las actividades lúdicas online son más interesantes y dinámicas que las actividades propuestas normalmente por los libros de texto.

El gráfico asociado a esta pregunta nos indica que todos los estudiantes que han participado en esta encuesta creen que las actividades lúdicas online son más interesantes y dinámicas que las actividades propuestas por norma general en los libros de texto.

Pregunta n°7:

¿Estas actividades te han servido más para aprender o para repasar?

50 respuestas

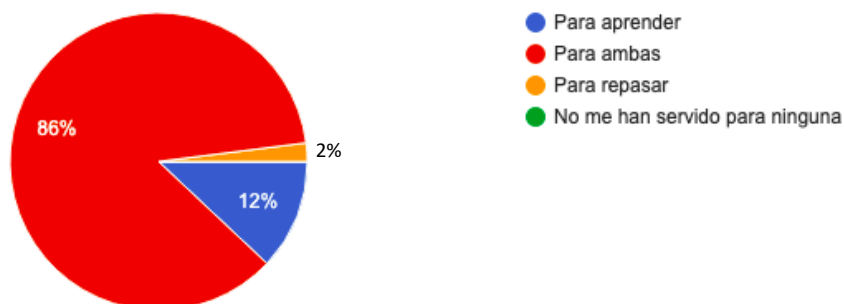


Figura 7. Porcentaje de alumnos que opina que estos recursos les han servido para aprender y repasar, solo para aprender o solo para repasar.

Por último, el 86% del alumnado (43 estudiantes) considera que las actividades propuestas en mis unidades didácticas les han servido tanto para aprender como para repasar el contenido relacionado con la gramática y el vocabulario del tema. Por otro lado, un 12%, es decir, 6 alumnos, considera que solamente les ha ayudado a aprender. Finalmente, tan solo un alumno (2%) ha respondido que estas actividades son útiles para repasar. Ningún alumno considera que estos ejercicios no le hayan ayudado ni a aprender ni a repasar.

CONCLUSIONES

La realización de este Trabajo Fin de Máster me ha servido para plasmar todos los conocimientos que he adquirido durante este curso a través de las clases en la Universidad de Oviedo y a través de las prácticas en un Instituto de Educación Secundaria. Este documento combina tanto la formación teórica como la formación práctica que he recibido a lo largo de este año académico y que puede verse reflejada tanto en las reflexiones iniciales, como en la programación y en el proyecto de innovación.

Después de completar este trabajo, puedo afirmar que el Máster en Formación del Profesorado de ESO, Bachillerato y FP me ha ayudado a sumergirme de lleno, aunque fuera durante unos pocos meses, en el mundo de la educación. Bien es cierto que no ha sido tarea fácil compaginar las clases *online* a través de *Microsoft Teams* después de haber pasado toda la mañana en el instituto observando e impartiendo clases, a la vez que creaba recursos educativos y planeaba mis unidades didácticas. Sin embargo, considero que ha sido una experiencia totalmente enriquecedora para hacerme ver cómo es el sistema educativo desde el lado del docente, teniendo en cuenta que llevo prácticamente toda mi vida participando en él como alumna.

Por consiguiente, tanto el TFM como el máster me han hecho valorar todo el trabajo que existe detrás del día a día de un profesor, puesto que no es lo mismo asistir a una clase, que prepararla e impartirla. Además, gracias a mi estancia en el IES como profesora en prácticas, he aprendido a crear una programación desde cero, lo que me ha resultado especialmente relevante teniendo en cuenta su gran valor para la aplicación práctica inmediata que este aprendizaje supondrá en mi futura práctica docente. Asimismo, la creación de mis unidades didácticas para el *Prácticum* y el proceso de diseño y redacción del Trabajo Fin de Máster me han permitido familiarizarme con numerosos recursos tecnológicos, los cuales desconocía hace tan solo unos meses y de los que podré hacer uso en mi ejercicio profesional.

Finalmente, tras haber completado mi formación tanto filológica como docente, considero necesario señalar que el lugar donde un profesor nunca dejará de aprender es en el aula con sus estudiantes, ya que, desde mi punto de vista, los alumnos son los mejores maestros que todo docente puede tener.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Arnedo, J. (2021). Gamificación: 10 años después. *Tecnología++: El blog de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación de la UOC*. Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado el 18 de junio de 2021, de <https://informatica.blogs.uoc.edu/gamificacion-10-anos-despues/>
- Celce-Murica, M., Brinton, D. M., y Snow, M. A. (Eds.). (2014). *Teaching English as a Second or Foreign Language*. National Geographic Learning.
- Contreras Espinosa, R. S., y Eguia, J. L. (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas*. InCom-UAB Publications: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons.
- Kondo Pérez, C. (1995). La gramática como componente de la competencia comunicativa. En *Actuales tendencias en la enseñanza del español como lengua extranjera II: actas del VI Congreso Internacional de ASELE: (León 5-7 de octubre de 1995)*. Recuperado el 2 de junio de 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=892899>
- Krashen, S. D. (1982). *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. Pergamon Press.
- Martínez Pereira, M. P. y Novo Carballal, A. (2020). La gamificación en el aula de educación secundaria: análisis y orientación didáctica. *Trances: Revista de Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud* (13). Recuperado el 25 de mayo de 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7709496>
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa: Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo* (44). Recuperado el 3 de junio de 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128>
- Pearson Education. (2011). *Functions and Notions Level 2*.
- Pelling, N. (2011). The (short) prehistory of “gamification”... *Funding Startups (& other impossibilities)*. Recuperado el 23 de junio de 2021, de <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>

Saneleuterio Temporal, E. (2020). Motivar al alumnado: ¿rutina vs. gamificación? En Gómez López, N. y Fernández Campoy, J. M. (Eds.). *Las metodologías didácticas innovadoras como estrategia para afrontar los desafíos educativos del siglo XXI* (pp. 28-41). Editorial Dykinson.

Serrano González, R. y Martínez García, L. (2019). Integración de las TIC en la formación universitaria del profesorado de inglés de Educación Primaria: herramientas digitales y gamificación. En Gázquez Linares, J. J., Molero Jurado, M. M., Barragán Martín, A. B., Simón Márquez, M. M., Martos Martínez, A., Soriano Sánchez, J. G. y Oropesa Ruiz, N. F. (Eds.). *Innovación Docente e Investigación en Arte y Humanidades* (pp. 863-871). Editorial Dykinson.

Unión Europea. (2019). *Key Competences for Lifelong Learning*. Publications Office of the European Union. Recuperado el 10 de mayo de 2021, de <https://op.europa.eu/es/publication-detail/-/publication/297a33c8-a1f3-11e9-9d01-01aa75ed71a1>

LEGISLACIÓN DE REFERENCIA:

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación. *Boletín Oficial del Estado*, 4 de mayo, núm. 106.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 29 de diciembre, núm. 299.

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 3 de enero, núm. 3, 169-546.

Decreto 43/2015, de 10 de junio, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias. *Boletín Oficial del Principado de Asturias*, 30 de junio, núm. 150.

ANEXOS

APPENDIX I: DEVELOPMENT OF A TEACHING UNIT

APPENDIX I: DEVELOPMENT OF A TEACHING UNIT

UNIT 9: ASTRONAUTS WANTED!			
NUMBER OF SESSIONS: 5		ACADEMIC STAGE: Year 4 of CSE	
OBJECTIVES		COMPETENCES	
<ul style="list-style-type: none"> - To express ability, possibility, obligation, necessity, permission and suggestions through modal and semi-modal verbs. - To learn and use vocabulary related to the Universe and outer space. - To pronounce the different phonemes which are present in modal verbs correctly. - To write a motivation letter. - To take part in a speaking that simulates a job interview. 		<ul style="list-style-type: none"> - Competence in Linguistic Communication (CLC) - Competence in Mathematics, Science and Technology (CMST) - Digital Competence (DC) - Learning to Learn (LTL) - Social and Civic Competences (SCC) - Sense of Initiative and Entrepreneurship (SIE) - Cultural Awareness and Expression (CAE) 	
CONTENTS			
FUNCTIONS	Making requests Making suggestions Expressing prohibition/obligation Expressing probability	LISTENING	<i>Youtube</i> video: “How to get into space EPIC HOW TO” Sing Along! <i>Space Oddity</i> – David Bowie
NOTIONS	Probability Permission Obligation Possibility Suggestions/Advice	READING	Article: “ASTRONAUTS WANTED!”

GRAMMAR	MODAL VERBS: can, could, may, might, will, would, must, shall and should	WRITING	Writing a motivation letter to join NASA’s project “Future Mars Mission 2026”.
	SEMI-MODAL VERBS: need to, have to, ought to and need		
VOCABULARY	The Universe: astronaut, astronomy, asteroid, atmosphere, black hole, comet, cosmos, float, galaxy, gravity, launch, meteor, orbit, planet, rocket, satellite, spacecraft, space station, universe...	SPEAKING	Job interview to select candidates for “Future Mars Mission 2026”.
PRONUNCIATION	Vowel /ʊ/ (would, could, should)		
	-ld ending (would, could, should)		
CONTENT SEQUENCING			
INTRODUCTORY ACTIVITY (PRE-SESSION 1)			
<p>Students will be asked to fill out and obtain an online boarding card for the NASA’s “Future Mars Mission 2026” as an introductory activity for this unit. By doing this, they will have the opportunity of exploring NASA’s webpage as an initial contact with the contents of this unit.</p> <p>The boarding card will be sent through a programmed task via Microsoft Teams.</p> <p>Link: https://mars.nasa.gov/participate/send-your-name/mars2020/</p>			
SESSION 1		SESSION 2	
INTRODUCTION + BRAINSTORMING	<p>Students will be asked the following introductory questions to induce a brainstorming:</p> <p>What are your plans for the future? Have you ever thought about becoming an astronaut?</p> <p>After that, they will be explained that thanks to this unit, they will learn how to become astronauts for NASA’s 2026 mission.</p>	INTRODUCTION (GRAMMAR REVIEW)	<p>Students will be asked the following questions in order to review the content that has been taught in the last session:</p> <p>Do you remember the 5 rules of modal verbs that we saw in our last class?</p> <p>Could you name at least 3 semi-modal verbs?</p> <p>After answering these questions, students will have to put their</p>

<p style="text-align: center;">VOCABULARY</p>	<p>A PowerPoint that includes different vocabulary exercises will be projected. Students will have to recognize different images related to the vocabulary of this unit, provide definitions for different words that will be shown in the slides and after that, guess the words that match the definitions that will be included in the following slides.</p>		<p>knowledge into practice by asking their classmates the questions that will be projected on the screen, for example:</p> <p>X, what is something that you were able to do in the past but that you can't do now?</p> <p>The student that answers the question will ask the next question to the classmate that they choose.</p>
<p style="text-align: center;">GRAMMAR</p>	<p>First, a <i>YouTube</i> video entitled “Modal verbs with songs” will be played. Students will have to identify the modal verbs that will come up in the lyrics of the songs as well as to explain the meaning of those modal verbs in context in order to foster inductive grammar learning.</p> <p>Afterwards, students will use their smartphones to complete an online quiz created by the teacher in order to check their knowledge of modal and semi-modal verbs via the webpage <i>Quizziz</i>.</p> <p>The teacher will upload to Microsoft Teams a PowerPoint entitled “Modal Verbs 4º ESO” containing all the rules and uses of modal verbs so students can check it in case they need to review.</p>	<p style="text-align: center;">READING</p>	<p>For this part of the unit, the text “ASTRONAUTS WANTED!” will be used. This is an original text written by the teacher that simulates an article from an online magazine called <i>SpaceGeeks</i>, whose main topic is the fact that NASA is searching for astronauts for their next spatial mission.</p> <p>Students will read this text aloud in order to practice their reading skills as well as their pronunciation. After that, they will be allowed to use dictionaries or their phones in order to search for any words that they are not familiar with.</p> <p>Finally, the teacher will ensure that there are no doubts regarding the content of the text.</p>
<p style="text-align: center;">HOMEWORK</p>	<p>Homework consists in reviewing the basic vocabulary related to this unit. Students will have to enter this link in order to become familiar with the images and the pronunciation associated with the different words and finally, create a vocabulary list with these words and the ones that they have learn in class.</p>	<p style="text-align: center;">READING</p>	<p>For this part, a handout entitled “Reading Comprehension”, which contains three different exercises, will be provided to the students.</p> <p>This handout is included down below in this appendix.</p>

SESSION 3		SESSION 4	
<p>INTRODUCTION + BRAINSTORMING</p>	<p>Brainstorming in order to answer the following question:</p> <p>“What does it take to become an astronaut?”</p> <p>The answers will be written down in the blackboard and students will vote in order to select the three most important answers for them.</p>	<p>REVIEW</p>	<p>In this session, grammar and vocabulary contents will be reviewed.</p> <p>First of all, a bingo game will be played. The teacher will hand out bingo cards created in the webpage myfreebingocards.com that contain different words related to the vocabulary and grammar that has been taught in this unit.</p> <p>A student will be the “caller”, which means that they will be in charge of drawing pieces of paper out of a bag and saying the words written in them out loud. The rest of the students will cross out the words that are said by the caller if they are present in their cards.</p> <p>The student that calls bingo first will become the next caller, while the students that did not finish their card will have to create a sentence and tell it to their classmates with one of the words from their cards.</p>
<p>LISTENING</p>	<p>Students will watch the <i>Youtube</i> video entitled “How to get into space EPIC HOW TO”, which explains, in a satirical way, the different ways in which humans can travel to space. This video includes vocabulary about the universe and outer space as well as modal verbs.</p> <p>Students will have to listen carefully, and they will also have to take notes so as to complete an online listening comprehension activity later on.</p>	<p>REVIEW</p>	<p>The next game that will be played in this session is called Taboo. An interactive PowerPoint with slides that contain different words related to the vocabulary and the grammar of this unit will be projected. Students will get into pairs; one student will have to guess 5 words in 45 seconds and the other students will try to provide a definition for these words.</p>

LISTENING	<p>After watching the video three times, students will have to complete a listening comprehension activity with their smartphones through the platform <i>Quizziz</i>.</p> <p>The quiz contains different types of questions, such as fill in the gaps, true or false or multiple choice.</p> <p>Students will see a ranking according to the number of right or wrong answers in the screen as they answer the different questions.</p>	SPEAKING	<p>This part of the lesson will be devoted to speaking preparation, since the speaking activity will take place in the next session.</p> <p>Students will be explained that in the next class, they will have to get into pairs in order to represent a dialogue between an interviewer and an interviewee.</p> <p>In the time that is left from this session, they will choose their partners and they will be told that they can start creating a script for their interventions. However, they will be informed that they will not be able to use the script in their representation of the dialogue, they will have to improvise and try to act as natural as possible.</p> <p>Lastly, the teacher will inform students that they should practice their interventions at home, since the speaking exercise that will take place on the next class will entail the mark of the speaking skill for this unit.</p>
WRITING	<p>This activity consists in creating a motivation letter in order to apply for the position that is detailed in the reading comprehension text.</p> <p>In the first place, a PowerPoint that contains the most important aspects that should be included in a motivation letter will be projected.</p> <p>Subsequently, students will start writing their motivation letters and they will be informed that they must finish their writings at home and that they have to bring them on the next session so that the teacher can check them.</p>		

SESSION 5

Session devoted to the assessment of the speaking skills of the students by representing a dialogue between an interviewer and a candidate for the position of astronaut for NASA's 2026 spatial mission regarding the job offer announced in the reading text "ASTRONAUTS WANTED!".

RESOURCES

OneDrive folder with access to the resources for this teaching unit ([LINK](#))⁷

- PowerPoint presentations:
 - “Modal Verbs 4º ESO” (Grammar review)
 - “Modal Verbs Practice 4º ESO” (Grammar practice)
 - “The Universe: outer space and spatial missions” (Vocabulary)
- Texts and articles:
 - “ASTRONAUTS WANTED!” Original text simulating an article in an online magazine entitled *SpaceGeeks*.
- Videos:
 - “How to get into space | EPIC HOW TO” ([Link](#))
 - “Modal verbs in songs” ([Link](#))

RESOURCES RELATED TO THE INNOVATION PROJECT

- Online quizzes:
 - “Modal Verbs 4º ESO” ([Link](#))
 - Listening comprehension quiz: “How to get into space” ([Link](#))
- Resources for reviewing contents:
 - Bingo cards from [myfreebingocards.com](#)
 - “Taboo” PowerPoint presentation

⁷ All the resources created by the teacher for this unit are included in the *OneDrive* folder linked above. However, the reading activity has also been added to this appendix since it is the only printed resource that will be provided to the students in this unit.

ASSESSMENT CRITERIA	ASSESSMENT	
<p>The student is able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Express ability, possibility, obligation, necessity, permission and suggestions through modal and semi-modal verbs. - Use vocabulary related to the Universe and outer space. - Pronounce the different phonemes which are present in modal verbs correctly. - Write a motivation letter. - Take part in a speaking that simulates a job interview. 	GRAMMAR AND VOCABULARY	Assessed in the written end-of-term test.
	READING	Assessed in the written end-of-term test.
	SPEAKING	Assessed through the student's interventions during the 5 sessions of this teaching unit and through the oral test of session 5. Rubrics will be used for both tasks.
	LISTENING	Assessed in the written end-of-term test.
	WRITING	Assessed through the writing exercise which is explained in session 3 and in the end-of-term writing test.

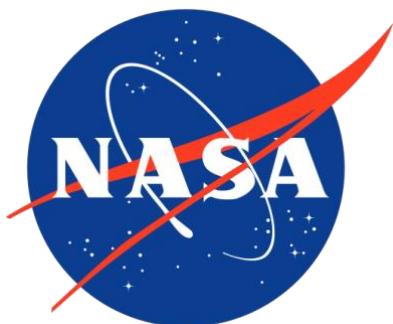
ASTRONAUTS WANTED

Did you ever gaze at the stars at night and swear you would be an astronaut when you grew up? Well, then you **might** be the ideal candidate for NASA's 2026 Mars Mission recruitment program. The National Aeronautics and Space Administration is looking for passionate, young astronauts-to-be who are willing to take part on their forthcoming mission to explore the red planet. Don't worry if you don't know how to apply for this recruitment program, *SpaceGeeks* is here to help you!

The first thing you **have to** do is create a Curriculum Vitae (CV) if you don't already have one. And you **may** ask: What **must** I include in my CV? Your CV **must** include your name, a picture of yourself, your date of birth, your contact information, your educational information and your previous work experience. If you want to master your CV skills, you **should** also add other sections like your language knowledge, your skills and interests, the sports that you practise and your references (which means people that **can** account for your skills and abilities to potential employers).

The second file that you **have to** submit with your CV is a motivation letter, which is a document whose main purpose is to persuade an employer that you are the best candidate for the job. A great motivation letter **ought to** include the introduction in which you introduce yourself, the body of the text in which you detail the reasons why you would be the most suitable person for this position and a conclusion in which you **must** summarize the most important aspects of your motivation letter.

If you get selected among all the candidates, you will **have to** do an online interview via Microsoft Teams with NASA's Human Resources department, but this is another topic that we **might** cover in another article.



READING COMPREHENSION QUESTIONS

1. Decide whether the following statements are true (T) or false (F). Provide justification for your answers.

a) The ideal candidate for the recruitment program ought to be enthusiastic about this project. (T)

True, the ideal candidate must be passionate about this project.

b) A CV should include your contact information (F)

False, a good CV MUST include your contact information.

c) References are compulsory for a good CV (F)

False, it is recommended that they are included but it is not compulsory.

d) A motivation letter must be submitted once you get selected (F)

False, it must be submitted along with your CV before the selection process.

e) It is possible that *SpaceGeeks* will write another article about this topic (T)

True, *SpaceGeeks* might write another article covering this topic.

2. What is the last step in the selection process? Do you think that this last step will be different once the pandemic is over?

The last step in the selection process is an online interview via Microsoft Teams with NASA's HR department. It might be different once we all get our COVID-19 vaccines because interviews are usually carried out face-to-face. However, online interviews can also be a good option to recruit candidates from all over the world.

3. Find synonyms for the following words in the text:

to stare at	gaze
imminent	forthcoming
Mars	the red planet
boss	employer
present, send	submit
possible	potential
adequate	suitable

APPENDIX II:
END-OF-TERM TEST

STUDENT'S NAME: _____ GROUP: _____

USE OF ENGLISH END-OF-TERM TEST⁸

1. Complete the sentences with the suitable prepositions of time and place: (1 point)

- a. My sister was born ___ April, 2002.
- b. He works ___ the city centre.
- c. The runners finished the marathon ___ the same time.
- d. Sign your name ___ the top of the page.

2. Circle the correct word or phrase: (1 point)

- a. Your money is / are on the counter of the kitchen.
- b. The advice that she gave me was / were not really useful.
- c. The cakes in that restaurant looks / look really tasty.
- d. There has / have been a lot of bad news recently.
- e. Oh no! The dog has dropped the box and the rice has / have gone all over the floor!

3. Complete the sentences using the words given so that they have a similar meaning to the sentences above. Write between two and five words. (1 point)

- Will Amazon send the order soon?
- Will _____ soon? (SENT)
- I'm not sure if they eat Spanish omelette in Norway.
- I'm not sure if _____ in Norway. (IS)
- Mary told me that they don't use plastic bags in the USA anymore.
- Mary told me that _____ in the USA anymore. (USED)
- Did Maya take her dog to the vet?
- Was _____ to the vet? (MAYA'S)

⁸ Some of the activities for this end-of-term Use of English test have been extracted from the following book: Mann, M. & Taylore-Knowles, S. (2008). *Destination B1: Grammar & Vocabulary with Answer Key*. McMillan.

4. Choose the correct answer: (1 point)

a. _____ I have a look at those books in the top shelf, please?

WOULD	SHOULD	COULD	MUST
-------	--------	-------	------

b. I hope we _____ find the town hall easily.

CAN	MIGHT	COULD	MAY
-----	-------	-------	-----

c. Don't you think I _____ be worried about my headache?

WOULD	COULD	SHOULD	CAN
-------	-------	--------	-----

d. Yes, of course you _____ open the window if you are too hot!

ARE ABLE TO	MUST	CAN	MIGHT
-------------	------	-----	-------

5. Complete the sentences using the correct form of the verbs in brackets. (1 point)

- a. If Mary is still ill on Friday, she _____ (MISS) John's Halloween party.
- b. If I was your teacher, I _____ (TELL) you to stop worrying so much about your grades.
- c. It _____ (BE) awful if Drew had become ill during his honeymoon.
- d. If you _____ (GO) to the supermarket, can you get me some ice cream, please?
- e. If I _____ (NOT/DO) some research, I wouldn't have been able to complete this essay.

6. Complete the following sentences with either the gerund of the infinitive form of the verbs in brackets. (1 point)

- a. I remember _____ (READ) this book for American Literature last year.
- b. We regret _____ (INFORM) you that we cannot offer you the job.

- c. Now I regret _____ (SAY) what I said. I shouldn't have said that.
- d. He needs _____ (WORK) harder if he wants to pass the next exam.
- e. The batteries in the radio need _____ (CHANGE)

7. Write the words for the following definitions: (1 point)

- a. A building or a place that is easily recognized:
- b. A person that sells and arranges trips:
- c. To leave the ground and begin to fly:
- d. Something that you buy during a trip that helps you remember that holiday:

8. Complete the following sentences with the words in the box: (1 point)

POULTRY / LEEK / CUTLERY / BOILED

- a. Knives, forks and spoons are collectively known as _____.
- b. If potatoes are cooked in hot water, we say they are _____ potatoes.
- c. Meat from chicken and turkey is known as _____:
- d. A _____ is a type of vegetable.

9. Provide a short definition for the following words: (1 point)

- a. Astronomer:
- b. Gravity:
- c. Atmosphere:
- d. Space Station:

10. Complete the sentences by changing the form of the words in capitals. (1 point)

- a. Air _____ (POLLUTE) isn't really a serious problem here in Finland.
- b. They cancelled all the flights because it was so _____ (FOG).
- c. My manager is too _____ (BOSS).
- d. We all wished Hugh a happy _____ (RETIRE).

READING COMPREHENSION END-OF-TERM TEST

BRINGING MARS ROCKS BACK TO EARTH: A LEAD SCIENTIST EXPLAINS THE TECH AND GOALS OF THE PERSEVERANCE ROVER⁹.

What's the goal of this mission?

What we will be looking for is evidence of past life. The environment of Mars is extremely harsh compared to the Earth, so we will not be really looking for evidence of current life.

Where is the Perseverance Rover landing to look for ancient life?

We will choose a crater called Jezero. Jezero has a beautiful river delta in it, preserved from an ancient river that flowed down into that crater. This is kind of like the delta at the end of the Mississippi River, which is depositing sediments very gently into the Gulf of Mexico.

If a Martian delta operates the same way, then it's a great environment for preserving evidence of things that were flowing in that water that came from the ancient highlands above the crater.

What scientific tools is Perseverance carrying?

The Perseverance Rover has a pair of cameras with zoom technology. The zoom cameras on Perseverance are like a left eye and a right eye. With this, we will be able to build a three-dimensional image back on earth. These 3D images will serve for a lot of scientific purposes. However, we are also going to make really cool 3D views of our landing site to share with the public, including movies and flyovers.

What else will be different about this mission?

Perseverance is going to be the first part of a robotic sample return mission from Mars. The Rover will not come back to the Earth, but the plan is to bring back the samples that we will collect.

How will you get those samples back to Earth?

This is where it gets a little less certain. NASA and the European Space Agency are collaborating to build and launch a lander that will send a little rover in order to pick the samples up and bring them back to the lander. Then, the lander will be brought back to Earth in a small rocket called Mars Ascent Vehicle or MAV.

⁹ This text is an adaptation of the following article: Bell, J. (2021). Bringing Mars rocks back to Earth – Perseverance Rover lands on Feb. 18, a lead scientist explains the tech and goals. *The Conversation* [online]. Retrieved from: <https://theconversation.com/bringing-mars-rocks-back-to-earth-perseverance-rover-lands-on-feb-18-a-lead-scientist-explains-the-tech-and-goals-153851>

STUDENT'S NAME: _____ GROUP: _____

READING COMPREHENSION QUESTIONS

1. **Decide whether the following statements are true (T) or false (F). Provide justification for your answers.** (4 points)

a) The goal of this mission is comparing the environments of two planets.

b) There is evidence of the existence of a river in Mars in the past.

c) The Perseverance Rover will take the samples collected back to Earth.

d) NASA and the ESA are competing in order to bring the samples collected back to Earth.

2. **Which robotic vehicle is going to be used in this mission? Why is this mission different from the rest?** (3 points)

3. **Find synonyms for the following words in the text.** (3 points)

proof	
rough	
residue	
construct	
nevertheless	
sure	

STUDENT'S NAME: _____ GROUP: _____

LISTENING COMPREHENSION END-OF-TERM TEST

WHAT IS MENTAL HEALTH?

You are going to listen to an audio extracted from the video entitled “What is mental health?” (Link) from the *Youtube* channel “Mental Health at Work”. Listen carefully and answer the following questions:

1. Fill in the gaps to complete the following sentences: (4 points)

- a. Mental health is just as _____ as physical health.
- b. Mental health is not only about mental _____ or mental _____.
- c. _____ and _____ are examples of mental disorders.
- d. States of _____ mental health like thriving and content also exist.

2. Decide whether the following statements are true (T) or false (F). Provide justification for your answers. (4 points)

- a. The World Health Organization considers that being mentally healthy means being confident and feeling in control.

- b. Expressing your emotions indicates that a person is mentally ill.

- c. Feeling stressed, angry or sad is not common, since they are not normal emotions.

- d. Mental health disorders can affect our daily lives.

3. Why do only very few people access existing treatment services for their mental disorders? (1 point)

4. Which is one of the biggest factors that prevents people from accessing treatment according to research? (1 point)

APPENDIX III:
**STUDENT'S TEACHING
PRACTICE AND LONG-TERM
PLAN EVALUATION SURVEY**

TEACHING PRACTICE AND LONG-TERM PLAN EVALUATION SURVEY

FOR STUDENTS

The purpose of this questionnaire is to gather students' opinions regarding the teacher's work throughout this academic year.

TEACHER'S ATTITUDE AND EXPLANATIONS	1	2	3	4	5
The teacher's explanations are clear and understandable					
The teacher's explanations have helped to solve any doubts that have come up during the classes					
The teacher's attitude and explanations have held my attention					
The teacher has shown a positive and active attitude					

CLASSROOM ENVIRONMENT	1	2	3	4	5
Our classroom environment is adequate, positive, and respectful					
Students' active participation is encouraged					
Teamwork is promoted					
The interactions between the teacher and the students are positive and respectful					

LONG-TERM PLAN EVALUATION	1	2	3	4	5
The contents included in the syllabus are adequate for this academic level					
The activities included in this long-term plan are useful for practicing and reviewing the contents that have been taught					
The assessment methods implemented during this academic year have been fair and useful for checking students' learning progress					
The contents and activities included in this long-term plan have fostered my motivation regarding the learning of the English language					

ADDITIONAL OBSERVATIONS: