



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA  
Y COMPETENCIAS DIGITALES**

**Trabajo fin de Máster:  
Programación didáctica de gamificación del aula  
de inglés de primero de Primaria**

Presentado por:

**JUAN DAVID CORTÉS RESTREPO**

Dirigido por:

**DALIA FERNÁNDEZ REYES**

CURSO ACADÉMICO 2022-2023

## **Resumen**

Este trabajo de fin de máster se centra en elaboración de un proyecto de innovación educativa basado en una programación didáctica para gamificar el aula de inglés de estudiantes de primero de primaria que aporte soluciones a las dificultades de aprendizaje del grupo estudiantil. En esta propuesta se replantean y rediseñan parte de las sesiones de la planeación de clase de inglés para estudiantes de grado primero de primaria del centro educativo por medio de metodologías activas como la gamificación, el modelo del aula invertida y el trabajo colaborativo. Esto se lleva a cabo con el fin de motivar a los alumnos y promover su interés en participar y aprender en clase de inglés, involucrarlos activamente en las actividades de clase, promover la equidad y la diversidad en el aula, despertar en ellos un mayor interés por la clase de inglés y fomentar la apropiación de nuevos recursos digitales por medio de TIC y TAC. Este trabajo lleva a reflexionar sobre la motivación del alumnado y el impacto en el rendimiento académico de los estudiantes por medio de nuevas tecnologías, así como la optimización del tiempo de clase de inglés, proponiendo al final posibles líneas de investigación a futuro.

### **Palabras clave:**

Metodologías activas, gamificación del aula de inglés, trabajo colaborativo, aula invertida, herramientas digitales, programación didáctica, primero de primaria.

## **Abstract**

This master's thesis focuses on the development of an educational innovation project based on a didactic programming to gamify the English classroom for first grade students that provides solutions to the learning difficulties of the student group. In this proposal, part of the English class planning sessions for first grade students of the educational center are rethought and redesigned by means of active methodologies such as gamification, the Flipped Classroom model and collaborative work. This is carried out in order to motivate students and promote their interest in participating and learning in English class, involve them actively in class activities, promote equity and diversity in the classroom, awaken in them a greater interest in English class and encourage the appropriation of new digital resources through ICT and KLT. This work leads to reflect on student motivation and the impact on students' academic performance through new technologies, as well as the optimization of English class time, proposing at the end possible lines of future research.

## **Keywords:**

Active methodologies, gamification of the English classroom, collaborative work, flipped classroom, digital tools, didactic programming, first grade.

## Tabla de contenido

1.	Introducción .....	4
2.	Presentación de la programación didáctica del Centro .....	5
3.	Contexto legislativo de la programación didáctica .....	13
4.	Identificación de las áreas de mejora de la guía didáctica y aportación de novedades. ....	15
	a) La compleción de apartados.....	15
	b) La reorganización de contenidos en unidades didácticas.....	15
	c) Cronograma del reparto de las sesiones de la programación didáctica .....	16
	d) Cómo se evalúa en el centro y el nuevo sistema de evaluación que se plantea .....	17
	e) La interdisciplinariedad de contenidos.....	18
	f) Actividades TIC.....	18
	g) Metodologías activas .....	20
	h) Desarrollo de valores relativos a la equidad y diversidad .....	24
	i) Desarrollo de valores éticos.....	26
5.	Refuerzo y grupos de atención especial.....	28
6.	Desarrollo de la unidad didáctica.....	31
7.	Posibilidades de proyectos de innovación/investigación educativa .....	41
	a) Justificación de la innovación docente.....	41
	b) Definir los objetivos generales de la innovación .....	45
	c) Programar un plan de trabajo .....	45
	d) Evaluación .....	47
	e) Cuestionario para valorar si los objetivos propuestos se han conseguido..	49
8.	Conclusiones y posibles áreas de investigación.....	51
9.	Referencias bibliográficas.....	54
10.	Índice de figuras.....	59
11.	Índice de tablas .....	60
12.	Acrónimos .....	61
13.	Anexos.....	62

## **1. Introducción**

Este trabajo de fin de máster en modalidad profesionalizante constituye el desarrollo de una programación didáctica para la clase de inglés de estudiantes de primer grado de primaria del Colegio Colsubsidio Ciudadela de la ciudad de Bogotá, Colombia. Por tanto, la programación didáctica aquí propuesta busca replantear y rediseñar las sesiones de clase de inglés del grupo en mención para la unidad 7 de los contenidos de la planeación de clases, por medio de metodologías activas como la gamificación, aula invertida y trabajo colaborativo, con el fin de mejorar la motivación del alumnado e impactar positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes en mención. Esto requiere a su vez hacer un mayor uso de equipos tecnológicos para el desarrollo de las clases y para las actividades evaluativas.

Dichas metodologías activas contribuyen a que las clases estén pensadas en los estudiantes, haciendo una transición de un aprendizaje pasivo a uno activo. El aula invertida permite optimizar el tiempo de clase trasladando los momentos de explicación y presentación de contenidos fuera del aula y previo a la clase. La gamificación potencia la motivación e interés del alumnado hacia la clase. El aprendizaje cooperativo se basa en el trabajo en grupos o equipos para promover el aprendizaje y alcanzar objetivos.

De modo que en este trabajo se presenta inicialmente la programación didáctica del centro y el contexto institucional y de los grupos de estudiantes en mención. Allí se contemplan también los aspectos curriculares, enfoque pedagógico, protocolo de clase, recursos del aula, y los estudiantes con necesidades educativas especiales. Enseguida se muestra el contexto legislativo de la programación didáctica, seguido del marco teórico que sustenta la propuesta. A continuación, se identifican las áreas de mejora de la guía didáctica, así como la aportación de novedades. Luego se muestra cómo reforzar el trabajo con grupos y estudiantes de atención especial. Posteriormente se desarrolla la unidad didáctica, seguida de los posibles proyectos de innovación educativa. Por último, se brindan las conclusiones y las posibles áreas de investigación.

## **2. Presentación de la programación didáctica del Centro**

### **Contexto institucional**

El centro educativo donde tendrá lugar la programación didáctica de este trabajo es el Colegio Colsubsidio Ciudadela. Esta es una institución educativa privada que pertenece a la red de colegios de la Caja Colombiana de Subsidio Familiar Colsubsidio. Dicha institución está ubicada en la ciudad de Bogotá - Colombia, en el barrio Ciudadela Colsubsidio. Se trata de un colegio del sector privado, al cual sólo pueden ingresar a ser estudiantes los hijos o hijas de los trabajadores afiliados a la caja de compensación, la cual a su vez cuenta con otros 4 colegios en la red de la ciudad.

Para ser aceptados como alumnos en la institución, deben haber superado las entrevistas de selección. El centro educativo cuenta en su actualidad con más de tres mil estudiantes sólo en la sede de Ciudadela. De acuerdo con la caracterización poblacional realizada en el año 2023, de las 7 convenciones de estratos socioeconómicos, el 74,27% de las familias del colegio pertenece al estrato 3, un 19% vienen del estrato 2, poco más del 6% pertenecen al estrato 4, y menos del 1% restante provienen de los demás estratos y de la población rural.

Según la misma caracterización, 57% de las familias recibe ingresos por parte de ambos padres de familia, mientras que apenas un poco más del 30% lo conforman familias monoparentales, el 8% corresponde a familia extendida, y apenas un 3% a familias recompuestas.

Del total de la población estudiantil, el 38% se concentra en el nivel básica primaria, 33% en básica secundaria, más del 13% en educación media, y el 14% restante conforma los grados prescolares. Del total del alumnado, un 1,84% cuenta con un diagnóstico de discapacidad emitido por un profesional. El 85% de los encuestados de la misma caracterización poblacional que hizo el colegio al iniciar el año 2023 refieren que la dificultad más relevante para compartir tiempo y dialogar en familia es el trabajo de sus padres.

El centro educativo tiene como misión “Contribuir al cierre de brechas sociales ofreciendo una educación de calidad orientada al desarrollo de personas con competencias del siglo XXI, carácter y criterio para la vida.” (Colegio Ciudadela Colsubsidio, p. 29). Su visión es “ser un colegio líder en la formación de personas comprometidas con la transformación social del contexto de forma responsable y sostenida.” (Colegio Ciudadela Colsubsidio, p. 29). La red de colegios Colsubsidio concibe cuatro políticas claves para el desarrollo integral y pertinente de sus estudiantes: cultura bilingüe, bilingüismo, inclusión, y apropiación digital.

### **Organización institucional**

La máxima autoridad en la institución es el rector, seguido de las coordinadoras: una académica; cuatro de convivencia: una para preescolar, una para primaria, otra para secundaria, y otra para bachillerato. Actualmente la institución cuenta con 162 profesores, repartidos en las áreas de inglés, lengua castellana, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales, artes, educación física y tecnología. El centro educativo también cuenta con orientadores escolares (uno para cada ciclo académico), auxiliares de enfermería, personal de biblioteca, personal de servicios generales, personal de seguridad y vigilancia, personal de audiovisuales y equipo técnico y personal de mantenimiento. Para una mejor visualización organizacional de la institución, ver Anexo 1: Organigrama institucional del Colegio Colsubsidio Ciudadela.

### **Aspectos curriculares**

El centro educativo cuenta con cuatro principios orientadores de las competencias básicas de aprendizaje: saber hacer, saber saber, saber coexistir, saber ser. El modelo educativo hace énfasis en el desarrollo de la ciudadanía global a partir del desarrollo de: el respeto a la diversidad, el liderazgo en la resolución de problemas del entorno, un estilo de vida sostenible, la Competencia Intercultural, y el desarrollo de la Ciudadanía Digital. El propósito de la educación en los colegios de la red de Colsubsidio está representado a través de cinco pilares fundamentales, los cuales conforman su énfasis. Estos son: habilidades socioemocionales, competencias

investigativas, apropiación digital, pensamiento crítico y una cultura bilingüe (ver Anexo 2: Modelo educativo del Colegio Colsubsidio Ciudadela).

El colegio organiza y distribuye los grados en ciclos educativos, los cuales corresponden a etapas de desarrollo, de la siguiente manera:

**Figura 1**

*Ciclos educativos en el Colegio Colsubsidio Ciudadela*

Ciclo	Grados	Edad promedio
<input type="checkbox"/> Inicial	<input type="checkbox"/> Prejardín, Jardín y Transición	<input type="checkbox"/> 3 a 5 años
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 1 v 2	<input type="checkbox"/> 6 a 7 años
<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3, 4, 5	<input type="checkbox"/> 8 a 10 años
<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 6, 7, 8, 9	<input type="checkbox"/> 11 a 13 años
<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 10 v 11	<input type="checkbox"/> 14 a 18 años

Fuente: PEI Colegio Colsubsidio Ciudadela

La estructura curricular de la institución se compone de cuatro campos de formación: STEM, Cultures of Thinking, Wellbeing, y Creativity, los cuales están conformados por áreas disciplinares y se integran metodológicamente a través de proyectos. Su composición se puede ver en el Anexo 3: Campos de formación del Colegio Colsubsidio Ciudadela.

La escala de valoración para las asignaturas de clase es cualitativa y se compone de 5 criterios, todos ellos con una equivalencia cuantitativa, tal como se puede observar en la siguiente tabla:

**Tabla 1,**

*Calificaciones y equivalencias*

Calificación	Rango de Notas	Descripción
<b>Superior</b>	<b>4.7 – 5</b>	Alcanza con suficiencia las habilidades y competencias
<b>Alto</b>	<b>4.0 – 4.69</b>	Está en proceso de adquisición de las habilidades y competencias

<b>Básico</b>	<b>3.5 – 3.99</b>	Está comenzando a desarrollar las habilidades y competencias o evidencia dificultades en su adquisición.
<b>Bajo</b>	<b>0.6 – 3.49</b>	El dominio de desempeño demostrado aún no alcanza el nivel esperado.
<b>No valorado</b>	<b>0 – 0.59</b>	No hay evidencia para verificar o comprobar el nivel de desempeño obtenido.

Fuente: Elaboración propia

Este centro educativo sigue el calendario A, es decir que inicia clases en enero y termina en noviembre, con un mes de receso escolar entre junio y julio. El año académico está dividido en tres trimestres, y para el año 2024 las fechas son las siguientes:

- Trimestre 1: 29 de enero - 26 de abril
- Trimestre 2: 29 de abril - 16 de agosto
- Trimestre 3: 19 de agosto - 29 de noviembre

### **Grupo escolar y área de conocimiento**

Este trabajo final de máster se concentra en el área de inglés. Más específicamente, en grado primero de primaria, donde hay 247 estudiantes repartidos en 7 grupos: desde 1°A hasta 1°G. La edad promedio de este grupo estudiantil es 6 años, donde algunos de ellos ya tienen 7 años, y unos pocos ya tienen 8 años.

Los alumnos de esta etapa escolar reciben seis sesiones de clase de inglés a la semana. Cada sesión de clase tiene una duración de 45 minutos. La asignatura de inglés se compone de 4 desempeños de aprendizaje y 8 evidencias de aprendizaje. Esto es, dos evidencias por cada desempeño. Para el área de inglés los cuatro desempeños a evaluar corresponden a las cuatro habilidades lingüísticas: Listening, Reading, Writing, y Speaking (Anexo 4: Desempeños de aprendizaje y evidencias de inglés 1° de primaria). Los contenidos de clase de esta asignatura corresponden a los temas del libro *Share it*, de la casa editorial Macmillan Education. Estos

contenidos están repartidos en 8 unidades de aprendizaje, y están programados para ser trabajados a lo largo del año escolar de la siguiente manera:

**Tabla 2,**

*Unidades de aprendizaje por trimestre*

<b>Trimestre académico</b>	<b>Unidad del libro</b>
Primer trimestre	Unidad 1
	Unidad 2
	Unidad 3
Segundo trimestre	Unidad 4
	Unidad 5
	Unidad 6
Tercer trimestre	<b>Unidad 7</b>
	Unidad 8

Fuente: Elaboración propia

Para efectos de la programación didáctica a desarrollar en este trabajo de fin de máster, se tomará la unidad 7 de la programación del área de inglés para grado primero de primaria (ver Anexo 5: [Planeación](#) 3er trimestre grado primero de primaria).

### **Tercer trimestre - Unidad 7**

De las trece semanas del tercer trimestre académico, cinco se destinan al desarrollo de los contenidos de la unidad 7 del libro digital, cinco más para la unidad 8, y las últimas 3 para repaso y refuerzo, de acuerdo con la planeación actual. El tema general de la unidad 7 fue el parque. En ella se explora vocabulario sobre los juegos y lugares del parque tales como: slide, seesaw, swings, lake, etc., los números del 1 al 20, así como sumas y restas en inglés. También, se aborda el contenido gramatical de descripciones de cantidad con *there is and there are*, y preguntas de cantidad con: *How many ...are there?* Para efectos de este trabajo de fin de máster, esta unidad 7 será de referencia para la propuesta de mejora (ver Anexo 6: Unidad 7, libro digital del estudiante *Share it 1* de Macmillan Education, y Anexo 7: Unidad 7, libro digital de trabajo *Share it 1* de Macmillan Education).

## **Enfoque pedagógico PPP**

Desde el área de bilingüismo del centro educativo se plantea usar en las clases de inglés el enfoque pedagógico PPP: Presentation, Practice, Production. Este enfoque consiste en hacer la presentación o explicación del contenido a trabajar durante la primera etapa de la sesión. Enseguida, se brinda un espacio para que los estudiantes puedan poner en práctica la temática por medio de ejercicios y actividades. Por último, en la etapa de producción, se brinda la oportunidad al alumnado de demostrar su aprendizaje por medio de actividades producción oral o escrita. Todo esto va precedido de una etapa inicial de calentamiento: *Warm up*, en la que se busca preparar a los y las estudiantes para el contenido a trabajar.

## **Protocolo de clase**

El protocolo de clase institucional está compuesto de cuatro momentos, tal como se puede observar en el Anexo 8: Protocolo de clase institucional. En el primer momento, *crear ambiente*, se busca normalizar el grupo al llegar al aula de clase y ordenar a los estudiantes en sus respectivos lugares. Después, en *activación*, se plantea aplicar algo de gimnasia cerebral para poder preparar al alumnado emocional y cognitivamente. Enseguida, se da paso a la *agenda* de clase, fase durante la cual se realiza el trabajo de clase preparado. Por último, en la fase *retomar*, la idea es recoger emocionalmente el grupo antes del docente despedirse y salir del aula.

## **Recursos y herramientas del aula de inglés de grado 1°**

En cuanto a los recursos, cada aula de grado primero dispone de un Smart TV para la proyección de contenidos digitales, y de un tablero blanco borrable para las explicaciones. Cada docente recibe un equipo tecnológico para el desarrollo de sus funciones de docencia, bien sea un ordenador portátil o una Chromebook. En ocasiones, los estudiantes pueden hacer uso de tablets o chromebooks con previa reservación por parte del docente encargado, y bajo disponibilidad y aprobación del área de tecnología.

En cuanto a herramientas específicas del área de inglés, la principal herramienta digital es el libro digital para estudiantes *Share it*, de la casa editorial Macmillan Education. Este recurso es usado con frecuencia por los educadores durante las sesiones de clase por medio del Smart TV para diversos propósitos: introducir y mostrar contenidos, asignar actividades en clase, reproducir ejercicios de audio o video, etc. La razón por la cual este recurso es usado por los docentes en el televisor es porque normalmente no se cuenta con las tabletas o computadores portátiles para ser usado en digital directamente por los alumnos. Además, así están contempladas y diseñadas las planeaciones didácticas de la asignatura. De modo que el alumnado resulta copiando en sus cuadernos el ejercicio del libro digital, siendo este una réplica física del mismo.

Los docentes cuentan también con acceso al libro digital de trabajo de los estudiantes. Este es un complemento de aprendizaje que contiene actividades de práctica con respecto a las temáticas trabajadas en el libro digital del estudiante. Aunque los estudiantes también tienen derecho de acceso a este recurso por haber adquirido la plataforma, son muy pocos los que hacen uso de él. Esto se debe a que durante las sesiones de clase no tienen oportunidad de usarlo, tanto por tiempo como por recursos tecnológicos. Son pocos quienes lo usan de forma libre y autónoma en casa, pues no está contemplado como tarea para ser calificada y revisada. Por tanto, de la misma forma en que se usa el libro digital en clase, se usa el libro digital de trabajo. Esto es, por medio del televisor para que los estudiantes transcriban actividades en sus cuadernos.

Adicionalmente, los estudiantes pueden tener acceso a una plataforma virtual de aprendizaje de inglés si sus padres deciden comprar el acceso. Dicha plataforma es *Navio* y pertenece también a Macmillan Education. Se trata de una plataforma gamificada en la cual los estudiantes avanzan superando juegos y retos por etapas. Cada una de ellas corresponde a una unidad de aprendizaje, siendo 8 en total. Estas actividades son calificables, pues el progreso en esta plataforma forma en parte la nota de inglés del trimestre al constituir una de las evidencias de aprendizaje. Si

bien la adquisición de esta herramienta no es de costo elevado, alrededor de los \$90.000 COP, hay familias que han llegado a culminar el año escolar sin poder hacer la compra. Para el año 2023, por ejemplo, 6 de los 247 estudiantes de grado primero de primaria (poco más del 2%) no tuvieron acceso a la aplicación. Alternativamente, para suplir el vacío de aprendizaje de no poseer la herramienta, a estos estudiantes se les sugiere y comparte algunas de las actividades digitales trabajadas en clase, y algunos recursos encontrados en la web. Esto se hace ya que estos alumnos quedan en desventaja con respecto a sus pares, lo cual genera un impacto en su desempeño en inglés por no tener la posibilidad de practicar y apropiarse ciertos conocimientos.

### **Estudiantes con necesidades educativas especiales**

En los grupos de primero de primaria se cuenta con un solo estudiante con necesidades educativas especiales, a partir de ahora NEE. Este es un estudiante diagnosticado con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). No obstante, en el centro educativo no se cuenta con un plan individual de ajuste razonable (PIAR) para él, pues no se ha considerado necesario por parte de los orientadores psicológicos de la institución en vista de que su capacidad intelectual y de aprendizaje no se ven afectadas. Al contrario, es un estudiante que demuestra alto grado de inteligencia. En las clases se evidencia su interés por los juegos y las actividades online. Esto puede ser una ventaja que considerar para la elaboración de este trabajo. Sí es necesario estar muy pendiente de él ya que es normal verlo fuera de su puesto o jugando en el piso al menor descuido. El estudiante lleva al colegio un chaleco con peso formulado por el especialista médico. Dicho chaleco tiene como propósito limitar sus movimientos teniendo al estudiante un poco más tranquilo, pues el peso no le deja moverse a su total gusto.

### **3. Contexto legislativo de la programación didáctica**

Este trabajo está enmarcado por tres pilares legislativos fundamentales. Por una parte, los Lineamientos Curriculares del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (de aquí en adelante MEN), los cuales brindan “orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares que define el MEN para apoyar el proceso de fundamentación y planeación de las áreas obligatorias y fundamentales” (MEN, 1.999). Más específicamente, los lineamientos para el área de lenguas extranjeras sirven para apoyar y orientar a los docentes en el desarrollo curricular. Lo ideal es que se puedan apropiar de sus conceptos básicos para guiar los procesos de enseñanza de idiomas atendiendo las necesidades del proyecto educativo institucional. Además, este referente busca también que “los docentes puedan establecer logros alcanzables en el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua extranjera” (MEN, 1.999).

Por otra parte, existen los Estándares Básicos de Competencias en Lengua Extranjera: inglés, los cuales constituyen “criterios claros y públicos que permiten establecer cuáles son los niveles básicos de calidad a los que tienen derecho los niños y las niñas de todas las regiones de Colombia” (MEN, 2006). Esta es una guía tanto para docentes, como para directivos, e incluso padres y madres de familia para tener más claridad sobre las competencias que deben desarrollar los alumnos a lo largo de su proceso de aprendizaje. Se encuentran organizados por ciclos educativos, de grado primero a tercero, de cuarto a quinto, sexto a séptimo, octavo a noveno, y por último, de décimo a grado undécimo. A su vez, los estándares se encuentran divididos por habilidades para cada ciclo educativo; las de comprensión: escucha y lectura, y las de producción: escritura, monólogos y conversación. Cabe destacar también que cada estándar se encuentra asociado a una o varias competencias comunicativas. Estas competencias son: lingüística, pragmática y sociolingüística.

Por último, se toma como base también los estándares establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia, el cual describe aquello que deben aprender los estudiantes de lenguas para poder usar una lengua con un fin comunicativo, así

como los saberes y destrezas que deben desarrollar para poder desenvolverse de una forma eficaz. (Consejo de Europa, 2020). Este marco se usa actualmente en todo el mundo como referente de clasificación de las habilidades lingüísticas que poseen los usuarios de un idioma en seis niveles de dominio: A1, A2, B1, B2, C1, C2, lo cual corresponde a básico, intermedio, y avanzado respectivamente. Este marco permite también a las instituciones educativas, docentes, centros de examinación, entre otros, a reflexionar sobre su quehacer y sus prácticas pedagógicas con el fin de centrar esfuerzos para asegurar la satisfacción de las necesidades de los aprendices, tal como afirma el Consejo de Europa (2020).

#### **4. Identificación de las áreas de mejora de la guía didáctica y aportación de novedades.**

A lo largo de este apartado se analizará la programación actual del centro educativo. Esto se hace con el fin de proponer mejoras que logren enriquecer dicha programación. Las mejoras y novedades aportadas serán incluidas más adelante en la programación didáctica propuesta en este trabajo de fin de máster. De modo que se tendrán en cuenta aspectos como: la reorganización de contenidos, el cronograma de unidades de contenidos, el sistema evaluativo actual, la interdisciplinariedad de contenidos, actividades TIC, metodologías activas, y el desarrollo de valores.

##### **a) La compleción de apartados**

Para iniciar, es pertinente mencionar que no se ha considerado la compleción de apartados ya que los contenidos actualmente incluidos son pertinentes. Esto se debe a que la malla curricular de inglés ha sido alineada con los contenidos y niveles de idioma propuestos por Cambridge para el aprendizaje y enseñanza del inglés en educación primaria y secundaria. Dicha malla curricular ha sido actualizada recientemente para el plan actual de bilingüismo, el cual estará vigente por tres años en la institución educativa.

##### **b) La reorganización de contenidos en unidades didácticas**

Con la programación didáctica a desarrollar en este trabajo de fin de máster se busca replantear algunas de las actividades de las planeaciones de clase, así como reorganizar los contenidos de algunas de las sesiones con el fin de aumentar la motivación del alumnado y optimizar el tiempo de clase, tal como se explicará más en detalle en las siguientes secciones. Llevar a cabo esto implica rediseñar las planeaciones de las sesiones de clase correspondientes a la unidad 7 de los contenidos de inglés de primero de primaria, así como reemplazar algunas de las actividades allí propuestas. Esto se hará por medio de la inclusión de metodologías activas tales como: gamificación, aula invertida, y trabajo cooperativo.

### c) Cronograma del reparto de las sesiones de la programación didáctica

En el centro educativo se maneja un calendario por días del 1 al 5 y no de lunes a viernes, como ocurre tradicionalmente. Esto sucede con el fin de asegurar que los estudiantes tengan todas las clases del horario semanal y no pierdan ninguna a causa de días festivos, días de no clase por jornadas de trabajo pedagógico de docentes, capacitaciones del personal docente, etc. De esta manera, el día que no tenga clase el alumnado es un día de clases que se corre, más no se salta. Por ejemplo, si un viernes no hay clases por algún motivo, el próximo lunes sería día 5 del horario de clases. Es por esto por lo que el cronograma de sesiones de la programación didáctica presentada en este trabajo ha sido diseñado desde el día 1 hasta el día 5, tal como se puede ver en la tabla 3. Sin embargo, en el Anexo 27 se puede ver el reparto de sesiones de la programación a lo largo del año académico suponiendo que no habría alteración alguna.

**Tabla 3,**

*Cronograma del reparto de las sesiones de la programación didáctica*

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
semana 1	Intro. trimestre	Sesión 1	Plan lector	Plataforma	Sesión 2
semana 2	Sesión 3	Sesión 4	Cambridge prep.	Plataforma	Sesión 5
semana 3	Sesión 6	Sesión 7	Plan lector	Plataforma	Sesión 8
semana 4	Sesión 9	Sesión 10	Cambridge prep.	Plataforma	Sesión 11
semana 5	Sesión 12	Unidad 8	Plan lector	Plataforma	Unidad 8

	Inicio de trimestre
	Sesiones de la programación didáctica
	Sesiones del plan lector de inglés
	Sesiones de preparación para exámenes de Cambridge
	Sesiones de trabajo de plataforma de inglés
	Sesiones de clase de otras unidades

Fuente: Elaboración propia

En este caso, el tercer trimestre iniciaría el lunes 19 de agosto de 2024, día festivo en Colombia. Por tanto, el día 1 del horario semanal sería el martes 20 de agosto. Lo que quiere decir que el lunes 26 de agosto sería el día 5 del horario semanal,

iniciando nueva semana el martes 27 de agosto de 2024 con día 1 del horario. Lo mismo sucedería con las siguientes semanas.

#### **d) Cómo se evalúa en el centro y el nuevo sistema de evaluación que se plantea**

Tal como se mencionaba anteriormente en los aspectos curriculares del apartado 2, el centro educativo posee un sistema de evaluación por desempeños y evidencias, con calificación cualitativa y equivalencia cuantitativa: Superior (4.7 – 5); Alto (4.0 – 4.69); Básico (3.5 – 3.99); Bajo (0.6 – 3.49); No valorado (0 – 0.59).

Como se indicaba también en el apartado 2, en el área de inglés en la institución se evalúan 4 desempeños de aprendizaje y 8 evidencias de aprendizaje. Esto es, dos evidencias por cada desempeño. De modo que los cuatro desempeños a evaluar son: Listening, Reading, Writing, y Speaking (ver Anexo 4: Desempeños de aprendizaje y evidencias de inglés 1° de primaria). Cada docente del centro es libre de obtener las evidencias de la forma que considere más adecuada. Sin embargo, lo más habitual entre los profesores del área es aplicar cuestionarios de conocimiento, algunos de ellos tomados del material elaborado para docentes por la casa editorial Macmillan.

Estos cuatro desempeños corresponden a un 65% de la nota total del trimestre. Un 25% equivale a las pruebas de conocimiento trimestral de la red de colegios pertenecientes a la empresa dueña del centro educativo, y el 10% restante corresponde a la autoevaluación y coevaluación: 5% respectivamente cada una.

Para esta propuesta de programación didáctica no se propondrán cambios en el sistema evaluativo. Al contrario, dicho sistema será conservado. Esto se debe a que el sistema da resultados positivos en el centro. Sin embargo, lo que sí se pretende ajustar es la forma de evaluar por medio de metodologías activas, usando cuestionarios interactivos, e incluso, por medio de gamificación. Esto será abordado en mayor detalle en el apartado 7 de este trabajo.

### **e) La interdisciplinariedad de contenidos**

Al trabajar la unidad 7 de los contenidos de inglés de primero de primaria es posible hacer un trabajo interdisciplinar con las asignaturas de matemáticas y artes.

- Matemáticas: Para este mismo tercer trimestre académico los contenidos de matemáticas incluyen el aprendizaje de sumas y restas. Las lecciones número 6 y 7 del libro digital de inglés abordan sumas y restas de 1 y 2 dígitos. De modo que los estudiantes reforzarán en clase de inglés sus conocimientos de dichas operaciones matemáticas a la vez que aprenden a realizarlas en lengua inglesa.

- Artes: En vista de que la unidad 7 de inglés es *At the park*, los estudiantes elaborarán por equipos en las clases de la asignatura de artes una maqueta de un parque infantil con personas, animales, y juegos. Esta creación la usarán en la asignatura de inglés para la presentación oral final. Con esta actividad se busca evaluar el desempeño 4 de inglés: speaking, así como las habilidades artísticas que también serán calificadas en artes.

### **f) Actividades TIC**

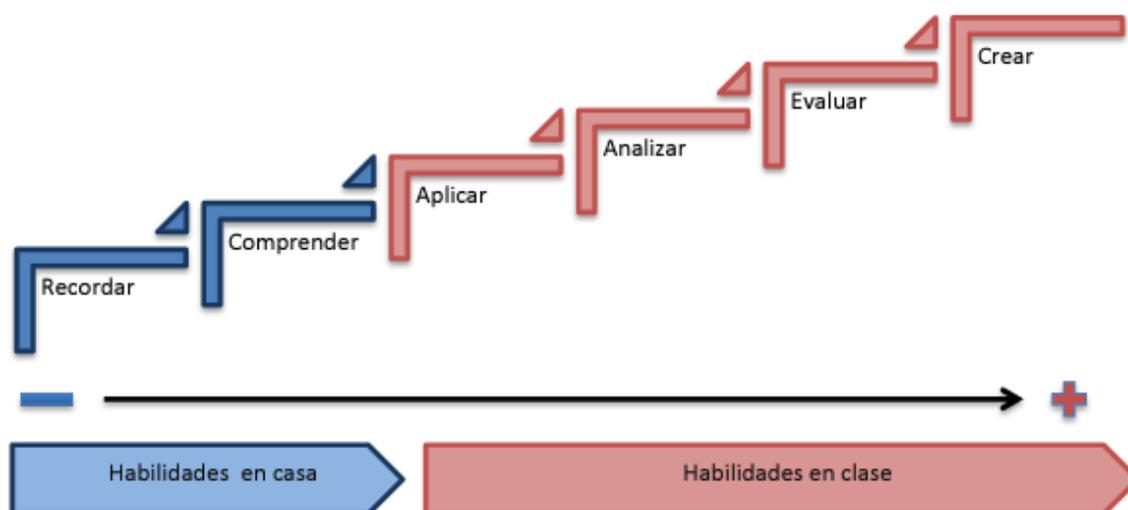
- **Optimización del tiempo de clase por medio de actividades de aula invertida.**

En su diseño curricular, la institución educativa contempla sesiones de clase de 45 minutos. De acuerdo con el enfoque pedagógico para la enseñanza de inglés PPP, y las 4 fases del protocolo de clases, el tiempo de clase resulta siendo insuficiente para abarcar todas las etapas. Esto se debe a que hay actividades programadas que normalmente consumen más del tiempo planeado. Además, es pertinente tener en cuenta que a menudo se presentan diversos asuntos, tales como incidentes de disciplina o de manejo de grupo en lo que se consume tiempo valioso de la sesión. Adicionalmente, ya que se consume más tiempo del esperado, a menudo no es posible llegar a la última etapa del enfoque: producción. Es en esta tercera etapa en donde los estudiantes demuestran su aprendizaje por medio de actividades de producción escrita u oral.

De modo que se plantea entonces adoptar el modelo pedagógico del aula invertida. Según describe Parra Giménez (2017), con éste modelo se genera el efecto inverso a la enseñanza tradicional, pues normalmente se trabajan las dos primeras fases del proceso de aprendizaje en clase (recordar y comprender) dejando las actividades más complejas, aquellas de orden superior para la casa, quedando el alumnado sin la ayuda de los docentes. De modo que implementar el modelo *Flipped Classroom* se hace con el fin de optimizar el tiempo de clase centrándose en actividades de pensamiento de orden superior durante la clase, habiendo trabajado previamente las de orden inferior en casa o previo a la clase, tal como se puede ver en la figura 2:

**Figura 2,**

*Aula invertida en a taxonomía de Bloom*



Fuente: Parra Giménez (2017)

- **Gamificación de la unidad didáctica con mayor variedad de recursos y herramientas de aprendizaje.**

Dentro del modelo educativo institucional no se evidencia algún componente que busque fomentar la motivación de los y las alumnas por aprender. Si bien se plantean un aprendizaje práctico y realista por medio de los componentes de aprendizaje situado y por la acción, hace falta en las planeaciones de clase algún

componente que promueva el interés por la participación y por su propio proceso de aprendizaje. Es por esto por lo que se propone implementar actividades gamificadas en medios digitales para las diversas etapas de la clase de inglés. Esto con el fin de incentivar la motivación de los estudiantes hacía la clase y el aprendizaje.

- **Implementación de actividades cooperativas para promover el aprendizaje.**

La institución busca promover comunidades de aprendizaje en la formación del alumnado. Sin embargo, esto no se hace del todo visible en las clases de inglés, donde normalmente las actividades se llevan a cabo de manera individual, tanto por planeación, como por control de disciplina. De modo que se propone brindar más oportunidades de aprendizaje cooperativo incorporando actividades colaborativas durante las etapas de práctica y producción.

- **Uso de los libros digitales en medios tecnológicos y no desde el televisor con el fin de transcribir actividades en el cuaderno.**

El colegio es partidario de la apropiación digital, lo cual es visible en los ejes de énfasis del modelo educativo de la institución. Es por esto por lo que el centro educativo ha apostado por implementar la plataforma Navio de inglés. Esta plataforma viene acompañada de una versión digital del libro del estudiante y del libro de actividades. Debido a que no hay suficientes dispositivos tecnológicos, es habitual que los estudiantes deban desarrollar las actividades de inglés en su cuaderno de apuntes, proyectando los contenidos digitales desde el televisor del aula. Es en casa desde sus propios dispositivos donde los estudiantes acceden a la plataforma para realizar las actividades de práctica. De modo que se plantea que los estudiantes puedan desarrollar dichas actividades en el aula directamente desde las tabletas o chromebooks del centro en vez de tener que transcribir en sus libretas.

#### **g) Metodologías activas**

Con el fin de enriquecer y aprovechar más cada sesión de clase de inglés en el grado primero de primaria, se propone incluir tres metodologías activas que pueden resultar beneficiosas para el proceso de aprendizaje del alumnado. Estas son: aula

invertida o flipped classroom, gamificación mediada por TICs, aprendizaje colaborativo. Estas metodologías han sido seleccionadas ya que están pensadas sobre todo en los y las estudiantes. Además, estas contemplan las necesidades del aprendizaje del alumnado de grado primero de primaria en el centro educativo en mención. Tal como lo expone Murillo Estepa (2007), incorporar metodologías activas es pasar de un aprendizaje pasivo por parte del alumnado, a una forma de aprender basada en el alumno, favoreciendo su actividad y protagonismo y que planteando el desarrollo de las capacidades que cada uno posea.

- **Flipped classroom**

Uno de los constructos teóricos que enmarcaran este trabajo es el modelo del aula invertida. García-Barrera (2013) define el aula invertida como una manera de invertir la enseñanza tradicional, en especial por las actividades de exposición y explicación de contenidos, desplazándose fuera del aula por medio de herramientas tecnológicas. Esto se hace con el fin de permitir al alumnado que el tiempo de clase sea dedicado a las actividades más importantes del aprendizaje.

En vista de que las sesiones de clase de 45 minutos de duración no representan tiempo suficiente para abarcar todas las etapas de la planeación didáctica, se propone implementar este modelo para poder optimizar y maximizar el tiempo de práctica y cooperatividad en el aula. Este método representa una nueva pedagogía en la que los estudiantes exploran antes de clase ciertos contenidos brindados por sus docentes para poder así distribuir mejor el tiempo de clase y dar paso a otros procesos (Arévalo, 2023). Con esto se busca que los alumnos puedan sacarle el mayor provecho a cada clase, trabajando así los procesos cognitivos de orden inferior en casa (recordar, comprender, aplicar), y los de orden superior en clase (analizar, evaluar, crear). Tal como afirma Arévalo (2023) citando a Cedeño y Viguera (2020), los contenidos son compartidos intencionalmente antes de la clase síncrona para poder así obtener el máximo provecho del tiempo de clase, con el fin de acoger metodologías activas centradas en sus estudiantes. Cabe mencionar también que, si bien la implementación del aula invertida puede resultar siendo un

reto para el alumnado a la edad de 6 y 7 años, puede también representar grandes beneficios al momento de evaluar saberes y ver resultados.

- **Gamificación**

Otro de los referentes teóricos que guiarán este trabajo de fin de máster es la gamificación. De acuerdo con la definición que brinda Casado (2016) la gamificación es la implementación de elementos característicos del juego en momentos no lúdicos con el fin de tener algún efecto en el comportamiento de los aprendices, motivándolos a alcanzar diversas metas.

En las planeaciones didácticas de la clase de inglés de primero de primaria del centro educativo se evidencia poca o ninguna gamificación en las sesiones de aprendizaje. Hacer uso de herramientas y recursos digitales para gamificar las clases de inglés puede representar una fuente de interés y promover la motivación, tanto para las actividades de práctica en clase, como para las actividades de evaluación.

En palabras de Ray Wang, citado por Casado (2016), la gamificación se refiere a el uso de una sucesión de principios de diseño, procesos y sistemas usados con el fin de influenciar, involucrar y motivar a personas y grupos a que ejecuten ciertos comportamientos y conseguir los resultados esperados. Según lo exponen García et al. (2018), la eficacia didáctica y la calidad del aprendizaje experimentan un incremento gracias a la gamificación por medio de TICs. Con respecto a las tecnologías de la información y la comunicación, Cabrero (2007), citado por los mismos García et al. (2018), potencian la motivación de los estudiantes, favoreciendo a su vez las relaciones interpersonales y una mayor variedad de actividades didácticas, entre ellas las gamificadas. Según los resultados de su investigación, se evidenció un incremento significativo en la motivación por la asignatura de inglés, manteniendo incluso un nivel de motivación constante en el grupo de control durante el experimento (García et Al, 2018).

Por su parte, tal como afirman Lamrani y Abdelwahed (2020) la gamificación del aprendizaje no sólo representa motivación, sino también creatividad e innovación.

Esto puede ser una gran ventaja puesto que el alumnado estaría más preparado para centrarse en las habilidades de aprendizaje de segundo orden de acuerdo con la taxonomía de Bloom. Según los mismos autores, esto puede ser beneficioso también ya que la enseñanza tradicional no comporta la misma posibilidad de atraer la atención de los estudiantes por completo. Lamrani y Abdelwahed (2020) aseguran también que el juego es catalogado por tener un rol importante en el aprendizaje a temprana edad, de modo que resulta ser otro punto a favor.

Por otra parte, en el aprendizaje de una lengua extranjera, la motivación se torna una necesidad, y es justamente cuando la gamificación puede tomar ese papel de factor motivador (Gonzales, 2017). Afirma también el autor que el interés de un estudiante por aprender un idioma se ve demarcado por su grado de motivación, formando así una relación directa entre motivación e interés (Gonzales, 2017).

- **Aprendizaje cooperativo**

Debido a que son pocas las actividades cooperativas contempladas para la enseñanza de inglés en las planeaciones de clase, otra de las teorías que enmarcan este trabajo es el aprendizaje colaborativo. Según Johnson y Johnson (1994), citados por Peña, M. (2014), el aprendizaje cooperativo se define como una metodología que se basa en el trabajo en grupo o equipo para alcanzar objetivos en común, que a su vez maximizan el propio aprendizaje.

Con este referente se busca brindar más oportunidades de cooperación para promover el aprendizaje del inglés de una manera colaborativa y comunicativa. El hecho de interactuar con pares incentiva la comunicación, lo cual es clave en el aprendizaje de un idioma para fomentar el desarrollo de habilidades de comprensión y producción, tanto a nivel escrito como oral.

Tal como lo exponen Gallach y Catalán (2014), las personas aprenden en comunidad y en interacción constante. Es por esto que se deben favorecer los agrupamientos y brindar la oportunidad de interacción suficiente entre los estudiantes. Afirman los mismos autores, refiriéndose a Vygotsky, que la colaboración en grupos de trabajo se hace necesaria para el desarrollo cognitivo

adecuado de la persona. Esto implica, por tanto, reducir el tiempo que pasan los aprendices trabajando individualmente (Gallach y Catalán, 2014).

Además, el hecho de promover el trabajo mancomunado entre pares trae como ventajas también, según Gallach y Catalán (2014), una motivación mayor para esforzarse más, así como una mejora en las relaciones interpersonales. Esto puede resultar ampliamente beneficioso en una clase de lengua inglesa en donde la comunicación y la interacción son claves para un aprendizaje adecuado.

Hablar de aprendizaje cooperativo implica mencionar trabajo colaborativo. Sin embargo, hay diferencias metodológicas entre ambos. Como explica Peña (2014) haciendo referencia a Zañartu (2000) en el aprendizaje colaborativo los aprendices deben ser muy autónomos, habiendo poca estructuración por parte de los docentes. En cambio, el aprendizaje cooperativo requiere de estructuración previa por parte de los profesores para poder realizar las actividades. En otras palabras, el aprendizaje colaborativo permitiría una mayor autonomía y toma de decisiones propias sobre el proceder y desarrollo de actividades.

Cabe recordar también la transformación que se debe dar en el aula del presente para que se pueda hablar de aprendizaje cooperativo y colaborativo. Tal como afirma Peña (2014) el alumno no puede ser un simple espectador, sino más bien el protagonista de su proceso de aprendizaje de una forma significativa. Esto modifica también el rol del docente, ya que se torna más bien un guía y mediador, en vez de ser una mera fuente de conocimiento a transmitir.

#### **h) Desarrollo de valores relativos a la equidad y diversidad**

En Colombia, tal como en otros países de América latina e incluso del mundo, se vive a diario la desigualdad y la inequidad. Dichas situaciones son visibles en la educación y más específicamente en el aula. Schmelkes (2009) afirma que inevitablemente la educación se ha convertido en el reflejo de aquellas situaciones de desigualdad e injusticia social. Asegura también Schmelkes que “si queremos una sociedad más justa, necesitamos una educación más equitativa.” (2009, p.48). De acuerdo con Cabrera, el término equidad implica dar a cada individuo lo que necesita y lo que merece, para poder estar a la par con los demás (2021). De modo

que con esta programación didáctica se busca contribuir a cerrar estas brechas sociales.

Uno de los objetivos de desarrollo sostenible de las naciones unidas que ha sido considerado en este trabajo es el 4: Educación de calidad. De acuerdo con las Naciones Unidas, se debe “garantizar que una educación de calidad sea accesible para todos, sin dejar a nadie atrás.” Con la inclusión de valores como la equidad y la diversidad en las sesiones de esta propuesta didáctica se busca contribuir al mantenimiento de este ODS 4 en la institución educativa. De igual manera, se apunta a contribuir al desarrollo del ODS 10: Reducción de las desigualdades. Esto se puede lograr promoviendo la inclusión estudiantil y entre el alumnado sin importar ingresos, sexo, edad, discapacidad, orientación sexual, raza, clase, etnia, religión, así como reduciendo la desigualdad de oportunidades.

Así pues, con esta propuesta didáctica se busca promover la equidad y reducir la desigualdad por medio del acceso equitativo a recursos educativos y la inclusión estudiantil. Esto se puede lograr en el aula de inglés por medio de la programación aquí propuesta brindando acceso a las tabletas y chromebooks de la institución para desarrollar las actividades de clase. Pues el hecho de brindar las herramientas y recursos necesarios para la formación fomenta la equidad y promueve la calidad. Se pretende que estos dispositivos se utilicen en parejas para fomentar el trabajo cooperativo también. Sin embargo, el número de dispositivos permite que cada estudiante utilice un dispositivo individualmente si fuese requerido. Adicionalmente, a aquellos estudiantes quienes no poseen aún acceso al libro digital y a la plataforma de aprendizaje por dificultades económicas de sus padres, se les prestará acceso a la cuenta del docente para ser usada dentro de aula provisionalmente. Al promover el aprendizaje cooperativo entre pares compartiendo dispositivos se fomenta la inclusión y la disposición a trabajar con otros estudiantes sin importar sus ingresos, sexo, edad, discapacidad, orientación sexual, raza, clase, etnia, religión, etc.

Por otra parte, se tiene que al ser Bogotá una ciudad multicultural, conviven en ella personas de diferentes ciudades, regiones, e incluso de otros países. Esta es una

realidad que se hace presente también en las aulas educativas, lo cual puede generar conflictos o problemas de interacción. Afirman Guamán et al. (2020), que “la multiculturalidad trae problemas en la convivencia de las personas, los docentes deben enseñar a sus alumnos el valor del respeto, esto ayuda a que sea más fácil convivir, la diversidad de culturas debe ser una ventaja para la comunicación para fomentar el respeto entre ellos. De modo que en esta programación didáctica se busca también fomentar la diversidad por medio del trabajo cooperativo por medio de actividades colaborativas para promover la aceptación hacia las diferencias y la inclusión. Esto con la intención de incentivar en los y las estudiantes la importancia de trabajar con los demás estudiantes sin importar su origen, cultura, color de piel, religión, nivel socioeconómico, etc.

#### **i) Desarrollo de valores éticos**

Algunos de los inconvenientes encontrados a menudo en las aulas de primero de primaria son faltas de respeto e intolerancia. Esto se evidencia con: palabras y actos ofensivos contra otros estudiantes, hablar cuando el docente está hablando u otro estudiante está participando, tomar objetos ajenos sin permiso, falta de amabilidad, intolerancia y trato inadecuado o descortés entre el alumnado, rechazar o no querer trabajar con ciertos alumnos por ser culturalmente diversos, entre otros. Tal como asegura Hernández (2018), el respeto implica una serie aspectos en incluso valores: respetar involucra respetabilidad, cortesía, cautela, atención, recato, prudencia; y va a la par con otros valores como tolerancia, equidad y solidaridad, entre otros más. De modo que un gran número de comportamientos y actitudes de los alumnos en clase pasan por alto el valor del respeto, y deben ser atendidos para generar una sana convivencia.

En adición a lo anterior, y si bien la institución educativa no tiene en el grado primero de primaria alumnos de otras nacionalidades, sí es normal ver estudiantes y familias procedentes de diversos lugares del país, y de diversos estratos socioeconómicos. Este es otro factor que en ocasiones conlleva a intolerancias y trato inapropiado entre estudiantes. Guamán et al. (2020) afirman que en los ambientes tan culturalmente diversos en los que vivimos hoy en día, los educadores deben

enseñar al alumnado el valor del respeto puesto que la multiculturalidad trae problemas de convivencia. Así pues, debe aprovecharse la interacción entre las diferentes culturas que conforman el entorno para promover el respeto.

La importancia del reconocimiento de la dignidad del otro como factor clave para el respeto es resaltado por Alzate-Gómez y Ocampo (2021) en su propuesta didáctica para el respeto en cátedra de inglés. Las autoras resaltan que un trato digno se puede brindar a través de la interacción y comunicación en lengua inglesa entre pares durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Esto implica comprender y aceptar las diferencias lingüísticas sin lugar a burlas ni discriminación cuando se cometen errores de producción oral y de pronunciación.

De modo que los estudiantes de primero de primaria en el centro educativo aprenderán desde el aula de inglés por medio de esta programación didáctica a convivir con las diferencias y a interactuar con diversidad de estudiantes. Para esto se plantean una serie de reglas (ver Anexo 9: reglas de la clase de inglés), que más que ser normas, constituyen acuerdos, una serie de estrategias didácticas y rutinas que se deben seguir durante las clases para convivir sanamente en un ambiente ameno. Como apoyo, se usará también la sesión inicial del libro de inglés del estudiante (ver Anexo 14: Página inicial del libro digital del estudiante sobre reglas de clase), ya que tiene como intención sentar unas reglas básicas para la clase. Estas reglas serán abordadas en la primera sesión de la programación y enmarcarán la interacción y convivencia del resto de las sesiones. Se harán momentos de reflexión periódicamente para que los estudiantes analicen cómo va el cumplimiento de dichos acuerdos, reconozcan lo que va marchando bien y lo que se puede mejorar. Algunas de estas estrategias didácticas fueron implementadas por Hernández (2018) en su investigación, generando resultados y cambios positivos en los alumnos al ser una alternativa a la imposición de autoridad y estrategias de control riguroso.

## **5. Refuerzo y grupos de atención especial**

La ley general de educación 115 de 1994 de Colombia, en el capítulo 1 del título III, entre artículos 46 al 49, reglamenta el servicio educativo para personas con limitaciones físicas, sensoriales, psíquicas, cognoscitivas, emocionales o con capacidades intelectuales excepcionales. Sin embargo, esta ley se centra en la educación pública. No obstante, la ley 2216 de 2022 del congreso de la República de Colombia, sobre educación inclusiva a estudiantes con trastornos de aprendizaje, además de ser la más reciente al respecto, abarca tanto al sector público como al privado. En esta ley se define trastorno específico de aprendizaje como toda dificultad relacionada con las capacidades de los estudiantes para recibir, procesar, analizar, o memorizar información que pueda generar problemas en los procesos de aprendizaje, adquisición de conocimiento, habilidades, destrezas, e incluso el rendimiento escolar. La ley estipula también en el artículo 6 que la atención a dichos estudiantes no debe ser de forma individual ni tampoco exclusiva, sino que, por el contrario, debe asegurar la inserción de estudiantes con trastornos específicos de aprendizaje en las aulas comunes, con el apoyo de las personas de la comunidad educativa a la cual haga parte el estudiante.

Adicionalmente, en el párrafo 2, la ley 2216 de 2022 estipula que uno de los deberes de las instituciones educativas es determinar e implementar los ajustes pertinentes en cuanto a recursos, metodología, tecnología, e infraestructura para reducir los limitantes de aprendizaje y promover la participación de dichos estudiantes con condiciones equitativas e inclusivas.

El proyecto educativo institucional del centro educativo tiene como una de sus características brindar una educación inclusiva, pues se considera un elemento enriquecedor de los procesos de enseñanza aprendizaje, y que potencia el desarrollo humano. Por tanto, se hace necesario en la institución identificar y responder a toda situación de diversidad con los recursos, espacios, y estrategias que permitan la participación de todo el estudiantado sin lugar a discriminación o inequidad. El área de consejería escolar por medio de sus orientadores y orientadores brinda el apoyo y seguimiento necesario a los casos de inclusión de

estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE), asegurando la realización de los ajustes pertinentes o de flexibilización al alumnado que así lo requiera según sus necesidades por medio de un PIAR (Plan individual de ajustes razonables) luego de haber obtenido el diagnóstico generado por el sector de la salud. Consecuentemente, es deber de los y las docentes hacer los ajustes necesarios y pertinentes a los desempeños y evidencias de aprendizaje para garantizar desde el aula la inclusión social de los estudiantes con NEE.

### **Estudiante con TDAH**

De acuerdo con la clasificación de necesidades educativas especiales que ofrece Pearson en su blog para Latinoamérica (2023), el trastorno por déficit de atención hace parte de una de las NEE transitorias, puesto que otras tales como el trastorno del espectro autista (TEA), o la discapacidad intelectual, hacen parte de las NEE permanentes.

Rusca-Jordán y Cortez-Vergara (2020) explican que el TDAH se cataloga como un trastorno del neurodesarrollo, con un origen biológico, en el cual factores etiológicos genéticos y ambientales influyen en su desarrollo, presentando síntomas generalmente desde antes de los 7 años de edad. También exponen las autoras con base en varias fuentes consultadas que este trastorno constituye un 50% de los casos de psiquiatría infantil, o tal como afirman Llanos Lizcano et al. (2019), este es uno de los diagnósticos más comunes en niños y adolescentes, y el más típico en la juventud. Según describe Kidshealth.org, los estudiantes con TDAH padecen diferencias que afectan su grado de atención. Es más fácil para ellos entrar en distracción, y suelen tener dificultades para ser organizados, y terminar lo que comienzan (2022).

### **Cómo trabajar con el estudiante con TDAH:**

Para el desarrollo de las sesiones de la programación didáctica aquí propuesta para el estudiante con TDAH, se tendrán en cuenta las siguientes sugerencias y acciones, con base en artículos de la fundacioncadah.org (2012) y de kidshealth.org

(2022) sobre consejos de intervención y actuación de estudiantes con TDAH en el aula:

- Puesto en fila de adelante
- Lejos de puertas y ventanas cargadas de estímulos
- Listas de actividades para ayudar a estructurar lo que ellos no pueden
- Repetir instrucción
- Contacto visual constante
- Calendario de actividades
- Pausas periódicas
- Escribir y simplificar instrucciones ya que aprenden mejor visualmente que verbalmente
- Bonificación y recompensas con puntos
- Juegos para mejorar motivación
- Tareas de casa de volumen razonable

## **6. Desarrollo de la unidad didáctica**

En este apartado se desarrolla y presenta la programación didáctica de este trabajo de fin de máster profesionalizante. Con la elaboración de esta propuesta se busca replantear y rediseñar las sesiones de clase de inglés de estudiantes de grado primero de primaria para la unidad 7 de los contenidos de la programación didáctica, por medio de metodologías activas como la gamificación, aula invertida y trabajo cooperativo, con el fin de mejorar la motivación del alumnado e impactar positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes. De las ocho unidades de los contenidos curriculares del año escolar, se aborda la unidad 7: *At the park*. Para la elaboración de esta programación didáctica se han tenido en cuenta los siguientes objetivos:

### **Objetivos específicos:**

- Revisar las planeaciones de clase correspondientes a la unidad 7 de los contenidos de aprendizaje.
- Reemplazar cuando sea pertinente actividades individuales por actividades colaborativas y cooperativas.
- Incluir actividades que fomenten la apropiación digital por medio del uso de TIC y la gamificación.
- Modificar las actividades de presentación de contenidos en clase por actividades de aula invertida.
- Generar una nueva programación didáctica para la unidad 7 de los contenidos de aprendizaje.

### **Metodologías activas**

Como se ha mencionado en los apartados anteriores, está contemplado integrar metodologías activas en esta programación didáctica con el fin de enriquecer y sacarle más provecho a cada sesión de clase de inglés, favoreciendo la transición a un aprendizaje centrado en el alumno. Por tanto, esta programación incluye el modelo del aula invertida o flipped classroom, la gamificación mediada por TICs, y

el aprendizaje colaborativo. La excepción son la primera y última sesión de la programación, como recién se explicó, las cuales no están diseñadas con el modelo del aula invertida.

### **Alineación Rosco de aprendizaje de Niuco – enfoque PPP**

Para el desarrollo de las sesiones de esta programación didáctica se ha considerado una combinación entre la propuesta pedagógica del Rosco de aprendizaje de Niuco y el enfoque de aprendizaje de lenguas extranjeras Presentation, Practice, Production (PPP). Esto se debe a su similitud en cuanto a etapas y propósito de cada una de ellas, enriqueciendo los procesos de enseñanza-aprendizaje puesto ambas se complementan de manera adecuada, tal como se puede observar en la figura 3. Se recomienda también ver el Anexo 10: Rosco de aprendizaje de Niuco y el Anexo 11: enfoque PPP.

**Figura 3,**  
*Alineación Rosco de aprendizaje de Niuco y enfoque PPP*



Fuente: Elaboración propia

## Herramientas TIC y TAC de la propuesta

La siguiente tabla muestra una lista de herramientas TIC y TAC que han sido contempladas en esta propuesta didáctica, así como el uso que se les dará a lo largo de las sesiones.

**Tabla 4,**

*Herramientas TIC y TAC utilizadas en la propuesta*

Herramienta TIC / TAC	Uso
<b>ClassDojo</b>	Aula virtual y puntuación
<b>Iscollective video lessons</b>	Videos interactivos
<b>Edpuzzle</b>	Videos interactivos
<b>Wordwall</b>	Juegos educativos
<b>Bamboozle</b>	Juegos educativos
<b>Classroomscreen.com</b>	Pizarra digital con selector de nombres
<b>kahoot</b>	Quiz interactivo en tiempo real
<b>Quizizz</b>	Quiz interactivo en tiempo real
<b>Google Forms</b>	Cuestionarios de comprensión
<b>Jotforms</b>	Formularios de evaluación

Fuente: Elaboración propia

Se utilizará la herramienta *ClassDojo* para añadir otro elemento gamificador a la programación. Se trata de un aula virtual que permite premiar a los estudiantes por medio de puntuación, y también restar puntos según los criterios de la clase (Anexo 12: Ejemplo de aula y puntos en *ClassDojo*). La intención de usar este elemento consiste en aumentar la motivación e interés de los estudiantes, tanto para la realización de las actividades, como para el fomento del buen comportamiento y disciplina. Según la investigación conducida por Barahona Mora (2020), con la utilización de *ClassDojo* los estudiantes demostraron mayor esfuerzo por mejorar y obtener una mejor puntuación, promoviendo competitividad, motivación, colaboración, así como el compromiso, haciéndose conscientes de comportamientos negativos y corregirlos también. De modo que se espera que el

uso de este instrumento sirva para fomentar una sana competitividad que incentive al alumnado a dar lo mejor de sí mismos.

Las herramientas *Edpuzzle* y *iscollective video lessons* se incluyen en la programación para apoyar la implementación del aula invertida. Son herramientas que permiten asignar videos interactivos en los cuales el alumnado debe responder preguntas de comprensión a medida que avanza en el video. De este modo se promueve la entrada de información y el testeo de la comprensión, fases de la etapa de construcción de conocimiento.

*Wordwall* y *baamboozle* son páginas web en las que se pueden crear o encontrar un gran número de juegos y actividades virtuales. Estas herramientas serán usadas durante las etapas de práctica y consolidación de conocimientos para que el estudiantado pueda reforzar y afianzar sus saberes.

La pizarra digital *classroomscreen* se utilizará a lo largo de las sesiones gracias a las diversas herramientas que ofrece tales como: temporizador, notas, encuestas, entre otras, pero en especial por su selector de estudiantes al azar para seleccionar alumnos a los cuales hacer preguntas y modelar o ejemplificar el lenguaje usado en las clases.

La herramienta *kahoot* se usará durante algunas sesiones en las etapas de producción/evaluación para testear la comprensión y adquisición de conocimientos y su capacidad de ponerlos en práctica. Por su parte, *Quizziz* se usará en la última sesión de la programación para la evaluación de las competencias de lectura y escritura en inglés, con lo cual los estudiantes responderán el cuestionario en tiempo real.

*Google forms* se utilizará para revisar la comprensión de los estudiantes al realizar las actividades del aula invertida en casa, apoyando y complementando principalmente aquellas actividades basadas en videos que no son interactivos. Por último, los formularios de *Jotform* serán utilizados para la autoevaluación y coevaluación del alumnado en la última sesión de la programación.

## Presentación de la programación didáctica

A continuación, se presenta la información general de la programación didáctica propuesta en este trabajo de fin de máster.

**Tabla 5,**

*Programación didáctica: información general*

<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA</b>	
<b>Asignatura</b>	Inglés
<b>Grado:</b>	1° primaria
<b>Contenidos:</b>	Unidad 7: At the park
<b>Trimestre:</b>	3ro
<b>Fechas:</b>	Agosto 21 – septiembre 17 de 2024
<b>Numero de sesiones:</b>	12 sesiones
<b>Conocimientos básicos</b>	
El respeto a la diversidad, el liderazgo en la resolución de problemas medioambientales, un estilo de vida sostenible, la Competencia Intercultural y el desarrollo de la Ciudadanía Digital.	
<b>Pilares fundamentales</b>	
Habilidades socioemocionales, habilidades de investigación, apropiación digital, pensamiento crítico y cultura bilingüe.	
<b>Competencias generales</b>	<b>Competencias específicas</b>
1. <b>Listening:</b> Los alumnos pueden reconocer palabras familiares y frases muy básicas relativas a sí mismo, a su familia y a su entorno inmediato concreto cuando las personas hablan despacio y con claridad.	1.1 Listening: Los alumnos son capaces de escuchar vocabulario sobre parques y descripciones de los mismos trazando líneas sobre una ayuda visual. 1.2 Listening: Los alumnos son capaces de escuchar una grabación sobre alimentos e identificar el vocabulario en una imagen.
2. <b>Reading:</b> Los alumnos son capaces de comprender nombres, palabras y frases muy sencillas que les resulten familiares, por ejemplo, las que aparecen en anuncios, carteles o catálogos.	2.1 Reading: Los alumnos son capaces de comprender nombres, palabras y frases muy sencillas que les resulten familiares, por ejemplo, las que aparecen en anuncios, carteles o catálogos. 2.2 Reading: Los alumnos son capaces de leer preguntas sobre alimentos e identificar cuál es la correcta.
3. <b>Writing:</b> Los alumnos pueden escribir una postal corta y sencilla, por ejemplo para felicitar las vacaciones. Puedo rellenar	3.1 Writing: Los alumnos son capaces de leer frases cortas sobre el vocabulario del parque y elegir las palabras correctas escribiéndolas en las líneas.

<p>formularios con datos personales, por ejemplo introduciendo mi nombre, nacionalidad y dirección en el formulario de registro de un hotel.</p>	<p>3.2 Writing: Los alumnos son capaces de componer frases cortas relacionadas con la comida rellenando huecos.</p>
<p>4. <b>Speaking:</b> Los alumnos pueden utilizar frases y oraciones sencillas para describir dónde vivo y a las personas que conozco.</p>	<p>4.1 Speaking: Los alumnos son capaces de comprender preguntas orales sobre el vocabulario de los parques y seguir instrucciones describiendo las diferencias entre las imágenes.</p> <p>4.2 Speaking: Los alumnos son capaces de comprender el comienzo de una historia sobre alimentos y su continuación.</p>
<p>5. <b>Medición del progreso académico:</b> Los alumnos demuestran la capacidad de utilizar o poner en práctica todos los conocimientos aprendidos en el trimestre.</p>	<p>5.1 Medición del progreso académico 1: Los estudiantes obtienen los mejores resultados en la primera prueba de red.</p>
<p>6. <b>Retroalimentación para el aprendizaje:</b> Los estudiantes diseñan el plan de mejora para fortalecer su proceso de aprendizaje a partir de los resultados obtenidos en la autoevaluación y coevaluación.</p>	<p>6.1 Feedback para el aprendizaje 1: Los estudiantes reflexionan de forma crítica sobre su propio aprendizaje, identificando puntos fuertes y aspectos a mejorar a través de la autoevaluación.</p> <p>6.2 Feedback para el aprendizaje 2: Los estudiantes reflexionan sobre el feedback que les dan sus compañeros sobre su proceso de aprendizaje, identificando puntos fuertes y aspectos a mejorar.</p>
<b>Objetivos</b>	
<p><b>Objetivos de aprendizaje</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombrar cosas del parque.</li> <li>• Hablar del parque utilizando there is / there are.</li> <li>• Contar hasta veinte</li> <li>• Preguntar y responder sobre cosas del parque.</li> </ul>
<p><b>Objetivos didácticos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivar a los alumnos para fomentar su interés por participar y aprender.</li> <li>• Implicar activamente a los alumnos en las actividades del aula.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover la equidad y la diversidad en el aula y entre los compañeros.</li> <li>• Despertar en los alumnos un mayor interés por la clase de inglés.</li> <li>• Apropiarse y aprender nuevas herramientas TIC y TAC.</li> </ul>
<b>Instrumentos de evaluación</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionarios en línea</li> <li>• Cuestionarios interactivos en vídeo</li> <li>• Cuestionarios en papel</li> <li>• Rúbricas de evaluación</li> </ul>	
<b>Medidas para abordar la diversidad</b>	
<p><b>Estudiante TDAH</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puesto en fila de adelante</li> <li>• Lejos de puertas y ventanas cargadas de estímulos</li> <li>• Listas de actividades para ayudar a estructurar lo que ellos no pueden</li> <li>• Repetir instrucción</li> <li>• Contacto visual constante</li> <li>• Calendario de actividades</li> <li>• Pausas periódicas</li> <li>• Escribir y simplificar instrucciones ya que aprenden mejor visualmente que verbalmente</li> <li>• Bonificación y recompensas con puntos</li> <li>• Juegos para mejorar motivación</li> <li>• Tareas de casa de volumen razonable</li> </ul>	
<b>Interdisciplinariedad</b>	
Matemáticas	Contar hasta veinte. Aprender a sumar y restar en inglés.
Artes	Diseño y creación de la maqueta de un parque.
<b>Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)</b>	
ODS 4: Educación de calidad	Garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos. Garantizar que la educación de calidad sea accesible para todos, sin dejar a nadie atrás.
ODS 10: Reducción de las desigualdades	Reducir la desigualdad dentro de los países y entre ellos. Reducir la desigualdad basada en los ingresos, el género, la edad, la discapacidad, la orientación sexual, la raza, la clase, la etnia, la religión, así como la desigualdad de oportunidades.

Fuente: Elaboración propia

Para ver las sesiones de clase correspondientes a la programación didáctica, ver el Anexo 13: Sesiones de clase de la programación didáctica.

La sesión uno tiene como objetivo introducir la unidad de aprendizaje y comprender las reglas de la clase, haciendo énfasis en la equidad, la diversidad y los valores éticos. En esta sesión, los estudiantes trabajaran con videos, actividades virtuales, y actividades del libro digital en parejas (ver Anexo 13, a: Sesión 1 de la programación didáctica). Esta sesión, como se ha mencionado anteriormente, no ha sido diseñada con el modelo de aula invertida.

En la sesión 2, los alumnos serán capaces de nombrar cosas del parque, centrándose en el vocabulario de objetos del parque. Primero verán y responderán las preguntas de un video interactivo en su casa. Luego en clase desarrollarán los contenidos por medio de una canción de calentamiento, con un juego en línea en pares, y con una actividad en el parque de la escuela (ver Anexo 13, b: Sesión 2 de la programación didáctica).

La sesión 3 tiene como objetivo de aprendizaje hablar sobre el parque usando el vocabulario de la sesión anterior, y haciendo afirmaciones positivas con *there's* y *there are*. Para esto, verán en su casa un video y responderán un cuestionario. En clase verán un video de activación, trabajarán en el libro digital y en juegos online en pares, y tendrán una actividad de producción en parejas (ver Anexo 13, c: Sesión 3 de la programación didáctica).

Al final de la sesión 4, los alumnos serán capaces de leer y comprender un cuento sobre lavarse las manos, así como comprender el valor de ayudar a los demás. Previo a la clase leerán un cuento y responderán un cuestionario. En clase jugarán *Simón dice*, trabajarán en el cuento, y completarán actividades del libro de trabajo digital en parejas (ver Anexo 13, d: Sesión 4 de la programación didáctica).

En la sesión 5, los alumnos serán capaces de contar hasta veinte. Antes de la clase verán y responderán un video interactivo. Ya en clase, trabajarán las actividades del libro digital del estudiante y del libro de trabajo digital. La etapa productiva se llevará

a cabo en grupos por medio de un video (ver Anexo 13, e: Sesión 5 de la programación didáctica).

La sesión 6 tiene que como objetivo de aprendizaje preguntar y responder sobre cosas del parque formulando preguntas con How many. Esta es la primera de dos sesiones para el mismo objetivo. Para esto, previo a la clase el alumnado leerá y escuchará una historia del libro, y responderá un cuestionario de comprensión. En clase, activarán conocimientos por medio de un video, practicarán en pares un ejercicio del libro digital y un juego en línea, y crearán preguntas para responder entre ellos (ver Anexo 13, f: Sesión 6 de la programación didáctica).

La sesión 7 es la segunda parte de la sesión 6. La fase de construcción antes de la clase se realizará por medio de un video interactivo. En clase, los estudiantes activarán conocimientos con un juego en línea, consolidarán saberes con ejercicios del libro digital de trabajo, y demostrarán su conocimiento por medio de una actividad en parejas (ver Anexo 13, g: Sesión 7 de la programación didáctica).

En la sesión 8, los alumnos serán capaces de leer sobre matemáticas en inglés. Para construir conocimiento antes de la clase, los alumnos leerán y escucharán ejemplos del libro digital y responderán una prueba de comprensión. La etapa de warm-up consiste en un video de sumas y restas, la fase práctica se base en ejercicios del libro digital, ya la parte de evaluación se realizará con un juego en kahoot (ver Anexo 13, h: Sesión 8 de la programación didáctica).

Al concluir la sesión 9, los alumnos serán capaces de hacer, compartir y responder un cuestionario de matemáticas. Para la etapa de construcción en casa, los estudiantes realizarán una actividad del libro digital. Para activación de saberes, los estudiantes escucharán, cantarán y bailarán a la vez con un video. Posteriormente, realizarán algunos ejercicios del libro digital en parejas, y por último, pondrán en práctica su aprendizaje por medio de una ruleta matemática online (ver Anexo 13, i: Sesión 9 de la programación didáctica).

La sesión 10 tiene como objetivo ser capaces de leer y decir las letras S, T, U y V. La fase de aula invertida incluye un video interactivo para luego en clase activar

conocimientos escuchando, señalando y coreando las letras de una actividad del libro digital. Los alumnos pondrán también en práctica el tema en parejas con el libro digital del estudiante y realizarán una actividad de producción oral y emparejamiento en el libro de trabajo digital (ver Anexo 13, j: Sesión 10 de la programación didáctica).

En la sesión 11, los alumnos harán un repaso y serán capaces de utilizar el lenguaje de la unidad 7. Antes de la clase verán un video interactivo. La fase de activación se hará con un juego de libro digital, la consolidación de conocimientos con un par de juegos en línea, y la fase de producción-evaluación con la prueba de chequeo de progreso del libro digital (ver Anexo 13, k: Sesión 11 de la programación didáctica).

Por último, en la sesión 12 los alumnos podrán demostrar sus conocimientos de la unidad 7 con la evaluación sumativa. En esta última sesión no se aplicará aula invertida. Se iniciará con una activación de conocimientos por medio de una rueda giratoria. En la primera parte de la etapa evaluativa, los alumnos responderán a un cuestionario correspondiente a las habilidades de lectura y escritura. La segunda parte será destinada a la comprensión auditiva y producción oral por medio de una conversación entre pares con la ayuda de la maqueta elaborada en clase de artes. Finalmente, los estudiantes responderán los cuestionarios de autoevaluación y coevaluación (ver Anexo 13, l: Sesión 12 de la programación didáctica).

## **7. Posibilidades de proyectos de innovación/investigación educativa**

Luego de haber contextualizado la institución educativa y el alumnado, presentado el contexto legislativo, identificado las áreas de mejora, y desarrollado la programación didáctica, se presenta a continuación el proyecto de innovación educativa. Primero se justifica la implantación de la innovación con base en las situaciones a mejorar. En segundo lugar, se definen los objetivos de la innovación, seguidos de la programación del plan de trabajo. Enseguida, se presenta cómo serán evaluados los alumnos del proyecto, así como el cuestionario para valorar si los objetivos propuestos se han conseguido.

### **a) Justificación de la innovación docente**

La programación didáctica de este proyecto de innovación nace como propuesta de solución a las dificultades que experimentan los alumnos de grado primero de primaria del centro educativo en clase de inglés. Tal como se expuso en el apartado 4 de este trabajo sobre identificación de áreas de mejora, dichas dificultades tienen que ver con la escasez de tiempo para desarrollar todas las etapas de clase, la carencia de un componente que promueva el interés y la motivación por aprender, la ausencia de actividades de trabajo colaborativo para promover el aprendizaje y práctica del inglés, así como el uso inadecuado de los recursos tecnológicos para este nivel escolar.

#### **- Aula invertida**

Uno de los inconvenientes de la clase de inglés de primero de primaria es la escasez de tiempo para desarrollar todas las etapas de clase. Es poco habitual en clase de inglés de primero de primaria alcanzar el desarrollo de todas las etapas de la clase del enfoque PPP (ver Anexo 11: enfoque PPP), como se describe en el apartado 2. El tiempo se torna insuficiente para abordar los 3 momentos del enfoque, sin contar que se debe iniciar con una actividad de calentamiento (*warm-up*), y sin contar las 4 fases del protocolo de clases (Anexo 8). Con frecuencia los estudiantes no alcanzan a realizar todas las actividades de clase en los 45 minutos de cada sesión, llegando por lo regular, hasta la etapa de práctica. Así pues, los estudiantes están

perdiendo la oportunidad de llevar su aprendizaje más allá hasta la etapa de producción. Esta etapa es vital en el aprendizaje de una lengua ya que es donde se crea o elabora algo con lo aprendido, bien sea oral o escrito, y es donde se evalúa el conocimiento alcanzado por los aprendices.

Es por esto por lo que se ha optado por implementar el modelo pedagógico del aula invertida ya que es más viable y asequible que solicitarle a la institución hacer un cambio de fondo para extender las sesiones de clase a 1 hora, por ejemplo. De acuerdo con García-Barrera (2013), el aula invertida permite desplazar las actividades de exposición y explicación de contenidos a la casa por medio de herramientas tecnológicas, con el fin de destinar el tiempo de clase a actividades más importantes. Según afirma Arévalo (2023), este método representa una nueva pedagogía que permite a los estudiantes explorar antes de clase algunos contenidos para poder así distribuir mejor el tiempo de clase y dar paso a otros procesos en el aula.

De modo que para poder dar solución a este problema se propone llevar a la casa la etapa de presentación, o de construcción según el rosco de Niuco. Tal como se describió en el apartado 4, implementar el Flipped Classroom permite optimizar el tiempo de clase haciendo que los estudiantes trabajen en casa las actividades de presentación de la información, pues estas se asocian con las habilidades de orden inferior de la taxonomía de Bloom. De esta manera, el tiempo en el aula se puede destinar por completo a las etapas de práctica y producción, que se asocian a su vez con las habilidades de pensamiento de orden superior (ver figura 2).

#### **- Gamificación**

Otra de las dificultades es la carencia de un componente que promueva un mayor interés y motivación del alumnado de primero de primaria por aprender en clase de inglés. Si bien la institución plantea en su modelo educativo un aprendizaje práctico y realista por medio del aprendizaje situado y la acción, hace falta aún algún componente que promueva en el estudiante el interés y motivación por la participación y por su propio proceso de aprendizaje. Según Gonzales (2017) el interés de un estudiante por aprender un idioma se ve demarcado por su grado de

motivación, formando así una relación directa entre motivación e interés. Es por esto por lo que este proyecto de innovación plantea como solución la gamificación por medio de herramientas digitales con el fin de incentivar la motivación de los estudiantes hacía la clase y el aprendizaje.

Tal como lo afirman García et al. (2018), gracias a la gamificación por medio de TIC la eficacia didáctica y la calidad del aprendizaje evidencian un incremento. Explican los mismos autores que estas herramientas tienen la capacidad de potenciar la motivación de los estudiantes, y favorecer a su vez las relaciones interpersonales y una mayor variedad de actividades didácticas, entre ellas las gamificadas. Tal como lo evidenciaron estos autores en su investigación, hubo un incremento significativo en la motivación por la asignatura de inglés. En el aprendizaje de una lengua extranjera, como explica Gonzales (2017), la motivación se vuelve una necesidad en la que la gamificación puede tomar ese rol motivador. Esto explica el por qué de apostarle a la gamificación con TIC en este proyecto de innovación para dar solución a aquellos problemas de motivación e interés por parte de los alumnos en la case de inglés, y por su proceso de aprendizaje.

#### - **Aprendizaje colaborativo**

Otra de las situaciones que ha merecido la atención es la ausencia de suficientes actividades de trabajo colaborativo para promover el aprendizaje y la práctica del inglés. Con el modelo educativo, el centro busca impulsar comunidades de aprendizaje para la formación de sus estudiantes. Sin embargo, esto debería reforzarse también en el aula de inglés puesto que la gran mayoría de actividades se llevan a cabo de forma individual, aunque en ocasiones estén planeadas de forma grupal. Esto se debe en parte al componente disciplina, pues los docentes de grado primero se abstienen a menudo de aplicar actividades en grupo en aquellas aulas en las cuales al alumnado le cuesta más mantener un buen comportamiento en grupo. Consecuentemente, esto resulta contraproducente para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en inglés puesto que afecta las activades comunicativas necesarias para el aprendizaje de una segunda lengua.

Para dar respuesta a esta problemática, la programación didáctica aquí propuesta incluye un mayor número de actividades colaborativas entre pares con respecto a la planeación inicial del centro para potenciar el aprendizaje de inglés en clase. La mayoría de ellas han sido diseñadas para desarrollar en parejas para brindar un balance y evitar la indisciplina fomentada en grupos grandes de trabajo. Esto se hace en busca de promover el aprendizaje, pues, así como lo afirman Gallach y Catalán (2014), las personas aprenden en comunidad y en interacción constante. Además, la colaboración en el aula se torna necesaria para el desarrollo cognitivo del estudiante, tal como exponen los mismos autores cuando se refieren a Vygotsky, lo cual implica, por consiguiente, disminuir el tiempo de trabajo individual.

#### **- Uso de TIC y TAC**

Otra de las situaciones que representa una dificultad para la población estudiantil de este trabajo es el hecho de tener que transcribir en su cuaderno de apuntes las actividades del libro digital mostradas en el televisor del aula. La motricidad de los estudiantes de este nivel escolar es apenas básica para frases y oraciones cortas. De modo que tener que copiar del televisor a su libreta es una tarea que consume un tiempo considerable para ellos, tiempo que podría ser aprovechado en otras actividades de práctica o producción.

Por otra parte, sólo se estaría usando el televisor como medio tecnológico para sustituir y no utilizar el libro físico del estudiante al ver la versión digital en pantalla. De modo que no hay aumento, modificación, o redefinición alguna de las actividades de aprendizaje. Esta situación en parte se debe a que el número de dispositivos tecnológicos de los cuales puede disponer el área de bilingüismo no es suficiente para todas las aulas de inglés. Esto ya que los dispositivos deben ser turnados entre todos los docentes y estudiantes por sesiones. Así pues, la opción restante es proyectar los contenidos del libro digital del estudiante en el televisor para que los estudiantes los puedan desarrollar en sus cuadernos.

Es por esto por lo que se hace necesario que el alumnado de primero de primaria pueda aprovechar mejor los recursos tecnológicos de la institución en clase de inglés con el fin de potenciar y promover su aprendizaje. De modo que este proyecto

de innovación pedagógica incluye el uso de las chromebooks y tablets durante la etapa de práctica y consolidación de conocimientos de las sesiones de clase. En lugar de realizar un solo ejercicio copiado del televisor al cuaderno, que incluso en ocasiones no se alcanza a completar, los estudiantes podrían realizar dos o incluso tres en el mismo tiempo. Así pues, se estaría brindando al alumnado más oportunidades de aprendizaje.

### **b) Objetivos generales de la innovación**

Con esta propuesta didáctica de gamificación del aula de inglés de primero de primaria por medio de metodologías activas se busca conseguir los siguientes objetivos:

- Motivar a los alumnos y promover su interés en participar y aprender.
- Envolver a los alumnos activamente en las actividades de clase.
- Promover la equidad y la diversidad en el aula y entre pares.
- Despertar en los estudiantes un mayor interés por la clase de inglés.
- Apropiar y conocer nuevos recursos digitales por medio de TIC y TAC.

### **c) Plan de trabajo**

Esta propuesta de innovación didáctica replantea y rediseña las sesiones de clase de inglés de estudiantes de grado primero de primaria para la unidad 7 de los contenidos de la planeación, por medio de metodologías activas como la gamificación mediada por TIC, aula invertida y trabajo cooperativo, con el fin de mejorar la motivación del alumnado e impactar positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

Esta programación didáctica está diseñada para 12 sesiones de clase que se desarrollan a lo largo de 5 semanas. Se inicia con una sesión de introducción y de reconocimiento de reglas de clase para promover equidad, diversidad, así como valores éticos, tal como fue mencionado en la sección anterior de este trabajo. Enseguida se inicia el desarrollo de los contenidos y objetivos de aprendizaje con 9 sesiones de clase. Después viene una sesión de revisión, práctica y refuerzo de contenidos. Por último, se tiene una sesión evaluativa para las cuatro habilidades lingüísticas, así como la autoevaluación y coevaluación. Si bien esta última sesión

configura la evaluación sumativa, las actividades de producción realizadas a lo largo de las sesiones permiten realizar una evaluación formativa. Esto será explicado más en detalle en el siguiente punto de este trabajo. Es necesario aclarar que por la naturaleza de la primera y última sesión de la programación, introducción y evaluación respectivamente, se ha optado por no implementar actividades de aula invertida en dichas dos sesiones. La tabla 6 muestra los contenidos a trabajar por sesión y la tabla 7 muestra la temporalización del proyecto, y el Anexo 27 permite ver el cronograma de la programación didáctica a lo largo del año escolar.

**Tabla 6,**  
*Contenidos a trabajar por sesión*

Semana	Sesión	Contenido
1	1	Introducción y acuerdos de clase
2	2	Lección 1, Unidad 7
	3	Lección 2, Unidad 7
	4	Lección 3, Unidad 7
3	5	Lección 4, Unidad 7
	6	Lección 5, Unidad 7 - primera parte
	7	Lección 5, Unidad 7 - segunda parte
4	8	Lección 6, Unidad 7
	9	Lección 7, Unidad 7
	10	Lección 8, Unidad 7
5	11	Seguimiento del progreso, Unidad 7
	12	Evaluación sumativa, Unidad 7

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 7,**  
*Temporalización del proyecto*

Sesión	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Semana 1												
Semana 2												
Semana 3												
Semana 4												
Semana 5												

Fuente: Elaboración propia

#### d) Evaluación

Tal como se ha explicado anteriormente en este trabajo, se mantendrá el sistema de evaluación por desempeños y evidencias del centro educativo, con calificación cualitativa y equivalencia cuantitativa (Tabla 1: Calificaciones y equivalencias): Superior (4.7 – 5); Alto (4.0 – 4.69); Básico (3.5 – 3.99); Bajo (0.6 – 3.49); No valorado (0 – 0.59). Este sistema servirá para calificar los cuatro desempeños y las 8 evidencias de aprendizaje de inglés (ver Anexo 4: Desempeños de aprendizaje y evidencias de inglés 1° de primaria). Estas ocho evidencias configuran el 65% de la nota final del trimestre, (8.125% cada una). Un 25% corresponde a las pruebas de conocimiento trimestral en red del colegio, las cuales se presentan una vez por trimestre e incluyen todas las asignaturas. El 10% restante corresponde a: 5% la autoevaluación; 5% la coevaluación.

La programación didáctica aquí propuesta sólo incluye la unidad 7, una de las dos unidades de aprendizaje del tercer trimestre, tal como se mostró en la tabla 2: Unidades de aprendizaje por trimestre. Esto quiere decir que sólo se evaluarán, por tanto, 4 de las 8 evidencias de aprendizaje (32.5%). Adicionalmente, se realizará una autoevaluación y coevaluación por aparte para la unidad 7, lo cual corresponde al 50% del 10% total entre las dos para el tercer trimestre. De modo que este proyecto aportará el 37.5% de la nota final del tercer trimestre escolar para la asignatura de inglés. Esta información se puede visualizar en la siguiente tabla:

**Tabla 8,**

*Evaluación del tercer trimestre y porcentajes*

<b>Descriptor</b>	<b>Unidad 7</b>	<b>Unidad 8</b>	<b>Total 3er trimestre</b>
<b>Evidencias de aprendizaje</b>	32.5%	32.5%	65%
<b>Autoevaluación y coevaluación</b>	5%	5%	10%

<b>Subtotal</b>	37.5%	37.5%	75%
<b>Pruebas de red</b>	25%		25%
<b>Total</b>			100%

Fuente: Elaboración propia

### **Evaluación formativa**

Las actividades de producción realizadas a lo largo de las sesiones serán tenidas en cuenta para la evaluación formativa. Con base a los resultados obtenidos con estas actividades, y dependiendo del rendimiento de los estudiantes, se realizarán los ajustes pertinentes de enseñanza y aprendizaje a lo largo de la programación didáctica con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizaje. Se usará también el porcentaje de progreso en la plataforma Navio, así como el informe de respuestas por estudiante de la aplicación. Adicionalmente, los formularios de Google diseñados para testear la comprensión de las actividades de aula invertida han sido elaborados para autocalificarse, y asociados a una hoja de cálculo de Google para tener automáticamente un informe de respuestas por alumno. De igual manera, los videos interactivos asignados con Edpuzzle y isl.collective también permitirán obtener la calificación automática, así como la trazabilidad de las respuestas de los estudiantes.

### **Evaluación sumativa**

La sesión 12 de la programación didáctica será destinada a la evaluación sumativa. Se aplicará un [cuestionario](#) en Quizziz para evaluar los desempeños 2.1 reading y 3.1 writing. Por medio de una actividad comunicativa con la maqueta diseñada y elaborada en clase de artes se evaluará los otros dos desempeños de aprendizaje: 1.1 listening y 4.1 speaking. Un [cuestionario](#) será utilizado para la autoevaluación. (Anexo 25: Código QR) y un [formulario](#) será usado para la coevaluación de otro compañero de clase. (Anexo 26: código QR). Para ver la rúbrica a utilizar para la evaluación sumativa elaborada con la herramienta Adittio, consultar el Anexo 28: Rúbrica de la evaluación sumativa.

**e) Cuestionario para valorar si los objetivos propuestos se han conseguido.**

Para recoger las impresiones de los alumnos con respecto a la propuesta de innovación presentada en este trabajo, se ha optado por crear un [cuestionario](#) nuevo. Esto se debe a que los cuestionarios validados consultados no son aptos para la población estudiantil del proyecto a razón de su extensión y complejidad de lenguaje. Sin embargo, se han usado como referencia el AMTB (Attitude/Motivation Test Battery) de Gardner (2004), y el Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA) de Quevedo-Blasco et al. (2016). Algunas de las preguntas de estos cuestionarios han sido alineadas a los objetivos de esta propuesta didáctica, y han dado como resultado el cuestionario aquí elaborado, con enunciados cortos y sencillos, adecuados para estudiantes de primero de primaria. A continuación, se pueden ver las preguntas a dicho cuestionario (ver código QR del cuestionario en el Anexo 29: Cuestionario para valorar si los objetivos propuestos se han conseguido):

Califica los siguientes enunciados de 1 a 5:

1. Las clases de inglés de esta unidad me han motivado a participar y aprender.
2. Las actividades de inglés me han envuelto activamente en las clases.
3. Las clases promueven la diversidad y equidad en el aula incluyendo a todos los estudiantes.
4. Las clases de esta unidad han despertado en mi un mayor interés por el inglés.
5. Las sesiones de esta unidad me han permitido apropiarme y conocer nuevos recursos digitales.
6. Me han gustado las clases de esta unidad.
7. He aprendido cosas valiosas en esta unidad.
8. Las actividades previas a la clase me han ayudado a aprender.
9. La gamificación de las clases me ha parecido interesante.
10. Logré aprender trabajando colaborativamente con otros compañeros.

Por otra parte, para poder conocer la perspectiva de los y las docentes de inglés de grado primero de primaria con respecto al proyecto de innovación educativa luego de su revisión o implementación, se ha decidido utilizar el [cuestionario de valoración de proyectos](#) del INTEF desarrollado por Fernando Trujillo Sáez para Conecta13.

## 8. Conclusiones y posibles áreas de investigación.

Este trabajo de fin de máster ha dado como resultado la elaboración de un proyecto de innovación educativa basado en una programación didáctica para gamificar el aula de inglés de estudiantes de primero de primaria que aporta soluciones a las dificultades de aprendizaje identificadas. Con esta propuesta se ha replanteado y rediseñado las sesiones de clase para la unidad 7 de los contenidos de la planeación del centro educativo, por medio de metodologías activas como la gamificación, aula invertida y trabajo colaborativo, con la intención de mejorar la motivación del alumnado e impactar positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

1. Se han revisado las planeaciones de clase correspondientes a la unidad 7 de los contenidos de aprendizaje, haciendo una revisión detallada de la planeación de las sesiones de clase correspondientes a las cinco semanas destinadas a esta unidad de contenidos. Esto ha permitido determinar y encontrar las áreas de mejora y definir las novedades a aportar.
2. Se han reemplazado las actividades individuales por actividades colaborativas y cooperativas. Durante la elaboración de la programación didáctica ha sido posible sustituir las actividades de las etapas de práctica y de producción que estaban planeadas como trabajo individual, por actividades de trabajo en parejas para promover el trabajo colaborativo.
3. Se han incluido actividades que fomenten la apropiación digital por medio del uso de TIC y la gamificación. Esto ha sido posible por medio de chromebooks y tablets para reemplazar aquellas tareas de transcripción de ejercicios del televisor al cuaderno. Adicionalmente, se han incluido actividades en una serie de herramientas digitales para fomentar la motivación y promover el interés del alumnado por la clase de inglés por medio de la gamificación.
4. Se han modificado las actividades de presentación de contenidos en clase por actividades de aula invertida. Se ha creado la etapa *antes de clase* para que los estudiantes puedan recibir la presentación y explicación de contenidos previo a la clase. Esto permite optimizar el tiempo de cada sesión en el aula, trabajando las habilidades de pensamiento de orden inferior en casa, y las de orden

superior en clase. Para tal fin, se han usado videos interactivos, y algunas actividades del libro digital apoyadas por cuestionarios de chequeo de comprensión.

5. Luego de haber realizado las modificaciones y aportado las novedades de innovación, se ha generado una propuesta didáctica de doce sesiones. La primera sesión es introductoria para el reconocimiento de reglas de clase, promover la equidad, la diversidad, así como valores éticos, Luego se desarrollan los contenidos y objetivos de aprendizaje en 9 sesiones de clase. Después se tiene una sesión de revisión, práctica y refuerzo de contenidos. Por último, se tiene una sesión evaluativa para las cuatro habilidades lingüísticas, así como la autoevaluación y coevaluación. De este modo, se ha generado una nueva programación didáctica para la unidad 7 de los contenidos de aprendizaje.

Es pertinente mencionar que la organización y pertinencia de los temas que plantea la casa editorial Macmillan Education en las diferentes unidades del libro digital ha resultado ser suficiente. Los temas, el lenguaje, y vocabulario corresponden al nivel A1 de inglés de acuerdo con el MCER, y están alineados con los objetivos de aprendizaje de inglés de Cambridge. Adicionalmente, los temas tienen una dificultad progresiva a lo largo de las unidades de libro digital para facilitar la apropiación de contenidos y el aprendizaje.

Sin embargo, en ocasiones se puede tener la sensación de que son demasiados contenidos para primero de primaria ya que no siempre se alcanzan a desarrollar en su totalidad debido a la duración de las sesiones de clase. Cabe recordar que los 45 minutos de duración de las sesiones y la ejecución total del protocolo de clase de la institución son unas de las dificultades encontradas en este trabajo. Es por esto por lo que se ha planteado la implementación del aula invertida como solución a esta situación.

### **Limitaciones e implicaciones**

Una de las limitación e implicaciones de esta propuesta didáctica es que todos los dispositivos electrónicos del centro educativo serían usados por los estudiantes de

primero de primaria en el desarrollo de este proyecto de innovación. De modo que para que sea del todo viable, debería haber una inversión en nuevos dispositivos ya que habría grupos escolares que quedarían sin acceso a ellos al ser ocupados por la población estudiantil de esta programación.

Otra limitación es lo dispendioso que puede ser alistar los dispositivos electrónicos para todos los estudiantes. Acceder a las Chromebooks con las cuentas educativas de los estudiantes es una tarea que consume un tiempo considerable, pues son pocos los estudiantes a la edad de 6 y 7 años que han demostrado tener la destreza suficiente para ingresar en las cuentas de Google por sí mismos. De modo que esto requiere una inversión de tiempo por parte del personal docente para alistar el mayor número de dispositivos antes de la clase, de lo contrario se resultaría perdiendo tiempo valioso de clase. Se sugiere obtener el apoyo de uno de los miembros del área técnica, o de los estudiantes que prestan el servicio social para apoyar esta labor.

### **Posibles áreas de investigación**

A continuación, se mencionan las posibles preguntas de investigación y líneas de intervención que se podrían generar con base en este trabajo y la propuesta de innovación educativa aquí presentada:

- ¿Cuál es el impacto de la utilización de herramientas digitales de gamificación en la motivación e interés por la clase de inglés en estudiantes de grado primero de primaria?
- ¿Qué efectos tiene la implementación del aula invertida en las habilidades de producción escrita en inglés en estudiantes de grado primero de primaria?
- ¿Cómo pueden las actividades de trabajo colaborativo promover e impulsar el mejoramiento de las habilidades de producción oral en inglés del grado primero de primaria?
- ¿Qué efecto tiene la gamificación por medio de herramientas digitales en el fomento del interés por el propio aprendizaje del inglés en estudiantes de primero de primaria?

## 9. Referencias bibliográficas

### Referencias normativas y legislativas

Consejo de Europa (2020), Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Volumen complementario. Servicio de publicaciones del Consejo de Europa: Estrasburgo. <https://rm.coe.int/marco-comun-europeo-de-referencia-para-las-lenguas-aprendizaje-ensenan/1680a52d53>

Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación. 8 de febrero de 1994. D.O. No. 41.214.

Ley 2216 de 2022. Por medio de la cual se promueve la educación inclusiva y el desarrollo integral de niñas, niños, adolescentes y jóvenes con trastornos específicos de aprendizaje. 23 de junio de 2022.

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (1999). Lineamientos curriculares idiomas extranjeros.

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés.

Naciones Unidas (2018), La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe (LC/G.2681-P/Rev.3), Santiago.

## Referencias bibliográficas

- Alsadoon, E., Alkhawajah, A., y Suhaim, A. Bin. (2022). Effects of a gamified learning environment on students' achievement, motivations, and satisfaction. *Heliyon*, 8(8), e10249. <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2022.E10249>
- Alzate-Gómez, Y., Ocampo-Zuluaga, I., (2021) *Propuesta educativa que permita la configuración del respeto en el aula en la catedra de inglés*. [Tesis de Especialización, Universidad Católica de Oriente].  
<https://repositorio.uco.edu.co/jspui/handle/20.500.13064/1106>
- Arevalo, M. (2023). El aula invertida en la enseñanza-aprendizaje del Inglés en la educación primaria: una aproximación teórica. *Revista Científica de Investigación Educativa*. Runae, (8), 121–144.  
<https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/798>
- Barahona Mora A. (2020). Gamification for Classroom Management: An Implementation Using ClassDojo. *Sustainability*. 12(22):9371.  
<https://doi.org/10.3390/su12229371>
- Cabrera, I. (2021) Equidad en el aula. *Consejo de formación en educación*.  
<https://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/1667>
- Casado R, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza del inglés en educación primaria*. [Grado en educación, Universidad de Valladolid]  
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/18538>
- Fundacioncadah (2017). *Estrategias que mejoran la organización del alumno con TDAH dentro del aula*.

<https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/estrategias-que-mejoran-la-organizacion-del-alumnao-con-tdah-dentro-del-aula.html>

Fundacioncadah (2012). *TDAH: Actuaciones en el aula*.

<https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/tdah-actuaciones-en-el-aula.html>

Gaitero, F. G., García Gaitero, Ó., y Martín, M. M. (2018). La Gamificación como Recurso para la Mejora del Aprendizaje del Inglés en Educación Primaria  
Gamification as a Resource for Improving English Learning in Primary Education. *Red de Investigación sobre Liderazgo y Mejora de la Educación (RILME)*.

Gallach Vela, M. J., & Catalán Catalán, J. P. (2014). Aprendizaje Cooperativo en Primaria: Teoría, Práctica y Actividades Concretizadas. *Didáctica de Las Ciencias Experimentales y Sociales*, 0(28).

<https://doi.org/10.7203/dces.28.3810>

García, M., Verónica, R., y Quijada-Monroy, C. (2015). El Aula invertida y otras estrategias con uso de TIC. *Experiencia de aprendizaje con docentes*.

García Barrera, A. (2013). El aula inversa: cambiando la respuesta a las necesidades de los estudiantes. *Avances En Supervisión Educativa*, (19).

<https://doi.org/10.23824/ase.v0i19.118>

Gardner, R. C. (2004). Attitude / Motivation Test Battery : *International AMTB Research Project*. The University of Western Ontario,

<https://publish.uwo.ca/~gardner/docs/englishamtb.pdf>

- González Alonso, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria* [Tesis de grado, Universidad de Burgos]. <http://hdl.handle.net/10259/4674>
- Hernández Mendez, G. (2018). El valor de educar bien. Promoviendo el respeto dentro del aula. *Aula De Encuentro*, 20(1). <https://doi.org/10.17561/ae.v20i1.6>
- Guamán Gómez, V. J., Espinoza Freire, E. E., y Falconi Narváez, R. M. (2020). El salón de clase un microsistema multicultural. *Revista Científica, Cultura, Comunicación y Desarrollo*, 5(3), 49-54.
- Kidshealth (Mayo de 2022). *TDAH: Consejos que puedes probar*. <https://kidshealth.org/es/teens/adhd-tips.html>
- Llanos Lizcano, L. J., García Ruiz, D. J., González Torres, H. J., y Puentes Rozo, P. (2019). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños escolarizados de 6 a 17 años. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), e101-e108. Epub 09 de diciembre de 2019. [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1139-76322019000300004&lng=es&tlng=es](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300004&lng=es&tlng=es).
- Murillo Estepa, P. (2007). Nuevas formas de trabajar en la clase: metodologías activas y colaborativas. *El desarrollo de competencias docentes en la formación del profesorado* (pp. 129-154). Madrid, España: Instituto Superior de Formación del Profesorado
- Schmelkes, S. (2009). Equidad, diversidad, interculturalidad: las rupturas necesarias. En A. Marchesi et al. (Coord), *La Educación que queremos para*

*la generación de los Bicentenarios (pp. 47-56)*. Madrid: Fundación Santillana.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5790862>

Parra Giménez, F. J., & Musical, E. (2017). La taxonomía de Bloom en el modelo flipped classroom. *Publicaciones didácticas*, 86(1), 176-179.

Pearson blog Latinoamérica. (5 de enero de 2023). *Necesidades educativas especiales: cómo atenderlas en tu escuela*. <https://blog.pearsonlatam.com/en-el-aula/necesidades-educativas-especiales>

Peña Muñoz, D. (2014). *Aprendizaje cooperativo en educación primaria*. [Tesis de grado, Universidad Internacional de la Rioja].  
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/2606>

Quevedo-Blasco, Raúl & Quevedo-Blasco, Víctor y Téllez-Trani, Montserrat. (2016). Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA). *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*. 6. 10.1989/ejihpe.v6i2.163.

Rusca-Jordán, Fiorella, & Cortez-Vergara, Carla. (2020). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes. Una revisión clínica. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 83(3), 148-156.  
<https://dx.doi.org/10.20453/rnp.v83i3.3794>

## 10. Índice de figuras

Figura 1, Ciclos educativos en el Colegio Colsubsidio Ciudadela .....	7
Figura 2, Aula invertida en a taxonomía de Bloom .....	19
Figura 3, Alineación Rosco de aprendizaje de Niuco y enfoque PPP .....	32

## 11. Índice de tablas

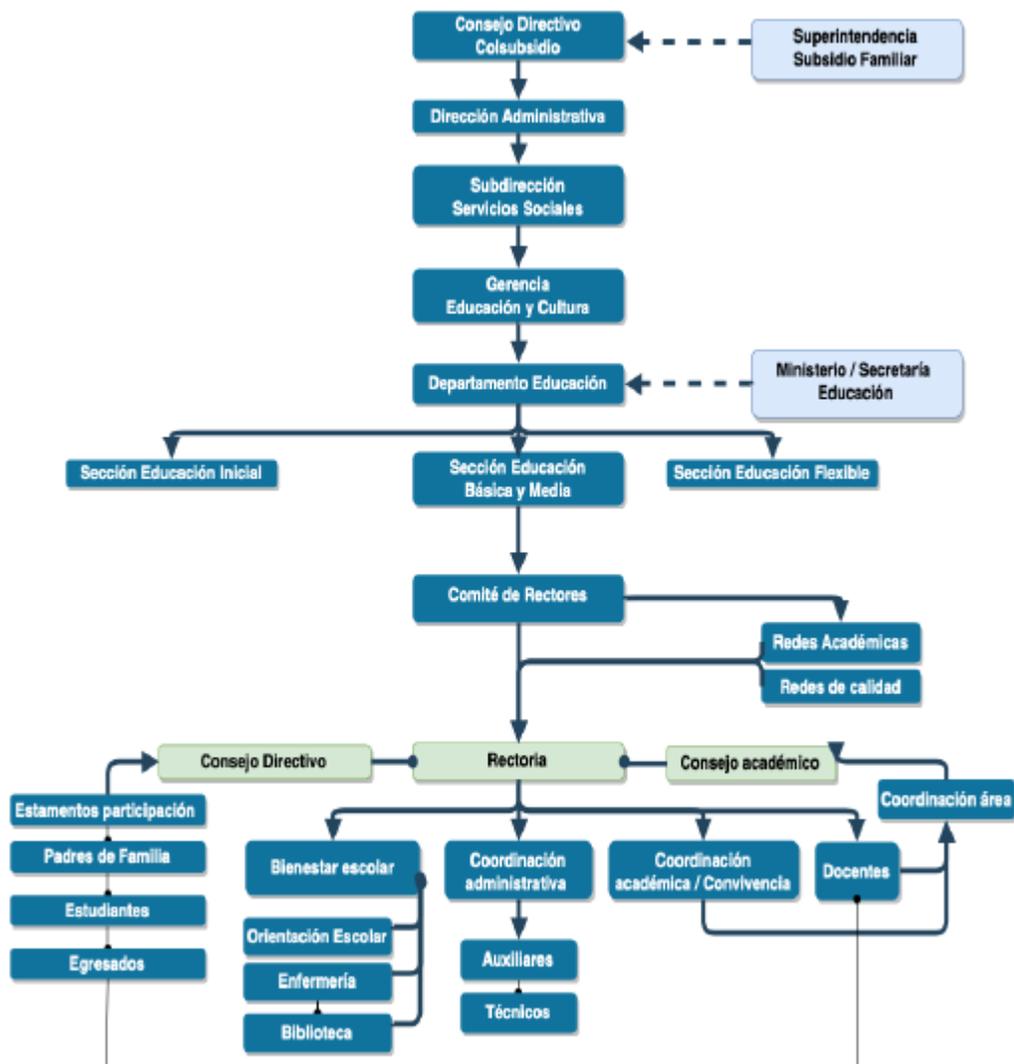
Tabla 1, Calificaciones y equivalencias .....	7
Tabla 2, Unidades de aprendizaje por trimestre .....	9
Tabla 3, Cronograma del reparto de las sesiones de la programación didáctica...16	
Tabla 4, Herramientas TIC y TAC utilizadas en la propuesta .....	33
Tabla 5, Programación didáctica: información general .....	35
Tabla 6, Contenidos a trabajar por sesión.....	46
Tabla 7, Temporalización del proyecto .....	46
Tabla 8, Evaluación del tercer trimestre y porcentajes .....	47

## 12. Acrónimos

CCC	Colegio Colsubsidio Ciudadela
MEN	Ministerio De Educación Nacional
MCER	Marco Común Europeo De Referencia
NEE	Necesidades educativas especiales
PEI	Proyecto Educativo Institucional
PPP	Presentation, Practice, Production
TAC	Tecnologías del aprendizaje y conocimiento
TIC	Tecnologías de la información y la comunicación
TDAH	Trastorno por déficit de atención e hiperactividad

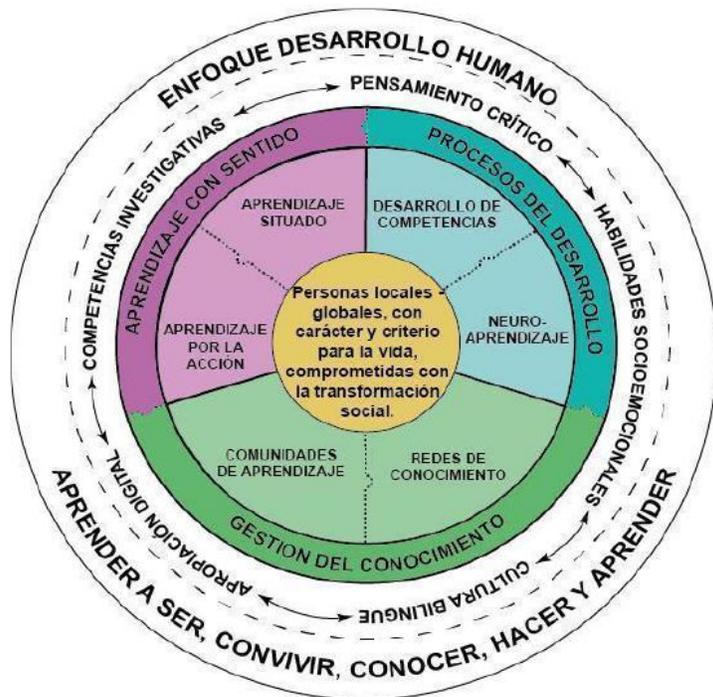
### 13. Anexos

#### Anexo 1: Organigrama institucional del Colegio Colsubsidio Ciudadela.



Fuente: PEI Colegio Colsubsidio Ciudadela 2023

## Anexo 2: Modelo educativo del Colegio Colsubsidio Ciudadela



Fuente: PEI Colegio Colsubsidio Ciudadela

### Anexo 3: Campos de formación del Colegio Colsubsidio Ciudadela



Campo de formación STEAM	<b>Matemáticas</b>	Matemáticas Emprendimiento	1° a 11° 6° a 8°
	<b>Tecnología e informática</b>	Tecnología e informática	1° a 11°
	<b>Ciencias naturales y educación ambiental</b>	Ciencias naturales y educación ambiental Física Química	1° a 11° 8° a 11° 8° a 11°



Campo de formación CULTURE OF THINKING	<b>Ciencias sociales, historia y geografía</b>	Ciencias sociales, historia y geografía Filosofía	1° a 11° 10° y 11°
	<b>Ciencias económicas y políticas</b>	Ciencias económicas y políticas	10° y 11°
	<b>Educación religiosa escolar</b>	Educación religiosa escolar	1° a 11°
	<b>Humanidades</b>	Lengua castellana Lectura crítica Inglés	1° a 11° 1° a 11° 1° a 11°



Campo de formación CULTURE OF WELLBEING	<b>Ética y valores humanos</b>	Ética y valores humanos Formación integral para la vida exitosa	1° a 11° 1° a 11°
-----------------------------------------	--------------------------------	--------------------------------------------------------------------	----------------------



Campo de formación CULTURE OF CREATIVITY	<b>Educación artística y cultural</b>	Teatro Danzas Plásticas Música	1° a 11° 1° a 11° 1° a 11° 1° a 11°
	<b>Educación física, recreación y deportes</b>	Educación física, recreación y deportes Clubes (2)	1° a 11° 1° a 11°

Fuente: PEI Colegio Colsubsidio Ciudadela 2023

## Anexo 4: Desempeños de aprendizaje y evidencias de inglés 1° de primaria

Performance descriptor	Evidence of learning
<p>1. <b>Listening:</b> Los alumnos pueden reconocer palabras familiares y frases muy básicas relativas a sí mismo, a su familia y a su entorno inmediato concreto cuando las personas hablan despacio y con claridad.</p>	<p>1.1 Listening: Los alumnos son capaces de escuchar vocabulario sobre parques y descripciones de los mismos trazando líneas sobre una ayuda visual.</p> <p>1.2 Listening: Los alumnos son capaces de escuchar una grabación sobre alimentos e identificar el vocabulario en una imagen.</p>
<p>2. <b>Reading:</b> Los alumnos son capaces de comprender nombres, palabras y frases muy sencillas que les resulten familiares, por ejemplo, las que aparecen en anuncios, carteles o catálogos.</p>	<p>2.1 Reading: Los alumnos son capaces de comprender nombres, palabras y frases muy sencillas que les resulten familiares, por ejemplo, las que aparecen en anuncios, carteles o catálogos.</p> <p>2.2 Reading: Los alumnos son capaces de leer preguntas sobre alimentos e identificar cuál es la correcta.</p>
<p>3. <b>Writing:</b> Los alumnos pueden escribir una postal corta y sencilla, por ejemplo para felicitar las vacaciones. Puedo rellenar formularios con datos personales, por ejemplo introduciendo mi nombre, nacionalidad y dirección en el formulario de registro de un hotel.</p>	<p>3.1 Writing: Los alumnos son capaces de leer frases cortas sobre el vocabulario del parque y elegir las palabras correctas escribiéndolas en las líneas.</p> <p>3.2 Writing: Los alumnos son capaces de componer frases cortas relacionadas con la comida rellenando huecos.</p>
<p>4. <b>Speaking:</b> Los alumnos pueden utilizar frases y oraciones sencillas para describir dónde vivo y a las personas que conozco.</p>	<p>4.1 Speaking: Los alumnos son capaces de comprender preguntas orales sobre el vocabulario de los parques y seguir instrucciones describiendo las diferencias entre las imágenes.</p> <p>4.2 Speaking: Los alumnos son capaces de comprender el comienzo de una historia sobre alimentos y su continuación.</p>

<p><b>5. Medición del progreso académico:</b> Los alumnos demuestran la capacidad de utilizar o poner en práctica todos los conocimientos aprendidos en el trimestre.</p>	<p>5.1 Medición del progreso académico 1: Los estudiantes obtienen los mejores resultados en la primera prueba de red.</p>
<p><b>6. Retroalimentación para el aprendizaje:</b> Los estudiantes diseñan el plan de mejora para fortalecer su proceso de aprendizaje a partir de los resultados obtenidos en la autoevaluación y coevaluación.</p>	<p>6.1 Feedback para el aprendizaje 1: Los estudiantes reflexionan de forma crítica sobre su propio aprendizaje, identificando puntos fuertes y aspectos a mejorar a través de la autoevaluación.</p> <p>6.2 Feedback para el aprendizaje 2: Los estudiantes reflexionan sobre el feedback que les dan sus compañeros sobre su proceso de aprendizaje, identificando puntos fuertes y aspectos a mejorar.</p>

Fuente: Colegio Colsubsidio Ciudadela

### **Anexo 5: Planeación 3er trimestre grado primero de primaria**

<https://docs.google.com/document/d/186RjFzQRxW8nAMMuZT11SVASmuUBm-KV/edit?usp=sharing&oid=116944356933780323432&rtpof=true&sd=true>

Fuente: Colegio Colsubsidio Ciudadela

Anexo 6: Unidad 7, libro digital del estudiante *Share it 1* de Macmillan Education.

## 7 At the Park

### Lesson 1 Vocabulary

**1** **Talk about the picture.**

How many dogs?

Two dogs!

**2** **Listen, point, and say.**  
Then quiz a friend.

**3** **Listen and point.**  
Then chant.

Men, women, and children,  
We're in the park today.  
Come to the park. It's fun!  
Come to the park and play!

Swings, slides, and a seesaw,  
We're in the park today.  
Picnic tables and a lake,  
Come to the park and play!

### Lesson 2 Grammar

**1** **Listen to Eva and Alex.**  
Then read and say.

**Grammar**

There's a slide.  
There are swings.  
There's = There is

**2** **Listen, look, and say**  
True or False.

**3** **Sharebook** A: page 37  
B: page 38  
**Find Five Differences**

There are seven flowers next to the table.

There are nine flowers next to the table.

82 I can name things at the park.
Workbook page 68
Workbook page 69
I can talk about the park. **Unit 7 83**

### Lesson 3 Story Wash Your Hands!

**1** **Look and circle.**

Dan has mud on his hands. Yes, he does. / No, he doesn't.

**2** **Read the story. Then act.**

**1** Children! Let's eat! Wash your hands, everybody!

Yes, Mom.

**2** Look! I'm clean now!

I'm clean, too!

**3** There's mud on your hands, Eva.

There's mud on your nose, too. And on your ears!

Let me help you.

**4** Now your face is clean.

Your ears are clean, too.

**5** Now wash your hands, Eva. Let me help you.

OK.

**6** Eva! You're very clean now.

Yes, thank you. Now let's eat!

**3** **Read and check (✓) the answer.**

Let me help you.

I'm clean.

OK, thanks.

**Value Help others!**

84
Workbook page 70
I can read the story. **Unit 7 85**

**Lesson 4 Vocabulary**

1 Listen, point, and say. Then quiz a friend.



2 Listen and count the birds. Then sing.

**Birds in the Park**

Let's count the birds. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,  
 Let's sing, too! 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20!  
 How many birds are there in the park with you? Twenty birds in the park.  
 Twenty birds with you! Twenty birds with you!



3 Listen and say the next three numbers.

Fourteen. Fifteen, sixteen, seventeen!

86 I can count to twenty

Workbook page 71

**Lesson 5 Grammar**

1 Listen, read, and say.



2 Ask and answer about things in your classroom.

How many chairs are there?

There are 18.

**Grammar**

How many children are there?  
**There are seven.**  
 How many cakes are there?  
**There's one.**

Grammar Practice page 109

3 Sharebook *Animal Lake*

How many birds are there?

There are twenty.

I can ask and answer about things in the park

Unit 7 87

**Lesson 6 Math**

1 Look. Can you say the answers?

2 Read the text. What are the symbols for plus and minus?

**Math in English!**

1 Can you count from one to twenty? From twenty to one?



2 Now let's do math in English!  
 There are five girls in the yard.  
 There are eight boys in the yard, too.  
 How many children are there in the yard?  
 This is the **equation**.

5 + 8 = 13  
 five plus eight equals thirteen

3 Let's do another equation.  
 There are twenty cakes on the table.  
 You eat three cakes.  
 How many cakes are there on the table now?

20 - 3 = 17  
 twenty minus three equals seventeen



88 I can read about math in English

Workbook page 73

**Lesson 7 Math**

1 Read the text again.

2 Write the missing letters. Then say.

- 1  $16 + 2 = 18$       S\_ xteen plus two equals e\_ ghteen.
- 2  $12 + 5 = 17$       Twelve pl\_ s five equ\_ ls seventeen.
- 3  $18 - 3 = 15$       Eighteen minus th\_ ee equals fi\_ teen.
- 4  $16 - 4 = 12$       Sixteen m\_ nus four equals tw\_ lve.

3 Project Make a math quiz.



4 Share it! Share your quiz with the class.

Number one. Ten plus two equals ... ?

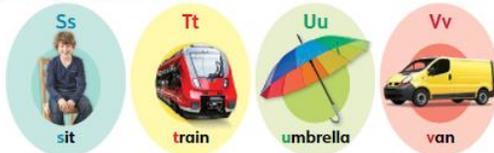


**Share at Home**  
 Ask your family math questions.

I can share my math quiz

Unit 7 89

1 Listen, point, and chant.



2 Listen and repeat. Then read and say.

1	S	s	T	t	U	u	V	v
2	t	U	s	v	S	V	T	u
REVIEW								
3	R	P	Q	M	O	N		
4	o	r	q	n	m	p		

3 Look and listen. Circle the first letter.



1 s t u v    2 s t u v    3 s t u v    4 s t u v    5 s t u v

4 Listen, read, and say.

The sun goes up,  
The spider goes down,  
And the train goes fast  
All around the town.



1 Play Four in a Row! Use the language from Unit 7.

How many ...? 	Name it. <b>19</b>	There's a ... 	Spell it. e_eve_
Spell it. _win_	There are ... 	Name it. 	How many ...? 
Name it. <b>17</b>	How many ...? 	Spell it. chi_dre_	There are ... 
There's a ... 	Spell it. _ak_	How many ...? 	Name it. 

How to Play

- 1 Collect eight markers.
- 2 Choose a space. Look, read, and answer.
- 3 Put a marker on the space.
- 4 Get four markers in a row to win.

2 Now complete your Progress Tracker in the Workbook.



Fuente: MacMillan Education Teacher app.

Anexo 7: Unidad 7, libro digital de trabajo Share it 1 de Macmillan Education.

7 At the Park

Lesson 1 Vocabulary

1 Look, read, and circle.

1 four men		2 a slide	
women		picnic table	
3 three children		swings	
		seesaws	

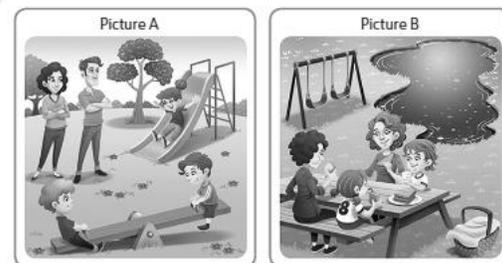
2 Look and read. Then write the missing letters.



- 1 The men are next to the s\_i\_e.
- 2 The man is at the pi\_n\_c\_ta\_le.
- 3 The w\_m\_n are next to the swings.
- 4 The children are on the\_e\_e\_a\_.

Lesson 2 Grammar

1 Look, read, and write A or B.



- |                                                          |                                                 |
|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| 1 There's a slide. <input checked="" type="checkbox"/> A | 2 There are two women. <input type="checkbox"/> |
| 3 There's a picnic table. <input type="checkbox"/>       | 4 There's a seesaw. <input type="checkbox"/>    |
| 5 There are three children. <input type="checkbox"/>     | 6 There's a lake. <input type="checkbox"/>      |

2 Look at Activity 1. Write there's or there are.

- 1 In Picture A, \_\_\_\_\_ a woman.
- 2 In Picture A, \_\_\_\_\_ three children.
- 3 In Picture B, \_\_\_\_\_ two swings.
- 4 In Picture B, \_\_\_\_\_ a lake.
- 5 In Picture B, \_\_\_\_\_ four people.

**Lesson 3 Story Wash Your Hands!**

**1 Read and circle.**

- Who's clean?  
Eva / Dan
- Who has mud on her hands?  
Eva / Nancy
- Who helps Eva clean her face?  
Alex / Nancy
- Who helps Eva wash her hands?  
Dan / May



**2 Read and write.**

Yes, Mom. Thank you, everyone. I'm clean, too.

Wash your hands! 1 \_\_\_\_\_

I'm clean now. 2 \_\_\_\_\_

You're very clean now. 3 \_\_\_\_\_

**Lesson 4 Vocabulary**

**1 Complete the words. Then draw a line from 11 to 20.**

- tw\_e\_lve      fift\_en      twe\_ty
- 11              14              eig\_teen      n\_neteen
- th\_rteen              16              seve\_teen

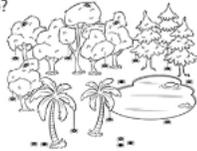
**2 Look and write.**

- 11 + 6 = 17  
eleven + six = seventeen
- 18 + 2 = \_\_\_\_\_  
eighteen + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_
- 17 - 4 = \_\_\_\_\_  
seventeen - \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_
- 15 - 3 = \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

**Lesson 5 Grammar**

**1 Look and complete.**

- How \_\_\_\_\_ spiders \_\_\_\_\_ there?  
There \_\_\_\_\_ twenty.
- \_\_\_\_\_ trees are there?  
\_\_\_\_\_ eleven.
- How many lakes \_\_\_\_\_ ?  
\_\_\_\_\_ one.



**2 Look and write the questions or answers.**

- How many birds are there?  
\_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ balls  
\_\_\_\_\_?  
There are fifteen.
- \_\_\_\_\_ fingers  
\_\_\_\_\_?  
\_\_\_\_\_

**Lesson 6 Math**

**1 Read and circle Yes or No.**

- Eleven plus three equals fourteen. Yes / No
- Seventeen minus four equals thirteen. Yes / No
- Twelve plus seven equals twenty. Yes / No
- Nineteen minus three equals fifteen. Yes / No

**2 Look at the pictures and write the equations.**

- + =   
Eleven plus five equals \_\_\_\_\_
- + =   
Twelve \_\_\_\_\_
- =   
Eighteen minus \_\_\_\_\_
- =   
\_\_\_\_\_

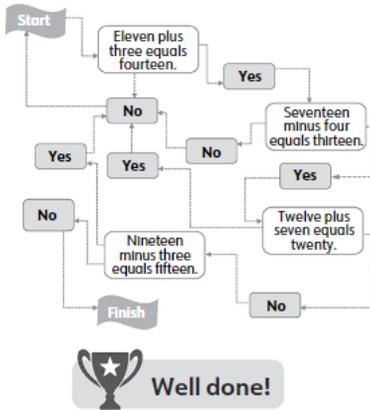
**Lesson 7 Math**



**1 Read and write the missing words.**

- Twelve plus two equals \_\_\_\_\_.
- Seventeen minus two equals \_\_\_\_\_.
- Thirteen \_\_\_\_\_ six \_\_\_\_\_ nineteen.
- Sixteen \_\_\_\_\_ four equals twelve.
- Eleven \_\_\_\_\_ nine \_\_\_\_\_ twenty.

**2 Draw a line to the end of the maze.**



74

Student Book page 89

**Ss, Tt, Uu, Vv Lesson 8 Phonics**

**1 Write the letters.**

Ss Ss  
Tt Tt  
Uu Uu  
Vv Vv



**2 Complete the words. Then match.**

- \_\_ egetables
- \_\_ mbrella
- \_\_ rain
- \_\_ un
- \_\_ an
- \_\_ pider



Student Book page 90

Unit 7 75

**Progress Tracker**



**1 Look, read, and write.**

women children lake seesaw picnic tables

- There's a \_\_\_\_\_.
- There's a \_\_\_\_\_.
- There are two \_\_\_\_\_.
- There are four \_\_\_\_\_.
- There are three \_\_\_\_\_.



**2 Unscramble.**

- thirteen / are / There / men.  
\_\_\_\_\_
- flowers / many / there? / How / are  
\_\_\_\_\_
- are / children. / There / nineteen  
\_\_\_\_\_
- are / How / swings / many / there?  
\_\_\_\_\_

**3 Track it! Rate your progress in Unit 7.**



Can you talk about things in the park?



76

Student Book page 91

Fuente: MacMillan Education Teacher app.

## Anexo 8: Protocolo de clase institucional

### PROTOCOLO DE CLASE



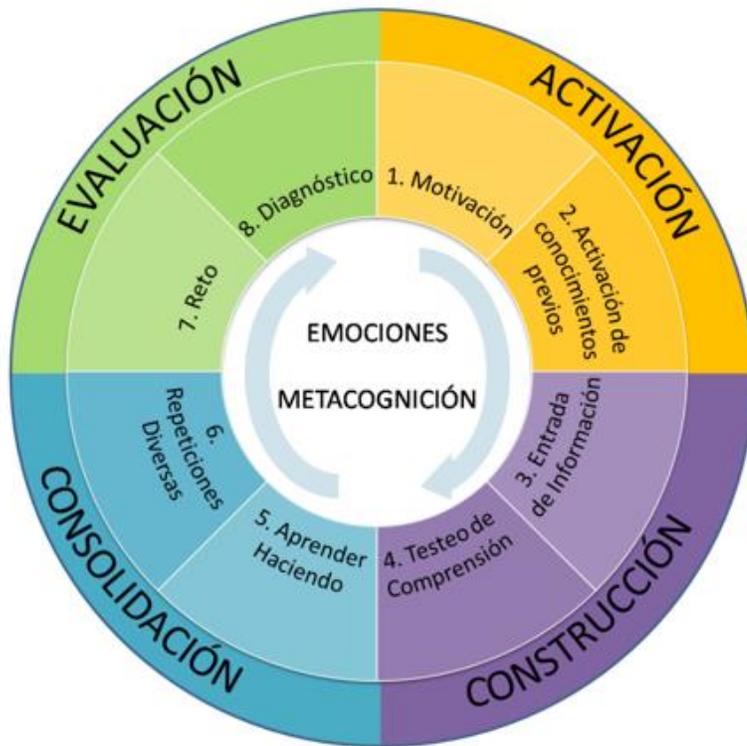
Fuente: Protocolo de clase Colegio Colsubsidio Ciudadela

## Anexo 9: Reglas de clase de inglés



Fuente: Elaboración propia

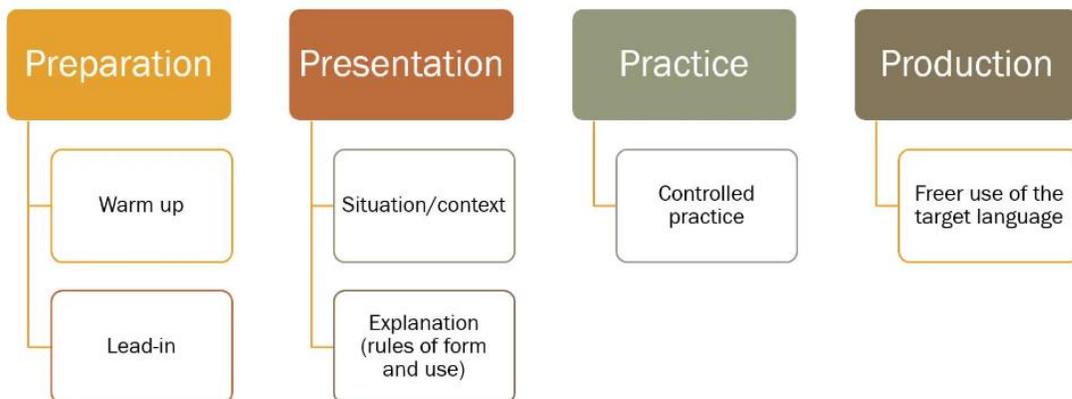
## Anexo 10: Rosco de aprendizaje de Niuco



Fuente: Niuco.es

## Anexo 11: enfoque PPP

### PPP lesson plan



Fuente: MyEnglishPages.com

## Anexo 12: Ejemplo de aula y puntos en ClassDojo

Configuración del colegio incompleta · No estás verificado en tu colegio [Verificate](#)

1D English

Aula Historia de la clase Mensajes Eventos Dojo Islands No hay familias conectadas Opciones

Alumnos Grupos

Toda la clase ALEJANDRO ANA LUCIA DANNA ISA... DANNA ISA... DAVID FELI... GABRIELA ISABELLA ISABELLA ISABELLA

ISABELLA JERONIMO JUAN DIEGO JUAN FELIPE JUAN JERO... JUAN JOSE JUAN PABLO JUAN SEBA... JULIANA KEVIN SAN...

Kit de herramientas Asistencia Seleccionar varios Al azar Contador de tiempo Portafolios Grandes ideas

### Dar retroalimentación a 36 alumnos



Positivo

Necesita trabajo

En la tarea Participando Perseverancia Trabajando duro

Trabajo en equipo Añadir habilidades

### Dar retroalimentación a 36 alumnos



Positivo

Necesita trabajo

Indisciplina en clase No trabajó en clase Añadir habilidades

Fuente: Elaboración propia

## Anexo 13: Sesiones de clase de la programación didáctica.

### Anexo 13, a: Sesión 1 de la programación didáctica

Sesión 1			
Fecha:	21/08/2024	Duración:	45 min
Tipo de sesión	Introducción y acuerdos de clase		
Objetivo:	introducir la unidad y comprender las reglas de la clase		
Contenido y vocabulario	Normas, acuerdos, respeto, escuchar, levantar la mano, prestar atención.		
Competencias y habilidades	1. Listening 2. Reading		
Recursos y materiales:	Smart TV Computador portátil del docente Chromebooks Tablero y marcadores		
Instalaciones:	Aula de inglés		
Agrupamientos:	Individual, parejas, grupo entero		
Actividades y etapas			
Warm-up (construcción): 5 min	Los alumnos verán en el televisor un <a href="#">video</a> sobre las normas de clase. Mientras se reproduce el vídeo, seguirán los movimientos.		
Presentation (construcción): 10 min	Los niños escucharán y leerán el vocabulario sobre las normas de clase de la página 6 del libro digital del alumno (Anexo 14)		
Practice (consolidación): 15 min	<ul style="list-style-type: none"><li>- En parejas, los alumnos completarán el ejercicio 1 de la página 4 del cuaderno digital (Anexo 15) utilizando los Chromebooks.</li><li>- Después, practicarán las normas de la clase con algunas actividades en línea: <a href="#">Activity 1</a>, <a href="#">Activity 2</a>.</li></ul>		
Production (evaluación): 10 min	A partir de un breve <a href="#">video</a> , los alumnos representarán por parejas una de las situaciones del vídeo.		
Retroalimentación: 5 min	Los alumnos recibirán comentarios en función de sus puntos fuertes y sus oportunidades de aprendizaje. Se les concederán o quitarán puntos en ClassDojo en función de su rendimiento y comportamiento.		

### Anexo 13, b: Sesión 2 de la programación didáctica

Sesión 2			
Fecha:	26/08/2024	Duración:	45 min
Tipo de sesión:	Lección 1, Unidad 7		
Objetivo:	Los alumnos serán capaces de nombrar cosas del parque		
Contenido:	Nombrar objetos del parque		

	Practicar la respuesta a preguntas sobre una imagen
vocabulario:	Swings, slide, seesaw, children, women, men, picnic table
Competencias y habilidades:	1.1 Listening 2.1 Reading 4.1 Speaking
Recursos y materiales:	Smart TV Computador portátil del docente Tablets Tablero y marcadores
Instalaciones:	Aula de inglés, parque escolar
Agrupamientos:	Individual, parejas, grupos de 4
<b>Actividades y etapas</b>	
Antes de la clase (construcción): 10 min	Los alumnos verán un <a href="#">vídeo interactivo</a> sobre el parque y responderán a las preguntas para comprobar su comprensión.
Warm-up (Activación): 10 min	Los alumnos verán e identificarán el vocabulario de la página 82. Después, escucharán la canción del parque en la televisión (página 82, ejercicio 3). Después la escucharán de nuevo y cantarán con ellos.
Practice (consolidación): 20 min	Los alumnos jugarán en parejas a un <a href="#">juego en línea</a> para practicar el vocabulario del parque en las tabletas. Mientras juegan, harán y responderán preguntas con el siguiente modelo de conversación escrito en la pizarra: <b>A:</b> What is this? <b>B:</b> It's a slide
Production (evaluación): 10 min	Los alumnos saldrán al parque del colegio para nombrar las cosas que ven en el parque y hacer preguntas a sus compañeros mientras juegan, utilizando el modelo de conversación anterior, en grupos de 4 alumnos.
Retroalimentación: 5 min	Los alumnos recibirán comentarios en función de su rendimiento. Se les concederán o restarán puntos en ClassDojo en función de su trabajo y comportamiento.

### Anexo 13, c: Sesión 3 de la programación didáctica

<b>Sesión 3</b>			
Fecha:	27/08/2024	Duración:	45 min
Tipo de sesión:	Lección 2, Unidad 7		
Objetivo:	Los alumnos podrán hablar sobre el parque		
Contenido:	Hacer afirmaciones positivas con there's / there are		
vocabulario:	Swings, slide, seesaw, children, women, men, picnic table		
Competencias y habilidades:	1.1 Listening 2.1 Reading 3.1 Writing		

Recursos y materiales:	Smart TV Computador portátil del docente tablets Tablero y marcadores
Instalaciones:	Aula de inglés
Agrupamientos:	Individual, parejas, grupo completo
<b>Actividades y etapas</b>	
Antes de la clase (construcción): 10 min	Los alumnos verán el vídeo sobre el parque de la lección 2 y leerán los ejemplos (libro digital del alumno página 83, ejercicio 1). Responderán a un breve <a href="#">cuestionario</a> para comprobar la comprensión.
Warm-up (Activación): 5 min	Los alumnos verán un breve <a href="#">videoclip</a> sobre actividades en el patio de recreo para recordar vocabulario y activar sus conocimientos.
Practice (consolidación): 25 min	Los niños completarán el ejercicio de la sección de práctica gramatical de la unidad 7, página 109 (Anexo 16) en las tabletas. Después, tendrán un tiempo para practicar en parejas el tema con algunos juegos online. <a href="#">Game 1</a> <a href="#">Game 2</a>
Production (evaluación): 10 min	Los alumnos describirán en parejas lo que ven en la imagen de la página 82 y 83 del libro digital del alumno, escribiendo 5 ejemplos con there's / there are.
Retroalimentación: 5 min	Los alumnos recibirán comentarios en función de sus puntos fuertes y sus oportunidades de aprendizaje. Se les concederán o quitarán puntos en ClassDojo en función de su rendimiento y comportamiento.

#### Anexo 13, d: Sesión 4 de la programación didáctica

<b>Sesión 4</b>			
Fecha:	28/08/2024	Duración:	45 min
Tipo de sesión:	Lección 3, Unidad 7		
Objetivo:	Los alumnos serán capaces de leer y comprender un cuento		
Contenido:	Leer un cuento sobre lavarse las manos. Comprender el valor de ayudar a los demás.		
vocabulario:	Parts of the body, clean, mud, face, help.		
Competencias y habilidades:	1.1 Listening 2.1 Reading 3.1 Writing		
Recursos y materiales:	Smart TV Computador portátil del docente tablets Tablero y marcadores		

Instalaciones:	Aula de inglés
Agrupamientos:	Individual, parejas, grupo completo
<b>Actividades y etapas</b>	
Antes de la clase (construcción): 10 min	Los alumnos observarán las imágenes del cuento en la lección 3 (páginas 84 y 85 del libro del alumno) para identificar la situación. A continuación, leerán el cuento. Después, realizarán un pequeño <a href="#">cuestionario</a> sobre la historia para comprobar la comprensión.
Warm-up (Activación): 5 min	Los alumnos jugarán a <i>Simón dice</i> y seguirán las órdenes que diga el profesor, centrándose en las partes del cuerpo.
Practice (consolidación): 20 min	Los niños escucharán y volverán a leer el cuento. Se les harán preguntas orientativas: - ¿La mujer llama a los niños para que duerman? - La mujer dice a los niños que jueguen a un juego, ¿correcto? - ¿Hay dos niños? - ¿Está limpia Eva? - Al final, ¿están limpios todos los niños?
Production (evaluación): 15 min	Los niños completarán en parejas los ejercicios 1 y 2 de la lección 3 del cuaderno digital, pág. 70 en los Chromebooks (Anexo 17).
Retroalimentación: 5 min	Los alumnos recibirán comentarios en función de su rendimiento. Se les concederán o restarán puntos en ClassDojo en función de su trabajo y comportamiento.

### Anexo 13, e: Sesión 5 de la programación didáctica

<b>Sesión 5</b>			
Fecha:	2/09/2024	Duración:	45 min
Tipo de sesión:	Lección 4, Unidad 7		
Objetivo:	Los alumnos serán capaces de contar hasta veinte		
Contenido:	Contar hasta veinte		
vocabulario:	Números del 1 al 20		
Competencias y habilidades:	1.1 Listening 2.1 Reading 4.1 speaking		
Recursos y materiales:	Smart TV Computador portátil del docente Chromebooks Tablero y marcadores		
Instalaciones:	Aula de inglés		
Agrupamientos:	Individual, parejas, grupo completo		
<b>Actividades y etapas</b>			

Antes de la clase (construcción): 10 min	Los alumnos verán y practicarán los números del 1 al 20 con un <a href="#">vídeo interactivo</a> en el que tienen que poner las letras en orden para formar las palabras de los números.
Warm-up (Activación): 5 min	Los niños recordarán los números y activarán sus conocimientos con la canción del ejercicio 2, lección 4 (libro del alumno, página 86). El profesor leerá la canción y luego los alumnos la escucharán y cantarán.
Practice (consolidación): 20 min	Los alumnos pondrán en práctica sus conocimientos en parejas en los Chromebooks con los ejercicios 1 y 2 de la lección 4 del cuaderno digital (página 71). Véase el anexo 18.
Production (evaluación): 15 min	El grupo se dividirá en cuatro grupos para hacer un concurso con la ayuda de un <a href="#">vídeo</a> . El vídeo se detendrá en algunos momentos para preguntar a los alumnos el número de gominolas que pueden contar. Cada respuesta correcta da un punto al grupo. El equipo con más puntos gana.
Retroalimentación: 5 min	Los alumnos recibirán comentarios en función de sus puntos fuertes y sus oportunidades de aprendizaje. Se les concederán o quitarán puntos en ClassDojo en función de su rendimiento y comportamiento.

### Anexo 13, f: Sesión 6 de la programación didáctica

Sesión 6			
Fecha:	3/09/2024	Duración:	45 min
Tipo de sesión:	Lección 5, Unidad 7 - primera parte		
Objetivo:	Los alumnos podrán preguntar y responder sobre cosas del parque		
Contenido:	Formular preguntas con How many...		
vocabulario:	Numbers, cake, children		
Competencias y habilidades:	1.1 Listening 2.1 Reading 3.1 Writing 4.1 Speaking		
Recursos y materiales:	Smart TV Computador portátil del docente tablets Tablero y marcadores		
Instalaciones:	Aula de inglés		
Agrupamientos:	Individual, parejas, grupo completo		
Actividades y etapas			
Antes de la clase (construcción): 15 min	Antes de la clase, los alumnos leerán y escucharán la historia del ejercicio 1 de la lección 5 (libro del alumno, página 87). A continuación, verán el vídeo de la sección		

	de gramática y realizarán un breve <a href="#">cuestionario de comprensión</a> .
Warm-up (Activación): 5 min	Los alumnos activarán sus conocimientos previos a través de un <a href="#">vídeo</a> . Deberán escuchar y cantar.
Practice (consolidación): 20 min	Los niños completarán en parejas el ejercicio de práctica de gramática de la Unidad 7, lección 5, en la página 109 del libro del alumno (Anexo 19) en las tabletas. Después, también practicarán con un <a href="#">juego en línea</a> .
Production (evaluación): 15 min	Los alumnos escribirán en sus cuadernos tres preguntas para que sus compañeros respondan sobre los objetos del aula que ven. Por ejemplo <i>¿Cuántos lápices hay? - Hay un lápiz / Hay cinco lápices.</i>
Retroalimentación: 5 min	Los alumnos recibirán comentarios en función de su rendimiento. Se les concederán o restarán puntos en ClassDojo en función de su trabajo y comportamiento.

### Anexo 13, g: Sesión 7 de la programación didáctica

Sesión 7	
Fecha:	4/09/2024 Duración: 45 min
Tipo de sesión:	Lección 5, Unidad 7 - segunda parte
Objetivo:	Los alumnos podrán preguntar y responder sobre cosas del parque
Contenido:	Formular preguntas con <i>How many...</i> Usar <i>there's / there are</i> .
vocabulario:	Numbers, cake, children
Competencias y habilidades:	1.1 Listening 2.1 Reading 3.1 Writing 4.1 Speaking
Recursos y materiales:	Smart TV Computador portátil del docente Chromebooks Tablero y marcadores
Instalaciones:	Aula de inglés
Agrupamientos:	Individual, parejas, grupo completo
Actividades y etapas	
Antes de la clase (construcción): 10 min	Antes de la clase, los alumnos verán un <a href="#">vídeo interactivo</a> . Compartirán los resultados con el profesor.
Warm-up (Activación): 10 min	Los alumnos activarán sus conocimientos previos mediante un <a href="#">juego en línea</a> . Los profesores utilizarán el selector de nombres de classroomscreen.com para elegir a un alumno al azar. Quien aparezca en pantalla responderá a una de las preguntas de las tarjetas.

Practice (consolidación): 15 min	Los chicos completarán los ejercicios 1 y 2 de la página 72 del cuaderno digital en los Chromebooks por parejas.
Production (evaluación): 15 min	Los alumnos realizarán en parejas la actividad del cuaderno para compartir de la lección 5 (Anexo 20). Por turnos, se harán preguntas del tipo Cuántos basándose en una imagen y compararán si los números son iguales o diferentes.
Retroalimentación: 5 min	Los alumnos recibirán comentarios en función de sus puntos fuertes y sus oportunidades de aprendizaje. Se les concederán o quitarán puntos en ClassDojo en función de su rendimiento y comportamiento.

### Anexo 13, h: Sesión 8 de la programación didáctica

Sesión 8			
Fecha:	9/09/2024	Duración:	45 min
Tipo de sesión:	Lección 6, Unidad 7		
Objetivo:	Los alumnos serán capaces de leer sobre matemáticas en inglés		
Contenido:	Leer sobre matemáticas en inglés Aprender palabras matemáticas Practicar la pronunciación de números en inglés		
vocabulario:	Ecuación, más, menos, igual, números 1-20		
Competencias y habilidades:	1.1 Listening 2.1 Reading 3.1 Writing		
Recursos y materiales:	Smart TV Computador portátil del docente Tablets Tablero y marcadores		
Instalaciones:	Aula de inglés		
Agrupamientos:	Individual, parejas, grupo completo		
Actividades y etapas			
Antes de la clase (construcción): 10 min	Antes de la clase, los alumnos leerán y escucharán los ejemplos de ecuaciones del ejercicio 2 de la página 88 del libro del alumno. Después responderán a un breve <a href="#">cuestionario</a> .		
Warm-up (Activación): 5 min	Los alumnos activarán sus conocimientos previos viendo un <a href="#">vídeo</a> sobre la suma y la resta para recordar los números y los símbolos matemáticos.		
Practice (consolidación): 25 min	Los alumnos realizarán los ejercicios 1 y 2 de la página 73 del cuaderno digital (Anexo 21) por parejas en las tabletas.		

Production (evaluación): 10 min	Los alumnos jugarán a un <a href="#">juego en Kahoot</a> para poner a prueba su comprensión y poner en práctica sus conocimientos.
Retroalimentación: 5 min	Los alumnos recibirán comentarios en función de su rendimiento. Se les concederán o restarán puntos en ClassDojo en función de su trabajo y comportamiento.

### Anexo 13, i: Sesión 9 de la programación didáctica

Sesión 9	
Fecha:	10/09/2024
Duración:	45 min
Tipo de sesión:	Lección 7, Unidad 7
Objetivo:	Los alumnos serán capaces de hacer, compartir y responder a un cuestionario de matemáticas
Contenido:	Hacer un test de matemáticas Hablar de un cuestionario de matemáticas
vocabulario:	Ecuación, más, menos, igual, números 1-20
Competencias y habilidades:	1.1 Listening 2.1 Reading 3.1 Writing 4.1 Speaking
Recursos y materiales:	Smart TV Computador portátil del docente Chromebooks Tablero y marcadores
Instalaciones:	Aula de inglés
Agrupamientos:	Individual, parejas, grupo completo
Actividades y etapas	
Antes de la clase (construcción): 10 min	Antes de la clase, los alumnos realizarán el ejercicio 1 de la lección 7 (página 89): repasar ecuaciones leyendo y escuchando el mismo texto de la página 88 del libro del alumno (en el Anexo 22 encontrará imágenes del texto digital y del audio). Esta vez, además, tendrán que completar los símbolos matemáticos para formar las ecuaciones.
Warm-up (Activación): 5 min	Los alumnos activarán sus conocimientos previos viendo un <a href="#">vídeo</a> y escuchando la canción. Pueden seguir los movimientos y bailar.
Practice (consolidación): 20 min	- En parejas, los alumnos completarán en los Chromebooks el ejercicio 2 de la página 89 del libro del alumno, para escribir las letras que faltan y luego decir las ecuaciones. - Después, realizarán el proyecto del ejercicio 3: hacer un cuestionario de matemáticas en un folio para sus

	compañeros. Después, intercambiarán los cuestionarios para responder al cuestionario de los demás.
Production (evaluación): 15 min	Los alumnos utilizarán una <a href="#">ruleta matemática</a> para decir las ecuaciones y el resultado, turnándose entre compañeros.
Retroalimentación: 5 min	Los alumnos recibirán comentarios en función de sus puntos fuertes y sus oportunidades de aprendizaje. Se les concederán o quitarán puntos en ClassDojo en función de su rendimiento y comportamiento.

### Anexo 13, j: Sesión 10 de la programación didáctica

<b>Sesión 10</b>	
Fecha:	11/09/2024 Duración: 45 min
Tipo de sesión:	Lección 8, Unidad 7
Objetivo:	Los alumnos serán capaces de leer las letras Ss, Tt, Uu y Vv.
Contenido:	Leer y decir las letras S, T, U y V.
vocabulario:	Sit, train, umbrella, van, etc.
Competencias y habilidades:	1.1 Listening 2.1 Reading 3.1 Writing 4.1 Speaking
Recursos y materiales:	Smart TV Computador portátil del docente Tablets Tablero y marcadores
Instalaciones:	Aula de inglés
Agrupamientos:	Individual, parejas, grupo completo
<b>Actividades y etapas</b>	
Antes de la clase (construcción): 10 min	Antes de la clase, los alumnos verán un <a href="#">vídeo interactivo</a> y responderán a una pregunta para comprobar su comprensión.
Warm-up (Activación): 10 min	Los alumnos activarán sus conocimientos previos realizando la actividad 1 de la página 90 del libro del alumno. Deben escuchar, señalar y corear las letras y palabras que aparecen en el televisor.
Practice (consolidación): 15 min	Los alumnos completarán en parejas la actividad 3 de la página 90 del libro del alumno en sus tabletas. Deberán mirar las imágenes, escuchar el sonido y elegir la letra correcta.
Production (evaluación): 15 min	En parejas, los alumnos realizarán el ejercicio 2 de la página 75 del cuaderno digital (Anexo 23). En primer lugar, deben completar las palabras rellenando las letras que faltan. A continuación, deben emparejar las imágenes

	con las palabras y decir lo que ven, es decir: veo un tren, veo verduras, veo un paraguas, etc.
Retroalimentación: 5 min	Los alumnos recibirán comentarios en función de su rendimiento. Se les concederán o restarán puntos en ClassDojo en función de su trabajo y comportamiento.

### Anexo 13, k: Sesión 11 de la programación didáctica

Sesión 11			
Fecha:	16/09/2024	Duración:	45 min
Tipo de sesión:	Seguimiento del progreso, Unidad 7		
Objetivo:	Los alumnos serán capaces de utilizar el lenguaje de la unidad 7.		
Contenido:	Repaso de lengua de la unidad 7.		
vocabulario:	How many, there is, there are, children, flowers, etc.		
Competencias y habilidades:	1.1 Listening 2.1 Reading 3.1 Writing 4.1 Speaking		
Recursos y materiales:	Smart TV Computador portátil del docente Chromebooks Tablero y marcadores		
Instalaciones:	Aula de inglés		
Agrupamientos:	Individual, parejas, grupo completo		
Actividades y etapas			
Antes de la clase (construcción): 10 min	Los alumnos verán un <a href="#">vídeo interactivo</a> para practicar los temas de la unidad antes de la clase.		
Warm-up (Activación): 10 min	Los alumnos activarán sus conocimientos previos jugando en parejas al juego de la página 91 del libro del alumno: Cuatro en raya. Recibirán una copia impresa de la actividad.		
Practice (consolidación): 15 min	En parejas, los alumnos practicarán y repasarán los temas de la unidad 7 a través de algunos juegos online utilizando los Chromebooks: - <a href="#">Game 1</a> - <a href="#">Game 2</a>		
Production (evaluación): 15 min	En parejas, los alumnos completarán la prueba de seguimiento del progreso de la página 76 del cuaderno digital (Anexo 24) para ver su comprensión real antes del examen final.		
Retroalimentación: 5 min	Los alumnos recibirán comentarios en función de sus puntos fuertes y sus oportunidades de aprendizaje. Se les		

	concederán o quitarán puntos en ClassDojo en función de su rendimiento y comportamiento.
--	------------------------------------------------------------------------------------------

### Anexo 13, I: Sesión 12 de la programación didáctica

<b>Sesión 12</b>	
Fecha:	17/09/2024 Duración: 45 min
Tipo de sesión:	Evaluación sumativa, Unidad 7
Objetivo:	Los alumnos podrán demostrar sus conocimientos de la unidad 7.
Contenido:	Pruebas de comprensión de la unidad 7
vocabulario:	How many, there is, there are, children, flowers, etc.
Competencias y habilidades:	1.1 Listening 2.1 Reading 3.1 Writing 4.1 Speaking 6.1 Feedback for learning 1 6.2 Feedback for learning 2
Recursos y materiales:	Smart TV Computador portátil del docente Tablets Whiteboard and markers
Instalaciones:	Aula de inglés
Agrupamientos:	Individual, parejas, grupo completo
<b>Actividades y etapas</b>	
Warm-up (Activación): 5 min	Los alumnos activarán sus conocimientos previos utilizando una <a href="#">rueda giratoria</a> en el Wordwall de las tabletas para practicar haciéndose preguntas y dándose respuestas. Por ejemplo A: <i>How many pens are there?</i> B: <i>There are three pens.</i>
Production (evaluación):  10 min  15 min	- Los alumnos utilizarán las tabletas para realizar el <a href="#">cuestionario de Lectura y Escritura</a> en Quizizz. Esto se hará individualmente para poder evaluar los conocimientos de cada alumno. - A continuación, los alumnos presentarán por parejas las pruebas de Comprensión auditiva y Expresión oral utilizando el parque de maquetas que han creado previamente en clase de plástica. Se harán preguntas entre ellos y se darán respuestas. Por ejemplo:  A: <i>How many children are there?</i> B: <i>There are five children.</i> A: <i>How many slides are there?</i> B: <i>There is one slide.</i>

10 min	<p>- A continuación, los alumnos realizarán un <a href="#">cuestionario</a> para responder a su autoevaluación. (Anexo 25: Código QR)</p> <p>- Por último, responderán a un <a href="#">formulario</a> como coevaluación para otro compañero de clase. (Anexo 26: código QR)</p>
Feedback: 5 min	Los alumnos recibirán comentarios en función de su rendimiento. Se les concederán o restarán puntos en ClassDojo en función de su trabajo y comportamiento.

Fuente: Elaboración propia

### Anexo 14: Página inicial del libro digital del estudiante sobre reglas de clase

**Welcome Unit** **Our Classroom**

1 Listen and read. Then talk about it.

**1 Be respectful!**

Listen to the teacher. Raise your hand.

**2 Be kind!**

Share your things. Take turns.

**3 Be responsible!**

Finish your work. Clean up.

**2 Read and think. Then write your name.**

I promise to be respectful, kind, and responsible.  
I promise to follow our classroom rules.  
Name: \_\_\_\_\_

6 Workbook page 6

Fuente: MacMillan Education Teacher app.

## Anexo 15: Actividad sobre reglas de clase

Welcome Unit

Our Classroom

1 Look, read, and match.

1 Listen to

2 Raise

3 Share

4 Take

5 Finish

6 Clean

a turns.

b your work.

c the teacher.

d up.

e your hand.

f your things.

2 Draw lines. Then read the word.

W i c o e

Student Book page 6

Look, read, and match.

Listen to

your hand

turns.

your work.

the teacher.

up.

your hand

Check Show answers: One by one All

Activity 1.1

Fuente: MacMillan Education Teacher app.

## Anexo 16: Grammar practice page 109, unidad 7, lección 2

Unit 7 Lesson 2 (page 83)

There's	a swing.
There are	two picnic tables.

Complete.

1 There \_\_\_\_\_ three slides.

2 \_\_\_\_\_ a picnic table.

3 \_\_\_\_\_ are two swings.

4 \_\_\_\_\_ a big lake.

5 There \_\_\_\_\_ children in the park.

6 \_\_\_\_\_ flowers, too.

Complete.

There \_\_\_\_\_ three slides.

\_\_\_\_\_ a picnic table.

\_\_\_\_\_ are two swings.

Check Show answers: One by one All

Grammar Practice (U7, L2)

Fuente: MacMillan Education Teacher app.

## Anexo 17: Digital workbook, página 70, lección 3, unidad 7

**Lesson 3 Story Wash Your Hands!**

**1 Read and circle.**

- Who's clean?  
Eva / Dan
- Who has mud on her hands?  
Eva / Nancy
- Who helps Eva clean her face?  
Alex / Nancy
- Who helps Eva wash her hands?  
Dan / May

Read and choose.



Who's clean?

**Check** Show answers: One by one All

Activity 1.1

---

**2 Read and write.**

Yes, Mom. Thank you, everyone. I'm clean, too.

Wash your hands!  1 \_\_\_\_\_

I'm clean now.  2 \_\_\_\_\_

You're very clean now.  3 \_\_\_\_\_

70 Student Book pages 84–85

Yes, Mom. Thank you, everyone.  
I'm clean, too.

Wash your hands!

I'm clean now.

**Check** Show answers: One by one All

Activity 2.1

Fuente: MacMillan Education Teacher app.

## Anexo 18: Digital workbook, página 71, lección 4, unidad 7

**Lesson 4 Vocabulary**

**1 Complete the words. Then draw a line from 11 to 20.**

tw\_e\_lve      fift\_en      twe\_\_ty

11              14              eig\_\_teen      n\_\_neteen

th\_\_rteen      16              seve\_\_teen

1 of 2

Complete the words.

t w e l v e

f i f t e n

**Check** Show answers: One by one All Next >

Activity 1.1

**2 Look and write.**

1 11 + 6 = 17  
 eleven + six = seventeen

2 18 + 2 = \_\_\_\_\_  
 eighteen + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

3 17 - 4 = \_\_\_\_\_  
 seventeen - \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

4 15 - 3 = \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

Student Book page 86

Unit 7 71

Activity 2.1

Look and complete.

two three four twelve  
 thirteen 12 13 fifteen 20  
 twenty

11 + 6 = 17  
 eleven + six = seventeen

Check Show answers: One by one All

Fuente: MacMillan Education Teacher app.

**Anexo 19: Grammar practice page 109, unidad 7, lección 5.**

**Lesson 5** (page 87)

How many books are there?  
 There are ten.  
 There's one.

**Complete.**

1 How many fish are \_\_\_\_\_?  
 There \_\_\_\_\_ seven.

2 How \_\_\_\_\_ children \_\_\_\_\_ there?  
 \_\_\_\_\_ are twelve.

3 \_\_\_\_\_ many birds \_\_\_\_\_?  
 \_\_\_\_\_ one.

Check Show answers: One by one All

Fuente: MacMillan Education Teacher app.

## Anexo 20: Sharebook actividad de la unidad 7, lección 5

**Unit 7 Lesson 5 Animal Lake**

Student A

	Same	Different
birds	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
turtles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
cats	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
snakes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Unit 7 Lesson 5 Animal Lake**

Student B

	Same	Different
fish	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
spiders	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
dogs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mice	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**How to Play:**  
 Student A: Ask Student B about the animals in their picture.  
 Use the language: "How many \_\_\_\_\_ are there?"  
 Student B: Tell Student A how many there are.  
 Students A and B: Is the number the same or different? Check.

**Example:**  
 Student A: How many birds are there?  
 Student B: There are twenty.  
 Student A: That's different. Your turn!

39 40

Fuente: MacMillan Education Teacher app.

## Anexo 21: Digital workbook, página 73, unidad 7, lección 6, ejercicios 1 y 2.

**Lesson 6 Math**

**1 Read and circle Yes or No.**

- 1 Eleven plus three equals fourteen.      Yes / No
- 2 Seventeen minus four equals thirteen.      Yes / No
- 3 Twelve plus seven equals twenty.      Yes / No
- 4 Nineteen minus three equals fifteen.      Yes / No

Read and choose.

Eleven plus three equals fourteen.

Seventeen minus four equals thirteen.

Show answers:

Activity 1.1

2 Look at the pictures and write the equations.

1  +  =   
 Eleven plus five equals \_\_\_\_\_.

2  +  =   
 Twelve \_\_\_\_\_.

3  -  =   
 Eighteen minus \_\_\_\_\_.

4  -  =   
 \_\_\_\_\_.

Student Book page 88 Unit 7 | 73

Look at the pictures and complete.

 +  = 

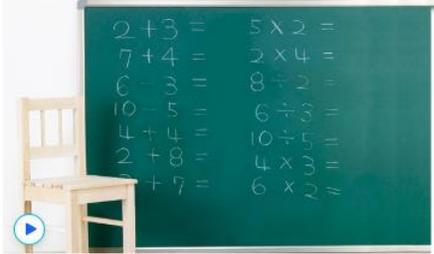
Show answers:

Activity 2.1

Fuente: MacMillan Education Teacher app.

### Anexo 22: Student's book, page 89, exercise 1

Read the text again.

1 

Can you count from one to twenty? From twenty to one?

2



Now let's do math in English! There are five girls in the yard. There are eight boys in the yard, too. How many children are there in the yard? This is the

Five  eight  thirteen.

3



Let's do another equation. There are twenty cakes on the table. You eat three cakes. How many cakes are there on the table now? Twenty  three

seventeen.

Check

Show answers:

One by one

All

Fuente: MacMillan Education Teacher app.

## Anexo 23: Digital workbook, unidad 7, lección 8, ejercicio 2, página 75,

1 of 2

Complete the words.

1 

2 

3 

4 

5 

6 

Check Show answers: One by one All Next >

2 of 2

Match.

1  

2  

3  

4  

5  

6  

Check Show answers: One by one All Done >

Fuente: MacMillan Education Teacher app.

## Anexo 24: Progress tracker unidad 7, página 76

Look, read, and complete.



women children lake seesaw picnic tables

- 1 There's a
- 2 There's a
- 3 There are two
- 4 There are four
- 5 There are three

Unscramble.

- 1
- 2
- 3
- 4

Check

Show answers:

Fuente: MacMillan Education Teacher app.

**Anexo 25: Código QR de la autoevaluación**



Fuente: Elaboración propia

**Anexo 26: Código QR de la coevaluación**



Fuente: Elaboración propia

## Anexo 27: Cronograma de la programación a lo largo del año escolar

# 2024

enero						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

febrero						
L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29			

marzo						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

abril						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

mayo						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

junio						
L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

julio						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

agosto						
L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

septiembre						
L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

octubre						
L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

noviembre						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

diciembre						
L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

	Inicio de trimestre
	Receso escolar
	Sesiones de la programación didáctica
	Sesiones del plan lector de inglés
	Sesiones de preparación para exámenes de Cambridge
	Sesiones de trabajo de plataforma de inglés
	Sábados y domingos
00	Sesiones de clase de otras unidades
00	Días festivos

Fuente: Elaboración propia

## Anexo 28: Rúbrica de la evaluación sumativa

	Superior	4.7 Alto	4.0 Básico	3.5 Bajo	0.6 No valorado	0
<b>1.1 Reading</b>	Alcanza con suficiencia las habilidades y competencias	Está en proceso de adquisición de las habilidades y competencias	Está comenzando a desarrollar las habilidades y competencias o evidencia dificultades en su adquisición.	El dominio de desempeño demostrado aún no alcanza el nivel esperado.	No hay evidencia para verificar o comprobar el nivel de desempeño obtenido.	
<b>2.1 Listening</b>	Alcanza con suficiencia las habilidades y competencias	Está en proceso de adquisición de las habilidades y competencias	Está comenzando a desarrollar las habilidades y competencias o evidencia dificultades en su adquisición.	El dominio de desempeño demostrado aún no alcanza el nivel esperado.	No hay evidencia para verificar o comprobar el nivel de desempeño obtenido.	
<b>3.1 Writing</b>	Alcanza con suficiencia las habilidades y competencias	Está en proceso de adquisición de las habilidades y competencias	Está comenzando a desarrollar las habilidades y competencias o evidencia dificultades en su adquisición.	El dominio de desempeño demostrado aún no alcanza el nivel esperado.	No hay evidencia para verificar o comprobar el nivel de desempeño obtenido.	
<b>4.1 Speaking</b>	Alcanza con suficiencia las habilidades y competencias	Está en proceso de adquisición de las habilidades y competencias	Está comenzando a desarrollar las habilidades y competencias o evidencia dificultades en su adquisición.	El dominio de desempeño demostrado aún no alcanza el nivel esperado.	No hay evidencia para verificar o comprobar el nivel de desempeño obtenido.	
<b>Autoevaluación</b>	Alcanza con suficiencia las habilidades y competencias	Está en proceso de adquisición de las habilidades y competencias	Está comenzando a desarrollar las habilidades y competencias o evidencia dificultades en su adquisición.	El dominio de desempeño demostrado aún no alcanza el nivel esperado.	No hay evidencia para verificar o comprobar el nivel de desempeño obtenido.	
<b>Coevaluación</b>	Alcanza con suficiencia las habilidades y competencias	Está en proceso de adquisición de las habilidades y competencias	Está comenzando a desarrollar las habilidades y competencias o evidencia dificultades en su adquisición.	El dominio de desempeño demostrado aún no alcanza el nivel esperado.	No hay evidencia para verificar o comprobar el nivel de desempeño obtenido.	

Fuente: Elaboración propia

**Anexo 29: Cuestionario para valorar si los objetivos propuestos se han conseguido**



Fuente: Elaboración propia