

**¡NO TODOS LOS SUPERHÉROES LLEVAN CAPA!**

**NOT ALL SUPERHEROS WEAR CAPE!**



**¡APRENDE A USAR TU PODER!  
LEARN TO USE YOUR POWER!**

**GAMIFICACIÓN  
2018/2019**

ÍNDICE



1.-Contextualización	4
2.-Justificación	6
3.-Descripción detallada	8
a). Desarrollo metodológico de la práctica y su validación de su eficacia didáctica.	8
b). Integración en el Proyecto Educativo de Centro	15
c). Adecuación a la realidad y necesidades del Centro y de su entorno.	16
d). Aplicación de nuevas metodologías.	17
e). Uso de las nuevas tecnologías	18
f). Carácter Interdisciplinar	19
g). Atención a la diversidad.	20
h). Elaboración de material AICLE.	21
i). Elaboración de Currículo Integrado de las Lenguas e inclusión en el PLC.	22
j). Elaboración de material AICLE para la atención a la diversidad y alumnado con NEAE.	23
k). Implicación de los diferentes agentes de la comunidad educativa.	24
l). Difusión de la buena práctica.	25
m). Apertura a otros entornos bilingües.	25
n). Sostenibilidad de la práctica propuesta y posibilidades de adaptación.	26
ñ). Actividades complementarias y extraescolares.	26
o). Proyectos de intercambio con alumnado extranjero.	27
r). Implementación Plan de Lectura y Biblioteca.	27

s). *Inclusión de temas transversales.* 29

#### 4. Anexos

a) *Anexo I. Presentación de la Actividad* 31

b) *Anexo II. Material elaborado* 32

c) *Anexo III. Retos* 33

d) *Anexo IV. Actividades en la Biblioteca* 34

e) *Anexo V. Atención a la diversidad* 35

f) *Anexo VI. Seguimiento de la Actividad* 36

g) *Anexo VII. Difusión de la Actividad* 37

h) *Anexo VIII. Actividades complementarias y extraescolares* 38




 1.- Contextualización
 


El IES Tolosa se encuentra ubicado en la Línea de la Concepción (Cádiz). Es el centro de secundaria más antiguo de la ciudad. Funciona desde el curso 1965-66 y actualmente imparte distintas modalidades de enseñanzas tanto en régimen diurno como adultos (ESO, Bachillerato, Ciclo Formativo de Grado Superior de Alojamiento Turístico, ESPA y Bachillerato de Adultos Semipresencial y Aula Específica de Integración).

Además de las aulas destinadas a clase, existen aulas específicas de Música, Plástica, Tecnología, Informática, Laboratorios (Física y Química y Biología), Biblioteca, Gimnasio y dos pistas deportivas al aire libre.

Dispone además, de Aula de Vídeo y un Salón de Actos con los medios tecnológicos que requiere un Centro de estas características, Aula de Convivencia y Sala de Profesorado. Estas instalaciones acogen un claustro de 90 profesores/as, 5 miembros del PAS y un alumnado de 1100 estudiantes repartidos de la siguiente manera:

DIURNO	1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO	1º BACH	2º BACH	C.S. GAT
	8 grupos	7 grupos	5 grupos	6 grupos	3 grupos	3 grupos	2 grupos
ADULTOS	ESPA I	ESPA II	1º BACH	2º BACH			
	1 grupo	1 grupo	2 grupos	2 grupos			

El porcentaje de profesorado con destino definitivo en el centro no es muy grande lo que influye en el funcionamiento del mismo por no tener continuidad.

El Centro, además, se encuentra inmerso en la participación de diversos planes y programas como BILINGUISMO (inglés), desde el 2006 (con opción de realizar las pruebas para la obtención de la titulación B1, B2, C1 de la lengua inglesa según el Marco común Europeo de las Lenguas), una línea de Francés 1er idioma( también con opción a realizar las pruebas de obtención del B1 y B2 en lengua francesa), Proyecto Lector y Plan

de Uso de la Biblioteca Escolar, Plan de Igualdad, Plan de Salud Laboral y Prevención de Riesgos Laborales, Escuelas Tic 2.0, Programa de Atención Lingüística a Inmigrantes, Programa de Acompañamiento, Forma Joven, Escuela Espacio de Paz, Aldea, Programas de refuerzo para atender a las diferentes necesidades educativas que presenta el alumnado, Proeducar...

Todos estos programas aportan al Centro una nueva perspectiva, a la hora de enfocar la educación en el complejo contexto social actual y especialmente la propia situación de nuestra ciudad.

Pretendemos que el trabajo cooperativo en la propia institución educativa y compartido con otros centros contribuya al enriquecimiento cultural del alumnado y a su formación personal, así como que el trabajo desarrollado de forma colaborativa se incorpore de pleno derecho como un elemento más del Proyecto Educativo del Centro.

Para ello buscamos prácticas a desarrollar en las aulas que faciliten la adquisición de contenidos y competencias que mejoren el proceso de aprendizaje.

La falta de motivación en el alumnado, procedente de zonas de la ciudad con un nivel socio-económico bien diferente, siempre es motivo suficiente para intentar buscar estrategias que permitan una gestión más eficaz del aula. Y eso es lo que hemos pretendido desde que comenzó nuestra andadura en el Proyecto Bilingüe en el curso 2006-2007.



 2.- Justificación 

La enseñanza bilingüe acerca a los centros un enfoque innovador que no solo busca la enseñanza de una lengua sino que promueve cambios en la metodología y en la organización creando materiales AICLE para favorecer la espontaneidad del uso de esa lengua extranjera.

Con este punto de partida y siendo conscientes de que existe un elemento desmotivador y pasivo en gran parte de nuestro alumnado, un interés por el uso de las tecnologías y la necesidad social de comunicarse al menos en una lengua extranjera, decidimos intervenir y poner en marcha TARVEL, una actividad **innovadora** basada en **el juego** y en el uso de las **TICs** que proponía retos que superar, dificultades que afrontar, a través del trabajo en equipo, para salvar al mundo de la pérdida de valores usando la **lengua extranjera** como vehículo de comunicación y como eje vertebrador.

Con TARVEL intentamos confirmar el hecho de que la gamificación significa algo más que un juego, y que aprender una lengua extranjera en situaciones cercanas al alumnado supone un objetivo más motivador y más real, siendo herramientas indispensables para un aprendizaje activo en un entorno más agradable donde consolidar lo aprendido.

Tampoco nos podemos olvidar del uso de las TICs tan familiares al alumnado.

*“Los rápidos progresos de las tecnologías de la información y la comunicación modifican la forma de elaboración, adquisición y transmisión de conocimientos” (UNESCO, 1998).*

En este sentido, las TIC constituyen una parte fundamental en la vida de nuestras aulas.

TARVEL se crea con un claro objetivo: utilizar el juego como hilo conductor para influir en la conducta del alumnado a la vez que lo motiva y fomenta su participación convirtiéndolo en el protagonista de su propio aprendizaje. El juego ofrece un mundo alternativo con reglas distintas a las convencionales. A la vez que entretiene, muestra

vías de socialización. Con TARVEL pretendemos alterar las reglas y condiciones de aprendizaje con una narración en la que los personajes afrontan retos gracias a sus interacciones, habilidades y uso de recursos. De este modo el alumnado se ve inmerso en una situación en la que su capacidad para aprender y entender la lengua extranjera es clave para superar pruebas y desbloquear nuevos niveles. Y esto implica una retroalimentación constante con graduación de dificultad y obtención de logros.

TARVEL es una estrategia innovadora en la que adoptamos roles de los personajes de ficción de MARVEL en un mundo en el que es posible realizar cosas imposibles, transgresoras... Se puede volar, lanzar bolas de fuego, crecer o menguar de tamaño, pilotar una nave espacial...

Este tipo de actividad creativa permite aprender porque:

- El juego exige sumergirnos en la realidad virtual.
- Las variables de una realidad digital son distintas de la realidad física.
- Los/as jugadores/as se ven inmersos en escenarios en los que deben tomar decisiones que le llevarán al éxito o al fracaso.
- Existen sorpresas. No se conoce el final de antemano y ni siquiera lo que sucederá la próxima semana.
- El progreso se consigue aplicando habilidades reales.
- Aprenden de errores, saltan obstáculos...
- Hay flexibilidad. Cada uno lleva su ritmo de trabajo.
- Sin darse cuenta, usarán la lengua extranjera para resolver todas las situaciones.



### 3.- Descripción detallada de Tarvel



*“La gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos.” (Teixes, 2015)*

En un mundo en el que los valores se están perdiendo, planteamos al alumnado la posibilidad de recuperarlos y salvar al mundo en una lucha cooperativa a través de desafíos con contenidos curriculares de ANLs integrados por la lengua extranjera. Acercamos un tema divertido para ellos, planteado como un juego, que nos permite incluir temas transversales muy importantes, y contenidos curriculares de varias asignaturas utilizando la lengua extranjera como eje vertebrador de la actividad, creando materiales y planteando situaciones paralelas que resumen el día a día de cualquier persona.

#### **a) Desarrollo metodológico de la práctica y su validación.**

TARVEL se presenta como una actividad bilingüe interdisciplinar de gamificación pensada para **motivar** al alumnado de una forma **lúdica** a través de un sistema de recompensas y superando retos con contenidos curriculares de manera **colaborativa**, utilizando la **lengua extranjera** como vehículo de comunicación. <https://cariam09.wixsite.com/tarvel>

La adquisición de una lengua extranjera nos permite estructurar nuestra mente, poder comunicarnos con otras personas y conocer parte de su cultura. De esa manera, amplía nuestra comprensión del mundo, nos ayuda a valorar las diferencias culturales y facilita la empatía.

Como en cualquier actividad de gamificación se plantea una **narrativa** al principio con un objetivo final al que deben llegar superando una serie de pruebas diseñadas en la lengua extranjera y con contenidos de las ANLs. Los retos están diseñados en formato de

**cómics**(con acceso digital en wix <https://cariam09.wixsite.com/tarvel> ) personalizados con pruebas de varias asignaturas y niveles.

### **Objetivos:**

-Apreciar la lengua extranjera como instrumento de acceso a la información y como herramienta de aprendizaje de contenidos variados.

-Reforzar el currículo de secundaria y bachillerato.

-Aumentar la motivación tanto en el alumnado como en el profesorado.

-Reflexionar sobre el papel del docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

-Identificar e implantar mecanismos del juego en el diseño de actividades de aprendizaje.

-Analizar, diseñar y aplicar prácticas innovadoras en el aula mediante TIC de manera creativa y original.

-Premiar el esfuerzo y el trabajo colaborativo.

-Conocer en profundidad los aspectos educativos, comunicativos y tecnológicos que comprenden el aprendizaje digital.

-Incentivar la lectura a través del cómic

**Dinámica:** Podemos distinguir los siguientes bloques:

#### **1. Presentación de la actividad.** <https://view.genial.ly/5c362006a4eaa03097d4ae27>

Introducción por sorpresa del proyecto en el Salón de Actos del centro e información sobre el contenido y las herramientas que tendrán que utilizar para llevar a cabo la actividad. Toda la información está disponible en **WIX**. *(Anexo I)*

*El mundo se ha quedado sin valores y todo se ha convertido en una CAOS. El alumnado desde cuatro equipos distintos, luchará por conseguir superar retos que le darán acceso a conseguir las gemas del infinito. Con cada una de ellas, obtendrá un poder.*

*Cuando consigan tener todas las gemas y con ello, el poder suficiente, tendrán que buscar dónde se encuentra el Guantelete para poder colocar todas las gemas en él. Sólo de esa manera, se podrá salvar el mundo.*

**2. Identificación del alumnado con su equipo.** De manera aleatoria, el alumnado se divide dentro de cada aula en cuatro grupos (AIR, EARTH, FIRE and WATER). Sumarán puntos para una clasificación general desde todos los niveles participantes. Se fabricarán insignias para la dar sensación de pertenencia a un grupo. Se incluye el **Aula Específica** para que participe en la actividad de creación de insignias. *(Anexo II)*

**3. Retos.** Una vez los alumnos se registran en la aplicación de Classdojo con nombre de agentes (por motivos de protección de datos), se suben los retos en formato de Cómic a la plataforma. Todos hacen referencia a asignaturas de sus niveles y a lugares próximos a ellos de la localidad para así aumentar la motivación. Se suben semanalmente. Algunos se hacen en el aula y otros en horario extraescolar. 6 retos, 6 gemas del infinito más dos retos extras para añadir emoción a mitad de la actividad. *(Anexo III) (Anexo VI)*

**4. Exposición Biblioteca.** Unificamos en la “**Exposición/Homenaje a Stan Lee, creador de Marvel**” celebrada en Biblioteca actividades digitales y no digitales para el uso del alumnado, incluyendo concursos, juegos, exposiciones, paneles informativos, fichas ... (En el apartado  de la memoria aparece más información) *(Anexo IV)*

**5. Trivial.** Como prueba final, una vez conseguidas todas las gemas y antes de empezar a buscar el guantelete, realizamos un Trivial con preguntas sobre el currículum de las asignaturas participantes: Historia, Inglés, Física y Química, Matemáticas, Filosofía, Educación Física, Tecnología y Plástica. Se usó la herramienta de **Genially** y un **Power point** para ello. Tuvimos la ayuda de los Auxiliares de conversación, que fueron los encargados de leer las preguntas. La actividad se realizó en el Salón de Actos y

participaron alumnos de distintos niveles y de los cuatro grupos en los que estaban divididos. *(Anexo III)*

**6. Escape Room.** Llegados a este punto y una vez que los equipos tenían las 6 gemas, quedaba encontrar el guantelete y colocar las gemas en su sitio. Y ahí entró el Escape Room, esa actividad que últimamente está tan de moda y que al alumnado le encanta. Creamos 7 pruebas todas relacionadas con la localidad que le llevaban a encontrar un Cryptex, confeccionado con materiales reciclados por el alumnado de tecnología, y en su interior un pendrive que les conducía a un Genially para llegar al Guantelete.

Los cuatro equipos se dieron cuenta en ese momento de que no había ningún equipo ganador. Necesitaban 4 códigos para abrir un candado electrónico. Cada equipo tenía uno de los números. Debían ayudarse entre todos para encontrar los cuatro dígitos, abrir el candado, encontrar el guantelete y poner las gemas en su lugar. Y todo eso en 50 segundos.

Para que todos los alumnos pudieran disfrutar de la actividad utilizamos dos zonas del centro distintas: en el **Gimnasio** preparamos el Escape Room y lo ambientamos para el acontecimiento. Ahí participaban 9 alumnos por equipo de diferentes niveles.

Y en el **Salón de Actos** estaba el resto del alumnado, viendo en directo el desarrollo de la prueba y participando también, superando retos, para ayudar a sus compañeros del Gimnasio. *(Anexo III)*

### Temporalización

**DICIEMBRE** -Reuniones del profesorado inicial para poner en común ideas y preparar material para la actividad.

-Incorporación de profesorado nuevo al grupo inicial.

-Creación de camisetas con el logo de TARVEL.

15/1- Presentación en el Salón de Actos de la actividad.

## ENERO

-Decoración de aulas.

-Explicación de herramientas TIC que se van a utilizar.

21/1- Subida del reto de Historia a Classdojo.

-Formación de equipos.

-Elaboración de insignias.

-Elaboración de disfraces Aula específica y de Integración.

-Taller de insignias con el Aula Específica y de Integración.

5/2- Subida del reto de Inglés a Classdojo

## FEBRERO

11/2- Subida del reto de Educación Física a Classdojo. Tres pruebas que se desarrollarían de manera presencial en el aula durante tres semanas.

12/2- Subida del reto de Física y Química a Classdojo.

18/2- Subida de un reto extra de Thanos a Classdojo.

19/3- Subida del reto de matemáticas y filosofía.

## MARZO

28/3- Subida del reto 6: Plástica y Tecnología.

1/4 -Realización de la segunda prueba del reto 6 en el Aula con Genially.

1/4 –Inauguración de la Exposición Biblioteca.

1/4- Tercera prueba reto 6 en el centro con ayuda del Aula Específica.

-Trivial.

## ABRIL

-Concurso de Cómic. 23/4-Visita Carlos Pacheco. Entrega premios

-Visita a la Biblioteca de los centros adscritos de primaria.

-Viaje de Inmersión a Canterbury.

-Participación del centro de Oderzo, Italia, Ilss "OBICI" de la mano de Milena Miotti, su profesora.

<b>MAYO</b>	29/5- Escape Room.
	12/6- Escape para padres.
<b>JUNIO</b>	-Escape abierto a quien quiera realizarlo. -Entrega de premios y realización de un cómic personalizado entre alumnado y profesorado en una Jornada de convivencia.

**Evaluación. Estándares y procedimientos de validación de su utilidad.**

Para valorar el impacto de la implementación del sistema de gamificación a través de herramientas digitales, hemos utilizado los niveles mencionados en el Modelo de Kirkpatrick /(D.L. kirkpatrik; J.D. Kirkpatrick, 2001)

<b>NIVEL 1: Reacción de los participantes</b>	
<b>ESTÁNDARES</b>	<b>SISTEMAS E INSTRUMENTOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Número de sectores participantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación directa. Grupos participantes</li> </ul>

<b>NIVEL 2: Aprendizaje</b>	
<b>ESTÁNDARES</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Iniciativa e interés por las asignaturas participantes.</li> <li>-Conocimiento y aplicación de simuladores informáticos</li> <li>-Mejora de los resultados obtenidos en las distintas áreas participantes.</li> <li>-Habilidades, destrezas y exactitud en sus trabajos.</li> <li>-Comprensión de textos en lengua extranjera.</li> <li>-Comprensión de listenings en lengua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación directa:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Estrategias aplicadas en la resolución de retos. Todos los retos versaban sobre contenidos que habíamos impartido o estábamos impartiendo.</li> <li>Resultados obtenidos en cada una de las evaluaciones de cada una de las asignaturas que han participado en TARVEL</li> <li>Retos completados en los que había listenings.</li> </ul> </li> </ul>

extranjera. -Uso de vocabulario técnico	
--	--

<b>NIVEL 3 Comportamiento</b>	
<b>ESTÁNDARES</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reducción de conductas disruptivas</li> <li>-Cohesión de grupos.</li> <li>-Participación en el trabajo dentro del equipo</li> <li>-Cumplimiento de sus tareas dentro del equipo.</li> <li>-Respeto de las opiniones de los demás.</li> <li>-Aceptación de la disciplina del grupo.</li> <li>-Actitudes favorables al trabajo en equipo.</li> <li>-Se implica en la resolución de conflictos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación directa:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Estrategias aplicadas en la resolución de retos.</li> <li>○ Visitas EXPOSICIÓN BIBLIOTECA</li> <li>○ Celebración del Concurso del TRIVIAL</li> <li>○ Desarrollo del ESCAPE ROOM</li> </ul> </li> </ul>

<b>NIVEL 4: Resultados</b>	
<b>ESTÁNDARES</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interacción entre el alumnado de distintos grupos.</li> <li>• Actitudes de superación personal</li> <li>• Nivel de satisfacción</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación directa:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Estrategias aplicadas en la resolución de retos</li> </ul> </li> <li>• Cuestionario de google</li> <li>• Redacciones</li> </ul>

 **Seguimiento de la Actividad.**

El seguimiento de los progresos ha sido semanal y hemos intentado ser rigurosos ya que la motivación y las ganas de seguir avanzando son fundamentales en este tipo de actividad.

Se ha llevado a cabo de distintas maneras:

- **En el aula.** Una tabla de clasificación estaba expuesta en el aula donde estaban anotados los apartados y los equipos. Se iba anotando la puntuación de cada uno en el momento en que se superaban. La puntuación se anotaba por niveles. *(Anexo VI)*
- **En Classdojo.** Dentro de la aplicación de Classdojo existe un apartado donde aparecen los retos para que el profesorado vaya anotando los puntos conseguidos. También es una clasificación por nivel. *(Anexo VI)*
- **En Wix.** En la página creada por la actividad hay un apartado en el que aparece una tabla igual que la que se pone en el Aula, pero en vez de dar los resultados por niveles, daba los resultados de manera general. Es decir, se sumaban los puntos de cada uno de los niveles en los cuatro equipos. Así se aportaba desde cada nivel. <https://cariam09.wixsite.com/tarvel>



### **Integración en el Proyecto Educativo de Centro.**

El Proyecto Educativo de Centro es un documento que define la propia identidad de un Centro: explora sus necesidades y ofrece soluciones a problemas vigentes.

En el apartado de “**objetivos para la mejora del rendimiento escolar**” se consideran varios aspectos. Entre ellos

*-Aplicar estrategias de aprendizaje que mejoren la motivación del alumnado y faciliten la adquisición del contenido curricular incluyendo nuevas metodologías como la gamificación, flipped classroom...*

*-Fomentar el uso de la lengua extranjera como vehículo de comunicación.*

La puesta en marcha de la gamificación TARVEL durante el curso 2018/2019 en el IES Tolosa se encuentra dentro del marco para mejorar el rendimiento escolar, utilizando nuevas metodologías que coloquen al alumnado como centro de su propio proceso de aprendizaje usando para ello una segunda lengua extranjera.

En el **Currículum Integrado del Proyecto Bilingüe**, TARVEL se incluyó como gamificación interdisciplinar, contando con las ALs y ANLs que forman parte del Proyecto. La actividad, una vez puesta en marcha, creció y se extendió casi a la mayoría del Claustro del centro incluyendo a la parte no bilingüe y al Aula Específica y de Apoyo a la Integración.

### **C** *Adecuación a la realidad y necesidades del Centro y su entorno.*

Nuestro centro constituye, por definición propia, un espacio de trabajo cuya gestión y organización sirve a un único propósito: la educación; con el entendimiento de que educar en la escuela de hoy es mucho más que transmitir el conocimiento.

Toda la dinámica de gestión y organización del centro se inspira en esta filosofía y procura favorecer el establecimiento de un clima de enseñanza y aprendizaje que propicie el desarrollo de una educación verdaderamente de calidad.

Como ya hemos mencionado con anterioridad, el perfil medio de nuestro alumnado se caracteriza por ser heterogéneo tanto a nivel socioeconómico y cultural como en expectativas, intereses, motivaciones...lo cual no ayuda a su aprendizaje diario. Pero sí existe una motivación para ellos grande y se focaliza en el juego y el uso de las nuevas tecnologías. Son parte de una generación que ha crecido en un mundo digital. Esa motivación debe compensar la ausencia de otras.

Nadie tiene dudas, hoy en día, de la importancia del conocimiento de una lengua extranjera, no solo a nivel profesional en la búsqueda de trabajo, sino a nivel personal para crecer como personas y enriquecernos de cultura y tradiciones diferentes de la nuestra.

Estos tres puntos:

- falta de motivación para el aprendizaje,
- interés por el uso de las tecnologías

- necesidad de comunicarse en una lengua distinta de la nuestra

constituyen el punto de partida de donde surge nuestro proyecto TARVEL.

Una apuesta por una actividad gamificada que refuerza la motivación y a través de la cual incluimos contenidos curriculares en nuestro alumnado, de una forma fácil, entretenida, divertida... y de la que guardarán un gran recuerdo. Con recompensas por el trabajo bien hecho, con la satisfacción de trabajar en equipo y encontrar soluciones a retos que en un principio podrían parecer imposibles de superar y que trabajándolos de manera colaborativa, se simplifican.

#### **d** *Aplicación de nuevas metodologías.*

Llegados a este momento, no podemos utilizar la metodología tradicional en la que el profesorado es mero transmisor de información. Ahora, el profesorado se convierte en acompañante del alumnado en su proceso de aprendizaje. Este tipo de enseñanza no solo facilita el desarrollo de **competencias** y **habilidades**, sino que además, tiene en cuenta las diferentes capacidades del alumnado y da sentido a la **diversidad** en aula utilizando distintas estrategias para llegar a un mismo objetivo. El alumnado se enfrentará a **tareas/retos** que deberá comprender, manipular o producir con el objetivo de adquirir las competencias sociales y comunicativas imprescindibles.

Y la realización de un conjunto de tareas (que serán los retos y otras actividades programadas) organizadas con la finalidad de construir un producto final (encontrar los valores perdidos y recuperarlos) se hará mediante **trabajo por proyectos. (ABP)**

El alumnado, en TARVEL, ha estado inmerso en un **aprendizaje cooperativo**. Divididos en heterogéneos grupos, se han coordinado entre sí para resolver tareas y construir su propio aprendizaje. De esta manera, se desarrollan la competencia social y las habilidades interpersonales a través de la interacción de los diferentes integrantes del mismo grupo. Se darán cuenta de que todos aportan y para llegar al objetivo final, tendrán que trabajar de manera conjunta.

Si toda esta nueva metodología la aplicamos en un contexto bilingüe, como es nuestro caso, surge la enseñanza AICLE, Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua Extranjera, en la que aparecen los contenidos curriculares de áreas no lingüísticas usando el idioma como medio de comunicación y que implica un aprendizaje significativo en el desarrollo de la competencia comunicativa, objetivo final del aprendizaje de una lengua extranjera.

Y si además incluimos el juego para hacerlo todo más divertido, llegamos finalmente a la **Gamificación**, técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de un juego al ámbito educativo.

### *Uso de las nuevas tecnologías*

Las herramientas TIC que han dado soporte a TARVEL son:

**WIX:** <https://cariam09.wixsite.com/tarvel> es una plataforma que te permite crear tu propia página en internet donde añadir todos los apartados y contenidos que te resulten interesantes. La hemos utilizado para seguimiento de la actividad de cara a compartir experiencias con los demás centros.

**Classdojo:** plataforma para la gamificación donde subir retos, anotar resultados y donde existe un punto de encuentro entre profesorado y alumnado.

**Genially:** Una multi herramienta con diversos contenidos pensados para gamificar el aula que permite crear presentaciones, infografías...de forma sencilla e intuitiva. Con ella, hemos creado juegos interactivos, presentaciones y retos para el alumnado.

**Kahoot:** una herramienta muy útil para profesores y estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida a modo de concurso. Se han repasado los contenidos del Trivial que se hizo en el Salón de Actos.

**Photoshop:** herramienta para la edición de fotografías. Con este programa se han realizado los cómics donde aparecían los retos de las distintas asignaturas y el cómic final que tiene como protagonistas al profesorado participante y al equipo con la puntuación más alta.

**Pixton:** herramienta que permite hacer cómics de modo digital. Fácil y divertida de usar. Los alumnos realizaron muchos de los cómics usando esta aplicación.

**Final Cut:** programa de edición de vídeos. Con él se han realizado los trailers de presentación de la actividad, el tráiler de la Exposición de la Biblioteca, los trailers del Escape Room y algunos vídeos de los profesores con sus avatares.

**Power Point:** programa que te permite hacer presentaciones. Lo utilizamos como formato para el Trivial.

**After Effect:** programa de edición de vídeo usado para los tutoriales de creación de insignias.

**Fakewhats:** aplicación para crear conversaciones de whatsapp. Utilizado en el Escape Room.

**Soundcloud:** plataforma que se utiliza para compartir archivos de audio. Se ha utilizado para las actividades de listening en los retos.

**Móviles:** usados por el alumnado en el aula para seguir los Kahoots de repaso y los retos realizados con **genially**.

**Redes sociales:** como instagram, Facebook or twitter con hashtag incluido para poder seguir la gamificación.

### **Carácter Interdisciplinar**

Según afirma **George Vaidianu** (1987)

“La interdisciplinariedad no anula la disciplinariedad o la especificidad, por el contrario, derriba las barreras de las disciplinas”.

Nos permite establecer una interrelación y cooperación entre distintas disciplinas del currículum con objetivos comunes. Y ello requiere una planificación, organización y diseños previos.

Este tipo de estrategia no supone una nueva forma de trabajo en nuestro centro, ya que desde la implantación del proyecto bilingüe ha sido una constante.

La metodología usada es simple: un objetivo final (devolver los valores perdidos al mundo actual) una serie de situaciones que nos van a permitir conseguirlos (retos que superar) y una lluvia de ideas de cada disciplina para poder alcanzar dicho objetivo. Puesta en común y aparece TARVEL, una gamificación AICLE que combina la lengua extranjera (inglés) con áreas no lingüísticas: Geografía e Historia, Matemáticas, Física y Química, Filosofía, Tecnología, Plástica y Educación Física. (retos mostrados en Genially e incluidos en la página WIX)

Los niveles en los que se ha realizado la gamificación han sido 2º de ESO, 3º de ESO, 4º de ESO y 1º de Bachillerato.

No solo hemos utilizado la gamificación para contenidos AICLE, también hemos elaborado actividades que pueden integrarse en el CIL (currículo integrado de las lenguas) donde las tres lenguas que convergen en el centro (español, inglés y francés) han caminado juntas hacia el mismo objetivo. En este caso, creación de cómics con tema de superhéroes o la Exposición en la Biblioteca sobre Stan Lee.

### **9** *Atención a la diversidad*

“Con la gamificación se pretende aumentar la motivación intrínseca del alumnado por aprender, siendo ésta aquella que fija su interés por el estudio o trabajo, demostrando siempre superación y personalidad en la consecución de sus fines, sus aspiraciones y sus metas.” (Gómez Chacón, 2000)

Cada alumno tiene unas habilidades diferentes y trabaja a un ritmo distinto, por eso al elaborar las tareas de la gamificación tenemos en cuenta ciertos aspectos importantes para ser capaces de atender a la diversidad existente en todas las aulas. *(Anexo V)*

**-El alumnado trabaja a su ritmo.** Los retos son expuestos semanalmente para que tengan tiempo de comentar, buscar información y responder en el momento en que consideren que tienen la respuesta adecuada.

- Realizan tareas cooperativas** en grupos heterogéneos para que se enriquezcan unos de otros teniendo cada uno un papel asignado dentro del grupo.
- Hay **tareas alternativas y complementarias** en distintos niveles para ser adaptados a cualquier tipo de alumnado.
- Los **grupos son heterogéneos** para que todos se ayuden y colaboren, teniendo cada uno un papel asignado.
- El alumnado tiene **libertad** para buscar la información que necesita.

### **Elaboración de material AICLE.**

El material AICLE elaborado para el desarrollo de TARVEL está concentrado en los retos que el alumnado debía superar para encontrar las gemas del infinito y poder incrustarlas en el Guantelete.

 **6 cómics** subidos a WIX <https://cariam09.wixsite.com/tarvel/challenges>

**Título:** Trapped in the Past **ANL:** Geografía e Historia **AL:** Inglés **Nivel:** 2º ESO, 4º ESO

**Soporte:** genially

-**Título:** Protect de Environment! **ANL:** Matemáticas y Filosofía **AL:** Inglés **Nivel:** 2º ESO, 3º ESO, 4º ESO 1º Bach **Soporte:** Genially

-**Título:** The final Count. **ANL:** Educación Física **AL:** Inglés **Nivel:** 2º ESO, 3º ESO, 4º ESO, 1º Bach. **Soporte:** Genially

-**Título:** Lethal Alchemy! **ANL:** Física y Química **AL:** Inglés **Nivel:** 2º ESO, 3º ESO, 1º Bach. **Soporte:** Genially

-**Título:** Freedom's Day! **ANL:** Tecnología y Plástica **AL:** Inglés **Nivel:** 2º ESO, 3º ESO, 1º Bach **Soporte:** Genially

 **Trivial** <https://cariam09.wixsite.com/tarvel/trivia>

-**Título:** Tarvel Trivia **ANL:** Historia, Matemáticas, Filosofía, Física y Química, Tecnología, Plástica, Educación Física **AL:** Inglés **Nivel:** 2º ESO, 3º ESO, 4º ESO 1º Bach **Soporte:** Power Point / Kahoot./Tablero



**Escape Room para alumnos** <https://cariam09.wixsite.com/tarvel/escape-room>

**-Título:** Tarvel Escape Room **ANL:** Historia, Matemáticas, Filosofía, Física y Química, Tecnología, Plástica, Educación Física **AL:** Inglés **Nivel:** 2º ESO, 3º ESO, 4º ESO 1º Bach **Soporte:** Digital y físico.



**Escape Room para padres**

**-Título:** Tarvel Escape Room **ANL:** Historia, Matemáticas, Filosofía, Física y Química, Tecnología, Plástica, Educación Física **AL:** Español **Nivel:** adultos **Soporte:** Digital y físico.



### ***Elaboración de Currículo Integrado de las Lenguas.***

Toda la actividad gamificada de TARVEL navega en aguas de integración. Los retos, en forma de cómic, presentan contenidos integrados de varias disciplinas que buscan un mismo objetivo.

Las actividades de atención a la diversidad presentan así mismo formatos de interdisciplinariedad. Y no podía ser menos cuando hablamos de lenguas. Al referirnos al **Currículo Integrado de las Lenguas** admitimos que existe una **competencia global** para la comunicación lingüística y las lenguas son las herramientas que utilizamos para ello. Trabajar y comparar varias lenguas distintas permite al alumnado asumir unas estructuras básicas en las que se basa esa interrelación humana que nos permite entendernos.

En TARVEL, han participado las tres lenguas que se enseñan en el centro: español, inglés y francés. Y lo han hecho en las siguientes actividades. *(Anexo V) (Anexo IV)*



**-“Concurso de cómics”.** **Lenguas implicadas:** Español, Inglés y Francés. **Nivel:** de 1º de ESO a 2º Bach. **Tipología:** Cómic (usando la aplicación PIXTON o dibujándolo, dependiendo de la capacidad del alumnado.) <https://cariam09.wixsite.com/tarvel/comics>



**- “Stan Lee, Marvel creator”** **Lenguas implicadas:** Español, Inglés y Francés. **Nivel:** de 1º de ESO a 2º Bach. **Tipología:** Biografía. (Murales con líneas del tiempo para

contar la vida de Stan Lee y expuestos en la Biblioteca del Centro y fichas para rellenar y completar la información) <https://cariam09.wixsite.com/tarvel/stan-lee>

Ambas actividades forman parte ya del Proyecto Lingüístico de centro que actualmente se encuentra en proceso de creación.



### **Elaboración de material AICLE para la atención a la diversidad.**

En el epígrafe 3.7 ya hemos hecho referencia a la importancia de atender a la diversidad en el aula. Dado que todas las tareas se han desarrollado de manera colaborativa en el aula y fuera de ella, todos los alumnos han podido crecer utilizando sus habilidades, distintas en cada uno de ellos y ahí está la principal riqueza de la diversidad: todos nos complementamos y entre todos somos capaces de conseguir nuestros objetivos.

Aún así, con aquellos alumnos que han necesitado una adaptación especial destacamos ,entre otras, las siguientes actividades: *(Anexo V) (Anexo II)*



#### **-"Crea tu insignia"** <https://cariam09.wixsite.com/tarvel/badges>

**Niveles:** Todo el alumnado/Aula Específica y de Apoyo a la Integración. **Áreas:** Plástica y Ciencias. **Idioma:** Inglés y Español. **Contenido:** Se crearon tutoriales para enseñar al alumnado a realizar sus insignias que le hacían identificarse y formar parte de un equipo: AIRE, TIERRA, AGUA Y FUEGO. Aprendieron los cuatro elementos y cómo nombrarlos en inglés y en castellano. Los propios estudiantes fueron al Aula Específica para enseñar al alumnado de apoyo a la integración y con necesidades educativas especiales cómo hacer esas insignias, dibujarlas y escribir el nombre de su equipo.



#### **-"Elige tu superhéroe"** <https://cariam09.wixsite.com/tarvel/choose-your-superhero>

**Niveles:** Aula Específica y de Apoyo a la Integración. **Áreas:** Plástica y lengua española. **Idioma:** Español, Francés e Inglés **Contenido:** El alumnado del Aula Específica y de Apoyo a la Integración se confeccionaron sus disfraces de sus superhéroes favoritos para

así integrarse en la actividad gamificada de TARVEL y debatieron sobre los valores que cada uno defendía así como de personas reales y cercanas que se comportan como auténticos superhéroes y que tienen el poder de enriquecernos. Terminaron la actividad con el diseño de un decorado en el Aula y una foto en grupo.

### **k** *Implicación de los diferentes agentes de la comunidad educativa.*

La puesta en marcha de TARVEL ha sido posible gracias a la implicación de toda la comunidad educativa. Podemos estar satisfechos de la colaboración de:

**Equipo Directivo**, por apoyo y ánimo incondicional formando parte del grupo de profesores participantes y asumiendo roles específicos.

**Profesorado participante:** **Carolina Amusco Pérez**(Inglés), **José M<sup>a</sup> Jiménez Cruz** (Sociales), **Rosana Balastegui Galván**(Plástica), **Almudena Bengoechea Carazo** (Tecnología), **Laura Baca Carpio** (Física/Química), **Patricia Guerrero Cantudo** (Matemáticas) **Conchi Murillo Vera** (Inglés), **Marta Jaén Pacheco** (Inglés), **Chelo García García** (Inglés) **Tania Arjona Gámiz** (Inglés) **Paco Cano Colera** (Filosofía) **Beatriz Rosas Aparicio** (E.F.) **Luis Martínez Fernández** (Matemáticas), **Ginés Nicolás Salinas**(Inglés), **Elena Tavera** (Inglés), **Almudena Moya Capitán** (E.F.), **Antonio Carbajo Cuadrado** (E.F.). Por su entusiasmo y motivación en querer aprender y poner en práctica formas distintas de transmitir conocimiento.

**Auxiliares de conversación del Proyecto Bilingüe:** que se ofrecieron desde el principio para hacer listening para los retos y para presentar y llevar a cabo el Trivial de Tarvel.

**Inspección educativa**, por su apoyo a la iniciativa.

**Padres y madres**, por animarse a participar en la actividad viniendo por la tarde a realizar el ESCAPE ROOM y por alentar a sus hijos a seguir adelante.

**PAS**, por su ayuda para preparar los decorados y la ambientación.

**Personal de mantenimiento**, por su inestimable ayuda en la preparación de los escenarios y de los “aparatos electrónicos” a utilizar.

**Alumnado** de los niveles de 2º ESO, 3º ESO, 4º ESO Y 1º BACHILLERATO. 10 grupos, que han sido los verdaderos protagonistas, por la ilusión que mostraron desde el principio y por preguntar qué vamos a hacer el próximo curso.

**CEP**, por su apoyo y préstamo de las tablets para el escape.

**Carlos Pacheco**: por su especial colaboración desinteresada que añadió un broche de oro a la actividad.

Sin toda esta implicación, el desarrollo de esta gamificación no habría sido posible.

Los retos, elaborados por el profesorado, se han llevado a cabo tanto en horario escolar como extraescolar y han conectado con otras actividades dentro del Departamento de Actividades Extraescolares, como el Día del Libro, con el Programa de Bibliotecas Escolares, a través de la Exposición Homenaje a Stan Lee en la propia Biblioteca y con el Aula Específica y de Integración al compartir actividades con su alumnado.

### ***Difusión de la buena práctica.***

La difusión se ha hecho a través de comunicados a la **prensa** y subiendo las noticias a las redes sociales como **Facebook, Instagram, Twitter**, grupos de **Telegram**...

También en el **blog de Bilingüismo** del centro hay un apartado para TARVEL y en los blogs del profesorado implicado.

Se creó un hashtag “IamTarvel” para que los alumnos lo usaran en las redes sociales. *(Anexo VII)*

### ***Apertura a otros entornos bilingües.***

Durante la actividad que desarrollamos en la Biblioteca, invitamos a los colegios adscritos a nuestro centro a que nos visitaran y realizaran las actividades que allí había. Todos los colegios: CEIP Isabel la Católica, CEIP Huerta Fava, CEIP Gibraltar, CEIP Andalucía y

CEIP Santa Ana pasaron por nuestra Exposición, realizaron las actividades y terminaron con fotografías de grupos frente a nuestro panel de Superhéroes en el Tolosa.

### **n** *Sostenibilidad de la práctica propuesta y posibilidades de adaptación.*

Para la puesta en marcha de TARVEL, hemos realizado un esfuerzo de ambientación elevado y una dedicación intensa. El profesorado responsable de las materias que han participado ha sido el responsable de diseñar y construir maquetas, pruebas para el escape room, retos... y de recrear los personajes necesarios para darle vida a TARVEL. Pero tras el éxito de la actividad, todo merece la pena.

TARVEL es una actividad que puede utilizarse en cualquier centro educativo, es atemporal y no se define en una moda. Se impulsa el aprendizaje basado en la actividad que los alumnos han llevado a cabo trabajando de manera colaborativa y es un **modelo a seguir para aquellos centros que quieran innovar** y trabajar de forma distinta. La utilización de la **lengua extranjera** como vehículo en el que se han apoyado los contenidos de las áreas no lingüísticas es fundamental para inculcar la importancia de la comunicación en una lengua extranjera y el tema de las herramientas digitales es un éxito asegurado para un alumnado adolescente que ha nacido en un mundo tecnológico para el que necesitan conocimientos de un idioma que les resulta más familiar cuando en el aula se utiliza asociado al juego.

### **ñ** *Actividades complementarias y extraescolares.*

Como actividades complementarias y extraescolares podríamos señalar las siguientes:

*(Anexo VIII)*

- Convivencia con las familias nativas y el alumnado de otros centros europeos desarrollada durante el viaje de Inmersión Lingüística en Canterbury.
- Jornada de Convivencia entre el profesorado y el alumnado tras terminar la actividad para la realización del Cómic Final, añadido a la página WIX.

- Participación de las familias en el Escape Room que se realizó con el alumnado adaptado a ellos. <https://cariam09.wixsite.com/tarvel/escape-room>

### **O** *Proyectos de intercambio con alumnado extranjero.*

Dentro del plan bilingüe al que nuestro centro pertenece, en mayo del 2019 los alumnos de 3º ESO participaron en un programa de inmersión lingüística en Canterbury (Reino Unido). Dicho alumnado asistió a clases en la prestigiosa academia Stafford House completando la jornada con actividades y visitas a la misma ciudad y alrededores. El alojamiento era con familias de la localidad, lo que les permitió tener un contacto directo con el entorno, las costumbres y la lengua inglesa, facilitando así la inmersión y favoreciendo las relaciones entre las competencias lingüísticas de ambas lenguas (la L1 y la L2). No cabe duda de que es una de las mejores vías de proporcionarles las condiciones más óptimas para el proceso enseñanza- aprendizaje de una lengua extranjera.

En dicha estancia, nuestro alumnado compartió clases, actividades y vivencias con discentes de Italia y Liechtenstein. En varias de esas jornadas, se explicaron y desarrollaron algunas de las actividades que forman parte de la gamificación TARVEL como el Trivial, juego de mesa, etc...

También hemos trabajado la gamificación con un centro de Italia: **IISS “OBICI” de Oderzo** (TV) Italia. Con la profesora Milena Miotti, que realizó un Erasmus con nuestro centro, hemos llevado a cabo varios proyectos Etwinning y esta vez, realizaron parte de los retos de TARVEL en sus aulas.

### **r** *Plan de Lectura y Biblioteca.*

Dentro del plan de Lectura y Biblioteca, se llevaron a cabo varias actividades relacionadas con el proyecto de gamificación TARVEL. (*Anexo IV*)

 Para animar a la lectura al alumnado que en algún momento visita la Biblioteca, se hacen **pequeñas exposiciones** con ejemplares y volúmenes dedicados a una

temática particular. En este caso, se seleccionaron cómics de manga, manuales de cómo dibujar cómics, y por supuesto ejemplares del universo Marvel.

▲ Con la colaboración de todos los participantes del proyecto TARVEL, se llevó a cabo una **Exposición/homenaje a Stan Lee**, creador del mundo Marvel. En las asignaturas de Tecnología y Plástica dieron vida a dos personajes de Marvel (uno femenino y otro masculino) para que sirvieran de zona de **“photocall”**. La decoración consistió en: cartelería, objetos, (muñecos, objetos de coleccionista, volúmenes de cómic aportados por el profesorado y el alumnado), vídeos y tráiler del mundo MARVEL/TARVEL, **juegos digitales** creados para la ocasión a los que el alumnado podía acceder a través de los ordenadores de la Sala de la Biblioteca y **paneles** explicativos con fichas de actividades para completar.

Esta actividad se abrió no solo al alumnado que participaba en la gamificación, sino que se “invitó” a todo el profesorado a que trajera a sus cursos a visitar la exposición y trabajar los paneles que ofrecían información y actividades, en inglés, español y en francés.

▲ Para culminar esta actividad, realizamos un **Concurso de cómics** en cualquiera de los tres idiomas, en formato digital o en papel y recibimos el 23 de abril, **Día del Libro**, la visita del famoso historietista y dibujante de cómics de San Roque (Cádiz) **Carlos Pacheco**, que visitó la exposición, su propio rincón dentro de la misma, y que, amablemente, hizo entrega de los premios del **concurso**. Acto seguido, ofreció una interesantísima **charla en el Salón de Actos** sobre su trabajo, la evolución del mismo y sus proyectos recientes.

**Fecha:** 15 de enero hasta final de curso. **Profesorado implicado:** Todo el profesorado implicado en la proyecto gamificación de TARVEL. **Incidencia sobre la enseñanza bilingüe:** Todos los paneles, cartelería y actividades estaban redactados en inglés y español y algunos en francés. El profesorado que llevaba a sus cursos a la exposición, daba sus explicaciones en inglés, de manera que, con el apoyo visual de los carteles,

dibujos y pósters, el alumnado se sumergiera en el universo del mundo del cómic, Marvel y su creador, Stan Lee.

### **S** *Temas transversales.*

La temática principal del proyecto de esta gamificación es la pérdida de **valores** en la sociedad, mostrando al alumnado la importancia de mantenerlos e incrementarlos.

◆ Por ello, en cada una de las pruebas prevalece el **respeto y la igualdad a los compañeros**, dando el mismo valor a todas las opiniones y rechazando cualquier tipo de violencia de género. Muestra de todo es:

- La **imparcialidad** a la hora de formar los equipos bajo la no diferenciación de género o clase.
- **Trabajo colaborativo.** Todos los integrantes de cada nivel tomaban las decisiones bajo consenso y escuchando a cada uno de los miembros.
- Elección de un **portavoz** en cada una de las actividades y/o la resolución de alguna duda que se planteara.
- El profesorado implicado ha trabajado como un agrupación coral, desarrollando al igual que el alumnado la competencia de trabajo en equipo e igualdad de género.

Como resultado, los discentes entienden y reconocen que no gana el primero ni el equipo que resuelva las pruebas antes si no que ganan todos.

◆ Destacar también la sensibilización hacia el gran problema **medioambiental** que nos afecta. Por ello, debemos ser conscientes, sensibilizarnos y tomar medidas al respecto. En nuestro caso, ha quedado más que evidente dicha concienciación del equilibrio obligatorio que debe existir con el medio ambiente llevando a cabo las siguientes acciones:

- **Reducción al mínimo del uso del papel, plásticos y otras sustancias nocivas para el medio ambiente.** Se han empleado diversas herramientas TIC, redes sociales, aplicaciones, etc. tanto para el planteamiento como la resolución de los

- retos, así como la comunicación entre los miembros de cada equipo y el profesorado participante.
- **Realización de nuestro propio material tangible**, usando componentes respetuosos con el medio ambiente, siendo estos, a la vez, **reciclables** y **reutilizables**.

En secundaria y bachillerato funciona utilizar el juego en el aula para la enseñanza de la lengua extranjera con contenidos de materias no lingüísticas. Sólo hay que encontrar la narrativa que atrape al estudiante y utilizar los recursos a nuestra mano para facilitar el proceso.

Y en el tema de los superhéroes... ¿Quién no se ha encontrado alguna vez con un superhéroe en su vida? o ¿quién no ha descubierto un poder en su interior? Si de verdad somos capaces de encontrarlo y usarlo bien, podremos ser nuestros propios héroes.

De cara al futuro, está claro que con lo que hemos aprendido ya no nos conformamos con lo que hacíamos antes. Una vez pruebas algo distinto en el aula y funciona, tienes que seguir investigando y ampliando conocimiento para encontrar la mejor manera de llegar al alumnado.

Éste será también nuestro modelo para el próximo curso.

Porque ser héroe significa luchar por lo que uno cree. Y nosotros creemos en la educación.





**Anexo I: Presentación de la actividad.**



Anexo II: Material elaborado.



Anexo III: Retos



Anexo IV: Actividades Biblioteca.



VISITA CARLOS PACHECO

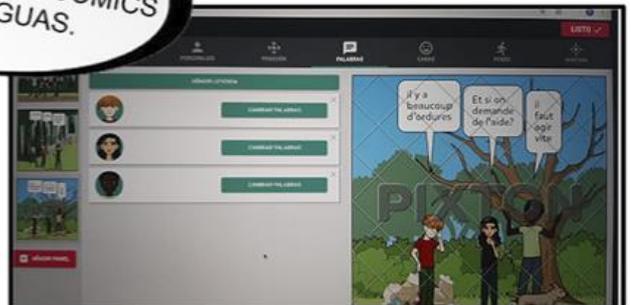
RETOS DE LA BIBLIOTECA



EXPOSICIÓN DE LA BIBLIOTECA

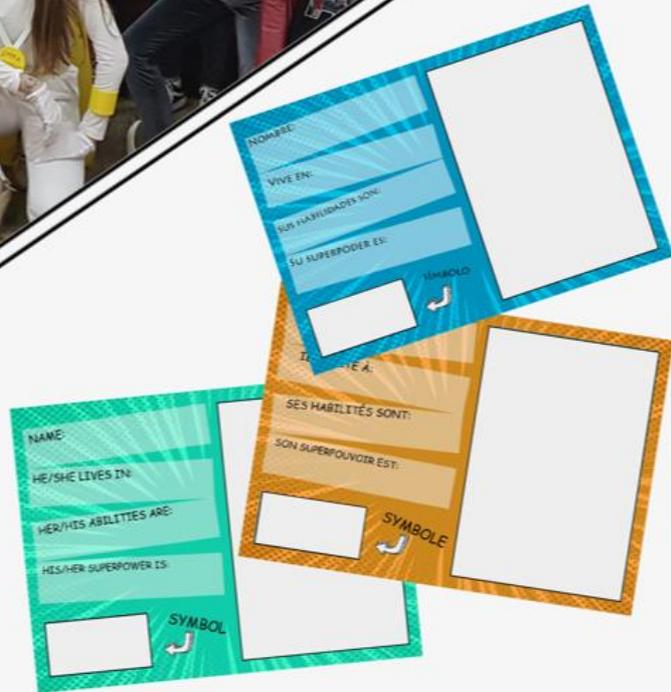


ELABORACIÓN DE CÓMICS EN 3 LENGUAS.





Anexo V: Atención a la diversidad.



Anexo VI: Seguimiento de la Actividad.

**TARVEL4ESO1BAC** 4 Students 1 Parent

Classroom Portfolios Class Story Messages Student login Invite parents

Undo last Add note Students Groups

Whole Class AIR EARTH FIRE WATER

**Challenge 4** FIRE ESO

KKYESIUCFZTKSQ  
HANGGLIDINGFSQ  
OOWYSPPEHLWXOY  
QBD CONRIGNERTY  
RZALOWHADRKUQR  
MSARNLIASVKJAE  
YTFLEXIBILITOH  
TYGFLHWKBUEYIC  
SGHRBIZEQPDUNR  
EXXAMECNARUDNEA  
ZURVTOSTMQPNAT  
QHXWCIKSSUVOQAS  
WINRMKMRIKPQEJW  
ECAOHFENCINGXET  
DCTVALWWUWATRL

**Agents of Tarvel** IES TOLOGA

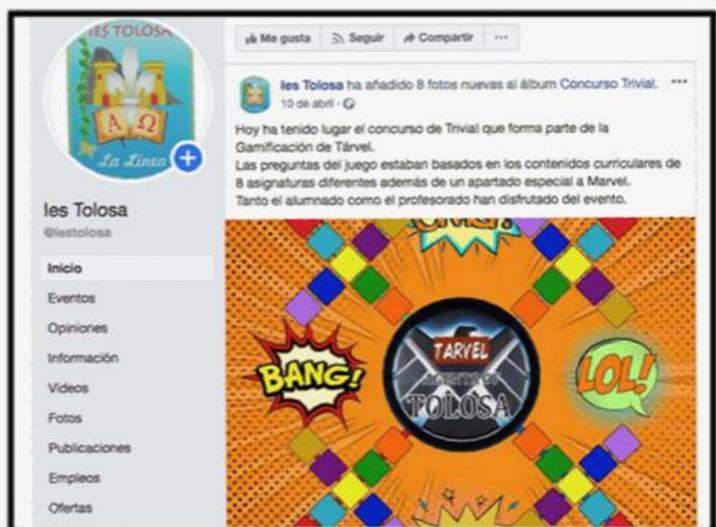
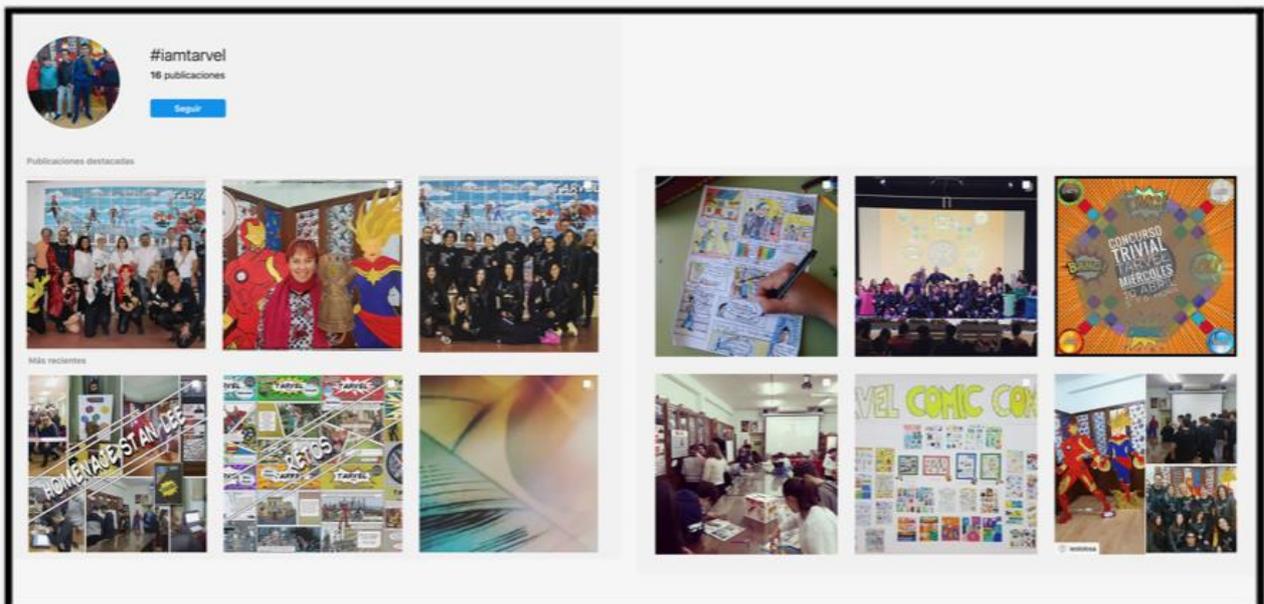
	AIR	EARTH	FIRE	WATER
<b>SOUL GEM</b>	7	9	10	4
<b>TIME GEM</b>	5	10	9	6
<b>WIND GEM</b>	9	7	9	6
<b>POWER GEM</b>	7	7	8	7
<b>REALTY GEM</b>	6	9	9	6
<b>SPACE GEM</b>	4	9	9	8
<b>POINTS</b>	38	51	54	37

**SUPERHEROES**

Express brevemente tu experiencia y tu opinión sobre TARVEL 2018-19.

¿Qué te ha gustado o no de TARVEL?

Anexo VII: Difusión



Anexo VIII: Actividades complementarias y extraescolares.

