XI Debate League
by Tangram Learning Systems 2027

Objetivos del concurso

1) Promover el aprendizaje del inglés a través del **desarrollo de la competencia comunicativa y argumentativa** vinculadas a la capacidad de exponer ideas, opiniones, sentimientos, convicciones y experiencias de una manera coherente y con fundamento, gracias al uso de diversas y variadas formas de expresión.
2) Favorecer el **aprendizaje colaborativo,** pues se trata de un proceso en el que son necesarias las opiniones de todos los participantes, ya sean a favor o en contra, para seguir la dinámica establecida en la actividad.
3) Desarrollar el **pensamiento analítico, crítico y creativo** en los alumnos, despertando su curiosidad, haciendo que se planteen nuevas preguntas y provocando que generen nuevos planteamientos.
4) Transmitir valores como el respeto mutuo, la **escucha activa, la empatía y la deportividad** en la competición.

Destinatarios y participantes

Todos los alumnos de colegios Tangram Learning Systems que estén cursando el programa ***Speed Up/Aluzo*** de aprendizaje de inglés.

Cada colegio podrá participar con un equipo formado, como mínimo, por cuatro alumnos, y podrá formar hasta a 2 suplentes. Al celebrarse la Liga de Debate *online*, cobra especial relevancia que todos los equipos preparen a dos alumnos suplentes que puedan sustituir a cualquiera de los integrantes.

Los 4 participantes tendrán los siguientes roles:

- **Estudiante 1:** Introducir el tema. Planteamiento inicial (A-A favor o B-En contra, según sorteo)
- **Estudiante 2:** Defender la postura aportando un primer argumento y contra argumentar o replicar el planteamiento del equipo rival.
- **Estudiante 3:** Fortalecer la postura y argumentar la postura y contra argumentar o replicar el planteamiento del equipo rival.
- **Estudiante 4:** Compartir las conclusiones. Cierre de la argumentación y resumen (A o B)

La participación a lo largo de la Liga de estos 4 estudiantes puede alternarse con la participación de los suplentes. Sin embargo, para la celebración de Cuartos, Semifinales y Final deberán mantenerse los mismos 4 estudiantes.

- **Suplentes 1 y 2:** Sustituir a cualquiera de los integrantes del equipo en caso de incompatibilidad horaria, indisposición, etc.



Cada colegio puede elegir si el equipo compuesto pertenece al mismo curso o si es creado con alumnos de diferentes edades y cursos. Asimismo, cada integrante puede permanecer en el orden de participación designado durante todas las fases del concurso o ir cambiando en función del tema dado.

Fases y detalles del concurso

Cada colegio escogerá al equipo que los representará en el *Debate League* (cuatro alumnos más dos suplentes) siguiendo los criterios que el propio colegio considere pertinentes (selección directa, voluntarios, debates internos, etc.).

Para que el centro participe, el profesor deberá **inscribir al equipo en https://tangram-learningsystems.com/debate-league/ desde la publicación de estas Bases hasta el viernes 18 de diciembre de 2026.**

Los docentes[1] responsables de cada colegio serán los encargados de:

a) Recibir el **Debate Kit**, con los materiales descargables necesarios (bases, temas, normas de participación, organizadores gráficos…). Una vez inscritos, se os hará llegar.
b) Recibir el tema asignado a partir del cual el equipo deberá preparar el organizador gráfico. Ver Anexo 3.
c) Enviar al personal de Tangram Learning Systems el **organizador gráfico** preparado por el equipo participante (teniendo en cuenta que puede tocarles A-A favor o B-En contra).
d) Recibir el enlace del encuentro virtual, siempre moderado por algún representante de Tangram Learning Systems y compartirlo con los alumnos participantes.
e) Estar presente, junto al juez o jueces y los participantes, en la videollamada.

Debate League 2027 se llevará a cabo en formato online, a través de la plataforma Zoom. Será una competición con:

1) Fase de entrenamiento, con carácter totalmente formativo, en donde los jueces ofrecerán *feedback* a los equipos. **Del 11 al 22 de enero del 2027**.

2) Fase de clasificación en la que todos los inscritos debatirán entre ellos para alcanzar la puntuación más alta y poder, así, clasificarse para la final. El sorteo que se realizará el 21 de enero del 2027 y las sesiones de debate serán en las fechas indicadas a continuación:

[1] Si el docente no ha participado antes en el Debate League debe reservar la *Web Class* inicial, donde se describirán las fases, características y demás detalles de la Liga. La realización de la *Web Class* es obligatoria.

Semana 1 / Del 25 al 29 de enero 2027
Semana 2 / Del 15 al 19 de febrero 2027
Semana 3 / Del 8 al 12 de marzo 2027
Semana 4 / Del 12 al 16 de abril 2027

3) Fase Final, donde los **ocho mejores equipos** clasificados competirán entre ellos para proclamarse ganador. El 29 de abril de 2027 se realizará el sorteo y el 29 de mayo de 2027, la Grand Final.

1) Fase de entrenamiento (Training)

Tras la inscripción, todos los equipos tendrán la opción de formarse y tener acompañamiento y retroalimentación sobre cómo se desenvuelven los integrantes en el debate. El objetivo de esta fase es tener la posibilidad de practicar la dinámica del debate con los equipos participantes de otros colegios.

Del **11 al 22 de enero del 2027**, ofrecemos los miércoles y jueves, para poder organizar a los equipos y encontrarse virtualmente con otros y debatir. Cada equipo obtendrá un *feedback* inmediato sobre sus fortalezas y aspectos a mejorar.

Aunque la Fase de Entrenamiento es totalmente voluntaria, resulta especialmente importante que al realizar la inscripción se detalle qué día y a qué hora podrían realizar el entrenamiento.

2) Fase de clasificación (Debate League)

Todos los equipos representantes de los colegios competirán con otros equipos en función del número de colegios participantes y del sorteo que se realizará el 21 de enero del 2027 y que emitiremos en vivo desde las redes sociales de Tangram Learning Systems. Ese día se darán a conocer los temas sobre los que se debatirá durante la Liga. El **organizador gráfico deberá ser enviado por e-mail dos días antes del debate de clasificación** o cargado en la carpeta de Google Drive del Debate League Kit (la dirección de e-mail o en enlace al Drive la facilitará la organización más adelante). El nombre del documento debe incluir el nombre del colegio. El sorteo obedecerá al siguiente esquema, ofreciendo diversas variantes en función del número de participantes que haya inscritos. A saber:



El sistema de competición se comunicará una vez se confirme el número de colegios participantes. El objetivo de la fase de clasificación es **elegir a los 8 equipos que competirán en los cuartos de la Fase Final**[2].

En cada debate, los equipos obtendrán una puntuación y, en cada uno de ellos, se declarará un ganador. Seis de los ocho equipos que pasarán a Cuartos de Final serán los que tengan mayor número de debates ganados. Los dos restantes serán aquellos que hayan obtenido una mayor puntuación con independencia del número de debates ganados. A lo largo de 4 semanas, iniciando a finales de enero, cada equipo obtendrá una puntuación máxima de 40 puntos por juez en cada debate (+- 16 puntos por *penalties* o *boosters*). En el Anexo 1 adjuntamos la rúbrica y en el apartado Características de un debate, la descripción de los *penalties* y *boosters*.

La Fase de Clasificación se llevará a cabo dos días a la semana, de tal forma que la participación de cada colegio será quincenal. Podemos anticipar la planificación de los días aunque los detalles organizativos finales dependen del número final de colegios participantes.

Semana 1 / Del 25 al 29 de enero 2027
Semana 2 / Del 15 al 19 de febrero 2027
Semana 3 / Del 8 al 12 de marzo 2027
Semana 4 / Del 12 al 16 de abril 2027

A pesar de consultar a los equipos las preferencias de día y hora, es muy probable que la elección de cada colegio no coincida. Es por eso que pedimos flexibilidad a los coordinadores y una planificación de los encuentros.
Si un equipo no aparece o no avisa de la cancelación del encuentro con una causa justificada, automáticamente se proclamará ganador al equipo asistente. Aún así, el encuentro debe organizarse otro día para no perder esos puntos.

3) Fase Final

El 29 de abril de 2027 se realizará el sorteo que defina el cruce de competidores en los Cuartos de Final. Los 4 equipos ganadores seguirán debatiendo en la Semifinal y, por último, los dos equipos ganadores vivirán la Gran Final.
Tanto los Cuartos, las Semifinales y la Final se llevarán a cabo el día 29 de mayo de 2027. La gran Final será emitida en directo desde el canal de Youtube de Tangram Learning Systems para que familiares, amigos y otros participantes puedan apoyar a su equipo siguiendo la transmisión en vivo:

[2] En principio serán 8 equipos los que participarán en los Cuartos de Final. Aún así, la organización se reserva el derecho de ampliar o reducir los participantes en caso de empate o alguna otra causa de fuerza mayor.



https://www.youtube.com/@TangramLearningSystems-new

Las tres fases de Debate League pueden ser seguidas desde la página web de Tangram Learning Systems y se publicará la tabla de clasificación, los organizadores gráficos sugeridos para preparar cada debate y la puntuación de todos los equipos para que pueda ser consultado el estado del equipo en cualquier momento.

Nota.- Será obligatorio para participar en la Liga de Debate que por parte del padre/madre/tutor de cada participante se rellene el siguiente formulario de consentimiento para la grabación y difusión de las imágenes y voz de su hijo/a, de conformidad con lo establecido en el Reglamento General de Protección de Datos (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016 y la Ley Orgánica 3/2018 de 5 de diciembre de Protección de Datos Personales y de garantía de los derechos digitales.

No olvidéis cumplimentarlo antes del **18 de diciembre de 2026**.

Características de un debate

Elección del tema y postura

En la etapa de clasificación los equipos recibirán el nombre del tema asignado el día del sorteo (21 de enero del 2027). Al inicio de la videollamada, se dejará en manos del azar la asignación de A-A favor o B-En contra del tema (la lista de tema se detalla en el Anexo 2). El debate siempre será iniciado por el equipo con A-A favor. Únicamente en la fase de clasificación deberán entregar el organizador gráfico trabajado con dos días de antelación.

En la etapa de entrenamiento y en la Fase Final los equipos recibirán el nombre del tema asignado y la asignación de A-A favor o B-En contra del tema momentos antes del inicio del debate y tendrán 10 minutos para preparar los argumentos y crear el organizador gráfico.
Durante toda la Liga el debate siempre será iniciado por el equipo con A-A favor.

IMPORTANTE: solo se publicarán los temas o subtemas elegidos, sin dar a conocer las preguntas exactas de cada debate. El objetivo es potenciar la expresión oral natural, fluida y emocional alejando a los participantes de la lectura oral.

Preparación de un debate

En la etapa de entrenamiento y clasificación todos los debates iniciarán con la confirmación de la recepción del organizador gráfico enviado por el docente responsable anteriormente. La no entrega del mismo afectará directamente en el indicador de la rúbrica que hace referencia al mismo asignándole cero puntos (Anexo 1).

En la Fase Final los equipos dispondrán de 10 minutos para la preparación del tema que les haya tocado y, para ello, deberán disponer de algunos dispositivos y conexión a Internet. En ese tiempo, deberán crear y entregar, obligatoriamente, en el chat de la videollamada el organizador gráfico preparado. En el Anexo 3 se presentan ejemplos de organizadores gráficos.
La preparación de los temas se llevará a cabo en salas independientes.

Desarrollo de un debate

Las intervenciones tendrán un tiempo limitado al que deben ajustarse:

- Introducción: hasta 3 minutos
- Argumento I y contraargumento: hasta 2 minutos
- Argumento II y contraargumento: hasta 2 minutos
- Conclusión: hasta 3 minutos

Cada miembro del equipo debe participar activamente en el debate, asumiendo una de las cuatro intervenciones anteriormente mencionadas. Los suplentes deberán estar preparados para asumir cualquiera de las intervenciones. Si hubiera algún fallo de conexión, micrófono o cámara, estos sustitutos ocuparían el lugar del participante en cuestión.

Cada equipo podrá llevar para la competición los recursos y materiales que considere oportunos (dispositivos móviles, libros de consulta, etc.). Solo podrán ser utilizados por los cuatro miembros del equipo y **únicamente durante el tiempo de preparación**.

Cuando los alumnos estén argumentando en el ejercicio del debate podrán tener en sus manos los organizadores gráficos completados en la preparación como apoyo para poder además anotar los argumentos principales del equipo contrario.

El organizador gráfico previamente preparado por los equipos será el único material permitido en las manos de los participantes en todas las fases de la Liga de Debate.

Tras el debate, el jurado se reunirá en privado para sumar la puntuación de la rúbrica y asignar *penalties* o *boosters*.

Valoración de un debate

Cada juez, en todas las fases de la Liga de Debate, podrá asignar un máximo de 40 puntos en cada encuentro, con la posibilidad de otorgar +- 4 puntos por integrante en función del desempeño individual de cada uno. El juez o jueces serán los responsables de:

1. Dirigir el debate.
2. Evaluar el ejercicio de debate realizado por ambos equipos y, en base a la rúbrica incluida en estas bases, calificar y decidir el vencedor (Anexo 1).
3. Velar por la adecuada organización y en su caso aplicar las penalizaciones que correspondan.
4. Adjudicar *Penalties* o *Boosters* a cada uno de los integrantes del equipo.

¿Qué es un Penalty? ¿Y un Booster?

Cada juez o jueza podrá, libremente, asignar un *penalty* o un *booster* a cada uno de los miembros de un equipo de debate.

- Un *penalty* restará 4 puntos a la puntuación final del equipo.
+ Un *booster* sumará 4 puntos a la puntuación final del equipo.

Todos los *penalties* y *boosters* adjudicados serán notificados en la valoración final de los jueces, una vez compartida la puntuación final de cada equipo.

Un ejemplo de *penalty* es que la participación de un miembro del equipo sea "leer en voz alta"; un *booster* puede otorgarse como reconocimiento al participante que logre transmitir emoción.

Reglas de participación

1. No se permite la grabación de vídeo ni audio por parte de ningún dispositivo ajeno a la organización.
2. Se deberán aceptar los permisos (por parte de los tutores legales o padre/madre) de imagen y publicación en las redes sociales de la organización.
3. El docente representante deberá realizar la *Web Class* de formación para describir y explicar el nuevo formato del Debate League.
4. Los miembros de los equipos deberán participar en las diferentes fases de la competición a través de una llamada de Zoom con Número de intervención (1, 2 3 o 4) y nombre del colegio (p.e. 01-Colegio).
5. Los micrófonos serán activados solo para participar en el orden de intervención. Se mantendrán en silencio el resto del tiempo.
6. Durante toda la competición, el participante deberá mirar a la cámara, manteniendo sus manos visibles.
7. El participante mantendrá un brazo de distancia entre su cuerpo y el dispositivo.
8. Familiares o audiencia no podrán ayudar a los estudiantes visual ni auditivamente.
9. Si los jueces notan que el participante recibe ayuda, quedará descalificado.
10. Si los jueces notan que la mirada del participante no se mantiene en el objetivo de la cámara durante su participación, o su mirada se dirige hacia algún punto que no sean sus propias anotaciones, se dará una advertencia. Si volviera a suceder, el equipo perderá el debate.
11. El concurso se desarrollará puntualmente, por lo que no se esperará a ningún equipo o miembro del equipo participante.

Penalizaciones

Avisos: advertencia oral que se dará por:

- Excederse en el tiempo establecido
- Interrumpir al equipo contrario durante su argumentación de manera imprudente o que impida la exposición de las ideas de la otra parte
- Desviar la atención del participante mientras participa activamente del debate

Faltas: Una falta supondrá que el equipo sea eliminado del concurso:

- Acumular TRES avisos



- Enunciar una cita o dato falso
- No ajustarse de manera excesiva al tiempo establecido
- Utilizar palabras inconvenientes durante el concurso
- Mostrar una actitud de ofensa, menosprecio o comportamiento inadecuado

Premios

🎙 **Primer puesto**: premio para cada miembro del equipo (4 en total + los 2 suplentes)
🎙 **Segundo puesto:** premio para cada miembro del equipo (4 en total + los 2 suplentes)
🎙 **Diploma de participación y obsequio** a todos los participantes en la Fase Final de Tangram Learning Systems



Anexo 1. Criterios de puntuación

Las intervenciones de cada equipo serán valoradas de acuerdo a estos criterios:

	FAIR 1	GOOD 2	EXCELLENT 3	OUTSTANDING 4
PART 1: Introduction	The judges witness one of the items.	The judges witness two of the items.	The judges witness three of the items.	(1) General introduction to the topic. (1) Introduces their standpoint, their team and their general position. (1) Grabs the judges/opposition's attention. (1) Use of debate techniques (E.g. rhetorical questions; not revealing too much info, etc.).
PART 2: Argumentation Rebuttal 1	The judges witness one of the items.	The judges witness two of the items.	The judges witness three of the items.	(1) New relevant arguments to the topic, supported by data mentioning the source. (1) Strong reference to opposition's rebuttal or intro when counterarguing. (1) Follows a structure (Ex: "Point, Evidence, Explanation, PEE). (1) Developed, in-depth arguments.
PART 3: Argumentation Rebuttal 2	The judges witness one of the items.	The judges witness two of the items.	The judges witness three of the items.	(1) New relevant arguments to the topic, supported by data mentioning the source. (1) Strong reference to opposition's rebuttal when counterarguing. (1) Follows a structure (Ex: "Point, Evidence, Explanation, PEE). (1) Developed, in-depth arguments.
PART 4: Conclusion	The judges witness one of the items.	The judges witness two of the items.	The judges witness three of the items.	(2) A recollection of own arguments. (1) Summarises opposition's arguments. (1) Powerful and persuasive concluding remarks.
Body Language and Intonation	The judges witness one of the items.	The judges witness two of the items.	The judges witness three of the items.	(1) Powerfully engaging. (1) Body language connected to speech. (1) Natural intonation with no influence of mother tongue. (1) Complex and persuasive intonation techniques.
Pronunciation	The judges witness one of the items.	The judges witness two of the items.	The judges witness three of the items.	(2) Occasional mistakes in difficult words. (2) Little or no influence of native language.
Vocabulary & Grammar	The judges witness one of the items.	The judges witness two of the items.	The judges witness three of the items.	(1) Thorough use of precise vocabulary. (1) Correct complex grammar structures. (1) Voc. and Gram applied naturally. (1) Idiomatic expressions.
Knowledge of Content	The judges witness one of the items.	The judges witness two of the items.	The judges witness three of the items.	(1) Deep analysis. (1) Understanding. (1) Related to the stance (pro/con) of the topic. (1) Ascending/descending order of speech.
Use of reason, examples and facts to support arguments	The judges witness one of the items.	The judges witness two of the items.	The judges witness three of the items.	(1) Many arguments. (1) Strong and persuasive. (1) Supported by reasons based on examples, facts. (1) and evidence.
Order of Ideas and Use of Graphic Organizer	The judges witness one of the items.	The judges witness two of the items.	The judges witness three of the items.	(1) Broad scope of information. (1) Deep critical analysis of the topic. (1) Wide range of sources. (1) Effective development of arguments.
	The cleanliness and legibility of the text is taken for granted to access the jury's assessment.			

Cada juez evalúa a cada equipo de manera independiente con un máximo de 40 puntos por juez más la posibilidad de asignar +/- 4 puntos a cada integrante en función de si considera que hay *penalty* o *booster*.

Anexo 2. Debate League Topics 2027

Los temas seleccionados reflejan debates actuales tanto en Europa como en el mundo (crisis energética, cambio climático, derechos humanos, redes sociales, etc.), con el objetivo de conectar a los estudiantes con su realidad.

Politics and Justice

1. Polarisation and Extremism
2. Youth Justice

Technology

3. Privacy and Surveillance
4. Video Games and Loot Boxes

Rights and Society

5. Art and Morality
6. Consumer Society
7. Democracy by Lottery
8. Gentrification
9. Universal Basic Income

Education

10. Youth Civic Service
11. Influencers

Health

12. Social Media Age Limit
13. Socializing in the Digital Age
14. Organ Markets

Environment and Sustainability

15. The Future of Food

*Todos estos temas están diseñados para ser comprensibles para estudiantes con nivel A2/B1, pero algunos pueden requerir vocabulario específico que se les puede proporcionar de antemano para garantizar que puedan argumentar con confianza.

Anexo 3. Graphic Organizer 2027

Puedes descargar el PDF Aquí **Puedes trabajar digitalmente Aquí**

El organizador gráfico a utilizar debe evidenciar que el debate ha sido preparado considerando ambas posibles posturas: pro y con. Además, cada postura debe incluir: Intro, Argumentos, Contraargumentos y Conclusión.

