



Co-funded by  
the European Union

# Game n

## Newsletter #4

### Juegos de Aprendizaje de Lenguas para Personas Migrantes y Refugiadas

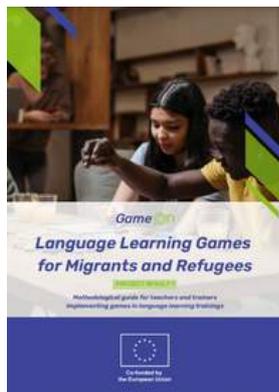
#### **Apoyo a la integración mediante el aprendizaje de idiomas: ¡GAME ON Ha Finalizado con Éxito!!**

Nos complace anunciar la conclusión con éxito del proyecto GAME ON, una iniciativa cofinanciada por Erasmus +, que propuso un enfoque innovador basado en juegos de aprendizaje no formal para promover la inclusión social de personas migrantes y refugiadas a través del aprendizaje de lenguas extranjeras. El proyecto GAME ON adoptó un enfoque innovador, no formal y basado en juegos, centrado en diálogos cotidianos para facilitar la integración lingüística de este colectivo de personas adultas. Su objetivo era responder a las necesidades lingüísticas específicas de este grupo demográfico y ofrecer una solución holística a sus problemas de integración.

#### **Logro del proyecto:**

#### **1. Guía metodológica sobre el aprendizaje de idiomas a través de juegos:**

La finalización del proyecto trae consigo una exhaustiva Guía Metodológica, meticulosamente elaborada tras recoger las aportaciones de docentes de idiomas y personas migrantes y refugiadas. La guía, que puede descargarse del sitio web del proyecto en los idiomas de los socios, ofrece un marco metodológico saludable para integrar el aprendizaje basado en juegos en las clases de idiomas.



#### **2. Curso de idiomas para personas migrantes y refugiadas: fomento de las competencias lingüísticas a través de juegos de idiomas:**

En la primera fase de la actividad, los socios han creado 37 juegos de aprendizaje de idiomas, divididos estratégicamente en seis unidades temáticas, incluyendo 24 juegos físicos y 13 digitales, que facilitan la integración a través de la diversión y el estudio. Los juegos creados fueron probados con personas migrantes y refugiadas con nivel A1/A2 en cada uno de los países socios a través de una serie de talleres de idiomas, dirigidos a incrementar las habilidades lingüísticas de este colectivo con el objetivo de mejorar su vocabulario y gramática a través de un enfoque de gamificación que pudiera estimular su aprendizaje en un contexto no formal.

Asimismo, las personas participantes recibieron formación centrada en diferentes temas y con seis módulos relacionados con la vida cotidiana, la salud, el mercado, las aficiones y la vida profesional, con el fin de aumentar su confianza con el idioma y lograr un mayor nivel de inclusión. Los talleres les ayudaron a conocer mejor sus aficiones y diferentes vacaciones y temas relacionados con la vida personal y profesional, profundizar en el mercado laboral, con diferentes juegos, y a aumentar los conocimientos sobre los servicios sociales y las entrevistas de trabajo. También aprendieron nuevo vocabulario sobre productos y tiendas de alimentación a través de juegos de mesa como la tómbola y el twister y estimularon la comunicación verbal aprendiendo nuevo vocabulario sobre distintos artículos del hogar.

## Los juegos abarcan las siguientes áreas temáticas:

- Educación y formación
- Salud
- En el mercado
- Relaciones sociales, aficiones y ocio
- Identidad personal y vivienda
- Vida profesional
- Servicios sociales



## Tipos de juegos

Los juegos digitales se crearon en la plataforma Quizziz. Una vez que los juegos se hacen públicos, se puede jugar con todo el alumnado al mismo tiempo (modo competitivo). Los juegos en línea incluyen: cuestionarios de opción múltiple, rellenar espacios en blanco, cuestionarios con imágenes y cuestionarios de verdadero/falso.

Además, hay una gran variedad de juegos físicos. Entre ellos se incluyen:



Juegos de mesa



Juegos de cartas



Dominó



Mimo



Juegos de rol



Frases revueltas



Sudoku



Puzzle



Bingo



Twister



Sillas musicales

Todos los juegos están disponibles en el sitio web del proyecto en las lenguas asociadas: inglés, francés, alemán, griego, italiano y español. Estos juegos físicos pueden imprimirse y utilizarse con sus objetivos.



# Formación de formadores

## 3. Curso de idiomas para formar a docentes y formadores de idiomas mediante las nuevas metodologías desarrolladas por el proyecto.

En cinco países socios se impartieron 16 horas de formación piloto dedicadas a docentes y formadores de idiomas. Los encuentros se organizaron en diferentes sesiones, en las que se presentaron diversos métodos y enfoques relacionados con el Aprendizaje Basado en Juegos. El método basado en el juego presenta ventajas a varios niveles en comparación con los métodos tradicionales. El grado de compromiso de los estudiantes, así como la diversión y motivación que adquieren durante el curso, pueden ser beneficiosos para el éxito del aprendizaje de los estudiantes. La formación se impartió a través de distintas metodologías, como juegos en línea, cuentacuentos, concursos, juegos de mesa, etc. Los profesores de idiomas aprendieron cuándo y cómo utilizar estos juegos de forma adecuada, intencionada y eficaz para satisfacer las necesidades del alumnado y alcanzar los objetivos de las clases.

## Eventos Multiplicadores

En el último mes del proyecto, los socios organizaron actos multiplicadores de gran repercusión a escala local para difundir los principales resultados del proyecto entre sus organizaciones destinatarias. Estos actos sirvieron de conclusión, compartiendo eficazmente los logros y resultados del proyecto dentro de los destinatarios y para motivarles a utilizar los resultados del proyecto.

El éxito tangible del proyecto GAME ON queda patente en sus diversos juegos de aprendizaje de idiomas, accesibles en varios idiomas en el sitio web del proyecto. Estos recursos, junto con los cursos completos para formadores y alumnos, demuestran la eficacia de los enfoques innovadores basados en juegos para promover el aprendizaje de idiomas y la inclusión social entre personas migrantes y refugiadas. El proyecto no sólo ha alcanzado sus objetivos, sino que también ha sentado las bases para un paradigma de aprendizaje de idiomas más atractivo. Nuestro más sincero agradecimiento a todos los participantes por hacer de GAME ON un éxito rotundo y crear un impacto duradero en las vidas de las personas migrantes y refugiadas a través de la educación y la innovación.

*Visita la web*

[gameonproject.eu](http://gameonproject.eu)

*Síguenos en Facebook*



# Consortio



COORDINADOR

**IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH**  
ALEMANIA

[www.iberika.de](http://www.iberika.de)



**IDEC (FORMACIÓN Y CONSULTORÍA)**  
GRECIA

[www.idec.gr](http://www.idec.gr)



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO**  
"DANILO DOLCI"

ITALIA

[www.danilodolci.org](http://www.danilodolci.org)



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA**  
**DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**

ESPAÑA

[www.famylas.org](http://www.famylas.org)



**ÉLAN INTERCULTUREL**  
FRANCIA

[www.elaninterculturel.com](http://www.elaninterculturel.com)

Número de Proyecto: KA220-ADU-000033529

**Erasmus+- KA2 - Asociaciones de cooperación de personas adultas**



Game on © 2022 is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.  
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**Co-funded by**  
**the European Union**

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.