



**Game**  **on**

# **Juegos de aprendizaje de idiomas para personas migrantes y refugiadas**

**RESULTADO DEL PROYECTO I**

*Guía metodológica para docentes y formadores en el uso de juegos en la formación y aprendizaje de idiomas*



Co-funded by  
the European Union





*Juegos de aprendizaje de idiomas para personas migrantes y refugiadas*

**RESULTADO DEL PROYECTO 1**

*Guía metodológica para docentes y formadores  
Aplicación de juegos en la enseñanza de idiomas*



Co-funded by  
the European Union



Game on © 2022 está bajo licencia Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

# Índice

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Introducción</b> .....  | <b>5</b>  |
| <i>Información general</i> .....   | 5         |
| <i>El proyecto Game On</i> .....   | 7         |
| <b>1. Introducción de juegos en el aprendizaje de idiomas</b> .....  | <b>9</b>  |
| 1.1 <i>Los juegos en el proceso educativo de aprendizaje de idiomas</i> .....  | 9         |
| 1.2 <i>Cómo integrar y seleccionar juegos en el proceso de aprendizaje</i> .....   | 10        |
| 1.3 <i>La eficacia de los juegos en el aprendizaje de idiomas</i> .....  | 12        |
| 1.4 <i>Consejos para una formación eficaz</i> .....  | 13        |
| <b>2. Investigación sobre el uso de juegos en el aprendizaje de idiomas</b> .....  | <b>15</b> |
| 2.1 <i>Resultados de la investigación documental en todos los países</i> .....   | 15        |
| 2.2 <i>Conclusiones de la investigación documental por países</i> .....  | 15        |
| <b>2.3 Resultados de los grupos de reflexión</b> .....   | <b>19</b> |
| 2.3.1 <i>Resultados de los grupos de discusión con docentes</i> .....  | 19        |
| 2.3.2 <i>Resultados de los grupos de discusión con personas migrantes</i> .....  | 20        |
| <b>3. Estructuración de la formación</b> .....   | <b>23</b> |
| 3.1 <i>Por qué el estudiante debe ser el centro del proceso de aprendizaje</i> .....                                     | 25        |
| 3.2 <i>¿Cuáles son las necesidades reales de las personas migrantes y refugiadas en el aprendizaje de idiomas?</i> ..... | 27        |
| 3.3 <i>Retos a tener en cuenta al trabajar con grupos vulnerables</i> .....  | 30        |
| <b>4. Cómo y por qué introducir juegos en la formación lingüística de personas migrantes y refugiadas</b> .....          | <b>33</b> |
| <b>5. Competencias para formadores</b> .....   | <b>37</b> |
| 5.1 <i>Habilidades sociales</i> .....  | 37        |
| 5.2 <i>Competencias digitales para formadores</i> .....  | 39        |
| <b>6. Juegos GAME ON</b> .....   | <b>43</b> |
| 6.1 <i>Nuestros juegos y dónde encontrarlos</i> .....  | 43        |
| 6.2 <i>Evaluación de la eficacia de los juegos</i> .....   | 46        |
| 6.3 <i>Los beneficios multidimensionales de los juegos</i> .....   | 47        |
| <b>Referencias</b> .....   | <b>51</b> |





# Introducción

## Información general

- El proyecto GAME ON - Juegos de aprendizaje de idiomas para personas migrantes y refugiadas es un proyecto cofinanciado por Erasmus+.
- Propone un enfoque innovador, basado en juegos de aprendizaje no formal, que promueve la inclusión social de personas migrantes y refugiadas a través del aprendizaje de lenguas extranjeras, centrándose en los diálogos cotidianos que las personas adultas necesitan en sus interacciones sociales habituales.
- Además de esto, el objetivo específico de GAME ON es desarrollar metodologías basadas en juegos para el aprendizaje de idiomas para personas migrantes y refugiadas de nivel A1/A2, utilizando enfoques de aprendizaje no formal y desarrollar la capacidad de los docentes de idiomas para utilizar juegos en el aprendizaje de idiomas.

## Entidades socias del proyecto

- iberika education group gGmbH (Alemania) - Coordinador de proyectos
- Elan Interculturel (Francia)
- AINTEK SYMVOULOI EPICHEIRISEON EFARMOGES YPSILIS TECHNOLOGIAS EKPAIDEFISI ANONYMI ETAIREIA (Grecia)
- CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO "DANILO DOLCI" (Italia)
- FAM Y LIAS. Recursos para la diversidad (España)

## Grupos destinatarios

El proyecto tiene dos grupos destinatarios principales:

- Grupo destinatario 1: El primer grupo destinatario está formado por personas migrantes y refugiadas que aprenden una lengua extranjera.
- Grupo destinatario 2: El segundo grupo destinatario está formado por educadores/as de personas migrantes, formadores lingüísticos y proveedores de educación, centros de enseñanza y estudiantes.

## *Resultados del proyecto*

- **GUÍA METODOLÓGICA SOBRE EL APRENDIZAJE DE IDIOMAS MEDIANTE JUEGOS:**  
La guía metodológica define el marco para la introducción del aprendizaje basado en juegos en las clases de idiomas. Está dirigida a docentes y formadores que enseñan idiomas a personas migrantes y refugiadas. La guía ofrece apoyo teórico y práctico a los docentes de idiomas que enseñan la lengua local a personas migrantes y refugiadas.
- **PROGRAMA DE FORMACIÓN DE DOCENTES:** Programa de formación destinado a capacitar a los docentes de idiomas para que incorporen juegos en sus clases de lenguas extranjeras, atendiendo a las necesidades de aprendizaje de personas migrantes y refugiadas mediante metodologías de aprendizaje informales y basadas en juegos.
- **DESARROLLO DE JUEGOS DE APRENDIZAJE DE IDIOMAS PARA LOS NIVELES A1/A2:**  
Juegos de aprendizaje de idiomas que se utilizarán y pondrán en práctica durante las clases de idiomas con personas refugiadas y migrantes, desarrollados en torno a temas de la vida personal y cotidiana.



## El proyecto Game On

Al encontrarse en un nuevo país, las personas refugiadas y migrantes se enfrentan a una realidad que les cambia la vida y afecta tanto a su bienestar mental como sentimental. Ser extranjero en un nuevo país cuyo idioma no hablas ni entiendes debe ser aterrador.

Las dificultades de la vida cotidiana, la discriminación y el desempleo son un hecho para personas migrantes y refugiadas, al menos hasta que permanecen en el país durante cierto tiempo, empiezan a aprender el idioma y sienten que pueden tener un futuro mejor.

Aprender un nuevo idioma puede ser bastante difícil para la mayoría de la gente en circunstancias normales. Ser persona refugiada o migrante complica aún más las cosas. Estos dos grupos de personas necesitan aprender la lengua del país en el que viven para poder comunicarse y empezar a construirse una vida. Introducir la noción de juego en el proceso de aprendizaje podría cambiar las reglas del juego para muchas personas migrantes y refugiadas, con grandes resultados.

Aplicar las características y prácticas de los juegos en el proceso de aprendizaje de idiomas es una técnica acertada, más aún si los juegos se crean específicamente para ayudar a los estudiantes en su vida cotidiana, construyendo un vocabulario útil para enfrentarse a situaciones prácticas.

Los juegos no son estrictamente una herramienta de aprendizaje, sino que también despiertan interés, crean emoción y potencian la voluntad de desarrollo personal, al tiempo que refuerzan el espíritu de equipo y el sentimiento de pertenencia. Los juegos de aprendizaje de idiomas pueden ser simultáneamente una herramienta pedagógica y un instrumento de motivación, excesivamente necesario para las personas adultas que se encuentran en una situación vulnerable.

Las personas migrantes y refugiadas necesitan sentirse parte del país en el que viven actualmente y necesitan poder comunicarse para convertirse en miembros activos de la sociedad y de nuestro mundo en constante progreso. Sin duda, necesitan tener la oportunidad de aprender de una manera interesante, práctica e inspiradora para progresar y encontrar fuerzas y también desarrollar habilidades prácticas. Desde saber cómo reservar una cita con el médico, cómo pedir comida, cómo expresar sus sentimientos y cómo ser capaces de ayudarse a sí mismos y a su familia, los juegos lingüísticos pueden convertirse en el vehículo para ofrecerles esos conocimientos.

La principal innovación del proyecto se refiere a la transmisión de conocimientos lingüísticos no por los medios tradicionales, sino a través de métodos que se

asemejan a los juegos. Por lo tanto, la principal innovación del proyecto GAME ON es el beneficio motivacional. La investigación demuestra que el nuevo método basado en el juego total tiene beneficios diferentes de los métodos tradicionales de enseñanza de idiomas a nivel de compromiso, ya que la cantidad de diversión y la motivación no están presentes en otras metodologías. Dado que el principal problema del grupo destinatario de este proyecto es el elevado número de abandonos, la creación de motivación es un punto fuerte y una innovación de nuestro proyecto.

El aprendizaje de idiomas basado en juegos puede lograr múltiples resultados al mismo tiempo. El uso de juegos permite a los estudiantes adultos respirar y relajarse, conectar con otras personas, socializar y sentirse bien. Mediante el uso de juegos de aprendizaje basados en situaciones, los estudiantes adquirirán resultados de aprendizaje social e intercultural, se familiarizarán con la cultura, la ética, los valores y el estilo de vida locales, elementos importantes para romper estereotipos. Los juegos fomentan la creatividad, promueven las competencias comunicativas, motivan a los estudiantes, repasan y amplían el aprendizaje.

# 1. Introducción de juegos en el aprendizaje de idiomas

---

## 1.1 Los juegos en el proceso educativo de aprendizaje de idiomas

La integración de los juegos en el ámbito educativo se ha ampliado para abarcar el aprendizaje de idiomas, yendo más allá de la imagen tradicional de los niños que disfrutan mientras aprenden. Esto nos lleva a considerar su aplicabilidad a los estudiantes adultos, sobre todo cuando se abordan las necesidades específicas de las personas migrantes y refugiadas en un país extranjero. Estas personas no sólo buscan una sensación de seguridad en su nuevo entorno, sino que también necesitan dominar el vocabulario esencial para facilitar su vida cotidiana.

*El uso de juegos en el proceso educativo se apoya en diversas teorías y filosofías educativas que respaldan su eficacia.*

He aquí un análisis de algunas teorías y filosofías clave que se alinean con el concepto de utilizar juegos en la educación:

### 1. **Constructivismo:**

**Teoría:** El constructivismo postula que los estudiantes construyen activamente su conocimiento a través de experiencias, interacciones y reflexión. El aprendizaje se considera un proceso de construcción de significados.

**Aplicación:** Los juegos educativos se ajustan a los principios constructivistas al permitir a los estudiantes explorar, experimentar y tomar decisiones en un entorno de juego. Los estudiantes construyen conocimiento resolviendo problemas y encontrando nueva información en el mundo del juego.

### 2. **Aprendizaje experimental:**

**Teoría:** La teoría del aprendizaje experiencial, a menudo asociada con David Kolb, hace hincapié en el aprendizaje a través de experiencias concretas, la reflexión y la aplicación de los conocimientos.

**Aplicación:** Los juegos proporcionan un entorno rico para el aprendizaje

experimental. Los estudiantes participan en experiencias prácticas dentro del juego, reflexionan sobre sus acciones y decisiones y aplican lo aprendido para superar retos.

### 3. Aprendizaje basado en el juego:

**Teoría:** El aprendizaje basado en el juego, a menudo asociado con la educación infantil, hace hincapié en la importancia del juego para fomentar la creatividad, la resolución de problemas y las habilidades sociales.

**Aplicación:** Los juegos educativos incorporan elementos lúdicos que fomentan la exploración, la creatividad y la experimentación, en consonancia con la filosofía de que el aprendizaje debe ser divertido y lúdico.

### 4. Inteligencias Múltiples:

**Teoría:** La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner sugiere que los individuos poseen varios tipos de inteligencia, como la lingüística, la lógico-matemática, la espacial y la interpersonal.

**Aplicación:** Los juegos pueden atender a inteligencias diversas ofreciendo distintos retos y oportunidades para que los estudiantes destaquen en las áreas en las que tienen inclinación natural, promoviendo así una experiencia de aprendizaje más personalizada.

## 1.2 Cómo integrar y seleccionar juegos en el proceso de aprendizaje

En primer lugar, como educador, es crucial definir el propósito de incorporar juegos a su plan de estudios de aprendizaje de idiomas. Aclarar sus intenciones agilizará el proceso de selección y garantizará que el juego elegido se ajuste tanto a su estilo de enseñanza como a las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes.

Antes de introducir un juego en el aula, es esencial una preparación minuciosa. La falta de preparación puede dar lugar fácilmente a una experiencia caótica en el aula. Para evitarlo, siga estos pasos:

- **Preselección:** Antes de que empiece la clase, elige cuidadosamente un juego que se integre a la perfección con los objetivos de aprendizaje diarios.
- **Familiarización:** Es aconsejable que juegue usted mismo al juego elegido. Esta experiencia de primera mano le garantizará que entiende las reglas a la perfección y que puede explicárselas claramente a sus

estudiantes.

Al seleccionar los juegos, ten en cuenta estos criterios importantes:

- **Adecuación al público:** Asegúrate de que los juegos que elijas se adapten a la edad y el nivel de tus estudiantes.
- **Respeto e inclusión:** Selecciona juegos libres de contenidos insultantes o sexistas, fomentando un entorno de aprendizaje respetuoso e inclusivo.
- **Diseño atractivo:** Opta por juegos con diseños cautivadores que despierten el interés y la motivación de tus estudiantes.
- **Estéticamente agradables:** Elige juegos visualmente atractivos que resulten agradables a la vista, creando una atmósfera de aprendizaje agradable.
- **Factor de interés:** Da prioridad a los juegos que sean intrínsecamente interesantes y puedan mantener la atención de tus estudiantes.
- **Facilita la comunicación:** Selecciona juegos que fomenten la comunicación y el intercambio de ideas, aunque no sean lingüísticamente perfectos.
- **Mejora de la gramática y el vocabulario:** Apuesta por juegos que potencien la gramática, el vocabulario cotidiano y las habilidades numéricas de sus estudiantes.
- **Fomentar la cohesión:** Por último, elige juegos que unan a su clase y, lo que es más importante, que ayuden a sus estudiantes a alcanzar sus objetivos de aprendizaje de idiomas.

Aparte del beneficio obvio de adquirir nuevo vocabulario, frases y oraciones, la decisión de incorporar juegos a su plan de estudios de aprendizaje de idiomas debe ajustarse a varias consideraciones importantes:

- **Cultivar la empatía y la conexión:** Los juegos sirven de puente para conectar con los estudiantes, especialmente con los que se enfrentan a circunstancias difíciles. Si un estudiante en particular tiene dificultades para captar el lenguaje o participar activamente, la selección de un juego divertido y sencillo puede mejorar su compromiso. Es fundamental conocer las preferencias y necesidades de cada estudiante para generar confianza y crear un entorno acogedor.
- **Cohesión de grupo:** Los juegos desempeñan un papel fundamental en el fomento de un ambiente seguro y cohesionado dentro del aula, reduciendo la probabilidad de abandono escolar.
- **Resultados de aprendizaje específicos:** Evita la tentación de sobrecargar un solo juego con numerosos objetivos de aprendizaje. Esto podría abrumar a los estudiantes y minar su confianza. En su lugar, concéntrate en uno o unos pocos resultados de aprendizaje específicos

para cada juego.

- *Establecimiento de objetivos realistas*: Ten en cuenta que cada paso adelante en el aprendizaje de idiomas es un logro importante para los estudiantes. Establece objetivos alcanzables, empieza con juegos más sencillos y anímalos y apóyalos constantemente.
- *Relevancia práctica*: Empieza con juegos que tengan aplicaciones prácticas en la vida cotidiana. Este enfoque no sólo facilita la adquisición del idioma, sino que también prepara a los estudiantes para desenvolverse en tareas cotidianas como ir de compras o sentirse más seguros en su nuevo país.
- *Complejidad gramatical gradual*: Comienza con juegos que refuercen las estructuras gramaticales básicas. A medida que los estudiantes adquieran más destreza, introduce gradualmente conceptos gramaticales más complejos.
- *Comprender a sus estudiantes*: Dedicar tiempo a comprender las características y preferencias específicas de tu grupo de estudiantes. Adapta tus juegos para crear un entorno de aprendizaje cómodo e integrador.
- *Fomente la comodidad y la confianza*: Selecciona juegos que se ajusten a los intereses de los estudiantes para aumentar su comodidad y confianza durante las clases.

Por encima de todo, mantén un plan claro, adapta tu enfoque pedagógico a las necesidades de tus estudiantes migrantes y construye una base sólida para el aprendizaje de idiomas. La coherencia, la preparación y la alineación con sus objetivos de aprendizaje son elementos clave para integrar con éxito los juegos en su estrategia de enseñanza de idiomas.

### 1.3 La eficacia de los juegos en el aprendizaje de idiomas

Las ventajas de utilizar juegos en entornos de aprendizaje han sido reconocidas por muchas personas investigadoras.

Utilización de juegos en el aprendizaje de idiomas:

- Aumenta la motivación de los estudiantes para participar en las actividades y mejora la experiencia de aprendizaje. Mediante la gamificación, los estudiantes disfrutan del proceso y se centran en conseguir recompensas. Los estudiantes se liberan del estrés y disfrutan del proceso.
- Aumenta la satisfacción y el rendimiento de los estudiantes. Cuando los estudiantes reciben recompensas o logros, aumentan su rendimiento y sus ganas de aprender más.



- Refuerza el proceso de comunicación. A través de los juegos, se anima a los estudiantes a interactuar con los demás, a completar tareas, que forman parte del proceso, reforzando así sus habilidades comunicativas.
- Aumenta la implicación y el compromiso. Los formadores pueden crear experiencias y utilizar elementos de juego que impliquen plenamente a los estudiantes. Cuando los estudiantes se sienten partícipes del proceso, se convierten en participantes activos.
- Mejora la absorción y retención de conocimientos y también puede ayudar a desarrollar habilidades específicas. El elemento de diversión al aplicar técnicas de juego es lo que ayuda a los estudiantes a consolidar más rápidamente lo que han aprendido.

La incorporación de juegos y estrategias de gamificación en entornos educativos ha demostrado su potencial para mejorar la motivación, la satisfacción, la comunicación, el compromiso y la adquisición de conocimientos, lo que en última instancia conduce a experiencias de aprendizaje más eficaces y agradables.

## 1.4 Consejos para una formación eficaz

Para impartir con éxito la formación a personas adultas, hay que tener en cuenta varias consideraciones clave, teniendo en cuenta las características y circunstancias únicas de los estudiantes adultos. Analicemos estos puntos:

- **Respeto por las experiencias y opiniones individuales:** Los estudiantes adultos aportan al programa de formación una gran cantidad de experiencias vitales y perspectivas diversas. Los educadores/as deben reconocer y respetar estos antecedentes, incluso cuando se enfrentan a personas de carácter fuerte. Este respeto sienta las bases de un entorno de aprendizaje positivo en el que los estudiantes se sientan valorados.
- **Reconocimiento de las responsabilidades de las personas adultas:** Las personas adultas suelen hacer malabarismos con múltiples responsabilidades, como el trabajo, la familia y las tareas cotidianas. Estas responsabilidades pueden afectar a su capacidad para comprometerse con un programa de formación y a su estado emocional durante las sesiones de formación. La creación de un entorno de aprendizaje agradable, comprensivo y atractivo puede ayudar a los estudiantes a centrarse en la formación a pesar de los retos de la vida.
- **Claridad y sencillez en la enseñanza:** Los temas y habilidades complejos pueden resultar desalentadores para los estudiantes adultos. Los educadores/as deben tratar de explicar los conceptos de la manera más sencilla y clara posible. Este enfoque fomenta la comprensión y genera confianza entre los estudiantes.

- **Enseñanza inclusiva:** La inclusividad es crucial en la educación de personas adultas. Los educadores/as deben asegurarse de que todos los participantes, independientemente de su edad o procedencia, se sientan incluidos y valorados como parte de la comunidad de aprendizaje.
- **Evaluación de la competencia del estudiante:** Es esencial conocer los distintos niveles de competencia del grupo. Identificar las competencias de los estudiantes permite a los educadores/as adaptar el ritmo y la complejidad de la formación a las diversas necesidades de los participantes.
- **Hacer hincapié en el objetivo final:** Articular claramente los objetivos de la formación y los beneficios que los estudiantes obtendrán al final del curso sirve de poderoso motivador. Reforzar estos objetivos con regularidad mantiene a los estudiantes motivados y deseosos de continuar su viaje educativo.
- **Uso del humor:** El humor es una herramienta valiosa en la educación de personas adultas. Ayuda a los educadores/as a conectar con los estudiantes, mantener su atención y crear una experiencia de aprendizaje más agradable. Un toque de humor puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y memorable.
- **Organización y eficacia:** Estar bien preparado y organizado es esencial para una enseñanza eficaz. Los educadores/as deben tener una comprensión clara de la materia y un enfoque estructurado para impartirla. Esta organización favorece un proceso de aprendizaje más fluido y minimiza la confusión.
- **Establecer relaciones:** Establecer una conexión personal con los estudiantes es vital. Mostrar un interés genuino por sus historias, ofrecerles apoyo y hacer que se sientan bienvenidos y valorados puede mejorar la experiencia general de aprendizaje. Este toque personal fomenta un sentimiento de pertenencia y confianza dentro de la comunidad de aprendizaje.

La incorporación de estas consideraciones a la hora de impartir programas de educación y formación de personas adultas contribuye a crear un entorno de aprendizaje propicio y favorable.

Respetando los antecedentes individuales, abordando las responsabilidades de las personas adultas, simplificando la instrucción, fomentando la inclusión y manteniendo el compromiso, los educadores/as facilitan experiencias de aprendizaje eficaces para los estudiantes adultos.

## 2. Investigación sobre el uso de juegos en el aprendizaje de idiomas

### 2.1 Resultados de la investigación documental en todos los países

Para obtener información valiosa, las entidades socias del proyecto llevaron a cabo una exhaustiva investigación documental, profundizando en la bibliografía y los recursos existentes para fundamentar sus esfuerzos.

La investigación documental realizada por las entidades socias del proyecto GAME ON arrojó luz sobre el importante potencial de los juegos en el proceso de aprendizaje de idiomas. Reveló que los juegos pueden potenciar el compromiso del estudiante, mejorar su dominio de la lengua y proporcionar experiencias de aprendizaje a medida. Sin embargo, también surgieron retos y consideraciones que ponen de relieve la necesidad de una planificación e integración cuidadosas en los contextos educativos.

Los resultados de esta investigación sirven de base para las fases posteriores del proyecto GAME ON, que incluyen el desarrollo de recursos de aprendizaje de idiomas basados en juegos y directrices prácticas para educadores/as. Aprovechando las conclusiones de la investigación documental, el proyecto pretende crear herramientas innovadoras y eficaces para el aprendizaje de idiomas que aprovechen el poder de los juegos en beneficio de estudiantes de todos los orígenes y niveles de competencia.

### 2.2 Conclusiones de la investigación documental por países

#### Alemania

Debido al enfoque comunicativo en la enseñanza del alemán como segunda lengua, los juegos de aprendizaje han adquirido mucha importancia y se han convertido en parte integrante de la formación de docentes. Sin embargo, en las publicaciones del Goethe-Institut, que constituyen el marco para los cursos de integración y la formación de docentes, hay sorprendentemente pocas declaraciones, y bastante poco específicas, sobre el uso de juegos en la enseñanza de idiomas.

En el plan de estudios marco para cursos de integración, Kaufmann describe a los participantes en cursos de integración como grupos muy heterogéneos en cuanto a origen, duración e intensidad de la escolarización y en cuanto a experiencia en el aprendizaje de lenguas extranjeras. En consecuencia, los

estudiantes también tienen diferentes experiencias y actitudes con respecto a los juegos de aprendizaje en el aula. También hay grandes diferencias y variaciones individuales en la motivación personal para aprender, por lo que es muy necesario fomentar la motivación, ya que, sin experiencias positivas de aprendizaje, los participantes no harán el esfuerzo necesario para mejorar (Kaufmann, 2016).

### *Francia*

Aunque los juegos se han empleado tradicionalmente para los estudiantes más jóvenes, cada vez hay más interés en utilizarlos para la adquisición de idiomas por parte de las personas adultas. La gamificación en la enseñanza del francés como lengua extranjera (FLE) ha demostrado sus ventajas, como la mejora de la memorización, el compromiso y el desarrollo de habilidades para la vida diaria, como la toma de decisiones y el pensamiento crítico. En la enseñanza del FLE se utilizan varios tipos de juegos, clasificados en cinco grandes grupos: comunicativos, lingüísticos, de rol, creativos y culturales. Los docentes suelen utilizar juegos para romper el hielo y adaptar juegos existentes con fines pedagógicos. También se utilizan juegos digitales, con especial atención a los orientados a la gramática y el vocabulario, pero los formatos más largos siguen estando relativamente inexplorados.

Sin embargo, existen obstáculos para integrar los juegos en el aprendizaje de personas adultas. Uno de ellos es superar la percepción de que los juegos son principalmente para niños y no son adecuados para un aprendizaje serio. La disposición de los docentes a adoptar esta metodología y la disponibilidad de recursos también desempeñan un papel esencial. La selección de los juegos y el momento de su realización deben considerarse cuidadosamente, ya que los juegos mal elegidos o moderados pueden ser contraproducentes. La creación de un entorno de aprendizaje propicio es crucial para fomentar la participación activa en los juegos y maximizar las oportunidades de aprendizaje.

### *Italia*

En Italia, una de las primeras publicaciones que contenía esta herramienta fue *Didattica Dell'italiano a Stranieri* (Enseñanza del italiano a extranjeros) en 1994. Durante los últimos 20 años, la enseñanza de idiomas en Italia ha experimentado varios cambios, al mismo nivel que lo que ha sucedido en todo el mundo: entre las novedades más importantes, se encuentran la introducción de marcos de referencia como los niveles de certificación comunes de la UE, así como las innovaciones que surgieron de Internet y las aplicaciones, que permiten utilizar diferentes tipos de medios y textos. La aparición en 1994 de *Didattica Dell'italiano a Stranieri* (Enseñanza del italiano a extranjeros) ha cambiado totalmente la perspectiva del aprendizaje de la lengua para las

personas migrantes. La escuela italiana opta por la perspectiva intercultural para todos los estudiantes, a todos los niveles: enseñanza, disciplinas, planes de estudio, relaciones, vida en clase (no sólo medidas compensatorias especiales dirigidas a estudiantes "extranjeros" (L2, acogida, mediación).

No sólo ha cambiado la forma de enseñar italiano, sino también los estudiantes: cada vez son más las personas que quieren aprender italiano, no sólo por la llegada de nuevas personas migrantes, sino también por el creciente número de estudiantes extranjeros en Italia. De este modo, el italiano se ha convertido para millones de personas no sólo en una lengua útil, sino indispensable de aprender. Como se ha dicho anteriormente, los cambios en la forma de enseñar idiomas han permitido incluir entre todas las metodologías aprender interactuando, lo que tiene un enorme potencial en el campo del eduentretenimiento y la enseñanza del arte y la cultura. Debido a la forzada y rápida digitalización de la sociedad, los juegos digitales son más populares que nunca entre los jóvenes adultos a la hora de aprender idiomas. Las personas migrantes están motivadas para aprender nuevos idiomas cuando llegan al nuevo país, el aprendizaje de idiomas a través de juegos son los enfoques de enseñanza más eficaces para la inclusión de las personas migrantes en un nuevo contexto socio-cultural. En los contextos europeos actuales, es necesario tener conocimientos de varios idiomas, independientemente del grado de dominio, lo que constituye una libertad adicional en un mundo abierto y una necesidad.

Uno de los mayores problemas para el aprendizaje del italiano por parte de los estudiantes son las estructuras del italiano a su lengua materna y la falta de retroalimentación de las palabras, es decir, la imposibilidad de obtener una traducción inmediata durante las clases, la mayoría de las personas migrantes hablan diálogos de sus países que no están disponibles en las Apps digitales.

Los juegos que apoyan objetivos educativos, se utilizan principalmente en el ámbito escolar, sin embargo, donde faltan recursos para que los docentes utilicen juegos en el aprendizaje de idiomas, sino que, los propios docentes los han creado y adaptado según criterios organizativos y de contenido que coinciden con los estudiantes específicos.

## *Grecia*

La enseñanza del griego como lengua extranjera es un campo relativamente reciente para la lingüística griega. Esto se debe principalmente al hecho de que el griego moderno no se enseñaba como segunda lengua/lengua extranjera a un amplio abanico de estudiantes hasta hace poco. En los últimos veinte años se ha despertado un gran interés por el aprendizaje del griego como segunda lengua extranjera, debido principalmente a la creciente afluencia de personas migrantes y refugiadas a Grecia.

Por lo tanto, debido al interés relativamente reciente en el aprendizaje del griego como segunda lengua/lengua extranjera, los docentes, y los aprendices, se enfrentan a ciertas dificultades. La principal dificultad es el hecho de que el material didáctico disponible para la enseñanza del griego como segunda lengua/lengua extranjera es limitado, ya que no se ha recopilado ni recogido una gran cantidad de material didáctico del pasado (Tsangadas, 2017: 7). En consecuencia, la elección de materiales didácticos es relativamente limitada.

## *España*

A nivel nacional, en 2003 se iniciaron una serie de encuentros nacionales sobre la enseñanza del español como segunda lengua, el más importante de los cuales fue "La enseñanza del español a las personas migrantes", organizado por el Instituto Cervantes. Desde esta reunión, se han celebrado varias más sobre este tema, entre ellas el Manifiesto de Santander de 2004 y las propuestas de Alicante de 2006.

El manifiesto de Santander sobre la enseñanza de segundas lenguas a personas migrantes y refugiadas fue validado por diferentes agentes del sector, entre ellos: docentes, ONGs, sindicatos, administración educativa y universidades. El objetivo de este documento era reflexionar e intercambiar puntos de vista sobre las líneas que deberían seguirse en los procesos de enseñanza y aprendizaje de nuevas lenguas a personas migrantes y refugiadas.

Entre los diferentes puntos señalados, es necesario diseñar cursos específicos para personas adultas relacionados con sus intereses concretos y que consideren sus diferentes niveles de formación y cualificación profesional. Para ello, es necesario considerar la enseñanza de segundas lenguas con fines generales y laborales.

## *En cuanto a los juegos utilizados para el aprendizaje de idiomas en la mayoría de los países*

Debido a las nuevas tecnologías y al acceso a Internet por parte de todos los individuos, el uso de aplicaciones basadas en juegos para aprender idiomas es ya una tendencia relevante. Hoy en día, además de los juegos más tradicionales, también hay muchos videojuegos, que motivan no sólo para el entretenimiento, sino también en el aprendizaje de idiomas, especialmente los jóvenes migrantes en sus teléfonos inteligentes y otros dispositivos.

En los últimos años, los videojuegos han sido reconocidos como una poderosa herramienta para aprender nuevos idiomas, atrayendo el interés de los estudiantes.

Algunos ejemplos de juegos que se han utilizado en el aprendizaje de



idiomas en la mayoría de los países socios son:

- Juegos de rol
- Juegos de palabras
- Juegos para mejorar la comunicación oral y escrita
- Juegos con reglas
- Dados y juegos de mesa
- Aprender con canciones
- Aplicaciones para aprender idiomas

## 2.3 Resultados de los grupos de reflexión

### 2.3.1 Resultados de los grupos de discusión con docentes

En Grecia, los educadores/as creen que los juegos bien orientados pueden beneficiar a todas las asignaturas. La elección de los juegos depende de las características del público, como su familiaridad con la materia, su nivel de experiencia y su comodidad con las actividades físicas. Los juegos se consideran no sólo útiles, sino también esenciales en la mayoría de los cursos, con especial énfasis en los cursos de idiomas. Cuando se utilizan con eficacia, los juegos pueden aportar a las clases un elemento de diversión, disfrute y aprendizaje constructivo. Constituyen una poderosa herramienta en la enseñanza de idiomas, ya que fomentan un ambiente relajado y facilitan el aprendizaje a través de actividades amenas. Los juegos también fomentan la cohesión del equipo y crean un entorno de aprendizaje acogedor que anima a los estudiantes a volver.

En Francia, hay consenso en que los juegos pueden integrarse en diversas materias, ya estén relacionadas con la gramática, la cultura u otros temas. Sin embargo, existe un debate considerable sobre el momento de la implementación del juego en el proceso de aprendizaje, que puede ser tan crucial como la elección de la materia. Algunos educadores/as prefieren utilizar juegos antes de las clases de gramática para introducir conceptos y poner en marcha el proceso de aprendizaje. Otros optan por los juegos en mitad de una lección para cambiar el ritmo de la clase, recuperar la concentración de los estudiantes o mantener el interés. Además, algunos docentes incorporan juegos inmediatamente después de la lección principal para evaluar la retención y la comprensión, mientras que otros los utilizan como herramienta de recapitulación y evaluación al cabo de unas semanas. Los posibles inconvenientes del uso de juegos son la complejidad de las instrucciones, la excesiva excitación que perturba el entorno de aprendizaje, la necesidad de materiales de juego elaborados, las dudas de los estudiantes respecto al aprendizaje a través del juego y la posibilidad de que algunos estudiantes se sientan expuestos en determinados juegos de rol, lo que exige un compromiso de inclusividad.

En Alemania, los docentes destacan la eficacia de los juegos en la enseñanza de diversos aspectos de una lengua extranjera. Los juegos de mesa, en particular, son muy eficaces para los principiantes en la enseñanza de la gramática y el vocabulario, mientras que los ejercicios físicos ayudan a aprender las partes del cuerpo, y la narración de cuentos mejora la expresión oral en los niveles más avanzados. Se reconoce que los juegos son herramientas valiosas durante el proceso de aprendizaje, ya que ofrecen

beneficios en gramática, vocabulario, fonética y expresión oral.

### 2.3.2 Resultados de los grupos de discusión de personas migrantes

A través de los grupos focales organizados por las entidades socias, se establecen las necesidades actuales de formación de las personas migrantes. A través de los grupos de discusión organizados por las entidades socias, se establecen las necesidades actuales de formación de las personas migrantes. Las conclusiones resumidas de estos debates son las siguientes:

#### *Aspectos problemáticos de las lenguas:*

- El grupo identificó como retos importantes la gramática francesa, el manejo de los tiempos verbales, la pronunciación y la distinción de sonidos y palabras similares.
- Para algunos, la timidez y la falta de confianza a la hora de hablar eran obstáculos. participantes.
- Verbos, distinciones vocálicas (por ejemplo, e - i - o - u), escritura, acentos, vocabulario, los verbos regulares y el tiempo presente.
- Algunos participantes consideraron que el español era relativamente fácil, pero insistieron en la importancia de la práctica.
- Las palabras terminadas en "-on" se consideraban complicadas.
- La escritura y la lectura plantearon dificultades para algunos, y los tiempos de pasado y futuro eran difíciles para otros.
- Las diferencias de la lengua italiana con respecto a las lenguas maternas de los participantes y su La complejidad inherente dificultaba el aprendizaje.

#### *Objetivos de aprendizaje más útiles:*

- Los participantes destacaron la importancia de aprender el idioma del país de acogida para encontrar empleo e interactuar eficazmente en la vida diaria, especialmente al hacer la compra o relacionarse con la comunidad local.
- Aprender el idioma se veía como un medio para integrarse en la sociedad, ganar independencia y sentirse capacitado.
- Comunicación con los demás, comprensión de la racionalidad de la lengua y lograr fluidez se consideraron los aspectos más útiles.
- Los participantes insistieron en que comprender la racionalidad de la lengua era crucial pero difícil.

### *Métodos de aprendizaje preferidos:*

- La mayoría de los participantes se decantó por conversar con hablantes nativos como mejor forma de aprender un nuevo idioma.
- Las interacciones diarias con amigos nativos se consideraron muy eficaces.
- Otros métodos eran escribir, leer libros o periódicos, escuchar música y utilizar Internet o aplicaciones para aprender idiomas.
- La escritura se consideró un método especialmente eficaz para aprender verbos y palabras.
- Experiencias de la vida real, como trabajar, circular por las calles, comprender Las señales de tráfico y los viajes se consideraron valiosos para la adquisición del lenguaje.
- Aprovechar Internet y utilizar aplicaciones y juegos, así como ver películas en el idioma original con subtítulos.
- La constancia y el aprendizaje intensivo en un entorno de grupo seguro se destacaron como enfoques útiles.

En resumen, los resultados de los grupos de discusión arrojan luz sobre los retos lingüísticos a los que se enfrentan las personas migrantes, sus motivaciones para aprender y sus métodos preferidos de adquisición del idioma. Los resultados ponen de relieve la importancia de la comunicación práctica, las experiencias de la vida real y el aprendizaje constante para facilitar la adquisición del idioma entre las personas migrantes.





### 3. Estructuración de la formación

---

El diseño curricular es un término utilizado para describir la organización intencional, deliberada y sistemática del currículo (bloques instructivos) dentro de una clase o curso. (Definición de diseño curricular, Schweitzer Karen, actualizado en 2019).

La finalidad del diseño curricular es garantizar que los resultados del aprendizaje estén en total consonancia con los resultados del análisis de las necesidades de formación y abarquen, de la manera más estructurada y eficaz, todo el abanico del proceso educativo.

Los contenidos deben tener una progresión escalonada y fluida de uno a otro, a fin de lograr la funcionalidad de la formación. El diseño del plan de estudios es de vital importancia, ya que es la clave del éxito de la formación. Un diseño curricular de formación debe incluir:

- El objetivo de la formación.
- Los contenidos del programa de aprendizaje.
- Una estructura eficaz y atractiva.
- Los métodos y técnicas de facilitación de la formación.
- Herramientas de aprendizaje innovadoras y creativas.
- Contenidos adaptados a las necesidades de aprendizaje.
- Actividades y ejercicios de aprendizaje apropiados para grupos destinatarios específicos.
- Información actualizada.
- Metodología específica y detallada.
- Recursos, instalaciones o equipos y herramientas necesarios.
- Forma adaptable, apta para ampliaciones y futuros ajustes.
- Métodos eficaces para transferir conocimientos y competencias.
- Evaluación.



El principio fundamental a la hora de diseñar un programa de aprendizaje gira en torno a abordar eficazmente las necesidades establecidas y actuales. El análisis de las necesidades de formación es la piedra angular sobre la que se construye y amplía cualquier programa educativo. Esto tiene especial importancia en la educación de personas adultas, donde la evaluación de las necesidades de formación desempeña un papel fundamental en la elaboración de programas de aprendizaje que sean valiosos y rentables.

Está claro que el análisis de las necesidades de formación es una herramienta metodológica con aplicaciones versátiles, adaptable a diversos temas y campos de especialización. Aunque los aspectos específicos de las necesidades y los resultados de la formación pueden variar, el proceso y la metodología subyacentes se mantienen constantes, adaptándose según sea necesario a las necesidades individualizadas.

En resumen, el análisis de las necesidades de formación consigue lo siguiente:

- Identifica las lagunas de conocimiento existentes y prevé el futuro nivel de competencia deseado en términos de habilidades, competencias, recursos y capacidades.
- Garantiza una transición fluida de las lagunas de conocimientos a programas de formación completos.
- Constituye la base sobre la que se construyen las iniciativas de formación.
- Evalúa los recursos disponibles, las competencias y las habilidades actuales para diseñar programas de aprendizaje personalizados que se ajusten a las necesidades individuales.
- Prevé posibles retos futuros y necesidades imprevistas.
- Fomenta la creatividad y estimula el pensamiento innovador.
- Cultiva la capacidad de pensamiento crítico y ofrece oportunidades para la articulación personal de posibles problemas.
- Fomenta la innovación y el desarrollo de conocimientos especializados.
- Aporta soluciones a los problemas existentes y garantiza la mejora del rendimiento futuro.
- Destaca el compromiso con la mejora general y personal.
- Demuestra a las partes interesadas la importancia de la adaptabilidad y el ajuste a las condiciones cambiantes.
- Garantiza la pertinencia y adecuación de los programas de formación.
- Adapta la formación a las necesidades específicas e individualizadas.
- Reduce la probabilidad de fracaso del programa.
- Refuerza la cohesión del equipo a medida que los individuos colaboran para alcanzar un objetivo común, objetivo mutuamente beneficioso.

Sienta las bases para la futura evaluación y perfeccionamiento del programa.

### 3.1 Por qué el alumnado debe ser el centro del proceso de aprendizaje

La palabra pedagogía deriva del griego antiguo y significa literalmente "conducir al niño hacia el conocimiento y el comportamiento ético". Es el estudio de los métodos y actividades de la enseñanza (Cambridge Dictionary Online) referido principalmente a la educación infantil.

La palabra andragogía es la que se refiere a los métodos educativos utilizados para las personas adultas, pero no es tan comúnmente utilizada, cuando se trata de definir los principios del proceso educativo. El tema principal de la pedagogía siempre ha sido la interrelación entre el profesor y los estudiantes, y los métodos utilizados para lograr la transferencia de conocimientos y alcanzar el resultado deseado.

A lo largo de la historia los estudios, modos y métodos pedagógicos se han creado, formado, revalorizado y cambiado, dando su espacio a nuevos enfoques modernos del proceso educativo y pedagógico.

La forma en que los docentes interactúan con los estudiantes, los métodos que utilizan, el entorno que crean y los tipos de vínculos que establecen, junto con la ética general de cada época, han sufrido numerosas alteraciones, hasta llegar a nuestros días.

El aprendizaje basado en competencias es el método pedagógico más eficaz, ya que se centra en las capacidades existentes de los estudiantes y se dirige a sus resultados de aprendizaje personalizados. Se centra en habilidades específicas y pretende desarrollarlas gradualmente, en función del ritmo de progreso del estudiante.

El proceso de aprendizaje sigue las necesidades de los estudiantes y no al revés. En lugar de proporcionar información general y conocimientos abstractos, el aprendizaje basado en competencias es, al mismo tiempo, extremadamente coherente y específico, pero también flexible, ya que se ajusta al nivel de conocimientos de los estudiantes y a los resultados de aprendizaje personalizados.

## ***Mantener a las personas migrantes y refugiadas como estudiantes en el centro del proceso educativo durante la formación lingüística es crucial por varias razones:***

- **Capacitación:** Situar a los estudiantes en el centro de su educación les permite asumir el control de su proceso de aprendizaje. Esto puede aumentar su confianza y motivación para adquirir nuevas competencias lingüísticas, esenciales para la integración y la participación en su nueva comunidad.
- **Aprendizaje a medida:** Las personas migrantes y refugiadas proceden de entornos lingüísticos, niveles educativos y experiencias vitales diversos. Al centrarse en los estudiantes, los educadores/as pueden adaptar el plan de estudios y los métodos de enseñanza para satisfacer las necesidades y preferencias específicas de cada uno, garantizando que progresen a su propio ritmo.
- **Sensibilidad cultural:** El aprendizaje de idiomas está estrechamente ligado a la cultura. Al dar prioridad a los estudiantes, los educadores/as pueden incorporar la sensibilidad y la conciencia culturales al plan de estudios. Esto ayuda a los estudiantes no sólo a adquirir la lengua, sino también a comprender y adaptarse a las normas y expectativas culturales del país de acogida.
- **Pertinencia:** Los enfoques centrados en el estudiante permiten a los educadores/as hacer que los contenidos sean más pertinentes para la vida cotidiana y las necesidades de las personas migrantes y refugiadas. Esto hace que la experiencia de aprendizaje sea más atractiva y práctica, ya que los estudiantes pueden aplicar inmediatamente sus conocimientos lingüísticos a situaciones de la vida real, como la búsqueda de empleo o el acceso a los servicios sanitarios.
- **Inclusividad:** Muchas personas migrantes y refugiadas pueden haber sufrido traumas, desplazamientos u otros problemas que pueden afectar a su capacidad de aprendizaje. Un enfoque centrado en el estudiante tiene en cuenta estos factores, promoviendo un entorno de aprendizaje seguro e integrador en el que se tengan en cuenta las necesidades emocionales y psicológicas de los estudiantes.
- **Fomento de la autoeficacia:** Cuando los estudiantes participan activamente en su educación, desarrollan un sentido de propiedad y responsabilidad sobre su progreso. Esto puede conducir a una mayor autoeficacia, que es la creencia en la propia capacidad para alcanzar objetivos. Una mayor autoeficacia puede conducir a una mayor competencia lingüística y al éxito general en el país de acogida.
- **Éxito a largo plazo:** Situar a los estudiantes en el centro del proceso

educativo les ayuda a convertirse en estudiantes de idiomas independientes. Esto es esencial para su éxito a largo plazo, ya que pueden seguir mejorando sus competencias lingüísticas incluso después de que hayan finalizado los cursos de idiomas formales.

- Feedback y mejora continua: Un enfoque centrado en el estudiante fomenta la retroalimentación periódica de los estudiantes sobre sus experiencias educativas. Esta información puede utilizarse para adaptar y mejorar el plan de estudios, los métodos de enseñanza y los servicios de apoyo, garantizando que el programa de formación lingüística siga siendo eficaz y responda a las necesidades cambiantes de los estudiantes.

### 3.2 ¿Cuáles son las necesidades reales de las personas migrantes y refugiadas en el aprendizaje de idiomas?

Tras realizar los grupos de discusión con personas migrantes y refugiadas, se ha puesto de manifiesto que hay áreas específicas de la adquisición del idioma que son de suma importancia para su integración y adaptación satisfactorias.

El siguiente análisis identifica las áreas lingüísticas clave de los juegos que deberían cubrirse para facilitar el aprendizaje de idiomas en estos ámbitos cruciales y, basándonos en estos resultados, creamos nuestros juegos: Salud, Educación, Información práctica, Aficiones y actividades, Ir al mercado, Objetos cotidianos, Relaciones sociales y Vivienda.

#### 1. Salud:

La salud es un aspecto fundamental de la vida de cada individuo, y es vital una comunicación clara en los entornos sanitarios. Los juegos lingüísticos en este ámbito se centran en:

- Vocabulario y frases médicas.
- Describir los síntomas.
- Comunicación con los profesionales sanitarios.
- Estilo de vida saludable
- Situaciones de emergencia.

#### 2. Educación:

El acceso a la educación es crucial para el desarrollo personal y profesional. Los juegos lingüísticos en este contexto deben abarcar:

- Vocabulario relacionado con la escuela.
- Comunicarse con docentes y compañeros.
- Comprender las instrucciones de clase.

### 3. Información práctica:

Navegar por un nuevo entorno requiere comprender información práctica. Los juegos lingüísticos deben abordar:

- Transporte y direcciones.
- Acceso a los servicios sociales.
- Normas culturales y etiqueta.

### 4. Aficiones y actividades:

Participar en pasatiempos y actividades es esencial para crear vínculos sociales y bienestar. Los juegos lingüísticos deben abarcar:

- Vocabulario relacionado con las actividades de ocio.
- Planificación y coordinación de actos sociales.
- Describir intereses y preferencias.
- Participar en acontecimientos deportivos y culturales.

### 5. Ir al mercado:

La comunicación eficaz en la vida cotidiana incluye las compras y las interacciones en el mercado.

Los juegos lingüísticos deben incluir:

- Vocabulario de compras.
- Regatear y negociar precios.
- Comprender las etiquetas y los envases de los productos.
- Pedir ayuda en las tiendas.

### 6. Objetos cotidianos:

Aprender a identificar y nombrar objetos comunes es una destreza lingüística fundamental. Los juegos lingüísticos deben implicar:

- Nombrar objetos cotidianos en el hogar y la comunidad.
- Describir la función y el uso de los objetos.
- Formar frases con objetos cotidianos.

## 7. Relaciones sociales:

La creación de relaciones y la socialización son fundamentales para la integración. Los juegos lingüísticos deben abordar:

- Habilidades conversacionales.
- Hacer amigos y establecer contactos.
- Comprender las normas culturales en las interacciones sociales.
- Resolver conflictos y malentendidos.

## 8. Vivienda:

Comprender el lenguaje relacionado con la vivienda es esencial para conseguir alojamiento y mantener una situación de vida estable. Los juegos lingüísticos deben centrarse en:

- Vocabulario relacionado con la vivienda.
- Comunicación con propietarios o compañeros de piso.



Los juegos lingüísticos adaptados a estos ámbitos específicos, identificados a través de grupos de discusión con personas migrantes y refugiadas, desempeñarán un papel fundamental a la hora de ayudar a los recién llegados a integrarse con éxito en sus países de acogida. Estos juegos no sólo facilitan la adquisición del idioma, sino que también capacitan a los individuos para desenvolverse en aspectos críticos de la vida cotidiana, promoviendo así la autosuficiencia y fomentando un sentimiento de pertenencia a sus nuevas comunidades. Al abordar estas áreas clave, los programas de aprendizaje de idiomas pueden tener un impacto significativo y positivo en las vidas de las personas migrantes y refugiadas.

### 3.3 Desafíos a tener en cuenta cuando se trabaja con grupos vulnerables

Trabajar con grupos vulnerables es todo un reto. Algunos estudiantes se enfrentan a grandes dificultades debido a su origen, su historia, su estatus en nuestra sociedad. Estas dificultades pueden estar relacionadas con el acceso a la vivienda, los trámites administrativos, los problemas de salud, el duelo, el sentimiento de culpa, el estrés de aculturación y todos los nuevos aspectos de su nuevo entorno que deben aprehender. A pesar de las posibilidades de éxito en su curso, los estudiantes pueden sufrir rápidamente un estrés crónico con altos niveles de cortisol producido por el cerebro: a largo plazo, esta hormona puede provocar un cierre cognitivo. Disminuyen la capacidad de atención, la concentración, la motivación y el uso de la memoria a largo plazo. ¿Cómo afectan los retos a los que se enfrentan los recién llegados a su capacidad de aprendizaje?

Tras llegar a un país de acogida, los recién llegados se enfrentan a distintos periodos de esperanza y desesperación. Tras el shock que supone perder el hogar, diversas posesiones y la vida social en su país de origen, pueden encontrarse en un estado de incertidumbre y preocupación por su futuro. Pueden mostrar signos de agotamiento y formas de ausencia.

Tras un periodo variable, los recién llegados pueden entrar en un periodo de "aceptación y respuesta". Reorganizan sus prioridades y la integración, la salud y la autonomía pasan a ser sus principales preocupaciones.

En esta etapa, el apoyo debe ayudarles a comprender su nuevo entorno y a identificar recursos internos para afrontar el proceso de integración, de ahí la importancia de trabajar la autoestima y la capacitación al mismo tiempo para conseguir mejores resultados en todos los ámbitos. Además, toda su atención y energía se dedican a estas tareas, dejando poco tiempo para un reto adicional como es el aprendizaje del idioma, muy exigente a nivel cognitivo. Los recién llegados también pueden entrar en un periodo en el que buscan estabilidad

económica a través del empleo. A menudo, las oportunidades laborales no se corresponden con su experiencia laboral anterior y la dificultad de encontrar trabajo en condiciones legales se convierte en una nueva fuente de inseguridad y preocupación.

Les puede resultar imposible satisfacer determinadas necesidades de identidad (por ejemplo, la necesidad de competencia, autonomía o pertenencia), lo que les lleva a estar en un estado de alerta constante que envía señales de peligro al cerebro. Esto puede conducir al agotamiento y dificulta el desarrollo.

Además de estas distintas fuentes de estrés, los problemas administrativos y los relacionados con la solicitud de asilo o regularización requieren mucho tiempo: acudir a citas en distintas instituciones, reunir documentos, buscar servicios de traducción.

Los recién llegados también pasan el tiempo buscando vivienda e intentando obtener derechos sociales básicos. Se les asignan citas al azar, a las que no pueden faltar bajo ningún concepto si quieren continuar el proceso.

Existen varias barreras para asistir a clases de idiomas, como la falta de guarderías, las barreras económicas, la necesidad de asistir a trabajos con horarios cambiantes, el acceso al transporte público, las barreras de género, etc.

Los retos a los que se enfrentan los recién llegados también implican un número importante de cosas que aprender y comprender al mismo tiempo (el idioma, pero también elementos relacionados con las normas y códigos culturales, las entidades y procedimientos administrativos, el sistema sanitario, etc.).

El estrés por aculturación es un concepto que describe el hecho de tener que aprender a funcionar y actuar en un contexto cultural diferente: la forma en que las personas se relacionan entre sí, tareas sencillas como ir de compras o pedir información se convierten en retos que pueden dar lugar a malentendidos culturales. Esto puede suponer una amenaza para la identidad del individuo.

Las nociones preconcebidas y los prejuicios son otros aspectos que influyen en el aprendizaje de los recién llegados. Las nociones preconcebidas que estudiantes e instructores tienen unos de otros condicionan considerablemente la calidad y las consecuencias de sus interacciones.

Los prejuicios también influyen en la forma en que los recién llegados se ven a sí mismos como estudiantes y pueden provocar una disminución de la motivación, falta de confianza e incluso indefensión aprendida (generalización de una situación de fracaso a todos los demás aspectos de la

vida, lo que repercute en el rendimiento de la persona y confirma así sus creencias sobre su autoestima).

A veces, algunos recién llegados tienen que hacer frente a problemas de salud mental y traumas. Las circunstancias de la migración forzosa tienen profundos efectos en la salud de las personas y en su proceso de integración en la sociedad de acogida. Por ejemplo, las personas que han huido de conflictos armados o persecuciones presentan tasas más elevadas de trastorno de estrés postraumático. Además, se ha demostrado una correlación entre las dificultades de aculturación, un fenómeno inevitable en el aprendizaje, y el malestar mental.

Estas dificultades, todas ellas relacionadas con la incertidumbre, son factores estresantes muy potentes que pueden hacer que el cerebro produzca altos niveles de cortisol durante un largo periodo de tiempo. Esta hormona afecta, a largo plazo, a la memoria, la capacidad de concentración, la motivación, etc.

¿Cómo aprender en estas condiciones? ¿Cómo utilizar las capacidades del cerebro de forma óptima, teniendo en cuenta estas limitaciones debidas a las realidades del campo?

Toda formación de personas adultas es un reto, como pueden serlo todas. Pero en el caso de la formación no sólo hay que tener en cuenta a las personas adultas, sino también a este grupo específico de personas que proceden de un entorno totalmente distinto y pueden tener religiones y elementos culturales diferentes. Sobre todo, los formadores deben comprender su estado emocional y, al menos, intentar mejorarlo. El fenómeno del abandono de las clases puede ser uno de los mayores retos a los que se enfrenta. Por ejemplo, mujeres que se apuntan a una clase y luego no se les permite continuar o diferentes religiones y diferentes culturas que pueden ser contradictorias.

Todos estos son retos a los que se enfrentarán la mayoría de los educadores/as y formadores. Por eso es vital crear y promover cursos de idiomas atractivos. Y los juegos pueden ser un paso hacia un entorno de clase inclusivo que mantenga a los estudiantes interesados y comprometidos. Por supuesto, los juegos no harán milagros, pero son una herramienta de aprendizaje que fomenta la alegría y la inclusión.

## 4. *Cómo y por qué introducir juegos en la formación lingüística de personas migrantes y refugiadas*

---

Los juegos atraen porque son intrínsecamente divertidos. Sin embargo, esta diversión no se limita al ocio y el entretenimiento, sino que puede extenderse a otros contextos, incluido el aula. Cuando nos planteamos los juegos, nuestro objetivo es que la experiencia de aprendizaje sea tan atractiva y divertida como el propio juego. Para lograrlo, debemos ahondar en el concepto de "diversión" y explorar las categorías emocionales y experienciales asociadas a él.

Los juegos ejercen una notable influencia sobre nosotros, a pesar de ser percibidos como meras fuentes de entretenimiento. ¿Quién no ha experimentado la compulsión de seguir jugando a un juego o la sensación de perder la noción del tiempo mientras está absorto en una partida, ya sea de videojuegos, de cartas o de deportes?

Comprender el profundo impacto de los juegos facilita dilucidar las razones para incorporarlos al proceso de aprendizaje de idiomas.

En primer lugar, hablemos de motivación. Los juegos tienen la capacidad de involucrar a las personas en tareas que quieren hacer o que no están seguras de hacer, pero reconocen los beneficios potenciales. La diversión es un componente fundamental de esta motivación. La naturaleza estructurada de los juegos infunde diversión al proceso de aprendizaje, incitando a la gente a participar activamente y a permanecer plenamente comprometida.

La segunda razón de peso para emplear juegos en la educación es su versatilidad. Existe una gran variedad de juegos y técnicas de ludificación, cada uno con sus propios elementos y principios de diseño. Los juegos están intrincadamente elaborados y ofrecen perspectivas inestimables. El objetivo es diseccionar cómo funcionan estos mecanismos de juego y adaptarlos para mejorar el proceso de aprendizaje de idiomas, obteniendo así potentes resultados de aprendizaje.

Utilizar juegos en la educación no sólo implica aprender del diseño de juegos, sino también de disciplinas como la psicología, las técnicas de aprendizaje y la motivación. La aplicación de juegos exige una profunda comprensión de los factores que impulsan el comportamiento humano, ya sea en un contexto educativo, laboral o de cambio de conducta. A través de los juegos, podemos diseñar patrones que activen estos aspectos del comportamiento humano, dando lugar a experiencias de aprendizaje más eficaces y atractivas.

## ***Implantar juegos en la formación lingüística de personas migrantes y refugiadas requiere una metodología bien estructurada para garantizar la eficacia, el compromiso y la adquisición significativa del idioma.***

He aquí un análisis de los principales pasos y consideraciones de esta metodología:

### ***Evaluación de las necesidades de los estudiantes:***

- Antecedentes diversos: Las personas migrantes y refugiadas proceden de diversos entornos lingüísticos y tienen distintos niveles de competencia lingüística. Evalúe sus conocimientos lingüísticos y sus necesidades específicas para adaptar la formación en consecuencia.
- Metas y objetivos: Identificar objetivos claros de aprendizaje de idiomas para cada estudiante, teniendo en cuenta sus metas, como el empleo, la integración o la educación.

### ***Selección y diseño de juegos:***

- Pertinencia: Elija juegos que se ajusten a los objetivos de aprendizaje identificados y son pertinentes para las situaciones de la vida real a las que pueden enfrentarse las personas migrantes y refugiadas.
- Sensibilidad cultural: Asegúrese de que los juegos seleccionados sean culturalmente sensibles y no incluyan contenidos que puedan resultar ofensivos o alienantes para estudiantes de diversos orígenes.
- Accesibilidad: Seleccione juegos que sean accesibles para estudiantes con distintos niveles de alfabetización digital y acceso a la tecnología.

### ***Integración en el plan de estudios:***

- Alineación con el plan de estudios: Incorporar juegos como componente complementario del plan de estudios de idiomas, asegurándose de que apoyan y mejoran el proceso general de aprendizaje.
- Complejidad progresiva: introduzca los juegos gradualmente, empezando por los más sencillos e incorporando progresivamente otros más desafiantes a medida que mejoren las destrezas lingüísticas de los estudiantes.

### ***Instrucción y orientación:***

- Instrucciones claras: Proporcione instrucciones claras y concisas para cada juego, asegurándose de que los estudiantes entienden las reglas y los objetivos.
- Función del instructor: Formar a los instructores sobre cómo utilizar y facilitar eficazmente el juego dentro del plan de estudios, ofreciendo orientación y apoyo cuando sea necesario.

### ***Entorno de aprendizaje basado en juegos:***

- Compromiso: Fomentar un entorno de aprendizaje atractivo y motivador utilizando los juegos como medio para captar el interés de los estudiantes y fomentar su participación activa.
- Competición y colaboración: Incorpore elementos de competición amistosa y colaboración en los juegos para fomentar la interacción entre los estudiantes.

### ***Mecanismo de retroalimentación:***

- Feedback inmediato: Los juegos deben ofrecer retroalimentación inmediata a los estudiantes sobre su rendimiento, permitiéndoles aprender de sus errores y realizar mejoras.
- Comentarios del instructor: Los instructores también deben proporcionar comentarios constructivos y orientación para ayudar a los estudiantes a progresar.

### ***Variedad de tipos de juego:***

- Diversos enfoques: Utilizar una variedad de tipos de juego, incluyendo juegos de vocabulario, ejercicios de rol, narración interactiva y desafíos de pronunciación, para abordar diferentes habilidades lingüísticas.
- Escenarios de la vida real: Diseñe juegos que simulen situaciones de la vida real, como ir de compras, entrevistas de trabajo o interacciones en la comunidad, para mejorar las destrezas lingüísticas prácticas.

### ***Evaluación y seguimiento del progreso:***

- Evaluación: Incorporar evaluaciones basadas en el juego para medir las competencias de los estudiantes.  
progreso y competencia lingüística.
- Planes de aprendizaje individualizados: Utilizar los datos de evaluación para elaborar planes de aprendizaje individualizados, ajustando la formación



a las necesidades específicas de cada estudiante.

### **Accesibilidad e inclusión:**

- Opciones digitales y no digitales: Ofrezca juego digital y no digital opciones para dar cabida a estudiantes con diferente acceso a la tecnología.
- Diseño inclusivo: Asegúrese de que los juegos están diseñados para ser inclusivos y accesibles a los estudiantes con discapacidad o necesidades especiales.

### **Comunidad y apoyo:**

- Interacción entre iguales: Animar a los estudiantes a interactuar entre sí, fomentando el sentido de comunidad y el apoyo entre iguales.
- Apoyo de instructores: Proporcione a los estudiantes acceso a instructores o mentores que puedan ofrecerles orientación y apoyo a lo largo de su viaje de aprendizaje de idiomas.

### **Mejora continua:**

- Ciclo de retroalimentación: Recoger las opiniones tanto de los instructores como de los estudiantes para mejorar continuamente la selección y el diseño de los juegos.
- Evaluación periódica: Evaluar el impacto de los juegos en los resultados del aprendizaje de idiomas y realizar los ajustes necesarios.

### **Sensibilidad cultural e inclusión:**

- Sensibilidad del contenido: Garantizar que el contenido del juego sea culturalmente sensible y respetuoso con los diversos orígenes.
- Diseño inclusivo: Tener en cuenta las necesidades de todos los estudiantes, incluidos los de poblaciones marginadas o vulnerables.

### **Seguimiento y evaluación:**

- Seguimiento del progreso: Supervise continuamente el progreso de los estudiantes y adapte la formación según sea necesario para abordar cualquier reto o laguna.
- Evaluación de la eficacia de los juegos: Evaluar la eficacia de los juegos en la consecución de los objetivos de aprendizaje de idiomas mediante evaluaciones y comentarios continuos.

En resumen, la metodología para implantar juegos en la formación lingüística

para personas migrantes y refugiadas implica una cuidadosa consideración de las necesidades del estudiante, la selección y el diseño del juego, la integración en el plan de estudios, la orientación y el apoyo, la evaluación, la inclusión y la mejora continua. Siguiendo esta metodología, los programas de formación lingüística pueden utilizar eficazmente los juegos como una poderosa herramienta para facilitar la adquisición del idioma y la integración de personas migrantes y refugiadas.

## 5. Competencias para formadores/as

### 5.1 Habilidades sociales

Las habilidades interpersonales se han convertido en una valiosa herramienta no sólo para los educadores/as de personas adultas o los empleados de todo el mundo, sino que por fin como sociedad hemos comprendido la importancia de la empatía, el valor de la comunicación y la retribución a la comunidad.

Los educadores/as de personas adultas constituyen un grupo destinatario específico que debería utilizar las competencias interpersonales durante su formación. Especialmente si los estudiantes ya se enfrentan a retos sentimentales y prácticos, por supuesto, al encontrarse en un nuevo país.

#### *Habilidades de comunicación*

La comunicación eficaz es una herramienta global que conecta a personas de distintas culturas, orígenes y experiencias. En el contexto de la formación lingüística para personas migrantes y refugiadas, la comunicación no es solo una habilidad fundamental, sino también un puente hacia la integración y el éxito.

En un entorno de aprendizaje, la comunicación es la piedra angular de las tareas, desde las más sencillas hasta las más complejas. La precisión en el uso del lenguaje desempeña un papel crucial a la hora de transmitir ideas con claridad y evitar malentendidos. La cortesía y el respeto en la comunicación son igualmente vitales, ya que fomentan un ambiente positivo y de colaboración, esencial para el éxito en la adquisición de idiomas. Incluso en momentos de tensión o desacuerdo, mantener la cortesía y el respeto es clave para resolver los problemas dentro de un equipo.

La comunicación escrita también es una herramienta poderosa, sobre todo en la era digital actual. Un lenguaje claro y específico, una ortografía correcta, una gramática adecuada y el cumplimiento de las normas de ética laboral son imprescindibles en las formas escritas de comunicación. La forma en que los educadores/as se presentan a sí mismos es igualmente importante. Su comportamiento, positivismo y profesionalidad contribuyen a una comunicación eficaz, especialmente durante las entrevistas o al entrar en nuevos lugares de trabajo.

## *Gestión del tiempo*

El tiempo es un recurso precioso que, una vez gastado, no se puede recuperar. En la formación lingüística para personas migrantes y refugiadas, la gestión eficaz del tiempo es esencial para optimizar la experiencia de aprendizaje y alcanzar los objetivos de integración.

La organización es la base de la gestión del tiempo. Definir claramente las tareas y prioridades diarias, junto con la disciplina y evitar la procrastinación, garantiza un uso eficaz del tiempo. La rapidez mental y la capacidad de adaptación son habilidades valiosas cuando surgen contratiempos inesperados, como suele ocurrir en la vida.

El realismo a la hora de fijar objetivos y calendarios es clave. Tener en cuenta las experiencias pasadas, las capacidades personales y los posibles obstáculos permite crear calendarios alcanzables. Mantener la compostura, la resistencia ante los retos y la adaptabilidad son componentes esenciales de una gestión eficaz del tiempo.

## *Resolución de problemas*

La capacidad de resolución de problemas es vital en la formación lingüística de personas migrantes y refugiadas, ya que los estudiantes se enfrentan a diario a retos y complejidades en su camino hacia la integración.

En los entornos laborales, las personas deben sortear malentendidos, errores y obstáculos inesperados. La capacidad de resolución de problemas permite a los educadores/as encontrar soluciones eficaces y creativas a estos problemas y, en última instancia, ayudar a los estudiantes a alcanzar sus objetivos. Convertirse en un solucionador de problemas de confianza en un equipo tiene un valor incalculable, ya que fomenta la confianza y el reconocimiento entre colegas.

## *Creatividad*

La creatividad es la capacidad de generar ideas y soluciones innovadoras y poco convencionales. En la formación lingüística para personas migrantes y refugiadas, cultivar la creatividad puede conducir a métodos de enseñanza más eficaces y a un mayor compromiso de los estudiantes.

La creatividad implica pensamiento divergente y ruptura con las normas establecidas. Abarca la búsqueda de múltiples respuestas válidas a una pregunta, el descubrimiento de nuevas técnicas y la exploración de enfoques no tradicionales. En la sociedad tecnológicamente avanzada de hoy en día, la creatividad ha dado lugar a avances revolucionarios en diversos campos,

transformando los sueños en realidad.

La paciencia y la resistencia son esenciales para alimentar la creatividad. Las personas creativas suelen ver el mundo de forma diferente, buscando oportunidades donde otros ven retos. Desafían estereotipos, proponen nuevas ideas y exploran territorios inexplorados. Convertir estas ideas en resultados tangibles es la esencia de la innovación.

Estas competencias interpersonales y su práctica deberían permitir a los educadores/as de personas adultas ofrecer una formación más eficaz e integradora, y encajan perfectamente también con el uso de juegos. Cuando enseñan a personas migrantes o refugiadas, los educadores/as de personas adultas no sólo actúan como docentes, sino también como modelos de conducta, como personas de confianza, y son uno de los primeros vínculos de los estudiantes con la nueva sociedad de la que están llamados a formar parte. Nunca se insistirá lo suficiente en la importancia del papel y la personalidad de los educadores/as de personas adultas. Aún más, ser capaz de encontrar soluciones a los problemas y ser flexible cuando las cosas no salen como estaba previsto. La formación también tendrá un gran impacto en la inteligencia emocional y la empatía de los formadores.

Los formadores que trabajan estrechamente con personas refugiadas y migrantes suelen comprender mejor la diversidad de orígenes, experiencias y retos a los que se enfrentan sus estudiantes. Esta exposición fomenta la empatía, ya que los formadores están más en sintonía con las necesidades emocionales y las sensibilidades culturales de sus estudiantes.

Los formadores desarrollan una mayor inteligencia emocional al reconocer y responder eficazmente a los estados emocionales de sus estudiantes. Se vuelven más hábiles a la hora de percibir y gestionar sus propias emociones, al tiempo que comprenden y empatizan con las emociones de sus estudiantes, lo cual es crucial en un entorno de aprendizaje multicultural y emocionalmente diverso.

Las sesiones de formación con personas refugiadas y migrantes a menudo exigen que los formadores se enfrenten a diversas emociones, como la frustración, el miedo o la nostalgia. La inteligencia emocional permite a los formadores abordar estas emociones con sensibilidad, ayudando a los estudiantes a afrontar los retos de la adquisición del idioma.

La inteligencia emocional dota a los formadores de la capacidad de gestionar sus emociones en situaciones tensas, lo que les permite reducir los conflictos y guiar a los estudiantes hacia soluciones constructivas.

Los formadores que demuestran empatía se ganan la confianza y el respeto de sus estudiantes. Esta confianza es vital para un aprendizaje eficaz, ya que es más probable que los estudiantes se abran, se arriesguen a practicar la

lengua y busquen orientación cuando se sienten comprendidos y apoyados.

Trabajar con personas refugiadas y migrantes desafía a los formadores a ampliar sus horizontes y salir de su zona de confort. Esto puede conducir al crecimiento personal, ya que los formadores aprenden de las diversas experiencias y perspectivas de sus estudiantes.

Desarrollar la inteligencia emocional a través de las interacciones con personas refugiadas y migrantes puede beneficiar a los formadores no sólo en su vida profesional, sino también en sus relaciones personales, ya que se vuelven más hábiles a la hora de comprender y gestionar las emociones en diversos contextos.



## 5.2 Competencias digitales para formadores

Dotar de competencias digitales a los formadores de programas de formación lingüística para personas migrantes y refugiadas mediante la incorporación de cuestionarios lingüísticos en línea y juegos de preguntas y respuestas puede tener varias ventajas significativas:

- **Técnicas de enseñanza mejoradas:** Los formadores se familiarizan con métodos didácticos innovadores gracias a la incorporación de herramientas digitales. Pueden explorar formas creativas de atraer a los estudiantes y mejorar sus técnicas de enseñanza, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más eficaz y agradable.
- **Alfabetización digital:** Los formadores desarrollan su propia alfabetización y competencia digital utilizando cuestionarios lingüísticos en línea y juegos de preguntas como material didáctico. Se vuelven más expertos en el manejo de la tecnología, una habilidad muy valiosa en la era digital actual.
- **Ampliación de recursos:** El acceso a los recursos digitales permite a los formadores ampliar su material didáctico más allá de los libros de texto tradicionales. Esta diversificación puede hacer que la formación sea más atractiva y pertinente, atendiendo a diferentes estilos y preferencias de aprendizaje.
- **Adaptación a los estudiantes:** Los formadores pueden seguir el progreso de cada estudiante a través de plataformas digitales. De este modo, pueden conocer mejor sus puntos fuertes y débiles y adaptar sus métodos pedagógicos para atender eficazmente sus necesidades específicas.
- **Información inmediata:** Las herramientas digitales proporcionan a los formadores información instantánea sobre el rendimiento de los estudiantes en pruebas y juegos. Esta información en tiempo real permite a los formadores identificar las áreas en las que los estudiantes tienen dificultades y abordarlas con prontitud.
- **Flexibilidad:** La incorporación de cuestionarios y juegos en línea ofrece a los formadores una mayor flexibilidad en la planificación de las clases. Pueden utilizar los recursos digitales para adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y ajustar el plan de estudios en consecuencia.
- **Mayor motivación:** Los aspectos lúdicos de los concursos y juegos en línea pueden aumentar la motivación de los estudiantes. Los formadores pueden aprovechar estos elementos para crear un entorno de aprendizaje más atractivo e interactivo que fomente la participación activa.

- **Desarrollo profesional:** Al integrar las herramientas digitales en sus programas de formación, es probable que los formadores busquen oportunidades de desarrollo profesional para mejorar aún más sus competencias digitales. Este crecimiento continuo beneficia tanto a los formadores como a los estudiantes.
- **Eficacia:** El uso de cuestionarios y juegos digitales puede agilizar el proceso de formación. Los formadores pueden automatizar ciertos aspectos de la evaluación y realizar un seguimiento de los progresos de forma más eficiente, lo que les permite centrarse más en la instrucción.
- **Colaboración global:** Los formadores pueden conectar con otros educadores/as de todo el mundo a través de plataformas en línea para compartir las mejores prácticas y colaborar en la mejora de las técnicas de enseñanza. Esta perspectiva global puede enriquecer sus propios métodos de enseñanza.
- **Adaptación a las necesidades cambiantes:** Los formadores están mejor equipados para adaptarse a la evolución de las tecnologías y tendencias educativas. A medida que avanzan las herramientas digitales, los formadores pueden mantenerse a la vanguardia de la innovación educativa.
- **Relevancia en el mundo real:** Los formadores que incorporan herramientas digitales a su enseñanza pueden hacer hincapié en la importancia que tienen las competencias digitales para las personas migrantes y refugiadas en el mundo real. Esta demostración práctica anima a los estudiantes a adoptar la alfabetización digital para la vida diaria y las oportunidades futuras.
- **Mejora de la evaluación de programas:** Las plataformas digitales suelen proporcionar datos sobre el rendimiento y la participación de los estudiantes. Los formadores pueden utilizar estos datos para evaluar el programa, lo que les ayuda a identificar áreas de mejora y perfeccionar sus estrategias de enseñanza.

En resumen, la integración de cuestionarios lingüísticos y juegos de preguntas en línea en los programas de formación lingüística para personas migrantes y refugiadas no solo beneficia a los estudiantes, sino que también dota a los formadores de valiosas competencias digitales. Esta transformación puede dar lugar a programas de formación más eficaces, atractivos y adaptables que preparen mejor tanto a los formadores como a los estudiantes para el éxito en un mundo cada vez más digital.







## 6. Juegos GAME ON

### 6.1 Nuestros juegos y dónde encontrarlos

Nos complace anunciar que todos los emocionantes juegos y materiales de apoyo desarrollados en el marco del proyecto GAME ON ya están disponibles para su descarga en el sitio web de nuestro proyecto. Tanto si eres educador, estudiante de idiomas o simplemente alguien interesado en la intersección entre el juego y la adquisición de idiomas, nuestra plataforma en línea es tu puerta de entrada a un mundo de recursos innovadores y atractivos.

<https://gameonproject.eu/results>

### *Métodos e instrumentos de evaluación*

Evaluar el impacto de los juegos en la formación lingüística de personas migrantes y refugiadas es crucial por varias razones, entre ellas valorar la eficacia de la formación, mejorar la experiencia de aprendizaje y garantizar que los recursos se utilizan de forma eficiente. He aquí un análisis de por qué es importante la evaluación y algunas herramientas y métodos para evaluar el impacto de estos juegos:

#### **Importancia de la evaluación:**

- Evaluación de los resultados del aprendizaje: La evaluación permite a los formadores valorar si los estudiantes de idiomas han alcanzado los resultados de aprendizaje previstos. Ayuda a determinar si los juegos han contribuido al dominio de la lengua y al desarrollo de habilidades.
- Eficacia de los métodos de formación: La evaluación ayuda a los formadores a identificar qué juegos y métodos de enseñanza son más eficaces para facilitar el aprendizaje de idiomas. Esta información puede servir de base para el diseño de futuros cursos y estrategias de enseñanza.
- Adaptación y mejora: Al evaluar el impacto de los juegos, los formadores pueden identificar las áreas en las que los estudiantes tienen dificultades o sobresalen. Esta información les permite adaptar los materiales y métodos de formación para satisfacer mejor las necesidades de los estudiantes.
- Asignación de recursos: La evaluación ayuda a los formadores a asignar los recursos de forma inteligente. Garantiza que el tiempo y los recursos se inviertan en juegos y actividades que den los mejores

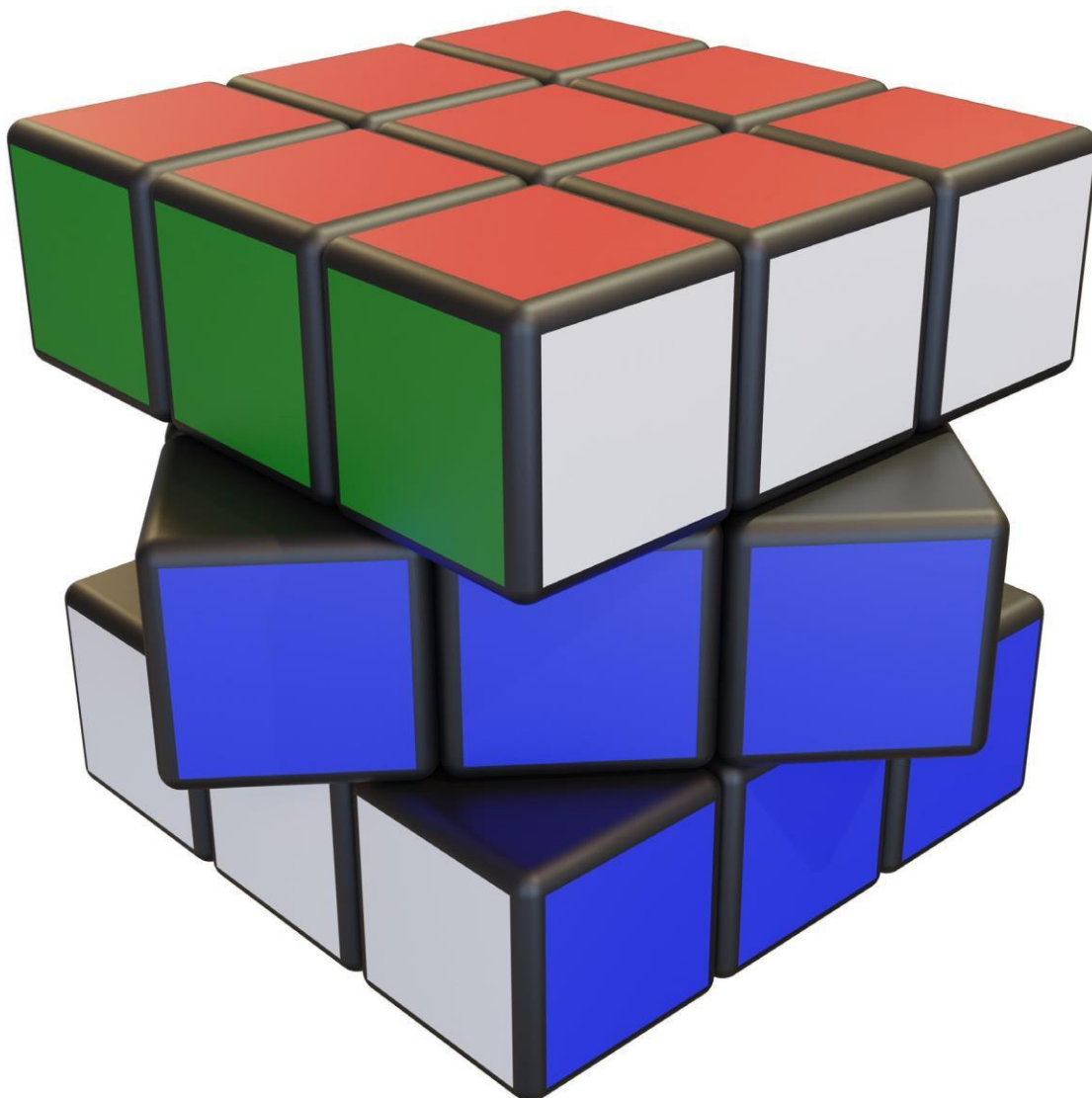
resultados, optimizando la eficacia del programa de formación.

- Motivación y compromiso: El seguimiento del impacto de los juegos puede revelar el grado de compromiso y motivación de los estudiantes durante la formación. Resultados positivos indican que la formación es amena y atractiva, lo que es esencial para los estudiantes adultos.
- Rendición de cuentas: La evaluación aporta pruebas de la eficacia del programa de formación, lo que resulta valioso para informar a las partes interesadas, los financiadores y las organizaciones que apoyan los esfuerzos de integración de personas migrantes y refugiadas.

Cuando se evalúa un curso de formación lingüística para personas migrantes y refugiadas que son principiantes y van a aprender el idioma mediante juegos, los métodos de evaluación deben adaptarse a sus necesidades específicas y a su punto de partida. A continuación, se presentan métodos de evaluación modificados que se adaptan mejor a este contexto:

- Pruebas previas y posteriores con vocabulario y frases básicas: Administra pruebas de competencia lingüística centradas en vocabulario básico y frases comunes antes y después de la formación. Esto le permitirá evaluar las mejoras en las competencias lingüísticas esenciales que son especialmente relevantes para los recién llegados.
- Evaluaciones específicas para cada juego: Diseña evaluaciones adaptadas a los juegos utilizados en la formación, pero asegúrese de que se centran en elementos lingüísticos fundamentales. Por ejemplo, evalúa la capacidad de los estudiantes para reconocer y utilizar palabras del vocabulario básico aprendido a través de los juegos.
- Evaluaciones basadas en imágenes: Dado que los principiantes pueden tener una capacidad de lectura limitada en la lengua meta, utilice evaluaciones basadas en imágenes. Muestra imágenes relacionadas con situaciones de la vida cotidiana y pida a los estudiantes que las identifiquen o describan en la nueva lengua.
- Simulaciones interactivas: Crea simulaciones interactivas dentro de los juegos en las que los estudiantes deban participar en conversaciones o situaciones sencillas utilizando la lengua que han aprendido. Evalúa su capacidad para aplicar las destrezas lingüísticas en situaciones prácticas.
- Pruebas de aptitud oral: Realiza evaluaciones orales centradas en la pronunciación, la conversación básica y la comprensión. Anima a los estudiantes a comunicarse oralmente, aunque sea a un nivel básico, para evaluar su capacidad de expresión y comprensión oral.
- Juegos de rol y diálogos: Incluye actividades de juego de rol dentro de los juegos en las que los estudiantes deban participar en diálogos básicos. Evalúa su capacidad para participar en estos diálogos, incluso con conocimientos lingüísticos limitados.

- Autoevaluación y evaluación por los compañeros con indicaciones visuales: Anima a los estudiantes a evaluar su propio progreso y el de sus compañeros utilizando indicaciones o pistas visuales. Por ejemplo, pídeles que indiquen si son capaces de reconocer y utilizar determinadas palabras o frases visualizadas de los juegos.
- Niveles progresivos de competencia: Desarrolla evaluaciones que se ajusten a niveles progresivos de competencia lingüística. Comienza con evaluaciones adecuadas para principiantes absolutos e introduce gradualmente evaluaciones más complejas a medida que los estudiantes avanzan.
- Retroalimentación y comunicación: Anima a los estudiantes a comentar sus experiencias con los juegos. Esto puede ayudar a identificar las áreas en las que creen que los juegos son más beneficiosos y en las que se necesitan mejoras.
- Seguimiento visual del progreso: Utiliza herramientas visuales de seguimiento del progreso o gráficos que permitan a los estudiantes ver su desarrollo lingüístico a lo largo del tiempo. Esto puede motivarles y proporcionarles una sensación tangible de progreso.





## 6.2 Evaluar la eficacia de los juegos

### *Aplicabilidad:*

**Análisis:** La aplicabilidad evalúa si los juegos elegidos son adecuados para el contexto específico de la formación lingüística para personas migrantes y refugiadas. Se tienen en cuenta factores como el nivel de competencia lingüística de los estudiantes, sus antecedentes culturales y sus necesidades individuales.

**Importancia:** Es crucial porque los juegos deben estar en consonancia con los niveles de destreza actuales de los estudiantes y los objetivos del programa de formación. Los juegos inadecuados pueden obstaculizar el progreso o desmotivar a los participantes.

### *Claridad de las instrucciones:*

**Análisis:** La claridad de las instrucciones es fundamental para que los estudiantes entiendan cómo se juega. Este parámetro evalúa lo bien que se comunican las instrucciones y si son fácilmente comprensibles, especialmente para personas con conocimientos lingüísticos limitados.

**Importancia:** Unas instrucciones claras son esenciales para evitar confusiones, frustraciones o malas interpretaciones de las reglas del juego. Para las personas migrantes y refugiadas que puedan tener un dominio limitado del idioma, unas instrucciones claras son aún más críticas.

### *Eficacia:*

**Análisis:** La eficacia mide en qué medida los juegos contribuyen a lograr los resultados de aprendizaje deseados. Implica evaluar si los juegos mejoran las competencias lingüísticas, como el vocabulario, la gramática y la comunicación.

**Importancia:** El objetivo principal del uso de juegos en la enseñanza de idiomas es facilitar el aprendizaje. Por lo tanto, la eficacia de los juegos para lograr este objetivo es de suma importancia.

### *Creatividad:*

**Análisis:** La creatividad evalúa la novedad e innovación de los juegos. Evalúa si los juegos son atractivos, agradables y ofrecen experiencias de aprendizaje únicas.

Importancia: Los juegos creativos pueden aumentar la motivación y la participación. Hacen más ameno el proceso de aprendizaje, lo que es especialmente importante para mantener el interés a lo largo del tiempo.

#### *Tiempo para alcanzar los objetivos y resultados del aprendizaje:*

Análisis: Este parámetro evalúa si los juegos contribuyen a un ritmo razonable de progreso hacia la consecución de los objetivos de aprendizaje de idiomas. Evalúa si los juegos utilizan eficazmente el tiempo de los estudiantes.

Importancia: El tiempo suele ser limitado en los programas de formación lingüística, sobre todo para personas migrantes y refugiadas que pueden tener otras responsabilidades. Los juegos que agilizan el aprendizaje sin sacrificar la calidad son muy valiosos.

#### *Compromiso de los becarios:*

Análisis: El compromiso mide hasta qué punto los juegos captan la atención de los estudiantes y mantienen su interés durante toda la sesión de formación. Evalúa si los juegos fomentan la participación activa.

Importancia: Los juegos atractivos pueden influir significativamente en la experiencia de aprendizaje. Mantienen motivados a los estudiantes y los hacen más propensos a invertir tiempo y esfuerzo en la adquisición de la lengua.

### 6.3 Los beneficios multidimensionales de los juegos

El uso de juegos en el aprendizaje de idiomas es un método popular y eficaz que ofrece varias ventajas más allá de la mera adquisición de la lengua. Analicemos el uso de juegos en el aprendizaje de idiomas, teniendo en cuenta parámetros clave más allá del propio proceso de aprendizaje:

#### *Motivación y compromiso:*

Motivación positiva: Los juegos proporcionan una motivación intrínseca, ya que son divertidos y suponen un reto. Es más probable que los estudiantes se sientan comprometidos y deseosos de participar, lo que puede mejorar la retención de las destrezas lingüísticas.

### *Interacción social:*

Habilidades comunicativas: Muchos juegos lingüísticos implican la interacción con otras personas, lo que fomenta el desarrollo de la capacidad de hablar y escuchar. Este aspecto social puede imitar el uso del lenguaje en la vida real y mejorar la fluidez.

### *Comprensión cultural:*

Aprendizaje contextual: Los juegos lingüísticos pueden diseñarse para incorporar aspectos culturales, expresiones idiomáticas y costumbres, lo que proporciona a los estudiantes una comprensión más profunda de la cultura asociada a la lengua que están aprendiendo.

### *Creatividad y pensamiento crítico:*

Resolución de problemas: Algunos juegos lingüísticos requieren pensamiento crítico y resolución de problemas, lo que puede mejorar la capacidad de los estudiantes para pensar en la lengua meta y adaptarse a diversas situaciones lingüísticas.

### *Ampliación de vocabulario:*

Aprendizaje contextual: Los juegos suelen introducir nuevo vocabulario en su contexto, lo que facilita a los estudiantes la comprensión del significado y el uso de las palabras.

### *Retención y recuerdo:*

Repetición y refuerzo: Los juegos pueden proporcionar una exposición repetida a conceptos lingüísticos de forma divertida y no repetitiva, ayudando a retener y recordar la información.

### *Retroalimentación y evaluación:*

Feedback inmediato: Muchos juegos de aprendizaje de idiomas ofrecen retroalimentación instantánea, permitiendo a los estudiantes corregir errores y reforzar las respuestas correctas en tiempo real.

### *Reducción del estrés:*

Reducción de la ansiedad: Los juegos pueden crear un entorno de aprendizaje

poco estresante, lo que reduce la ansiedad por aprender idiomas y facilita un mejor rendimiento.

### ***Gestión del tiempo:***

Aprendizaje eficaz: Los juegos lingüísticos pueden integrarse fácilmente en el proceso de aprendizaje del estudiante en su horario, lo que facilita la asignación de tiempo para una práctica constante.

### ***Integración de la tecnología:***

Aprendizaje digital: Con la llegada de la tecnología, se han generalizado los juegos y aplicaciones digitales para aprender idiomas, lo que permite a los estudiantes practicar cómodamente en sus dispositivos.

### ***Competencia y colaboración:***

Competición sana: Los juegos competitivos pueden impulsar a los estudiantes a mejorar sus habilidades, mientras que los juegos colaborativos fomentan el trabajo en equipo y la comunicación en la lengua meta.

### ***Habilidades cognitivas:***

Memoria y atención: Algunos juegos lingüísticos pueden mejorar la memoria, la atención, y la flexibilidad cognitiva, beneficiando indirectamente la capacidad general de aprendizaje.

### ***Habilidades para la vida:***

Toma de decisiones: Algunos juegos pueden simular situaciones de la vida real en las que los estudiantes tienen que tomar decisiones o negociar, lo que les ayuda a desarrollar competencias lingüísticas prácticas.

### ***Sensibilidad cultural:***

Respeto y sensibilización: Los juegos lingüísticos pueden diseñarse para fomentar la sensibilidad cultural, animando a los estudiantes a ser conscientes de los matices culturales y evitar malentendidos.

### ***Compromiso a largo plazo:***

Sostenibilidad: Los juegos pueden mantener el interés por el aprendizaje de idiomas durante un periodo prolongado, reduciendo las posibilidades de que los estudiantes se desinteresen o desmotiven.



# Email

All ▾

More ▾

COMPOSE

- Inbox (169)
- Starred ▾
- Sent Mail
- Drafts (10)
- Notes
- More ▾

- ★ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ email (no subject) ...
- ☆ me, friends (6) Re : 2 new notifica ...
- ☆ customer no.249 Re : company info ...
- ☆ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ Join us Meeting today ...
- ☆ me,customer (1) New Sign-in on Computer ...
- ☆ email Re : On 23 October at 09:00, ...
- ☆ customer no.001 What do you think so far? ...
- ☆ customer company info ...
- ☆ me,customer (no subject) ...
- ★ me,customer (2) we want some ...
- ☆ email Re : company info ...
- ★ me, friends (6) (no subject) ...
- ☆ customer no.249 Re : 2 new notifica ...
- ☆ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ me,customer Re : company info ...
- ☆ Join us Meeting today ...
- ☆ me,customer (1) New Sign-in on Computer ...
- ☆ email Re : On 11 Sep at 11:00, ...
- ☆ customer no.001 What do you think so far? ...
- company info ...



1-100 of 346



## Referencias

- Bellotti, F., Kapralos, B., Lee, K., Moreno-Ger, P., & Berta, R. (2013). Evaluación en y de juegos serios: una visión general. *Avances en interacción persona-ordenador*, 2013, 1-1. Disponible en: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1155/2013/136864>
- Castillo-Cuesta, L. (2020). Using digital games for enhancing EFL grammar and vocabulary in higher education. *Revista Internacional de Tecnologías Emergentes en el Aprendizaje (ijET)*, 15(20), 116-129. Disponible en: <https://www.learntechlib.org/p/218312/?nl=1>
- Castaño-Muñoz, J., Colucci, E., & Smidt, H. Free Digital Learning for Inclusion of Migrants and Refugees in Europe: A Qualitative Analysis of Three Types of Learning Purposes. *Revista internacional de investigación sobre aprendizaje abierto y distribuido*. Disponible en: <https://www.erudit.org/en/journals/irrodl/1900-v1-n1-irrodl03962/1051238ar.pdf>
- Dimitrios, G. (Universidad de Tesalia). Juegos serios para el aprendizaje de idiomas. Disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/132822396.pdf>
- Uberman, A. (1998, enero). The use of games for vocabulary presentation and revision. *English Teaching Forum*, 36(1), 20-27. Disponible en: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55088893/The\\_use\\_of\\_games\\_for\\_vocabulary\\_presenta-libre.pdf](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55088893/The_use_of_games_for_vocabulary_presenta-libre.pdf)
- Desvelando las bases teóricas de la gamificación: Una revisión sistemática y un análisis de la teoría en la investigación sobre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos. Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563221002867#aep-article-footnote-id3>





Co-funded by  
the European Union

**Erasmus Plus - KA2 - Asociación para la cooperación en la educación de  
personas adultas**

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones expresadas son responsabilidad exclusiva de los autores y no reflejan necesariamente los puntos de vista ni las opiniones de los autores.  
reflejan necesariamente las de la Unión Europea o las de la Agencia Ejecutiva en el ámbito Educativo y Cultural (EACEA).  
Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden considerarse responsables de ellos.

Número de proyecto: KA220-ADU-000033529



# Consortio



COORDINADOR

IBERIKA EDUCATION GROUP GMBH  
ALEMANIA

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



IDEC (EMPRESA CONSULTORA DE  
FORMACIÓN)

GRECIA

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



CENTRO PARA EL DESARROLLO CREATIVO  
"DANILO DOLCI"

ITALIA

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



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

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



**élan interculturel**

ELAN INTERCULTUREL

FRANCIA

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

Número de proyecto: KA220ADU000033529

**Erasmus Plus - KA2 - Asociación para la cooperación en la educación de personas adultas**



Game on © 2023 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.  
Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>.



**Co-funded by  
the European Union**