



Game on

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

PR2/A3

Plan de estudios



Cofinanciado pela
União Europeia



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

PR2/A3

Plan de estudios



Cofinanciado por
la Unión Europea



Introducción

En las últimas décadas, el número de migrantes que llegan a la Unión Europea no ha hecho sino aumentar. Una vez que llegan al país de acogida, su principal dificultad, y aspecto clave para integrarse en él, es aprender el idioma del país de acogida. Mientras que la integración de los niños migrantes es relativamente más sencilla porque se canaliza a través de la escuela, los adultos lo tienen mucho más difícil. No obstante, un buen manejo del idioma del país de acogida es clave para integrarse en la sociedad y el mercado de trabajo, así como participar en la vida local. Aunque la mayor parte de los países de acogida ofrecen cursos del idioma, la mayor parte de las personas migrantes tienen problemas para aprenderlo.

Este es el contexto en el que se ha desarrollado el proyecto «Juegos para el aprendizaje de idiomas para personas migrantes y refugiadas» (Game On). Propone una estrategia innovadora para el aprendizaje de idiomas basado en el aprendizaje informal a través de juegos tanto físicos como online. Los juegos pueden añadir motivación a la enseñanza y ayudar a inspirar e implicar a los alumnos, a la vez que refuerza el sentido de grupo y de comunidad.

En la primera parte del proyecto todos los países participantes llevaron a cabo una amplia investigación para determinar en qué situación se encontraban en cuanto a la incorporación de juegos en el proceso de aprendizaje de idiomas, y las dificultades con las que se han encontrado tanto docentes como estudiantes. En base a estos resultados se ha creado una guía metodológica (PR1).

El siguiente plan de estudios es parte del segundo resultado del proyecto (PR2) que pretende desarrollar un curso de formación para docentes de idiomas sobre el diseño, la incorporación y la evaluación mediante juegos didácticos en un alumnado migrante adulto. Los cursos de formación tendrán lugar en todos los países participantes.

Grupo objetivo

Los cursos de formación están dirigidos a profesores de lenguas extranjeras ya formados en todos los países participantes. Por lo tanto, se puede asumir que los docentes que hacen este curso ya tienen experiencia en la enseñanza del idioma y conocen los principios básicos de adquisición de un idioma extranjero, el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) y las características del grupo objetivo en sus respectivos países.

Los objetivos de los cursos de formación son capacitar a los participantes para incorporar juegos en sus clases de idiomas y abordar las necesidades de aprendizaje de las personas migrantes y refugiadas mediante una enseñanza informal y basada en el juego.

Estructura y contenidos del curso

El siguiente programa de estudios se basa en todo lo aprendido en la investigación secundaria, los grupos temáticos, las reuniones y entrevistas e incluye también los hallazgos de la Guía Metodológica (PR1). Este curso de formación contiene distintos métodos de y aproximaciones al aprendizaje basado en juegos, criterios de evaluación, demostraciones y evaluación de los materiales, tanto en formato físico como digital, que se desarrollen en proyecto (PR3) y presentar herramientas para diseñar y crear juegos didácticos. El curso de formación tendrá una duración de 16 horas que se pueden organizar como un seminario intensivo de dos días. El programa incluye los momentos para una pausa. No obstante, estas pausas se pueden adaptar a las necesidades de cada grupo de formación. El tiempo reservado a actividades se deberá considerar como una estimación, ya que todas las actividades pueden alargarse o acortarse según las necesidades del grupo.

El programa de estudios (PR2 A3) incluye los objetivos didácticos en términos de conocimientos, habilidades y competencias que se deben adquirir, los contenidos que se van a impartir, los materiales que se van a usar y la disposición de la clase. Irá acompañado de presentaciones de PowerPoint y fichas (PR2 A4), una guía para docentes y los juegos y materiales desarrollados en PR3.

El curso de formación incluye los siguiente temas:

1 Introducción

1.1 Situación de partida en los países participantes.

Supervisión de los hallazgos de la investigación y los grupos de discusión sobre aprendizaje a través del juego

Necesidades del profesorado y el alumnado para utilizar juegos en el aprendizaje y la enseñanza de idiomas

1.2 Dificultades añadidas en un alumnado migrante

1.3 Presentación de la Guía Metodológica (PR 1)

2 Aprender idiomas a través del juego

2.1 Teoría del aprendizaje a través del juego

Definición de juego

2.2 Ventajas de este método (teoría)

Ventajas de utilizar juegos en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas

Ventajas/factores de motivación

Desventajas/factores de desmotivación

2.3 Introducción a los resultados del proyecto

Introducción a los materiales complementarios al proyecto

Game On y el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER)

2.4 Clasificación de los juegos

Criterios de clasificación de juegos

Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto

2.5 Elegir juegos para la clase de idiomas

Cuándo y cómo usar juegos

Tipos de formación grupal

Definición de objetivos didácticos

Criterios que tener en cuenta al incorporar juegos en el proceso de aprendizaje

Obstáculos y dificultades

Buenas prácticas para incluir juegos en el proceso de aprendizaje

2.6 Evaluación del uso de juegos en el aula

Criterios de evaluación

3 Juegos para distintos momentos en clase

3.1 Aprender gramática a través del juego

Tipos de juego

Presentación de los juegos correspondientes desarrollados en el marco del proyecto

Pruebas y feedback de los juegos

Crear juegos para aprender gramática

Adaptar juegos a las necesidades específicas del alumnado migrante

- Modificaciones relativas a las capacidades tecnológicas

- Modificaciones relativas a las diferencias lingüísticas

3.2 Aprender vocabulario a través del juego

Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto

Pruebas y feedback de los juegos

Crear juegos de vocabulario

Sesión práctica: Diseñar juegos para aprender gramática o vocabulario

Adaptar juegos a las necesidades específicas del alumnado migrante

3.3 Aprender habilidades comunicativas a través del juego

Introducción de los distintos tipos de juegos para mejorar las habilidades comunicativas

Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto

Pruebas y feedback de los juegos

Crear juegos de comunicación

Sesión práctica: diseño de juegos de comunicación

3.4 Juegos digitales

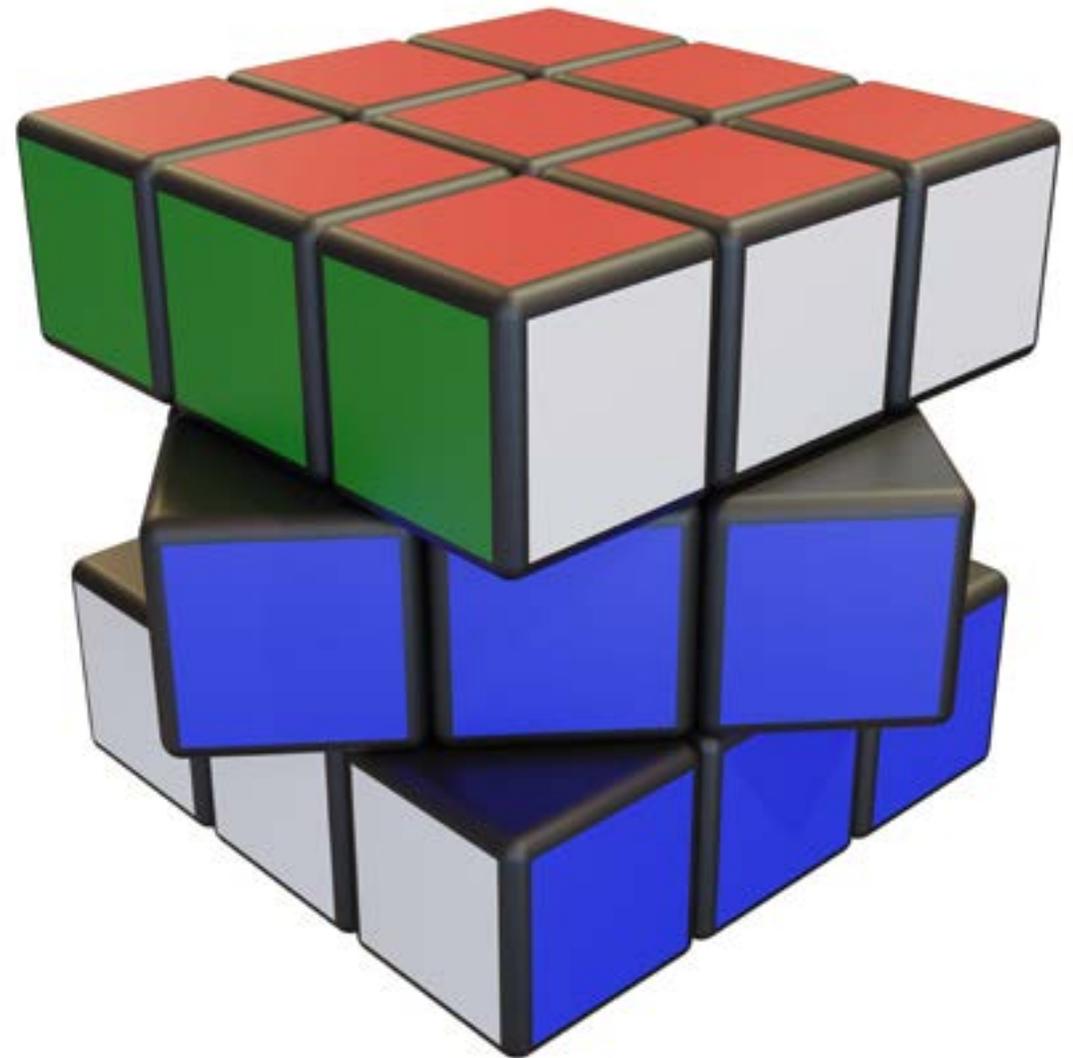
Ventajas de los juegos digitales

Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto

Pruebas y feedback de los juegos

Crear juegos didácticos digitales para el aprendizaje de idiomas

Sesión práctica: Diseñar un juego didáctico digital



Programa de formación del profesorado

Jornada 1

Duración	Objetivo didáctico	Actividad	Descripción de la actividad	Materiales necesarios
15 min.		Presentación de los participantes y los formadores	<ul style="list-style-type: none"> • Los participantes se presentan (por ejemplo: nombre, ocupación, grupo objetivo, etc.) • Los formadores se presentan 	<ul style="list-style-type: none"> • Etiquetas con nombre (opcional)
10 min.		Explicación del programa del curso, política de privacidad, lista de participantes	<ul style="list-style-type: none"> • Información sobre protección de datos y firma de la hoja de consentimiento • Firma de la lista de participantes • Presentación del programa del curso 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de consentimiento • Lista de participantes • Diapositiva 1: Programa del curso
10 min.	Conocer el proyecto	Introducción al proyecto «Game On»	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a presenta el proyecto: <ul style="list-style-type: none"> > Información general sobre el proyecto > Socios del proyecto > Grupos objetivo > Resultados del proyecto > Página web del proyecto e información de contacto 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositiva 2 • Diapositiva 3 • Diapositiva 4 • Diapositiva 5 • Diapositiva 6 • Ficha 1
10 min.	Descripción de la situación inicial del proyecto	Repaso de los hallazgos de la investigación y los grupos de discusión sobre aprendizaje a través del juego	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a presenta los hallazgos de la investigación y los grupos temáticos <ul style="list-style-type: none"> > Proceso de investigación > Hallazgos sobre el aprendizaje a través del juego en los países participantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositiva 7 • Diapositivas 8/9
20 min.	Comprensión del contexto del curso de formación	Necesidades del profesorado y el alumnado para utilizar juegos en el aprendizaje y la enseñanza de idiomas	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a presenta los hallazgos de la investigación en términos de las necesidades de los estudiantes y los docentes a la hora de incorporar juegos a las clases. Debate con participantes (Posibles puntos de debate): <ul style="list-style-type: none"> ¿Los participantes incorporan juegos didácticos a sus clases? ¿Por qué (o por qué no)? ¿Qué juegos utilizan? ¿Con qué problemas o dificultades se han encontrado? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas 10/11

Pausa

20 min.	Entender las dificultades de los estudiantes	Repaso de los factores que hacen que aprender un idioma y el aprendizaje a través del juego sea difícil para el alumnado adulto migrante.	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a hablará de los factores que hacen que dificultan que las personas migrantes aprendan un nuevo idioma, especialmente en lo que se refiere a incorporar juegos al proceso de aprendizaje. • Debate con participantes (Posibles puntos de debate): ¿Los participante han encontrado estas dificultades en el aprendizaje a través del juego? Si es así, ¿cómo las resolvieron? 	• Diapositivas 12/13
15 min.	Conocer PR1	Presentación de la Guía Metodológica (PR1)	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a presenta la Guía Metodológica, que es la base de la formación de los docentes y contiene información adicional sobre los temas que se han tratado aquí: <ul style="list-style-type: none"> > Contenido > Idiomas > Descarga opcional 	• Diapositiva 14
10 min.	Definiciones de juego y juego didáctico	2.1 Teoría del aprendizaje a través del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Tormenta de ideas: El/La formador/a pregunta a los participantes cómo definirían «juego». • Para resumir la actividad, presenta la diapositiva con más elementos definitorios comunes del término «juego». • En base a esta definición, el/la formador/a pide a los participantes que definan el término «juego didáctico». • Para resumir la actividad, presenta la diapositiva con más elementos definitorios del término «juego didáctico». • El/La formador/a distribuye la Ficha 2, que incluye las definiciones que se han indicado en el punto anterior. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositiva 15 • Diapositiva 16 • Ficha 2
Pausa				
30 min.	Identificar las ventajas y los factores de motivación y desmotivación	2.2 Ventajas de este método / Factores de motivación / Factores de desmotivación	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en grupo: El/La formador/a divide a los participantes en grupos y le asigna una tarea a cada uno: <ul style="list-style-type: none"> > Grupo 1: Ventajas de utilizar juegos en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas > Grupo 2: Factores de motivación para el alumnado > Grupo 3: Factores de desmotivación para el alumnado • Si es posible, es mejor que cada grupo trabaje en una sala • Cuando termine el tiempo asignado para el trabajo en grupo, cada grupo presenta sus conclusiones • Para cerrar la actividad, el/la formador/a puede mostrar las Diapositivas 17 - 19, que resumen: <ul style="list-style-type: none"> > Ventajas de este método > Factores de motivación > Factores de desmotivación • o • El/La formador/a puede distribuir la Ficha 3 que también incluye información sobre estos tres aspectos 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositiva 17 • Diapositiva 18 • Diapositiva 19 • Ficha 3

15 min.	Conocer PR3	2.3 Introducción a los resultados del proyecto / Introducción a los materiales complementarios	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a explica los resultados del proyecto • Número de juegos (digitales y en formato físico) generados dentro del proyecto <ul style="list-style-type: none"> › Áreas temáticas › Capacidades lingüísticas › Nivel de idioma y grupo objetivo › Tipos de juego • Subrayar que todos los materiales se pueden imprimir en el centro educativo • El/La formador/a presenta los materiales complementarios (descripción del juego) y muestra una descripción del juego como ejemplo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha 4 • Diapositiva 20 • Diapositiva 21 • Diapositiva 22 • Diapositiva 23 • Diapositiva 24 • Diapositiva 25 o descripción del juego impresa
10 min.	Entender los niveles de idiomas de los juegos en el marco de MCER	Game On y el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER)	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a presenta el MCER, centrándose en los niveles A1 y A2 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas 26 – 28
Pausa				
20 min.	Distinguir entre varias formas de clasificación, identificar los criterios de clasificación de juegos más útiles	2.4 Clasificación de los juegos - Distintas formas de clasificar juegos	<ul style="list-style-type: none"> • Tormenta de idea entre formador y participantes para pensar distintas clasificaciones de juegos • Para cerrar la actividad, se muestra la diapositiva 29 que ofrece un resumen de algunas formas de clasificación • Al cierre de la actividad, los participantes deberán ser conscientes de que hay distintos criterios para clasificar juegos, y que en determinados contextos educativos unos tienen más sentido que otros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositiva 29
15 min.	Resumen de los juegos desarrollados en el marco del proyecto	Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Los formadores presentan los juegos impresos con los materiales complementarios • Los participantes podrán consultar las descripción del juego en los materiales. • El/La formador/a explica que en la segunda parte habrá tiempo para probar los juegos y aprender a crear otros similares 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos y descripciones impresas
20 min.	Aprender a identificar cómo y cuándo recurrir a los juegos.	2.5 Elegir juegos para la clase de idiomas - Cuándo y cómo usar juegos	<ul style="list-style-type: none"> • Debate: El/La formador/a preguntará a los participantes cuándo recurren a juegos en el proceso de aprendizaje. • Para cerrar, conviene mostrar la diapositiva 30 en la que se resumen distintas situaciones sobre cuándo recurrir a juegos en el aula de idiomas • El/La formador/a explicará cómo proceder para usar juegos en clase 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositiva 30 • Diapositiva 31
Pausa				

20 min.	Identificar el tipo de formación grupal más adecuada	Tipos de formación grupal	<ul style="list-style-type: none"> • Debate: El/La formador/a pregunta a los participantes cómo se forman los cursos. • Para cerrar, conviene mostrar la diapositiva 23 con distintas estrategias para formar grupos, cada una con sus ventajas y desventajas. • Opción: Utilizar distintos métodos de formación de grupos en la segunda parte del curso de formación, cuando los participantes prueban los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositiva 32
20 min.	Ser capaces de establecer objetivos didácticos con el modelo SMART	Definición de objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a muestra a los participantes las dos frases de la diapositiva 33 y les pregunta si ven alguna diferencia entre las dos. • El/La formador/a muestra la diapositiva 34 para subrayar la importancia de tener objetivos. • El/La formador/a explica el modelo SMART • El/La formador/a explica la diferencia entre objetivos didácticos y resultados didácticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositiva 33 • Diapositiva 34 • Diapositivas 35 – 39 • Diapositiva 40
20 min.	Saber qué criterios tener en cuenta a la hora de elegir un juego didáctico apropiado	Criterios que tener en cuenta al incorporar juegos en el proceso de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a presenta los cuatro aspectos principales que se deben considerar al incorporar juegos. • El/La formador/a y los participantes hacen una tormenta de ideas sobre los aspectos que se deben tener en cuenta en cada sección • El/La formador/a distribuye la Ficha 5 que incluye un resumen de los criterios principales 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositiva 41 • Diapositivas 42 – 45 • Ficha 5
Pausa				
20 min.	Tomar conciencia de los obstáculos y dificultades al incorporar juegos	Obstáculos y dificultades	<ul style="list-style-type: none"> • Debate: Los participantes compartirán sus ideas sobre los obstáculos y dificultades para incorporar juegos. • Para cerrar la actividad, el/la formador/a puede mostrar las Diapositivas 46 – 49 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas 46 – 49
20 min.	Identificación de buenas prácticas para incorporar juegos	Buenas prácticas para incluir juegos en el proceso de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Debate: En base a lo aprendido en las secciones anteriores del curso de formación, los participantes tratarán de establecer cuáles son las buenas prácticas para la correcta incorporación de los juegos en el proceso de aprendizaje. • Los participantes trabajan en grupos y a continuación presentan las conclusiones de sus grupos • Para cerrar, el/la formador/a distribuye la Ficha 6 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha 6
20 min.	Ser consciente de la importancia de la evaluación; conocer los criterios de evaluación	Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a explica por qué la evaluación es importante • El/La formador/a presenta criterios para evaluar la eficacia de los juegos 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas 50/51 • Diapositivas 52/ 53, Ficha 7
15 min.	Cierre de la jornada 1, creando interés sobre la jornada 2	Conclusiones de la jornada 1 y programa para la jornada 2	<ul style="list-style-type: none"> • Para resumir la primera jornada del curso de formación, el/ la formador/a pedirá a todos los participantes que describan la jornada con una sola palabra. • El/La formador/a presenta brevemente el programa para la jornada 2, que se dedicará a actividades prácticas <ul style="list-style-type: none"> › Probar los juegos desarrollados en el marco del proyecto › Crear juegos didácticos 	

Jornada 2

Duración	Objetivo didáctico	Actividad	Descripción de la actividad	Materiales necesarios
10 min.	Identificar los juegos que se pueden utilizar en la enseñanza de la gramática	3.1 Aprender gramática a través del juego – Tipos de juego	<ul style="list-style-type: none"> • Debate: El/La formador/a hace una tormenta de ideas con los participantes sobre qué juegos usan para enseñar o practicar estructuras gramaticales. 	
10 min.	Familiarización con los juegos correspondientes desarrollados en el marco de este proyecto.	Presentación de los juegos correspondientes desarrollados en el marco del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a presenta una visión general de los juegos desarrollados específicamente para practicar estructuras gramaticales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas 54/55
20 min.		Pruebas y feedback de los juegos	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a divide a los participantes en grupos (ver la sección «Tipos de formación grupal» en la Guía del Profesor para orientarse sobre como formar los grupos) • Los participantes eligen uno o más juegos para probarlos • A continuación, los participantes hacen llegar su feedback 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales para formar grupos • Juegos impresos / materiales necesarios para jugar • Ficha de feedback
Pausa				
20 min.	Ser capaz de crear juegos para practicar estructuras gramaticales	Crear juegos para aprender gramática	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a presenta un ejemplo para crear un juego con el que practicar estructuras gramaticales (ver la Guía del Profesor para más ejemplos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas 56 – 66
10 min.	Adaptación a las necesidades del alumnado migrante	Adaptar juegos a las necesidades específicas del alumnado migrante	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a presenta ideas de adaptar los materiales desarrollados a las necesidades del alumnado migrante: <ul style="list-style-type: none"> › Modificaciones relativas a las capacidades tecnológicas › Modificaciones relativas a las diferencias lingüísticas • Para cerrar esta parte del curso de formación, el/la formador/a distribuirá la ficha 8 que contiene información sobre: <ul style="list-style-type: none"> › Tipos de juego para aprender gramática › Plataformas para diseñar juegos y otros materiales › Modificaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositiva 67 • Diapositiva 68 • Ficha 8
10 min.	Identificar los juegos que se pueden utilizar para repasar o practicar vocabulario; conocer los juegos que se han desarrollado en este proyecto	3.2 Aprender vocabulario a través del juego – Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a hace una tormenta de ideas con los participantes sobre qué juegos usan para enseñar o practicar estructuras gramaticales. • El/La formador/a presenta una visión general de los juegos desarrollados específicamente para repasar o practicar estructuras gramaticales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas 69/70
20 min.		Pruebas y feedback de los juegos	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a divide a los participantes en grupos (ver la sección «Tipos de formación grupal» en la Guía del Profesor para orientarse sobre como formar los grupos) • Los participantes eligen uno o más juegos para probarlos • A continuación, los participantes hacen llegar su feedback 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales para formar grupos • Juegos impresos / materiales necesarios para jugar • Ficha de feedback

Pausa

50 min.	Ser capaz de crear juegos para practicar vocabulario	Crear juegos para practicar gramática o vocabulario	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a presenta un ejemplo para crear un juego de vocabulario (ver la Guía del Profesor para más ejemplos) • Sesión práctica: Para empezar, los participantes crean un juego de gramática o vocabulario 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas 71 – 81
10 min.	Adaptación a las necesidades del alumnado migrante	Adaptar juegos a las necesidades específicas del alumnado migrante	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a presenta ideas para adaptar juegos a las necesidades del alumnado migrante, en lo que se refiere a valorar la similitud del vocabulario entre su primer idioma y el que quieren aprender • Para cerrar esta parte del curso de formación, el/la formador/a distribuirá la ficha 9 que contiene información sobre: <ul style="list-style-type: none"> › Tipos de juego para aprender vocabulario › Plataformas para diseñar juegos y otros materiales › Modificaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas 82/83 • Ficha 9

Pausa

10 min.	Identificar los juegos que se pueden utilizar para desarrollar capacidades comunicativas	3.3 Aprender habilidades comunicativas a través del juego - Introducción a los distintos tipos de juegos para mejorar las habilidades comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> • Debate: El/La formador/a hace una tormenta de ideas con los participantes sobre qué juegos usan para enseñar o practicar habilidades comunicativas. 	
10 min.	Familiarización con los juegos desarrollados en el marco de este proyecto.	Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a presenta una visión general de los juegos desarrollados específicamente para repasar o practicar estructuras gramaticales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas 84/85
25 min.		Pruebas y feedback de los juegos	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a divide a los participantes en grupos (ver la sección «Tipos de formación grupal» en la Guía del Profesor para orientarse sobre como formar los grupos) • Los participantes eligen uno o más juegos para probarlos • A continuación, los participantes hacen llegar su feedback 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales para formar grupos • Juegos impresos / materiales necesarios para jugar • Ficha de feedback

Pausa

40 min.	Ser capaz de crear juegos de comunicación	Crear juegos de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a presenta un ejemplo para crear un juego de comunicación (ver la Guía del Profesor para más ejemplos) • Sesión práctica: Para empezar, los participantes crean un juego de gramática o vocabulario • Para cerrar esta parte del curso de formación, el/la formador/a distribuirá la ficha 10 que contiene información sobre: <ul style="list-style-type: none"> › Tipos de juego para aprender vocabulario › Plataformas para diseñar juegos y otros materiales 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas 86 – 96 • Ficha 10
---------	---	------------------------------	--	--

Pausa

20 min.	Entender los beneficios de los juegos digitales	3.4 Juegos digitales– Beneficios de los juegos digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Debate: El/La formador/a hace una tormenta de ideas con los participantes sobre su experiencia con juegos digitales (Posibles cuestiones para debate): <ul style="list-style-type: none"> › ¿Los participantes han recurrido a los juegos digitales al dar clases de idiomas? › ¿Creen que el resultado está a la altura? › ¿Creen que el resultado está a la altura? › ¿Con qué dificultades se han encontrado? › ¿Los participantes han creado juegos digitales propios? › ¿A qué plataformas han recurrido? • Para cerrar el debate, el/la formador/a presenta un resumen de las ventajas de los juegos digitales 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas 97/98
10 min.	Familiarización con los juegos desarrollados en el marco del proyecto.	Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a presenta una visión general de los juegos digitales 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositiva 99
25 min.		Pruebas y feedback	<ul style="list-style-type: none"> • Opción 1: El/La formador/a divide a los participantes en grupos (ver la sección «Tipos de formación grupal» en la Guía del Profesor para orientarse sobre como formar los grupos) • cada grupo prueba un juego digital distinto • Opción 2: Los participantes eligen uno o más juegos digitales y juegan todos juntos • A continuación, los participantes hacen llegar su feedback 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales para formar grupos (si es necesario) • Wifi • Ficha de feedback
Pausa				
50 min.	Ser capaz de crear juegos de comunicación	Crear juegos didácticos digitales para el aprendizaje de idiomas	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a presenta Quizizz para crear juegos digitales y demuestra cómo crear distintos tipos de juego • Sesión práctica: Los participantes crean un juego de gramática o vocabulario • Al final de la actividad el/la formador/a distribuye la ficha 11, que resume el punto principal de esta sección: <ul style="list-style-type: none"> › Ventajas de los juegos digitales › Plataformas para crear juegos digitales 	<ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas u ordenador con conexión wifi (para demostración en directo).
10 min.		Fin del curso de formación	<ul style="list-style-type: none"> • El/La formador/a pide a los participantes que describan las dos jornadas del curso con una sola palabra • Antes de concluir el curso de formación, el/la formador/a distribuye las hojas de feedback 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de feedback para evaluar el curso (si es necesario)





**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Project Number: KA220-ADU-000033529

Consortio



COORDINADORES

IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH

ALEMANIA

www.iberika.de



IDEC (TRAINING CONSULTING COMPANY)

GRACIA

www.idec.gr



CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO

"DANILO DOLCI"

ITALIA

www.danilodolci.org



FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA

ESPAÑA

www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL

FRANCIA

www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220ADU000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education



Game on © 2023 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Co-funded by
the European Union**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.