



**Game** n

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

**PR2/A4**

## ***Guía para profesores***



Cofinanciado por  
la Unión Europea



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

***PR2/A4 - Guía para profesores***



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**



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

# Índice

<b>Introducción</b>	<b>5</b>
<i>Información general</i>	5
<b>1 - Overview</b>	<b>7</b>
<i>Situación de partida en los países participantes</i>	7
1.2 <i>Dificultades añadidas en un alumnado migrante</i>	12
1.3 <i>Presentación de la Guía Metodológica (PR 1)</i>	15
<b>2 - Aprender idiomas a través del juego</b>	<b>17</b>
2.1 <i>Teoría del aprendizaje a través del juego</i>	17
2.2 <i>Ventajas de este método</i>	18
2.3 <i>Introducción a los resultados del proyecto</i>	20
2.4 <i>Clasificación de los juegos</i>	23
2.5 <i>Elegir juegos para la clase de idiomas</i>	28
2.6 <i>Evaluación del uso de juegos en el aula</i>	38
<b>3 - Juegos para distintos momentos en clase</b>	<b>43</b>
3.1 <i>Aprender gramática a través del juego</i>	43
3.2 <i>Aprender vocabulario a través del juego</i>	54
3.3 <i>Aprender habilidades comunicativas a través del juego</i>	70
3.4 <i>Juegos digitales</i>	78
<b>4 - Fuentes</b>	<b>93</b>



# Introducción

## Información general

- El proyecto **GAME ON** – Juegos para aprender idiomas para personas migrantes y refugiadas es un proyecto cofinanciado por el proyecto Erasmus +
- Propone una estrategia de aprendizaje innovadora, informal y a través del juego que fomenta la inclusión social de las personas migrantes y refugiadas mediante un aprendizaje de idiomas que se centra en las conversaciones cotidianas que suelen mantener las personas adultas en sus interacciones sociales habituales.
- Además, el objetivo concreto de GAME ON es desarrollar metodologías de aprendizaje de idiomas a través del juego para personas migrantes y refugiadas de los niveles A1 y A2 a partir de estrategias de aprendizaje informales, así como fomentar la capacidad de los docentes de idiomas de utilizar juegos para el aprendizaje.

## Socios del proyecto

- iberika education group gGmbH (Alemania): Coordinador del proyecto
- Elan Interculturel (Francia)
- AINTEK SYMVOULOI EPICHEIRISEON EFARMOGES YPSILIS TECHNOLOGIAS EKPAIDFSI ANONYMI ETAIREIA (Grecia)
- CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO “DANILO DOLCI” (Italia)
- FAM Y LIAS. Recursos para la diversidad (España)

## Grupos objetivo

El proyecto está dirigido a dos grupos objetivo principales

- **Grupo objetivo 1** El primer grupo objetivo son las personas migrantes y refugiadas que están aprendiendo un idioma extranjero
- **Grupo objetivo 2** El segundo grupo son los docentes: profesores de idiomas y demás personal de formación que trabajan con personas migrantes, así como los centros educativos y los estudiantes.

## Resultados del proyecto

- **GUÍA METODOLÓGICA DE APRENDIZAJE DE IDIOMAS A TRAVÉS DEL JUEGO**  
Esta guía metodológica definitiva el marco de introducción de aprendizaje a través del juego en las clases de idiomas. Está dirigida a docentes y formadores que imparten clases de idiomas a personas migrantes y refugiadas. Esta guía servirá de ayuda, tanto metodológica como práctica, para el personal docente que enseña el idioma local a personas migrantes y refugiadas.
- **PROGRAMA DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO:** Programa de formación con el objetivo de capacitar al profesorado a incorporar en sus clases de idiomas juegos que aborden las necesidades de aprendizaje de las personas migrantes y refugiadas en metodologías de aprendizaje informales y a través del juego.
- **DESARROLLO DE JUEGOS PARA APRENDER IDIOMAS PARA LOS NIVELES A1/A1:** Juegos didácticos para aprender idiomas que se aplicarán y utilizarán en las clases de idiomas con personas migrantes y refugiadas, desarrollados alrededor de aspectos de la vida personal y cotidiana.

# 1 - Overview

## 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*

#### Proceso de investigación

- Investigación secundaria en la aplicación de juegos en el aprendizaje de idiomas (todos los participantes)
- Organización de los grupos temáticos en todos los países participantes.
  - > Debate sobre los métodos y técnicas disponibles que se usan en el aula con personas migrantes (Alemania, Grecia y Francia).
  - > Análisis de las necesidades y requisitos de las personas migrantes en el aula.
- Los resultados de la investigación secundaria y de los resultados de los grupos temáticos son la base de la guía metodológica.

### *Hallazgos sobre el aprendizaje a través del juego en los países participantes*

#### Francia:

- Utilizar juegos como herramienta para aprender un idioma extranjero es una técnica que se ha aplicado sobre todo a un alumnado joven, con edades comprendidas entre la infancia y la adolescencia. Recientemente, hay cada vez más estudios y experiencias sobre su aplicación en adultos.
- En el caso del francés como idioma de integración, el objetivo principal es facilitar la autonomía social y lingüística de las personas migrantes. Para esto, se busca un uso práctico e inmersivo adaptado sus necesidades específicas y para reforzar su integración en la sociedad de acogida. En consecuencia, se da prioridad a las competencias orales, si bien se sigue reservando espacio para mejorar las competencias escritas. Si bien los programas de Francés como Lengua de Integración (FLI) ya no existen, las referencias públicas existentes apuntan a que en este método los juegos

se aplicaron sobre todo en ejercicios de dramatización (*role-playing*) temáticos.

- Hay investigaciones y asociaciones o centros pedagógicos que sí mencionan el uso de juegos para este fin, pero se encontraron muy pocos recursos a los que se pudiera acceder de forma abierta. Más en general, todavía falta trabajo por hacer para generalizar el uso de juegos en el aprendizaje de idiomas para adultos.
- Normalmente, los docentes utilizan los juegos para romper el hielo y así generar motivación e implicación en la clase. Las clases de francés como idioma extranjero tienden a readaptar juegos que ya existen a resultados pedagógicos específicos (por ejemplo, un juego inspirado en el Cluedo para describir los síntomas de una enfermedad). Lo mismo se ha hecho con muchos nuevos juegos de mesa y de cartas, así como con otros formatos de juego más moderno como los de tipo escape. No obstante, estos no están disponibles de forma gratuita.
- Dada la generalización de contenidos digitales, también hay cada vez más juegos online en esta modalidad.
- En general, los juegos se asocian con la infancia. Por eso, los educadores se resisten a usarlos en educación para adultos. Además, muchos estudiantes adultos son críticos hacia el uso de juego porque los asocian con la infancia y no con el aprendizaje.
- También se carece de conocimientos compartidos o de un acceso sencillo y gratuito a recursos innovadores.

### **Alemania:**

- En los cursos de alfabetización apenas se recurre a los juegos.
- Los cursos de idiomas para personas migrantes cuentan con financiación pública, y por esta razón son muy uniformes. Ya que priman la comunicación, los juegos tienen una función importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje. No obstante, en la bibliografía oficial publicada por las instituciones de aprendizaje de este campo, hay muy poca información, y muy inespecífica sobre el aprendizaje a través del juego.
- Los cuadernos del profesor de los libros de texto estándar sí incluyen una serie de juegos didácticos y también indican cuándo y cómo recurrir a ellos en el aula.
- También se cuenta con un número cada vez mayor de material independiente (es decir, no asociado a un libro de texto) y herramientas de aprendizaje digital.
- No obstante, la decisión de utilizar juegos en las clases de idiomas, con

qué frecuencia y de qué tipo recae mayormente en los hombros de los docentes.

- Algunos de ellos no tienen conocimientos informáticos suficientes para usar juegos digitales (en los que por ejemplo hay que descargar elementos, registrarse, etc.)
- Los participantes del grupo temático confesaron que nunca usaban juegos en sus clases. Entre el alumnado, hay quien ve los juegos como una distracción más que como una actividad para fomentar el aprendizaje. Entre los estudiantes entrevistados, «juegos» les remetía a actividades deportivas, como el fútbol.

### **Grecia:**

- Hasta hace pocos años, la enseñanza del griego como lengua extranjera no era relevante. Esto ha cambiado por el creciente influjo de personas migrantes y refugiadas en los últimos veinte años. No obstante, se cuenta con relativamente pocas referencias sobre la enseñanza del griego como lengua extranjera.
- Por lo tanto, dado que el interés en aprender griego como segunda lengua o lengua extranjera es relativamente reciente tanto los docentes como los estudiantes se encuentran con ciertas dificultades. La primera dificultad es el hecho que el material didáctico disponible para enseñar griego como segunda lengua o lengua extranjera es bastante limitado.
- A muchos docentes les faltan conocimientos teóricos sobre el uso de juegos en las aulas.
- Los participantes en los grupos temáticos confirmaron que todos usan distintos tipos de juegos en sus clases.

### **Italia:**

- El número de personas interesadas en aprender italiano ha ido creciendo en los últimos años, no solo entre personas migrantes sino también entre estudiante extranjeros en Italia.
- Desde mediados de los años noventa se ha producido un cambio en la estrategia de aprendizaje y enseñanza de idiomas hacia la adopción de una perspectiva intercultural a todos los niveles. Esto ha permitido incluir el aprendizaje mediante interacción en todas las metodologías, que tiene un potencial enorme en el campo del entretenimiento educativo y las enseñanzas artísticas o culturales.
- Dado el rápido ritmo de digitalización, especialmente los juegos digitales y las aplicaciones basadas en juegos gozan de muchísima popularidad

y relevancia entre los estudiantes de idiomas, sobre todo entre los más jóvenes.

- Uno de los mayores problemas de los estudiantes de italiano es la diferencia entre las estructuras gramaticales del italiano y las de sus idiomas maternos, y la falta de explicaciones sobre vocabulario; es decir, la imposibilidad de obtener una traducción directamente en el aula.
- El uso de los juegos se organiza según objetivos didácticos, y se utilizan sobre todo en un entorno escolar; no obstante, los recursos docentes para aplicar juegos en la enseñanza de idiomas no abundan. .
- No hay juegos digitales ni apps disponibles para los dialectos, así que para muchos estudiantes no son útiles.
- Para los estudiantes, lo primordial es aprender a comunicarse en el idioma del país de acogida. Solo parte de los participantes en los grupos temáticos tuvieron sesiones de juegos en sus clases de idiomas. Algunos de ellos recurrieron a juegos digitales.

### **España:**

- Hay grandes carencias en investigación reciente sobre el aprendizaje de idiomas. Prueba de ello es que el aprendizaje a través del juego apenas se menciona en ninguna investigación relevante.
- Distinción entre cursos de idioma general y cursos de idiomas para profesionales
- De todos los estudiantes que participaban en el grupo temático, solo una persona había jugado a un juego en el contexto de una clase de idiomas.
- Algunos consideraban los juegos como algo infantil y como una pérdida de valiosas horas lectivas.
- En una sesión del grupo temático, una profesora subrayó que sí usaba juegos didácticos en clase sin que la clase se diera cuenta de que estaba jugando a un juego, ya que hay estudiantes a los que les genera rechazo.
- La mejor forma de mejorar las capacidades lingüísticas es interactuar con las personas locales.

### **Tipos de juegos utilizados en los países participantes:**

- Dramatizaciones (4)
- Juegos basados en palabras (ahorcado, buscar la palabra, crucigramas, etc.) (4)
- Juegos comunicativos (comunicación oral y escrita) (3)
- Crucigramas y sopas de letras (3)

- Juegos de memoria (2)
- Juegos de mesa (1)
- Aprendizaje con canciones (1)

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

Los resultados de la investigación secundaria y el grupo temático demuestran que hay margen de mejora tanto por parte de los docentes como de los estudiantes.

- En todos los países participantes se detectó la necesidad de educar a los docentes en:
  - > Conocimientos teóricos sobre el uso de juegos en el aula.
  - > Bibliotecas de recursos (gratuitos)
  - > Incorporación de juegos en el proceso de aprendizaje
  - > Creación de juegos propios
  - > Localización de planes didácticos ya preparados para ahorrar tiempo
  - > Tipos de juegos disponibles
  - > Juegos disponibles para cada área lingüística concreta
- Los países en los que la enseñanza del idioma local ha aumentado en los últimos años también necesitan proporcionar a su profesorado formación sobre las ventajas de usar juegos en clase.
- No obstante, en las entrevistas con estudiantes hemos visto que a muchos los juegos les dan vergüenza y se sienten infantilizados. Por lo tanto, hay que potenciar al máximo las capacidades sociales e interpersonales para:
  - > Crear un entorno seguro para la clase
  - > Explicar los beneficios de usar juegos
  - > Abordar los errores y problemas que surjan durante el juego
  - > Explicar bien las reglas del juego
  - > Establecer objetivos didácticos y evaluar el progreso de cada estudiante
- Por parte del alumnado, la formación tiene que orientarse en cambiar su actitud hacia la inclusión de juegos en clase.
- El alumnado también necesita formación para mejorar sus capacidades informáticas y tecnológicas.

## 1.2 Dificultades añadidas en un alumnado migrante

Trabajar con colectivos vulnerables siempre presenta dificultades añadidas. Hay estudiantes que arrastran dificultades serias por su origen, su historia y su consideración en la sociedad. Estas dificultades pueden tener que ver con el acceso a la vivienda, procedimientos administrativos, problemas de salud, sentimientos de duelo y de culpa, estrés derivado de la adaptación cultural y todo lo que tienen que aprender de su nuevo entorno. Esto, a su vez, influye en el rendimiento en las clases de idiomas y en sus resultados de aprendizaje.

### *Problemas mentales y emocionales*

- Las personas que llegan a un nuevo país de acogida atraviesan distintos periodos de esperanza y desesperanza. Tras el trauma de perder un hogar, sus posesiones y su red de afectos en su país de origen, las personas migrantes se encuentran inmersas en un estado de incertidumbre y preocupación sobre tu futuro.
- Pueden presentar señales de agotamiento y episodios de ausencia.
- Después de un periodo de tiempo variable, los recién llegados entran en una etapa de «aceptación y adaptación». Reorganizan sus prioridades y su preocupación principal es su salud, su autonomía y su proceso de integración.
- En esta fase, necesitan contar con apoyos que les ayuden a entender su nuevo entorno e identificar los recursos internos que les pueden ayudar a navegar el proceso de integración: de ahí la importancia de trabajar en aspectos de autoestima y empoderamiento para poder obtener mejores resultados en todas las demás áreas.
- A veces, los recién llegados tienen arrastran traumas y problemas de salud mental. Las circunstancias de la migración forzosa tienen un profundo efecto en la salud y en el proceso de integración en el país de acogida. Por ejemplo, las personas que han huido de un conflicto armado o de la persecución presentan un índice mayor de trastorno por estrés postraumático.
- Además, estas circunstancias les requieren toda su atención y energía, lo que no deja demasiado tiempo para afrontar otra tarea, como aprender el idioma, que es algo muy exigente a nivel cognitivo.

### *Antecedentes educativos*

- A la hora de aprender un segundo idioma, un factor condicionante muy importante es el historial educativo en el país de origen. El alumnado

con un buen nivel educativo previo suele tener menos problemas para aprender un idioma nuevo o para estudiar por su cuenta. Lo mismo es de aplicación a los estudiantes que ya han aprendido al menos otro idioma distinto del nativo.

- Por otra parte, cuando una persona apenas ha ido al colegio en su país de origen, o apenas está alfabetizada en su lengua materna, lo normal es que se encuentre con grandes problemas para aprender otro idioma o seguir una clase de lengua extranjera.
- Además, distintos estudiantes pueden tener expectativas muy diferentes de cómo es una escuela o cuál es la dinámica de un curso de idioma. Por ejemplo, a los estudiantes que han vivido sistemas académicos muy verticales, les puede resultar difícil ajustarse a tipos de aprendizaje más horizontal, comunicativo o informal. También pueden sentir que los debates, excursiones, juegos, etc. “no son estudiar”.

### **Problemas laborales**

- Los recién llegados también pasan por una etapa en la que la prioridad es conseguir un trabajo para lograr estabilidad económica. Es frecuente que las oportunidades laborales que se encuentran no coincidirían con su experiencia laboral, con el problema añadido que supone encontrar trabajo en condiciones legales; todo esto supone una fuente de inseguridad y preocupaciones.
- Estas personas pueden no poder cubrir ciertas necesidades sociales (como las necesidades de competencia, autonomía o comunidad), que les lleva a estar en un estado constante de alerta que manda continuamente señales de peligro a su cerebro. Esto hace muy difícil prosperar y puede generar muchísimo desgaste.
- Además, los horarios de trabajo pueden interferir con los horarios de las clases. Y esto impide participar plenamente o parcialmente en el curso de idiomas. Por eso, muchos estudiantes abandonan los estudios o tienen que estudiar mucho por su cuenta, algo que no está al alcance de todo el mundo.
- Además, las largas jornadas laborales reducen el tiempo disponible para estudiar o hacer tareas, lo que a su vez tiene un impacto negativo en los resultados de aprendizaje.

### **Problemas administrativos**

- Los problemas de tipo administrativo o relativos a la solicitud de asilo o regularización también consumen mucho tiempo: obligan a ir a citas en varias instituciones, recopilar documentación, procurarse traducciones de

los documentos, etc.

- Al llegar a un país también hay que buscar una vivienda y tratar de obtener los derechos sociales básicos, lo que también consume tiempo.
- Las citas administrativas son bastante aleatorias y no se puede faltar a ellas bajo ninguna circunstancia, puesto que cancelaría todo el procedimiento.
- Hay muchos obstáculos que impiden la asistencia a clases de idiomas, como no tener con quien dejar a los menores de la familia, problemas económicos, trabajos con horario cambiante, el acceso al transporte público, obstáculos de género, etc.

### **Estrés cultural**

- El estrés cultural es un concepto que describe el proceso de tener que aprender a actuar y ser una persona funcional en un contexto cultural distinto, en el que desde las relaciones interpersonales hasta tareas sencillas como hacer la compra o pedir información se vuelven complicadas y pueden generar malentendidos culturales. Esto se puede vivir como una amenaza a la propia identidad. Cuando una persona acaba de llegar a un país, tiene que entender y aprender infinidad de cosas al mismo tiempo, no solo el idioma del país de acogida: convenciones y códigos culturales, instituciones y procedimientos administrativos, cómo funciona el sistema de asistencia sanitaria, etc.

### **Prejuicio**

- Los prejuicios y los estereotipos también afectan al proceso de aprendizaje de quienes acaban de llegar. Las ideas preconcebidas que tanto docentes como estudiantes tienen unos de otros condicionan significativamente la calidad y las consecuencias de sus interacciones.
- Los prejuicios también influyen en la forma en la que los recién llegados se conciben a sí mismos como estudiantes, y pueden generar falta de motivación, falta de confianza e incluso indefensión aprendida (generación de una experiencia de fracaso a todos los aspectos de la vida, que repercute en el rendimiento de una persona y confirma su baja autoestima).
- Estas dificultades, que derivan todas de la inseguridad de la situación, son unos potentes estresores que pueden hacer que el cerebro genere un alto nivel de cortisol durante un periodo de tiempo prolongado. Un nivel alto de esta hormona afecta, a largo, a largo plazo, a la memoria, la capacidad de atención y de concentración, etc., que a su vez tienen repercusiones negativas en el rendimiento en los cursos de idiomas.

## 1.3 Presentación de la Guía Metodológica (PR 1)

- La Guía Metodológica es el principal material de apoyo teórico y práctico para docentes. Define el marco metodológico de para la introducción del aprendizaje a través del juego en clases de idiomas.
- Cuenta con las siguientes secciones:
  - > Teoría del aprendizaje a través del juego
  - > Pautas metodológicas
  - > Introducción a los juegos desarrollados con el juego en el proyecto
  - > Evaluación
- La Guía Metodológica estará disponible en los idiomas de todos los países participantes:
  - > Inglés
  - > Francés
  - > Alemán
  - > Griego
  - > Italiano
  - > Español
  - > La Guía Metodológica estará disponible para su descarga en la página web del proyecto: <https://gameonproject.eu/>



## 2 - Aprender idiomas a través del juego

### 2.1 Teoría del aprendizaje a través del juego

#### *Definición de juego*

Dado que el juego cada vez cobra más importancia en la enseñanza de idiomas, cada vez hay más material teórico sobre este aspecto. En consecuencia, en la bibliografía correspondiente se encuentran muchas definiciones distintas de juegos, que divergen entre sí en mayor o menor medida. Todas las definiciones tienen los siguientes elementos en común: Un juego:

- Es una actividad con reglas (distintas de las de la vida cotidiana)
- Tiene un objetivo
- Incluye elementos lúdicos
- Puede (pero no necesariamente) tener elementos competitivos

En otras definiciones se incluyen uno o más de los siguientes aspectos:

- La actividad tiene un resultado imprevisible
- La participación no es productiva
- El juego es ficticio, es decir, va acompañado de la conciencia de que se trata de una realidad diferente.

Los juegos didácticos se pueden definir de la siguiente manera:

- Actividades cuyo contenido, estructura y secuencia se diseñan con una intención pedagógica y en base a determinados principios didácticos, pero que al mismo tiempo incluyen ciertas características fundamentales típicas de los juegos.

Su objetivo puede ser preparar los contenidos de aprendizaje de forma lúdica y motivadora (por ejemplo, aventuras para aprender) o para obtener una cualificación, por ejemplo, cuando los elementos lúdicos sirven como un mero envoltorio atractivo de los contenidos de aprendizaje.

## 2.2 Ventajas de este método

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

Las ventajas de usar juegos en entornos lúdicos están ampliamente reconocidas en muchos estudios.

- A través del juego se pueden ensayar situaciones cotidianas para las que las clases de idiomas deberían preparar. De esta forma, se preparan situaciones y estrategias comunicativas y se traslada información acerca del país.
- El uso del idioma es algo que se puede practicar.
- El uso del juego añade motivación, tiene un efecto positivo en el grupo y en el ambiente de trabajo, además de contribuir al desarrollo de capacidades de cooperación y promover el aprendizaje autónomo. Todo esto redundará en una actitud positiva hacia la enseñanza y el idioma aprendido.
- Los juegos son muy flexibles y versátiles y se pueden usar en todos los grupos y en todas las fases del aprendizaje.
- También pueden adoptar distintas configuraciones sociales y utilizar distintos medios y estrategias de trabajo, con lo que también sirven para adquirir habilidades sociales y metodológicas y destreza con los medios de comunicación.
- Los juegos didácticos apelan a distintos tipos de aprendizaje y percepción. Lo que se aprende a través de varios canales se almacena mejor en la memoria a largo plazo.

### ***Ventajas/factores de motivación***

- **Mejora la motivación** de los estudiantes para participar en actividades y enriquece la experiencia de aprendizaje. A través de la gamificación, los estudiantes pueden disfrutar del proceso mientras están concentrados en ganar premios. Esto supone un alivio del estrés y disfrutan del proceso.
- **Mejora la satisfacción y el rendimiento** de los estudiantes. Cuando los estudiantes reciben premios o reconocimientos, su rendimiento mejora y tienen más ganas de seguir aprendiendo.
- **Refuerza el proceso comunicativo.** En el contexto del juego, los

estudiantes tienen que interactuar entre sí y completar tareas que son parte del proceso, lo que refuerza sus capacidades comunicativas.

- **Mejora la participación y el compromiso.** Los formadores pueden crear experiencias y recurrir a elementos lúdicos para fomentar la participación de los estudiantes. Los estudiantes participan de forma mucho más activa cuando se sienten seguros en el proceso.
- **Mejora la absorción y retención de conocimientos,** y también puede ayudar a desarrollar habilidades concretas. Lo que ayuda a que los conocimientos adquiridos a través del juego se consoliden más rápidamente es que exista un elemento de diversión. Además, el hecho de utilizar el lenguaje de forma activa y, muchas veces, espontánea en el contexto de un juego evita la memorización a ciegas.
- **Baja los niveles de estrés y ansiedad:** Aunque los juegos didácticos suelen tener un objetivo, los estudiantes los viven menos como un ejercicio que les van a corregir y más como un pasatiempo con el que pasar un rato divertido. Además, los juegos se desarrollan en grupos pequeños. Reducen los niveles de estrés y ansiedad, especialmente entre estudiantes tímidos, que se en este contexto se animan a participar más.
- **Aprendizaje inconsciente:** Por ejemplo, si en clase se juega a un juego llamado «¿Qué harías si...?» en el que hay que elegir una pregunta hipotética de una caja, de forma que, normalmente, la pregunta y la respuesta que obtienen no cuadran, lo que obliga a los estudiantes a echar mano de la imaginación para explicar por qué esa pregunta tiene esa respuesta tan inusual. Al tratar de explicarse, los estudiantes no se preocupan demasiado de cometer errores gramaticales porque su objetivo es explicarse y comunicarse. Además de divertirse, los estudiantes se despreocupan de errores y correcciones. Es más, aprenden una norma gramatical y tienen oportunidad de usarla. Así, aprenden de forma inconsciente; es decir, sin darse cuenta de que están aprendiendo. Dejan de pensar en la lengua para empezar a utilizar la lengua, de forma espontánea y natural en el contexto de clase.

## **Desventajas/factores de desmotivación**

- **Ausencia de elementos culturales en el diseño del juego** Cuando el juego gira alrededor de elementos que no tienen que ver con la cultura de los participantes, estos pueden perder interés.
- **Nivel de dificultad:** Lo que hace que los estudiantes se impliquen en un juego es su contenido. Si creen que es demasiado trivial, pierden interés. Lo mismo sucede cuando el contenido es demasiado difícil (porque los

estudiantes carecen del vocabulario o del nivel gramatical necesarios).

- **Prejuicio hacia los juegos:** Para muchos participantes, los juegos se perciben como una actividad infantil y no como parte del aprendizaje. Por eso, a veces los juegos en el contexto de clase causan rechazo.
- **Reglas poco claras:** Todos los juegos tienen reglas. Si no están claras o son demasiado complejas, los participantes se suelen sentir sobrepasados y pierden interés.
- **Problemas técnicos:** Para que los juegos digitales funcionen bien en clase, se depende de aspectos técnicos como la velocidad de Internet, que haya equipos disponibles y que estos funcionen bien y que los estudiantes estén familiarizados con los equipos y programas. Si cualquiera de estos factores da problemas, la atención se desvía del juego a la solución de problemas técnicos. Esto se traduce en desmotivación.

## 2.3 Introducción a los resultados del proyecto

### *Introducción a los materiales complementarios al proyecto*

Dentro de este proyecto, cada participante desarrolló al menos seis juegos, que más adelante se presentarán con detalle y se probarán. En total, se desarrollaron 37 juegos: 24 en formato físico y 13 digitales.

Todos los juegos en formato físico se pueden imprimir en centro educativo.

Los juegos abarcan las siguientes áreas temáticas:

- Educación y formación (6 juegos)
- Salud (5 juegos)
- En el mercado (7 juegos)
- Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento (6 juegos)
- Identidad personal y vivienda (7 juegos)
- Vida profesional (3 juegos)
- Servicios sociales (3 juegos)

Los juegos abarcan las siguientes capacidades lingüísticas:

- Vocabulario
- Gramática
- Comprensión lectora
- Expresión escrita

- Expresión oral
- Comprensión oral

Todos los juegos están disponibles en los idiomas de todos los participantes: Inglés, francés, alemán, griego, italiano y español.

### **Grupo objetivo y nivel**

Los juegos están dirigidos a personas migrantes y refugiadas que están aprendiendo el idioma de los países de acogida. Los juegos cubren los niveles A1 y A2 del MCER, que explicaremos con más detalle más adelante.

Hay 17 juegos aptos para el nivel A1, 11 juegos para el nivel A2 y 9 juegos que se pueden utilizar tanto en los niveles A1 y A2.

### **Tipos de juego**

Los juegos digitales se han creado en Quizziz. Todos estos juegos son multijugador (los estudiantes compiten entre sí). Los juegos incluyen: juegos de preguntas de opción múltiple, juegos de rellenar huecos, juegos basados en imágenes y juegos de verdadero o falso.

Además, hay una amplia gama de juegos físicos, que incluyen:

- Juegos de mesa
- Juegos de cartas
- Dominó
- Mímica
- Dramatizaciones
- Frases desordenadas
- Sudokus
- Crucigramas y sopas de letras
- Bingo
- Twister
- Juego de las sillas

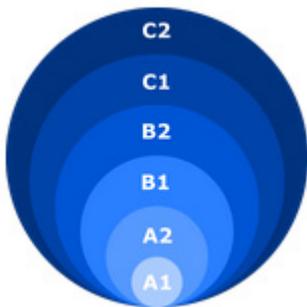
### **Materiales complementarios**

Todos los juegos desarrollados en este proyecto incluyen los siguientes materiales:

- El juego en sí, es decir, tablero en los juegos de mesa, cartas, etc. Estos materiales se pueden imprimir en el centro educativo.

- Descripción del juego: Este material recoge información importante para los docentes que quieran utilizar el juego en sus clases. La descripción del juego incluye información sobre:
  - > Nivel de idioma
  - > Grupo objetivo
  - > Objetivos didácticos
  - > Elementos: los materiales necesarios para jugar
  - > Descripción: instrucciones paso por paso para jugar
  - > Materiales complementarios
- Los materiales complementarios también están disponibles en los idiomas de todos los países participantes.

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



Los juegos que se desarrollan en el marco del proyecto están diseñados para los niveles A1 y A2 del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER).

El MCER se implantó en 2001. Clasifica la capacidad lingüística en seis niveles, de A1 a C2, que se pueden agrupar en tres niveles en sentido amplio: usuario básico, usuario independiente y usuario competente, y a su vez se puede subdividir de conformidad con las necesidades del contexto local. Los niveles se definen con descriptores ilustrativos.

Los estudiantes de los niveles A1 y A2 se consideran usuarios básicos.

Basic User	A2	Can understand sentences and frequently used expressions related to areas of most immediate relevance (e.g. very basic personal and family information, shopping, local geography, employment). Can communicate in simple and routine tasks requiring a simple and direct exchange of information on familiar and routine matters. Can describe in simple terms aspects of his/her background, immediate environment and matters in areas of immediate need.
	A1	Can understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases aimed at the satisfaction of needs of a concrete type. Can introduce him/herself and others and can ask and answer questions about personal details such as where he/she lives, people he/she knows and things he/she has. Can interact in a simple way provided the other person talks slowly and clearly and is prepared to help.

Por lo tanto, todos los juegos que se han desarrollado en este proyecto contienen vocabulario básico y estructuras gramaticales que los estudiantes encontrarán en su vida cotidiana. Las capacidades de comprensión lectora y de comprensión y expresión oral también se establecen a un nivel básico, y su objetivo es un intercambio de información sencilla.

El MCER está disponible en todos los idiomas de los miembros de la UE y se puede descargar en:

<https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/official-translations-of-the-cefr-global-scale>

## 2.4 Clasificación de los juegos

### *Criterios de clasificación de juegos*

No existe una clasificación unificada de los juegos didácticos. En las referencias con las que contamos, existen clasificaciones según el objetivo del juego o el objetivo didáctico, así como según el formato del juego o el tipo de juego. Los juegos también se pueden dividir en online y offline, cooperativos y competitivos, según el nivel de idioma, la duración, el tema...

Para los docentes, la clasificación más útil es una clasificación por objetivos del juego y objetivos didácticos. Esta clasificación incluye las siguientes categorías:

- Juegos para mejorar el ambiente del aula y de trabajo, para relajarse, para concentrarse y para soltarse
- Juegos para mejorar la comunicación oral y escrita: Estos juegos se centran en lograr transmitir correctamente información e ideas (por ejemplo, se pide a dos personas que identifiquen la diferencia entre dos imágenes parecidas, pero no idénticas). El uso correcto del idioma es importante, pero secundario ; lo esencial es alcanzar el objetivo de comunicación.
- Juegos para practicar determinadas estructuras lingüísticas: Aquí, la clave es la precisión (por ejemplo, dar con el antónimo correcto).

Durante este curso de formación, usaremos sobre todo esta clasificación.

Una clasificación según el tipo o formato de juego incluye, por ejemplo:

- Juegos de cartas y de piezas
- Juegos de mesa
- Juegos en los que hay que hablar, leer o escribir, juegos en los que hay que memorizar objetos, etc.

No obstante, para elegir los juegos que son adecuados para los estudiantes, es importante aplicar varios criterios al mismo tiempo (por ejemplo, objetivo didáctico, nivel, duración).

## **Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto**

Una vez que hemos abordado los juegos en general, esta parte del curso de formación presentará los juegos, en su versión en el idioma local. Así, los participantes tendrán oportunidad de echar un vistazo a los materiales que se han desarrollado hasta ahora. Para más detalles, se pueden consultar el resumen de los juegos que consta a continuación y el programa Game On.

<b>Tema</b>	<b>Nivel</b>	<b>Tipo de juego</b>	<b>Juego y breve descripción</b>
Educación y formación	A2	Gramática y vocabulario	Juego de mesa, reloj con horas y actividades
Educación y formación	A1	Vocabulario, elección múltiple y rellenar huecos	Quizziz, vocabulario
Educación y formación	A2	Lectura, elección múltiple y rellenar huecos	Quizziz, comprensión lectora
Educación y formación	A1	Vocabulario	Juego tipo «¿Cómo se llama?», vocabulario de elementos del aula
Educación y formación	A2	Gramática	Dominó: crear frases con verbos e imágenes
Educación y formación	A1	Gramática	Juego de cartas y mímica para representar verbos en tiempo presente
Salud	A1	Gramática y vocabulario	1. Las imágenes de un mazo de cartas se corresponden con las palabras del otro mazo de cartas. Imagen de un médico = «Médico», Imagen de una farmacia = «Farmacia», etc. Imagen de un moratón = «Moratón»; Imagen de una cabeza y una señal de dolor = «Dolor de cabeza»

Salud	A1	Gramática y vocabulario	Cita médica  Los estudiantes tienen tarjetas con palabras que forman frases sobre aspectos relacionados con la salud. Todos los equipos tienen las mismas frases. Los estudiantes trabajan en equipo para formar frases completas.
Salud	A1/A2	Gramática y vocabulario	Este juego se puede jugar a distintos niveles a medida que los estudiantes van aprendiendo el idioma. Puede adoptar diversos formatos: un póster gigante en el aula, fotocopias para cada pareja de estudiantes, una presentación de diapositivas, etc.
En el mercado	A2	Gramática y vocabulario	Juego de mesa tipo Monopoly, en el que cada casilla representa una tienda. Se lanza el dado para determinar a qué tienda hay que ir, y una vez allí el jugador tiene que saber comprar los artículos correctos. Si da con la respuesta correcta, puede volver a tirar; pero las respuestas incorrectas hacen retroceder.
Salud	A1/A2	Gramática/ Vocabulario	De la mímica a la palabra hablada
Salud	A1	Gramática/ Vocabulario	¿Qué es lo más sano? Quizziz  Vocabulario
Mercado	A1/A2	Gramática/ Vocabulario	Vida cotidiana  Quizziz - vocabulario
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A2	Gramática/ Vocabulario, comprensión oral y expresión escrita	Contar historias: Los estudiantes inventan una historia sobre sus aficiones e intereses
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A1	Vocabulario, elección múltiple y rellenar huecos	Quizziz: Vocabulario
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A2	Vocabulario, elección múltiple y rellenar huecos	Quizziz: Vocabulario del ámbito del deporte

Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A1/A2	Gramática/ Vocabulario	Juego de mímica: Aprender aficiones
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A1	Vocabulario	Juego de categorías: el juego ayudará a los participantes a conocer las distintas fiestas de su país de acogida.
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A1/A2	Gramática/ Vocabulario, expresión escrita y capacidad para hacer una presentación	Conectar frases: los participantes deben ser capaces de crear 18 frases con palabras relacionadas con la vida y las aficiones de los demás.
Identidad personal y vivienda	A1/A2	Gramática, Vocabulario, comprensión oral y escrita	Juego de mesa Con la ayuda del dado y las cartas, los participantes avanzan por el tablero y en cada turno tienen que responder preguntas sobre su vida o completar un reto.
Identidad personal y vivienda	A1	Vocabulario y comprensión lectora	Quizizz: completa los huecos para hacer una frase completa.
Identidad personal y vivienda	A1	Vocabulario y comprensión lectora	Quizizz: ejercicio sobre las acciones que se pueden hacer en una casa (con imágenes).
Identidad personal y vivienda	A2	Vocabulario y comprensión lectora	Quizizz: verdadero/falso con el objetivo de encontrar personas en una casa grande.
Identidad personal y vivienda	A1/A2	Vocabulario	Recurrir a la mímica para descubrir las habitaciones y los elementos de una casa.
Identidad personal y vivienda	A1	Vocabulario	Juego de las sillas: preséntate utilizando el movimiento (juego colectivo).
Identidad personal y vivienda	A2	Gramática, vocabulario y comprensión oral.	Dramatización de cómo hacer nuevas amistades.
En el mercado	A1/A2	Vocabulario	Bingo: completa los cartones de las distintas tiendas con las palabras correspondientes.

En el mercado	A1/A2	Gramática, vocabulario y comprensión lectora.	Rompecabezas (distintos diálogos sobre cómo organizar la cena): poner las frases en orden para recrear el diálogo
En el mercado	A1	Vocabulario	Twister: mostrar imágenes o cartas en el suelo e invitar a los participantes a pisar los elementos que nombres o describas.
Vida profesional y servicios sociales.	A2	Gramática, vocabulario, expresión oral, comprensión oral	<b>DRAMATIZACIÓN</b>  Juego 1 El estudiante 1 prepara una serie de preguntas como si estuviera haciendo una entrevista de trabajo. El estudiante 2 debe responder esas preguntas para obtener el puesto. A continuación, invierten los papeles.  Juego 2: la misma dinámica para servicios sociales en dos aspectos diferentes (por ejemplo, pedir ayuda en un centro educativo para sus hijos, pedir una cita médica).
Servicios sociales	A2	Vocabulario, lectura	Quizizz: Rellena los huecos
Vida profesional	A1	Vocabulario	Quizizz: Puestos de trabajo
Servicios sociales	A1	Vocabulario, expresión escrita	Sudoku: imágenes con palabras
Vida profesional	A1	Vocabulario, expresión escrita, gramática	Letras sueltas con las que componer palabras relativas a una imagen.
Servicios sociales	A1	Vocabulario, gramática y comprensión lectora	Conjunto de imanes de palabras (en una bolsa o caja) con las que componer frases sencillas
En el mercado	A1	Vocabulario	Quizizz: Aprender el nombre de frutas y verduras
En el mercado	A2	Vocabulario, verbos	Quizizz: los participantes deben ser capaces de crear 10 frases con verbo que puedan utilizar al hacer la compra.

## 2.5 Elegir juegos para la clase de idiomas

### *Cuándo y cómo usar juegos*

Los docentes de idiomas tienen que evaluar con cuidado cuál es el momento de recurrir a los juegos en el aula, y cuáles y cómo usarlos bien, con un fin definido y de una forma que contribuya tanto a las necesidades de los alumnos como a los objetivos de la clase. En el aula, los juegos se usan tradicionalmente:

- Para romper el hielo al principio de la clase
- Para rellenar el tiempo que sobra al final de la clase
- Como una actividad divertida para hacer las clases más divertidas

No obstante, si los juegos se contemplan como una forma de practicar el idioma valiosa en sí misma, pueden utilizarse:

- Como apoyo del material didáctico para practicar y reforzar las capacidades o los conocimientos aprendidos
  - > Por ejemplo: «Encuentra a alguien que...» Con este juego, los estudiantes aprenden las reglas gramaticales (cómo hacer preguntas y dar respuestas) y practican y usan las estructuras con un fin.
  - > «¿Qué harías si...?» Los estudiantes aprenden a usar el condicional; en «Encuentra a alguien que...» aprenden a hacer preguntas
- Para revisar y reutilizar capacidades y conocimientos ya adquiridos (por ejemplo, juegos de memoria para consolidar vocabulario).
- Como mecanismo de prueba para detectar los puntos flojos en las capacidades lingüísticas de la clase

Así, como apunta Hadfield (1990), «los juegos se deberían considerar una parte integral del currículum de idiomas, no solo una actividad divertida para las clases de los viernes por la tarde o el último día del trimestre».

Una vez que la clase se haya familiarizado con el contenido lingüístico del juego, el docente podrá recurrir a juegos, y para evitar malentendidos, los podrá presentar de la siguiente manera:

- Explicar a la clase las reglas del juego
- Hacer una demostración de algunas partes del juego con ayuda de dos o más jugadores

- Escribir en la pizarra las instrucciones principales o el vocabulario clave.
- Hacer un ejercicio
- Jugar

## ***Tipos de formación grupal***

Antes de emprender cualquier actividad en grupos en el aula, los docentes tendrán que considerar cómo formar los grupos. La formación de grupos es crucial, especialmente en los juegos competitivos. En este caso, los grupos deben ser heterogéneos e ir cambiando para evitar que siempre ganen o pierdan las mismas personas.

Hay distintas estrategias para formar grupos y cada una es más o menos adecuada dependiendo del objetivo didáctico.

### ***Principio de aleatoriedad***

- En este caso, los grupos se forman de manera aleatoria; es decir, ni los docentes ni los estudiantes conocen la composición del grupo con antelación ni tienen influencia alguna en él.
- Ventajas:
  - > Refuerza el sentido de grupo
  - > Fomenta el trabajo en equipo dentro de una clase (los estudiantes tienen que cooperar con personas distintas)
  - > Los grupos se forman sin ruido
- Desventajas:
  - > Puede requerir una preparación previa (dependiendo del método que se elija)
  - > Puede ser difícil cuando los estudiantes no están acostumbrados a trabajar con una o más personas (pueden negarse a trabajar con una persona en concreto).
- Métodos:
  - > Cartas de colores (los estudiantes sacan una carta de un color y los que han sacado la carta del mismo color van al mismo grupo).
  - > Números (todos los estudiantes que con el número 1 forman un grupo; todos los estudiantes que con el número 2 forman un grupo; etc.)
  - > Características comunes (por ejemplo, todos los estudiantes nacidos

en el mismo mes o en la misma estación del año (primavera, verano, otoño, invierno) forman un grupo)

- > Rompecabezas de imágenes (se cortan varias imágenes o postales en varios trozos, Para formar un equipo, los estudiantes tienen que completar la imagen o la postal original.)

### **Decisión del docente**

- En este caso, es el docente el que decide qué alumnos forman un grupo.
- Ventajas:
  - > El docente se asegura de que la formación de los grupos es adecuada para la actividad que se pretende hacer.
  - > Requiere de poca a ninguna preparación.
  - > Se pueden establecer sistemas de ayuda.
- Desventajas:
  - > No está orientada al estudiante.
- Métodos:
  - > Por capacidades (se forman grupos mezclando estudiantes con mejores y peores capacidades para garantizar que los grupos son homogéneos)
  - > Características de diferenciación (chicos/chicas, con lo que se forman grupos heterogéneos en términos de capacidades lingüísticas o de otro tipo).

### **Decisión de los estudiantes**

- En este caso, los propios estudiantes eligen a los miembros de su grupo.
- Ventajas:
  - > Los participantes se conocen, se coordinan mejor y los grupos trabajan mejor.
  - > Esta estrategia está orientada al estudiante.
  - > No requiere preparación.
- Desventajas:
  - > La configuración de grupos tiende a ser estable (el mismo grupo de estudiantes trabajan siempre juntos)
  - > La formación de grupos lleva más tiempo.,
  - > La formación de grupos suele generar más alboroto.

- Métodos:
  - > Por intereses (los estudiantes se agrupan según su interés en el mismo tema)
  - > Por afinidad (los estudiantes forman grupo con sus amigos)
  - > Por capacidades (los estudiantes tienden a captar para su grupo a las personas con más capacidades para la actividad)

## ***Definición de objetivos didácticos***

En primer lugar, vamos a detenernos en las siguientes frases:

- 1. 1 Quiero aprender inglés (o cualquier otro idioma).**
2. 2 Mi objetivo es llegar al nivel C1 en los dos próximos meses.

¿Qué diferencia hay entre la primera frase y la segunda?

La primera, «Quiero aprender inglés», es un deseo, un sueño. ¿Qué significa de verdad este objetivo tan indefinido? ¿Cómo se puede saber qué hacer para obtenerlo o si lo has obtenido en realidad? ¿Cómo puede el personal docente ayudar a conseguir un objetivo formulado de una manera tan general que no significa nada?

Es importante tener sueños y saber hacia dónde queremos ir. No obstante, no basta con esperar que se cumplan nuestros sueños; para aprender, no basta con decir que se quiere aprender. Se necesitan estrategias realistas que ayuden a llegar a tu objetivo.

La segunda frase establece un objetivo, y ponerse un objetivo a la hora de aprender un idioma es una de las estrategias más poderosas al alcance de los estudiantes. Este debería ser el punto de partida en su proceso hasta dominar el idioma que quieren aprender.

Contar con un objetivo concreto:

- Da claridad a los estudiantes
- Ayuda a los estudiantes a entender exactamente qué esperan del idioma que quieren aprender
- Da un objetivo y una dirección

Contar con un objetivo concreto y un plazo ayuda a los estudiantes a:

- Entender exactamente qué tienen que hacer para alcanzar el nivel que desean alcanzar
- Elaborar un plan y seguirlo

- Mantener la motivación y el impulso inicial incluso cuando les da más pereza seguir.

«Sin un objetivo, y sin un plan para alcanzarlo, eres como un barco que zarpa sin puerto de destino.» - Fitzhugh Dodson

Hay multitud de métodos disponibles para ayudar y medir los objetivos y resultados didácticos. El más conocido y más utilizado es:

**SMART: Specific (específico) – Measurable (medible) – Attainable (alcanzable) – Realistic (realista) – Time-based (con un plazo)**

### **S de Specific (específico)**

En primer lugar, hay que verificar que los objetivos de los estudiantes son específicos y no generales.

Si los estudiantes formulan sus objetivos como «Me gustaría mejorar mi vocabulario», en realidad no saben lo que quieren ni cómo medirlo. Veamos otro ejemplo: si eres un estudiante de un nivel avanzado, tu objetivo podría ser «Quiero ser capaz de no cometer más de un 10% de errores en tiempos verbales en una redacción» o «Quiero usar la preposición correcta en el 80% de los casos».

### **M de Medible**

Hay que verificar que los objetivos de los estudiantes son medibles.

✓ Por ejemplo:

«Quiero no cometer más de un 10% de errores en tiempos verbales en una redacción»

### **A de Alcanzable**

Los estudiantes deben ser capaces de alcanzar sus objetivos en un periodo de tiempo razonable. El docente tiene que ayudarles a que no se pongan demasiados objetivos o a demasiado largo plazo.

✓ Por ejemplo:

«Me cuesta hablar en el idioma que estoy aprendiendo fuera de clase. Quiero ganar soltura hablando, para que no me cueste hablar con otras personas en un contexto social. Me doy tres meses para conseguirlo.»

### **R de Realista**

Hay que verificar que los objetivos del estudiante se alinean con sus necesidades y se centran principalmente en las áreas en las que necesitan mejorar y no en las que ya dominan.

✓ Por ejemplo:

Estudiante: «En los próximos tres meses quiero mejorar mi pronunciación.

Docente: «Tu pronunciación ya es buena. ¿Por qué no te centras en mejorar tu vocabulario? Sigues usando adjetivos muy básicos, tipo «bueno», «malo», «bonito», «interesante»... ¿Por qué no dedicas esos tres meses a enriquecer tu vocabulario con adjetivos más complejos?»

### **T de Time bound (con un plazo)**

El docente ayudará a los estudiantes a establecer un marco temporal, incluyendo los plazos en los que quieren alcanzar sus objetivos parciales. Los objetivos a corto plazo son más fáciles de alcanzar que los objetivos a largo plazo más generales.

Por ejemplo: Estudiante: «En los próximos tres meses quiero ampliar mi vocabulario de adjetivos.»

Para trabajar en este objetivo, se puede dividir en objetivos parciales, como:

- Identificar y subdividir las diferentes categorías de adjetivos en un plazo breve
- Definir objetivos parciales a corto plazo para aprenderlos (por ejemplo, 2 semanas)
- Animar a los alumnos a salir de su zona de confort, en este caso los adjetivos que ya conocen, al interactuar con otros

En un contexto educativo, a menudo se usa indistintamente «objetivos didácticos» y «resultados didácticos». Estos términos se usan para determinar qué debe enseñar el docente y qué se espera que hayan aprendido los alumnos al final del programa. No obstante, hay diferencias importantes, ya que en el contexto del aprendizaje estos términos se utilizan para designar cosas distintas.

En este proyecto, un «objetivo didáctico» se refiere a la perspectiva del docente y al objetivo que este persigue al crear un juego. El docente tiene claro los conceptos específicos que quiere que sus alumnos trabajen. Por el contrario, los «resultados didácticos» se refiere al conocimiento y habilidades, tangibles y medibles, que adquirirán los estudiantes al jugar al juego.

### **Objetivos didácticos**

- ¿Cuál es el objetivo del docente al diseñar el juego?
- ¿Qué tema se abordará en el juego?
- ¿Qué conocimientos adquirirá o reforzará el estudiante al jugar a este juego?

## **Resultados didácticos**

- ¿El juego ha sido útil para aprender de un tema en concreto?
- ¿Qué expectativas tienen los estudiantes del juego?
- ¿Qué conocimientos concretos adquirirán los estudiantes con el juego?

Se puede encontrar más información sobre este tema en el siguiente enlace:  
<https://www.easygenerator.com/en/blog/e-learning/use-learning-objectives>

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

Si bien los juegos pueden ser útiles en el proceso de aprendizaje, se deben tener en cuenta varios factores antes de incorporar un juego en clase. Estos factores se pueden dividir en las siguientes categorías.

### **Tiempo**

- El tiempo dedicado en clase a los juegos dependerá de los contenidos docentes. Normalmente, a los juegos se les dedica una parte relativamente pequeña del tiempo total.
- Los docentes deben tener en cuenta cuál es el mejor momento para introducir un juego:
  - > Al principio de clase, para empezar
  - > Al final de clase, para cerrar un tema
  - > En un momento concreto de la semana (por las mañanas, por las tardes, los lunes, los viernes).
  - > Para marcar el final de un tema
  - > Para aliviar el estrés y la tensión después de un examen o de momentos de mucha concentración
- Otra cosa que deben tener en cuenta es cuánto tiempo va a llevar el juego, contando no solo el juego en sí, sino también la preparación y las actividades posteriores (explicaciones, análisis de errores, reordenar el aula, etc.)
- Cuando el juego sea de creación propia, el docente deberá reservar tiempo para crear los materiales del juego y cuánto de su tiempo libre y sus recursos están dispuestos a dedicar al proceso.

## Opciones

En cada categoría hay distintos juegos. Los docentes tienen que tener en cuenta muchos factores para decidir qué juego es idóneo y va a ser mejor aceptado por la clase en cada momento. Esto incluye:

- Nivel de la clase
- Grupo de edad
- El objetivo principal de incluir un juego.
- Los intereses de la clase
- El nivel de motivación para aprender
- El momento adecuado de incluir un juego.
- La disponibilidad de materiales

## Preparación

Los juegos siempre aportan un elemento de diversión, pero para que funcionen dentro de una clase, hay que prepararlos y organizarlos bien.

- En primer lugar, el docente tiene que dar con un buen juego.
- Después, tiene que comprobar que tiene todo lo necesario para jugar (los proyectores o las pizarras interactivas pueden ser útiles en determinadas fases del juego, como la presentación de materiales y reglas, la corrección de errores, etc.)
- Hay que preparar con antelación todos los materiales necesarios para el juego. Los docentes también tienen que considerar cómo quieren que sean los materiales utilizados (escritos a mano o impresos, colores, durabilidad, etc.)
- Los docentes deben establecer cómo se va a desarrollar el juego, qué tienen que hacer los estudiantes y cómo transmitirles esas instrucciones.
- Es importante tratar de anticiparse a cualesquiera problemas logísticos y lingüísticos que puedan darse para poder solucionarlos rápidamente. Idealmente, los docentes probarán los juegos antes de incorporarlos a la clase.

## Gestión

- Los docentes tienen que prever cómo organizar el aula y a los estudiantes para que se pueda pasar al juego de la forma más rápida y sencilla posible (por ejemplo, minimizando el movimiento de muebles, los cambios de sitio,

etc.). Esto también es de aplicación a la formación de grupos.

- Cuando los estudiantes trabajan, resulta útil que el docente esté pendiente de los grupos para ayudarles, corregirles o animar a los estudiantes menos implicados.
- Los docentes tienen que estar atentos para detener el juego y pasar a otra cosa antes de que los alumnos se aburran. Así, no pierden ni la concentración ni la motivación.

Cuando el juego es digital, también hay que tener en cuenta las capacidades técnicas que deben tener los estudiantes y la disponibilidad de equipos en el centro o por parte de los alumnos (teléfonos móviles, conexión wifi, ordenador, altavoz, etc.).

## **Obstáculos y dificultades**

### **Organización:**

- No hay suficiente tiempo para explicar las reglas del juego y jugarlo (los estudiantes tienen que jugar a toda prisa para poder acabar el juego o hay que interrumpirlo al final de la clase).
- Sobra tiempo >>cuando los estudiantes acaban el juego antes de lo anticipado y tienen que esperar antes de pasar a la siguiente actividad. >> Los estudiantes se aburren y pierden interés.
- Cuando las hay demasiadas reglas o estas son demasiado complejas, los alumnos no las entienden>>lo que les genera estrés y rechazo hacia el juego. Por otra parte, si los estudiantes no entienden las normas, no aprovechan las ventajas del juego en el aprendizaje.
- El juego no se adapta al nivel de idioma de la clase >> Cuando los estudiantes perciben que el juego es demasiado fácil, se aburren; pero si es demasiado avanzado, se estresan.
- El juego en sí no parece atractivo (los materiales están gastados de tanto uso, las imágenes están anticuadas, es poco legible, etc.)
- Los materiales necesarios se han perdido o no funcionan.

### **Tiempo**

- Se ha elegido un mal momento para el juego (cuando los estudiantes aún no conocían la estructura que se iba a practicar o era mal día o mala hora). La clase puede estar cansada o de mal humor para jugar.
- Dadas las limitaciones de tiempo y currículum, normalmente los docentes tienen que cubrir todos los contenidos y materiales de los que examinarán

los estudiantes, y no siempre es fácil incluir también juegos.

### **Personalidad del docente**

- Cuando una clase es escéptica hacia la función de los juegos en clase, el docente tiene que contrarrestar mostrando una actitud positiva hacia los juegos para convencer a los estudiantes que les den una oportunidad.
- Los docentes también tienen que tener cierto sentido del humor y exagerar sus acciones para que la clase se sienta cómoda y dispuesta a participar.

### **Personalidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes**

- Cada estudiante tiene su estilo de aprendizaje y sus preferencias y no a todos les gustan los juegos en clase.
- Muchos, de hecho, lo consideran algo infantil y no le ven ninguna ventaja.

## **Buenas prácticas para incluir juegos en el proceso de aprendizaje**

Para que los juegos didácticos funcionen, tienen que cumplir una serie de criterios:

- Deben tener un objetivo didáctico y un objetivo lúdico .
- Por diseño, tienen que ser emocionantes y fomentar la participación activa.
- Pueden ser de tipo competitivo, pero no tienen por qué serlo. En los juegos de tipo competitivo, los grupos participantes se tienen que formar de cero cada vez, y ser heterogéneos, para evitar que haya personas que siempre ganan o personas que siempre pierden.
- Es mejor que haya pocas reglas y que estén bien explicadas. También puede ser muy útil recurrir a demostraciones, porque así la clase entiende mejor el juego y sus reglas. Si no, es fácil que no entiendan cuál es el objetivo del juego y no lo aprovechen como deberían.
- Es beneficioso que los juegos didácticos dejen un espacio para la autoevaluación.
- Hay que evitar corregir errores, puesto que esto perturbaría el desarrollo del juego. Solo se corregirán los errores, en grupo, una vez concluido este.
- Los juegos didácticos se deben adaptar a los requisitos de aprendizaje de la clase. Esto puede pasar por introducirlos poco a poco en un grupo de estudiantes.

## 2.6 Evaluación del uso de juegos en el aula

### ¿Por qué la evaluación es importante?

Evaluar los juegos y su potencial impacto en el proceso de aprendizaje de idiomas en personas migrantes y refugiadas es esencial para garantizar que son efectivos, que están adaptadas a las necesidades de este alumnado, y que merece la pena invertir recursos en ellos.

- **Evaluación de la eficacia de los juegos:** Evaluar el impacto de los juegos en el proceso de aprendizaje de un idioma para determinar su eficacia a la hora de alcanzar sus resultados didácticos. De esta forma, se sabe si los juegos ayudan a los estudiantes a mejorar sus capacidades lingüísticas o no, o qué aspectos de los juegos son los que más ayudan a aprender.
- **Identificación de buenas prácticas:** Evaluar los juegos y su impacto puede ayudar a identificar las buenas prácticas en un contexto de aprendizaje de idiomas a través del juego para personas migrantes y refugiadas. Esta información puede usarse para cimentar el futuro desarrollo de juegos para aprender idiomas y para mejorar los que ya existen.
- **Adaptación a las necesidades del alumnado:** Evaluar los juegos y su impacto puede ayudar a identificar las necesidades concretas de los estudiantes y a adaptar los juegos a estas necesidades. Por ejemplo, si en una evaluación se descubre que un juego en concreto no es útil para un alumnado determinado, los desarrolladores pueden modificar el juego para que se adapte mejor a sus necesidades.
- **Recursos justificativos:** Evaluar el impacto de los juegos en el aprendizaje de idiomas también puede ayudar a justificar la asignación de recursos a su desarrollo e implantación. Si se demuestra que un juego funciona bien para mejorar las capacidades lingüísticas, es más fácil conseguir financiación para seguir desarrollándolo e implantándolo.

### Criterios de evaluación

Los juegos didácticos tienen un doble objetivo: (1) ser divertidos y entretenidos y (2) tener valor educativo. Consecuentemente, en la evaluación de un juego tienen que contemplarse dos niveles: (a) la evaluación del propio juego y (b) la evaluación del progreso en el aprendizaje. Los estudios desarrollados hasta ahora ofrecen poca orientación en cuanto a los criterios para evaluar la efectividad de los juegos didácticos.

## **Evaluación del juego**

Al evaluar el juego en sí, hay que tener en cuenta las siguientes cuestiones:

- ¿El tiempo reservado para el juego ha sido suficiente?
- ¿A la clase le han quedado claras las instrucciones?
- ¿El juego era adecuado para el grupo objetivo (por nivel de idioma, tema, grupo de edad, etc.)?
- ¿Hay que hacer algún cambio (por ejemplo, explicaciones más detalladas, adaptar el juego o el contenido del juego al grupo objetivo)?
- ¿La clase se lo ha pasado bien con el juego?

## **Evaluación del progreso en el aprendizaje**

La evaluación describe el proceso de utilizar datos para demostrar que efectivamente se están cumpliendo los objetivos de aprendizaje establecidos. La evaluación se puede describir como (1) una evaluación sumativa que se lleva a cabo a la conclusión del proceso de aprendizaje y valora los logros globales, y (2) una evaluación formativa que está presente y se va implantando a lo largo de todo el proceso de aprendizaje y mediante la cual se supervisan continuamente los avances y los fallos.

## **Evaluación sumativa**

El objetivo de evaluación sumativa es evaluar el nivel de aprendizaje del alumnado al final de una unidad didáctica, comparándolo con determinada referencia o norma. Las evaluaciones sumativas suelen ser ambiciosas, y en consecuencia también valoran el aprendizaje en su nivel máximo.

En lo que se refiere a los juegos didácticos, los estudios también contemplan el concepto de valoración de completitud. Este tipo de evaluación se refiere a si los participantes consiguen completar el juego. En un entorno educativo tradicional, esto es equivalente a preguntar «¿El estudiante ha dado la respuesta correcta?» y un criterio sencillo como este podría ser el primer indicador de que el estudiante entiende bien el tema. No obstante, usar este método sin combinarlo con otros genera muchos problemas, por ejemplo:

- Los participantes en el juego pueden hacer trampas
- Es difícil saber si el participante ha aprendido el material o a aprendido a completar el juego

El método más común de posevaluación (es decir, de evaluación sumativa) en la actualidad consiste en examinar el conocimiento de los participantes sobre lo

que han aprendido con una encuesta, test, ejercicio, proyecto final o evaluación del profesor.

### **Evaluación formativa**

El objetivo de la evaluación formativa es evaluar el aprendizaje del alumnado facilitando un feedback continuo que el profesorado puede aprovechar para mejorar su docencia y el alumnado, para mejorar su aprendizaje. Más específicamente, las evaluaciones formativas:

- Ayudan a los estudiantes a identificar sus puntos fuertes y débiles y trabajar en las áreas que más lo necesitan
- Ayudan a los docentes a reconocer los aspectos que más les cuestan a los estudiantes y a abordar los problemas de forma inmediata
- Permite tanto a docentes como estudiantes valorar el progreso de los segundos de forma más regular.

Las evaluaciones formativas normalmente son poco ambiciosas, es decir, se refieren a un punto bajo del proceso de adquisición de conocimientos, si es que lo hacen. No obstante, pueden parecerse mucho a una evaluación sumativa. La diferencia es que los resultados no quedan siempre registrados o se informan. Se suelen usar simplemente para destacar en qué áreas es necesario trabajar más, y esto se tiene en cuenta al planificar las clases.

No obstante, las evaluaciones formativas también tienen desventajas

- Pueden ser desmotivadoras para los estudiantes que captan los conceptos más rápido y tienen que escuchar que se los repitan una y otra vez.
- Para los profesores, puede suponer mucho tiempo, además de más trabajo y un estrés innecesario.

Algunos ejemplos de evaluación formativa relativos a los juegos didácticos son:

<b>Evaluación del juego didáctico</b>	<b>Evaluación del progreso en el aprendizaje</b>
<p>Encuesta en directo al acabar el juego</p> <p>Discusión en clase sobre el desarrollo del juego</p> <p>Preguntas y respuestas breves sobre aspectos del juego</p> <p>Encuesta con emojis o tarjetas rojas, amarillas y verdes para que los estudiantes den su opinión sobre el juego</p>	<p>Cuestionario (en directo) sobre estructuras y frases que se deberán practicar en el juego (Quizziz, Kahoot, Socrative etc.)</p> <p>Preguntas con respuestas cortas (completar frase)</p> <p>Formularios de feedback</p> <p>Encuesta con emojis o tarjetas rojas, amarillas y verdes para que los estudiantes valoren su comprensión de una unidad didáctica</p> <p>Nube de palabras</p>



## 3 - Juegos para distintos momentos en clase

### 3.1 Aprender gramática a través del juego

#### *Tipos de juego*

Aunque la gramática es necesaria para comunicarse bien, suele resultar árida para casi todos los estudiantes y hace falta mucha motivación para estudiarla. Para que una clase de gramática sea eficaz, interesante y los alumnos la aprovechen, los docentes tendrán que recurrir a técnicas muy consolidadas y con un importante factor de diversión.

A la hora de enseñar gramática, los juegos más utilizados son los siguientes:

- Canciones y poemas (combinados con ejercicios de rellenar huecos o pruebas cerradas)
- Dominó (por ejemplo, para adjetivos, verbos irregulares, pronombres)
- Juegos de mesa
- Juego de los barcos
- Dados de conjugación
- Juegos de memoria
- Bingo
- 20 preguntas / juegos tipo detective
- Escaleras y serpientes

#### *Presentación de los juegos correspondientes desarrollados en el marco del proyecto*

Se desarrollaron los siguientes juegos para la enseñanza y la práctica de la gramática:

Tema	Nivel	Tipo de juego	Juego y breve descripción
Educación y formación	A2	Gramática y vocabulario	Juego de mesa, reloj con horas y actividades
Educación y formación	A2	Gramática	Dominó: crear frases con verbos e imágenes

Educación y formación	A1	Gramática	Juego de cartas y mímica para representar verbos en tiempo presente
Salud	A1	Gramática y vocabulario	1. Las imágenes de un mazo de cartas se corresponden con las palabras del otro mazo de cartas. Imagen de un médico = «Médico», Imagen de una farmacia = «Farmacia», etc. Imagen de un moratón = «Moratón»; Imagen de una cabeza y una señal de dolor = «Dolor de cabeza»
Salud	A1	Gramática y vocabulario	Cita médica  Los estudiantes tienen tarjetas con palabras que forman frases sobre aspectos relacionados con la salud. Todos los equipos tienen las mismas frases. Los estudiantes trabajan en equipo para formar frases completas.
Salud	A1/A2	Gramática y vocabulario	Este juego se puede jugar a distintos niveles a medida que los estudiantes van aprendiendo el idioma. Puede adoptar diversos formatos: un póster gigante en el aula, fotocopias para cada pareja de estudiantes, una presentación de diapositivas, etc.
En el mercado	A2	Gramática y vocabulario	Juego de mesa tipo Monopoly, en el que cada casilla representa una tienda. Se lanza el dado para determinar a qué tienda hay que ir, y una vez allí el jugador tiene que saber comprar los artículos correctos. Si da con la respuesta correcta, puede volver a tirar; pero las respuestas incorrectas hacen retroceder.
Salud	A1/A2	Gramática/ Vocabulario	Del mimo a la palabra hablada
Salud	A1	Gramática/ Vocabulario	¿Qué es lo más sano? Quizziz  Vocabulario
Mercado	A1/A2	Gramática/ Vocabulario	Vida cotidiana  Quizziz - vocabulario

Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A2	Gramática/ Vocabulario, comprensión oral y expresión escrita	Contar historias: Los estudiantes inventan una historia sobre sus aficiones e intereses
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A1/A2	Gramática/ Vocabulario	Juego de mímica: Aprender aficiones
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A1/A2	Gramática/ Vocabulario, expresión escrita y capacidad para hacer una presentación	Conectar frases: los participantes deben ser capaces de crear 18 frases con palabras relacionadas con la vida y las aficiones de los demás.
Identidad personal y vivienda	A1/A2	Gramática, Vocabulario, comprensión oral y escrita	Juego de mesa Con la ayuda del dado y las cartas, los participantes avanzan por el tablero y en cada turno tienen que responder preguntas sobre su vida o completar un reto.
Identidad personal y vivienda	A2	Gramática, vocabulario y comprensión oral.	Dramatización de cómo hacer nuevas amistades.
En el mercado	A1/A2	Gramática, vocabulario y comprensión lectora.	Rompecabezas(distintos diálogos sobre cómo organizar la cena): poner las frases en orden para recrear el diálogo
Vida profesional y servicios sociales.	A2	Gramática, vocabulario, expresión oral, comprensión oral	<b>DRAMATIZACIÓN</b>  Juego 1 El estudiante 1 prepara una serie de preguntas como si estuviera haciendo una entrevista de trabajo. El estudiante 2 debe responder esas preguntas para obtener el puesto. A continuación, invierten los papeles.  Juego 2: la misma dinámica para servicios sociales en dos aspectos diferentes (por ejemplo, pedir ayuda en un centro educativo para sus hijos, pedir una cita médica).
Servicios sociales	A1	Vocabulario, gramática y comprensión lectora	Conjunto de imanes de palabras (en una bolsa o caja) con las que componer frases sencillas

## Pruebas y feedback de los juegos

<b>Nombre del juego</b>	
<b>Nivel</b>	
<b>¿La mecánica del juego era la apropiada?</b>	<input type="checkbox"/> SÍ / <input type="checkbox"/> NO Explica por qué:
<b>¿Se han cumplido los objetivos didácticos?</b>	<input type="checkbox"/> SÍ / <input type="checkbox"/> NO Si has respondido que no, explica por qué:
<b>¿Las instrucciones son claras y se entienden bien?</b>	<input type="checkbox"/> SÍ / <input type="checkbox"/> NO Si has respondido que no, explica por qué:
<b>¿El juego era apropiado como una síntesis de la lección?</b>	<input type="checkbox"/> SÍ / <input type="checkbox"/> NO Si has respondido que no, explica por qué:
<b>¿El juego consigue que los estudiantes se impliquen y fomente el aprendizaje y la interacción social?</b>	<input type="checkbox"/> SÍ / <input type="checkbox"/> NO Si has respondido que no, explica por qué:
<b>¿Crees que el juego funciona bien para ayudar a los estudiantes a aprender nuevas palabras?</b>	<input type="checkbox"/> SÍ / <input type="checkbox"/> NO Si has respondido que no, explica por qué:
<b>¿Crees que el lenguaje del juego era apropiado para una clase de nivel A1/A2?</b>	<input type="checkbox"/> SÍ / <input type="checkbox"/> NO Si has respondido que no, explica por qué:
<b>¿Crees que es un juego que puedes incorporar a tu clase?</b>	<input type="checkbox"/> SÍ / <input type="checkbox"/> NO Si has respondido que no, explica por qué:
<b>¿Recomendarías hacer algún cambio concreto a un juego? ¿A cuál?</b>	
<b>Explica por qué:</b>	

## Crear juegos para aprender gramática

Como hemos visto, hay toda una serie de juegos para aprender y practicar gramática. Así, los docentes tienen muchas opciones donde elegir. Además, también pueden desarrollar juegos creados por ellos para adaptarse a las necesidades, intereses y nivel de idioma de su alumnado. Las siguientes plataformas online ayudan a los docentes a crear juegos que sean atractivos:

### Cube Creator

Cube Creator es una aplicación online que permite a los docentes crear dados, descargarlos como PDF, imprimirlos y montarlos para usar en clase (el diseño de los dados incluye pestañas para doblar y pegar). La página web de la aplicación ofrece cuatro tipos distintos de dados: biografía, misterio, historias y una plantilla en blanco para crear un dado personalizado.

🔗 Enlace:

<https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>

### Knowledge Mouse

Knowledge Mouse es una página web que incluye una herramienta muy sencilla para generar sopas de letras. El docente puede crear una sopa de letras introduciendo solo palabras o también instrucciones o preguntas. Este generador permite a adaptar la fuente, colores e imagen de fondo de la sopa de letras. Una vez que se ha creado, la sopa de letras puede imprimirse y llevarse a clase.

🔗 Enlace:

[http://knowledgemouse.com/km/puzzles/new?from\\_path=home\\_btn#puzzles\\_new](http://knowledgemouse.com/km/puzzles/new?from_path=home_btn#puzzles_new)

### Canva

Canva es una herramienta online muy completa para las clases de idiomas porque permite a los docentes crear posters, postales, folletos, anuncios, logos, tarjetas, portadas, infografías, etc. de forma fácil e intuitiva, a partir de plantillas adaptables o de su propio material. Permite trabajar de forma colaborativa en el mismo documento por varios usuarios al mismo tiempo y el resultado puede compartirse enviando el enlace o descargarse en formato PDF.

🔗 Enlace:

<https://www.canva.com/create/>

## Tools for educators

Esta página web permite a los docentes diseñar diversos materiales como sopas de letras, dados, juegos de mesa, crucigramas, bingos, laberintos, dominós, juegos tipo Pictionary, etc. Todos los materiales pueden crearse de forma gratuita y pueden imprimirse

🔗 Enlace:

<https://www.toolsforeducators.com/dominoes/>

## Vamos a crear un juego para enseñar gramática: un dominó

Además de las páginas web indicadas arriba, las siguientes páginas web también se pueden usar para crear dominós didácticos.

- Tools for Educators:  
<https://www.toolsforeducators.com/dominoes>
- Plantilla en blanco para dominó:  
<https://www.twinkl.de/resource/t-n-1465--blank-domino-template>
- Canva:  
<https://www.canva.com/p/templates/EAFGS3qrk5c-colorful-fun-school-supplies-domino-game/>
- Plantilla de dominó de isl collective:  
<https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/domino-game-template/49556>

A continuación, explicaremos paso por paso el proceso de crear un dominó con Tools for Educators.

Antes de empezar, tienes que tener pensado qué aspecto de la gramática quieres repasar, incluyendo, por ejemplo, una serie de verbos en un tiempo verbal concreto. Para esta demostración vamos a crear un dominó sobre las costumbres cotidianas (en tercera persona).

1. Ve a <https://www.toolsforeducators.com/dominoes/>. Se te mostrará esta página



2. Desplázate hacia abajo hasta que encuentres costumbres cotidianas y selecciona el texto naranja («Images & Text» («Imágenes y texto»))

	images only	images & text	images only	images & text	images only	images & text
classroom:	images only	images & text	months:	images only	images & text	St. Patrick's:
	images only	images & text		images only	images & text	images only
clothing:	images only	images & text	music:	images only	images & text	super powers:
	images only	images & text		images only	images & text	images only
colors:	images only	images & text	nationalities:	images only	images & text	Thanksgiving:
	images only	images & text		images only	images & text	images only
countries:	images only	images & text	nature:	images only	images & text	time:
	images only	images & text		images only	images & text	images only
daily routines:	images only	images & text	numbers:	images only	images & text	tools:
	images only	images & text		images only	images & text	images only
Easter:	images only	images & text	part-time jobs:	images only	images & text	transportation:
	images only	images & text		images only	images & text	images only
family:	images only	images & text	passive tense:	images only	images & text	Valentine's:
	images only	images & text		images only	images & text	images only
fantasy:	images only	images & text	people:	images only	images & text	vegetables:
	images only	images & text		images only	images & text	images only
feelings:			phrasal verbs:			verbs:

3. Según las instrucciones de la página web, «Se pueden hacer 10 dominós por página con el texto y las imágenes que el usuario elija». Nuestra sugerencia es empezar por hacer clic en la flecha en la casilla de imagen y seleccionar una acción; después, ir seleccionado una acción para cada casilla de imagen.

Make and print dominoes with text and images. You can make 10 dominoes per page with your custom text and images of your choice. Use these by themselves or mix them with the image only and text only templates.

Your image category is **Dailyroutines**.  
(To change the image category or choose a different domino layout, see the [printable dominoes](#) page.)

Information for domino 1: text:   
image:

Information for domino 2: text:   
image:



Puedes partir de la siguiente lista de acciones, por ejemplo:

- Ir al colegio
- Despertarse
- Hacer los deberes
- Lavarse los dientes
- Comer
- Darse una ducha
- Vestirse
- Lavarse la cara
- Desayunar
- Acostarse

(To change the image category or choose a different domino layout, see the [printable dominoes](#) page.)

Information for domino 1: text:   
image:

Information for domino 2: text:   
image:

Information for domino 3: text:   
image:

Information for domino 4: text:   
image:

Information for domino 5: text:   
image:

Information for domino 6: text:   
image:

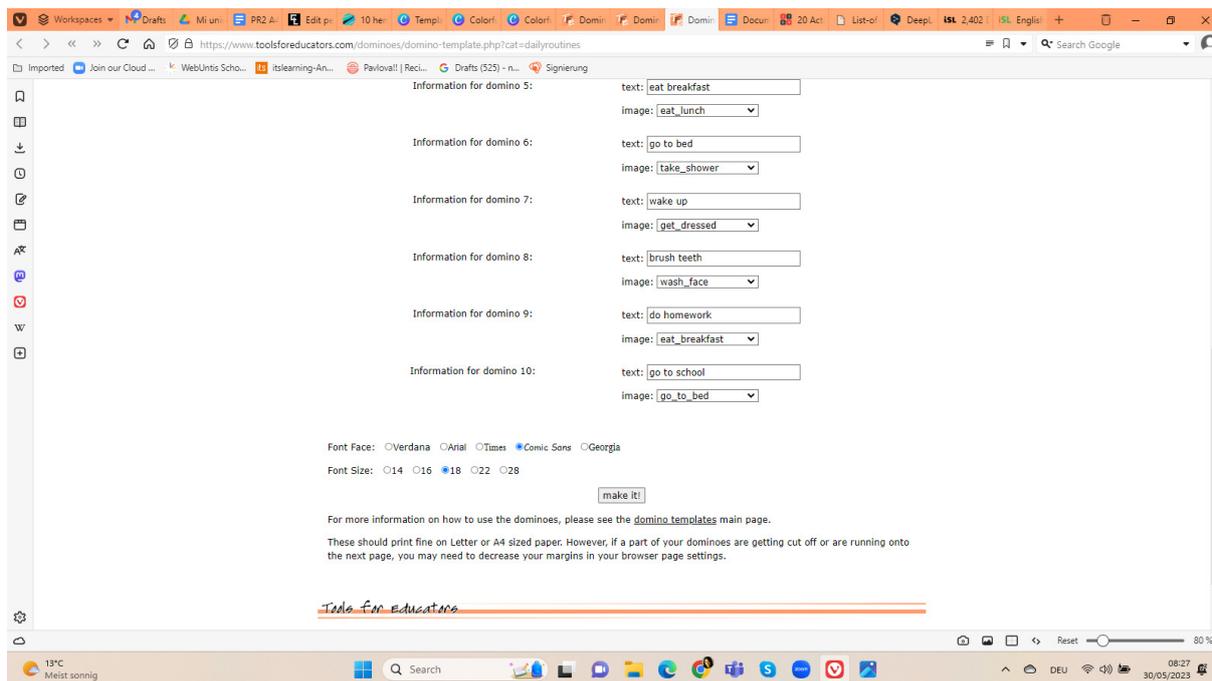
Information for domino 7: text:   
image:

Information for domino 8: text:

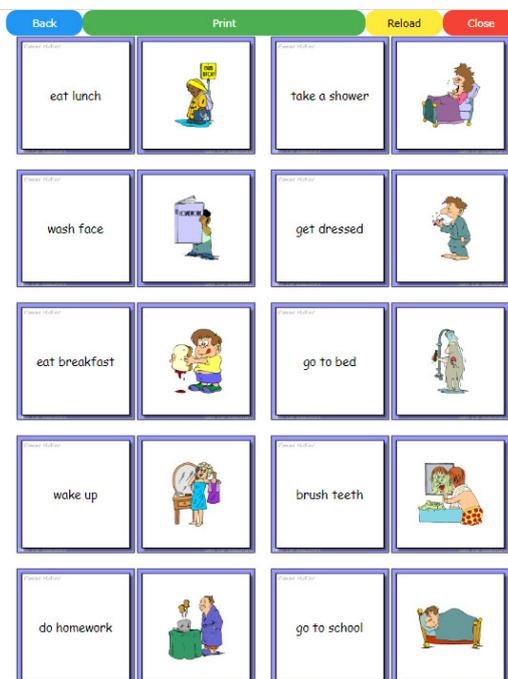
4. Ahora, no tienes más que completar las casillas de texto repitiendo las acciones de la misma lista, pero en un orden distinto

Information for domino 1:	text: <input type="text" value="eat lunch"/>
	image: <input type="text" value="go_to_school"/>
Information for domino 2:	text: <input type="text" value="take a shower"/>
	image: <input type="text" value="wake_up"/>
Information for domino 3:	text: <input type="text" value="wash face"/>
	image: <input type="text" value="do_homework"/>
Information for domino 4:	text: <input type="text" value="get dressed"/>
	image: <input type="text" value="brush_teeth"/>
Information for domino 5:	text: <input type="text" value="eat breakfast"/>
	image: <input type="text" value="eat_lunch"/>
Information for domino 6:	text: <input type="text" value="go to bed"/>
	image: <input type="text" value="take_shower"/>
Information for domino 7:	text: <input type="text" value="wake up"/>
	image: <input type="text" value="get_dressed"/>
Information for domino 8:	text: <input type="text" value="brush teeth"/>

5. ¡A continuación, elige la fuente y el tamaño de fuente que prefieras y haz clic en «Make it!»



6. ¡Ahí tienes tu dominó! Revisa que todo esté bien e imprímelo. Si quieres cambiar algo, puedes volver atrás y hacer los cambios que necesites.



## ***Adaptar juegos a las necesidades específicas del alumnado migrante***

### ***Modificaciones relativas a las capacidades tecnológicas***

A la mayoría de los estudiantes les gusta jugar a juegos o incluso crearlos para demostrar lo que han aprendido. Sin embargo, en grupos de estudiantes con capacidades tecnológicas limitadas o en los centros que carecen de los equipos necesarios, es necesario hacer algunos ajustes:

- Imprimir todos los materiales del juego antes de la clase.
- Si la idea es que sean los propios estudiantes los que creen el juego, imprimir plantillas en blanco que puedan rellenar a mano en lugar de pedir a los estudiantes que usen la herramienta de diseño online.
- Usar configuraciones sencillas y limpias.
- Usar una fuente fácil de leer.
- Usar un tipo de letra grande.

## Modificaciones relativas a las diferencias lingüísticas

Los juegos que se han creado dentro de este proyecto se han creado originalmente en inglés y después se han traducido a los idiomas de los países participantes. Igualmente se podrían traducir a otros idiomas o modificarse para adaptarse a las necesidades de cada grupo. En el proceso de traducir los juegos de inglés a **alemán** se hicieron las siguientes **modificaciones**:

- Como no hay juegos para los tiempos verbales progresivos que utilizaran el presente progresivo, en alemán se cambiaron al presente simple (*Präsens*).
- Algunos juegos usaban el pasado simple (*simple past*). En alemán, esto se cambió al pasado compuesto (*Perfekt*) porque, en el aprendizaje del alemán, el equivalente en alemán del pasado simple, el *Präteritum*, se suele enseñar al final del nivel A2 o al principio del B1.
- También se cambiaron algunas palabras del vocabulario utilizando en los juegos por palabras más sencillas y adecuadas a los niveles A1 o A2.

En el proceso de traducir los juegos de inglés a francés se hicieron las siguientes modificaciones:

- Siempre que fue posible, se prefirió utilizar el imperativo presente simple para dar instrucciones a los estudiantes porque era el más fácil de entender.
- Ya que en francés las frases son más largas que en inglés, a veces hubo que buscar palabras más cortas o pasar frases del modo pasivo al activo para acortar el texto y que este cupiera en la plantilla original.
- En algunos juegos, y cuando había espacio suficiente, se hizo constar el masculino y el femenino, por ejemplo, «alumnos y alumnas», y no solo el equivalente masculino, que en francés tiene valor neutral, con el fin de utilizar un lenguaje lo más inclusivo posible y a la vez evitar la fórmula tipo «alumnos/as» (que en francés se hace con un punto medio que corta la palabra por la mitad) que resulta menos legible.

En la traducción al español no se hicieron adaptaciones significativas. No obstante, sí se hicieron algunos cambios menores, como la reformulación de determinadas frases cuando la versión en inglés era demasiado directa para la lengua y la cultura españolas. Se hicieron también algunas adaptaciones de vocabulario, ya que en algunos ejercicios se usaban distintas palabras en inglés que en español eran sinónimos.

En el proceso de traducir los juegos y actividades de inglés a griego se hicieron las siguientes leves modificaciones, considerando que el griego tiene una estructura algo distinta: En griego las palabras tienen género, así que el vocabulario relativo a las profesiones incluye tanto la forma masculina como la forma femenina. Las

perífrasis estar + gerundio (present continuous) e ir a + infinitivo no existen, así que estos tiempos se adaptaron al presente simple y el futuro simple, respectivamente. En griego moderno no hay infinitivo, así que en algunas formas se ha incorporado la forma más sencilla de subjuntivo, como se suele utilizar en el nivel principiante. También fue necesario hacer adaptaciones secundarias en la estructura de la frase, especialmente en el uso de pronombres posesivos y adjetivos (sobre todo en los juegos de cartas)

La información y los ejercicios que hacían referencia al país de acogida o su idioma se adaptaron, por supuesto, para adaptarse a la realidad, situaciones y cultura griegas.

En el proceso de traducir los juegos de inglés a italiano se hicieron las siguientes modificaciones:

- Dado que el italiano tiene un sistema verbal complejo, se hicieron varios cambios para adaptar las actividades a una clase de nivel A1-A2.
- El italiano es una lengua flexiva. Por eso, se puso especial atención en aclarar que la terminación de las palabras afecta a su significado. Los sustantivos, adjetivos, artículos y pronombres pueden ser masculinos o femeninos o singular o plural, y esto se indica mediante su terminación.
- En italiano, las frases interrogativas tienen la misma estructura que las afirmativas.

## **3.2 Aprender vocabulario a través del juego**

### ***Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto***

En el proceso de aprender otro idioma, el vocabulario se consideran los ladrillos de ese idioma, ya que la capacidad de comunicación de los estudiantes suele depender del vocabulario que pueden usar. Además, el vocabulario es un aspecto fundamental para desarrollar capacidades como la comprensión lectora, la comprensión oral, la expresión escrita y la expresión oral.

En el marco de este proyecto, se desarrollaron los siguientes juegos:

<b>Tema</b>	<b>Nivel</b>	<b>Tipo de juego</b>	<b>Juego y breve descripción</b>
Educación y formación	A2	Gramática y vocabulario	Juego de mesa, reloj con horas y actividades
Educación y formación	A1	Vocabulario, elección múltiple y rellenar huecos	Quizziz, vocabulario
Educación y formación	A1	Vocabulario	Juego tipo «¿Cómo se llama?», vocabulario de elementos del aula
Salud	A1	Gramática y vocabulario	1. Las imágenes de un mazo de cartas se corresponden con las palabras del otro mazo de cartas. Imagen de un médico = «Médico», Imagen de una farmacia = «Farmacia», etc. Imagen de un moratón = «Moratón»; Imagen de una cabeza y una señal de dolor = «Dolor de cabeza»
Salud	A1	Gramática y vocabulario	Cita médica  Los estudiantes tienen tarjetas con palabras que forman frases sobre aspectos relacionados con la salud. Todos los equipos tienen las mismas frases. Los estudiantes trabajan en equipo para formar frases completas.
Salud	A1/ A2	Gramática y vocabulario	Este juego se puede jugar a distintos niveles a medida que los estudiantes van aprendiendo el idioma. Puede adoptar diversos formatos: un póster gigante en el aula, fotocopias para cada pareja de estudiantes, una presentación de diapositivas, etc.
En el mercado	A2	Gramática y vocabulario	Juego de mesa tipo Monopoly, en el que cada casilla representa una tienda. Se lanza el dado para determinar a qué tienda hay que ir, y una vez allí el jugador tiene que saber comprar los artículos correctos. Si da con la respuesta correcta, puede volver a tirar; pero las respuestas incorrectas hacen retroceder.
Salud	A1/ A2	Gramática/ Vocabulario	De la mímica a la palabra hablada

Salud	A1	Gramática/ Vocabulario	¿Qué es lo más sano? Quizziz  Vocabulario
Mercado	a1/ a2	Gramática/ Vocabulario	Vida cotidiana  Quizziz - vocabulario
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A2	Gramática/ Vocabulario, comprensión oral y expresión escrita	Contar historias: Los estudiantes inventan una historia sobre sus aficiones e intereses
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A1	Vocabulario, elección múltiple y rellenar huecos	Quizziz: Vocabulario
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A2	Vocabulario, elección múltiple y rellenar huecos	Quizziz: Vocabulario del ámbito del deporte
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A1/ A2	Gramática/ Vocabulario	Juego de mímica: Aprender aficiones
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A1	Vocabulario	Juego de categorías: el juego ayudará a los participantes a conocer las distintas fiestas de su país de acogida.
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A1/ A2	Gramática/ Vocabulario, expresión escrita y capacidad para hacer una presentación	Conectar frases: los participantes deben ser capaces de crear 18 frases con palabras relacionadas con la vida y las aficiones de los demás.
Identidad personal y vivienda	A1/ A2	Gramática, Vocabulario, comprensión oral y escrita	Juego de mesa Con la ayuda del dado y las cartas, los participantes avanzan por el tablero y en cada turno tienen que responder preguntas sobre su vida o completar un reto.
Identidad personal y vivienda	A1	Vocabulario y comprensión lectora	Quizziz: completa los huecos para hacer una frase completa.

Identidad personal y vivienda	A1	Vocabulario y comprensión lectora	Quizizz: cuestionario sobre las acciones que se pueden hacer en una casa (con imágenes).
Identidad personal y vivienda	A2	Vocabulario y comprensión lectora	Quizizz: verdadero/falso con el objetivo de encontrar personas en una casa grande.
Identidad personal y vivienda	A1/ A2	Vocabulario	Recurrir a la mímica para descubrir las habitaciones y los elementos de una casa.
Identidad personal y vivienda	A1	Vocabulario	Juego de las sillas: preséntate utilizando el movimiento (juego colectivo).
Identidad personal y vivienda	A2	Gramática, vocabulario y comprensión oral.	Dramatización de cómo hacer nuevas amistades.
En el mercado	A1/ A2	Vocabulario	Bingo: completa los cartones de las distintas tiendas con las palabras correspondientes.
En el mercado	A1/ A2	Gramática, vocabulario y comprensión lectora.	Rompecabezas(distintos diálogos sobre cómo organizar la cena): poner las frases en orden para recrear el diálogo
En el mercado	A1	Vocabulario	Twister: mostrar imágenes o cartas en el suelo e invitar a los participantes a pisar los elementos que nombres o describas.
Vida profesional y servicios sociales.	A2	Gramática, vocabulario, expresión oral, comprensión oral	<p><b>DRAMATIZACIÓN</b></p> <p>Juego 1 El estudiante 1 prepara una serie de preguntas como si estuviera haciendo una entrevista de trabajo. El estudiante 2 debe responder esas preguntas para obtener el puesto. A continuación, invierten los papeles.</p> <p>Juego 2: la misma dinámica para servicios sociales en dos aspectos diferentes (por ejemplo, pedir ayuda en un centro educativo para sus hijos, pedir una cita médica).</p>

Servicios sociales	A2	Vocabulario, lectura	Quizizz: Rellena los huecos
Vida profesional	A1	Vocabulario	Quizizz: Puestos de trabajo
Servicios sociales	A1	Vocabulario, expresión escrita	Sudoku: imágenes con palabras
Vida profesional	A1	Vocabulario, expresión escrita, gramática	Letras sueltas con las que componer palabras relativas a una imagen.
Servicios sociales	A1	Vocabulario, gramática y comprensión lectora	Conjunto de imanes de palabras (en una bolsa o caja) con las que componer frases sencillas
En el mercado	A1	Vocabulario	Quizizz: Aprender el nombre de frutas y verduras
En el mercado	A2	Vocabulario, verbos	Quizizz: los participantes deben ser capaces de crear 10 frases con verbo que puedan utilizar al hacer la compra.

## Pruebas y feedback de los juegos

Ver el apartado anterior.

## Crear juegos de vocabulario

### Crear un juego de memoria para aprender o practicar vocabulario

Los juegos de memoria son una excelente estrategia para mejorar las capacidades básicas de los estudiantes, ya que obliga a los estudiantes a recordar para completar el juego. Son lo bastante flexibles para aplicarse a cualquier campo: vocabulario, gramática, comprensión lectora o expresión escrita.

Se pueden encontrar plantillas gratis e imprimibles en varias páginas web:

- Coolest printables:  
<https://www.coolest-free-printables.com/blank-memory-game-cards/>
- Games4esl:  
[https://games4esl.com/powerpointgames/matching-game/#google\\_vignette](https://games4esl.com/powerpointgames/matching-game/#google_vignette)
- Twinkl:

<https://www.twinkl.de/search?q=blank+matching+game+template>

- Pinterest:

<https://www.pinterest.de/pin/196399233738592770/>

También hay una serie de páginas web para crear versiones online de juegos de memoria que se pueden jugar en la página web o están incluidos en plataformas de aprendizaje:

- Interacty:

<https://interacty.me/products/memory-games>

- Puzzel.org:

<https://puzzel.org/en/features/create-memory>

- Match the Memory:

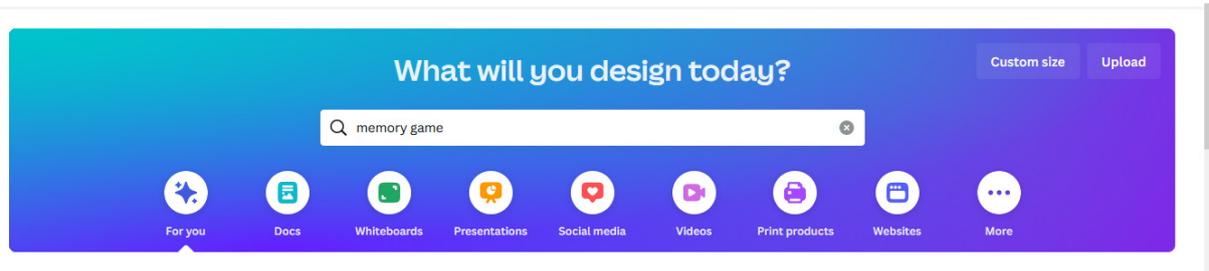
<https://matchthememory.com/login?redirect=%2Fcreate>

A continuación, explicaremos paso por paso el proceso de crear un juego de memoria en Canva:

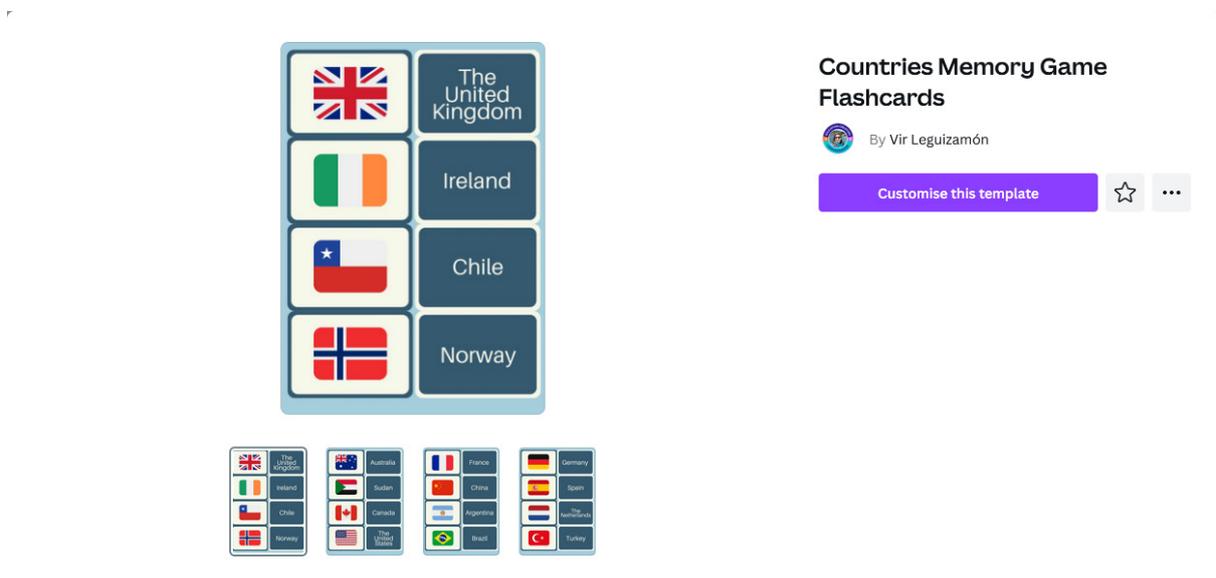
Antes de empezar, deberías tener preparada una lista del contenido que deseas practicar en clase. Si tienes intención de usar imágenes, puedes traer las tuyas propias, elegir de la galería gratuita de Canva o recurrir a páginas web que ofrecen imágenes libres de derechos. Para esto, necesitarás tener o crear una cuenta en Canva. Para esta demostración vamos a crear un juego de memoria sobre material escolar. Vamos a usar una combinación de imágenes y palabras que se refieran a los siguientes elementos:

- bolígrafo
- lápiz
- mochila
- goma de borrar
- pegamento
- tijeras
- sacapuntas
- libro

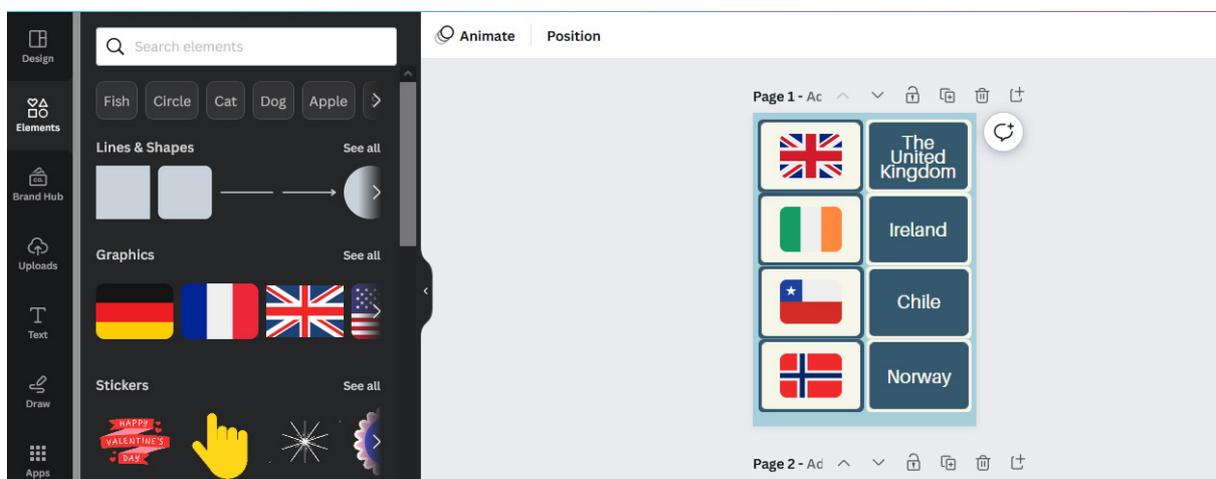
1. Ve a <https://www.canva.com/> y entra en tu cuenta o regístrate de forma gratuita.
2. En la casilla de búsqueda, teclea «Juego de memoria». Haz clic en Enter.



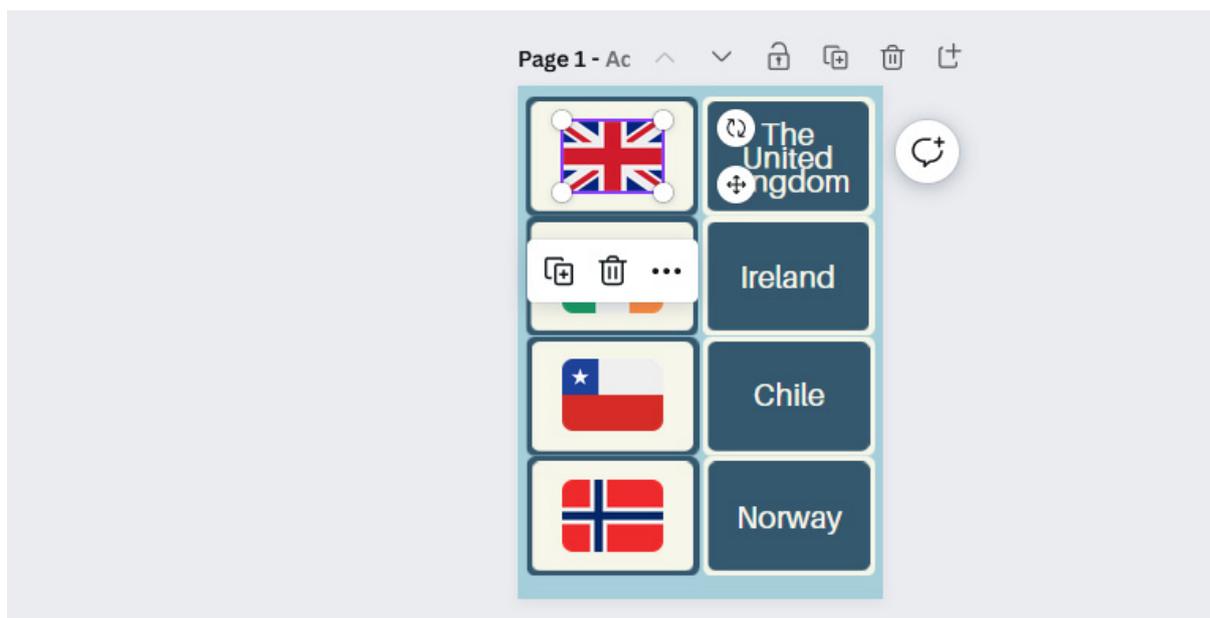
3. Elige una plantilla. La galería de plantillas de Canva ofrece opciones gratuitas y de pago. Las opciones de pago se identifican con una corona. Haz clic en la plantilla que hayas elegido. Pasarás a la siguiente pantalla:



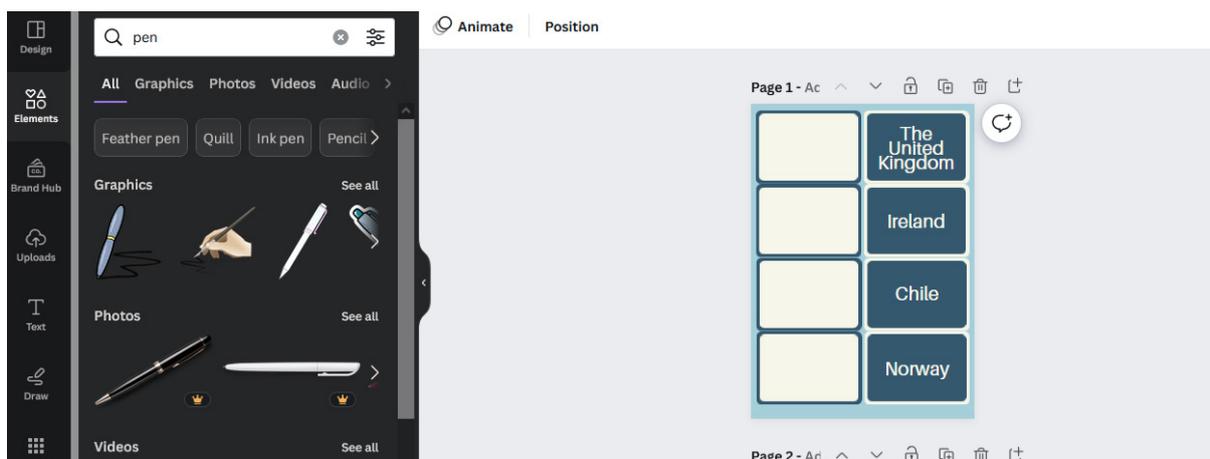
4. Haz clic en «Personaliza esta plantilla» para adaptarla al tema que desees. En este paso puedes cambiar el texto o las imágenes.



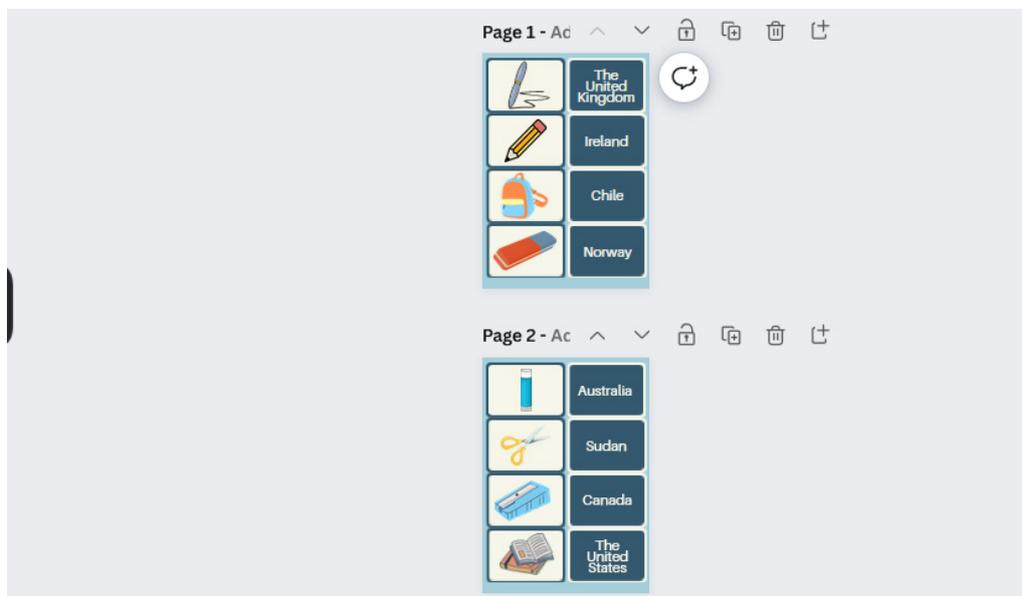
5. Lo primero, vamos a cambiar las imágenes. Haz clic en la imagen en tu plantilla. Elimina las imágenes que no quieras conservar haciendo clic en la papelera.



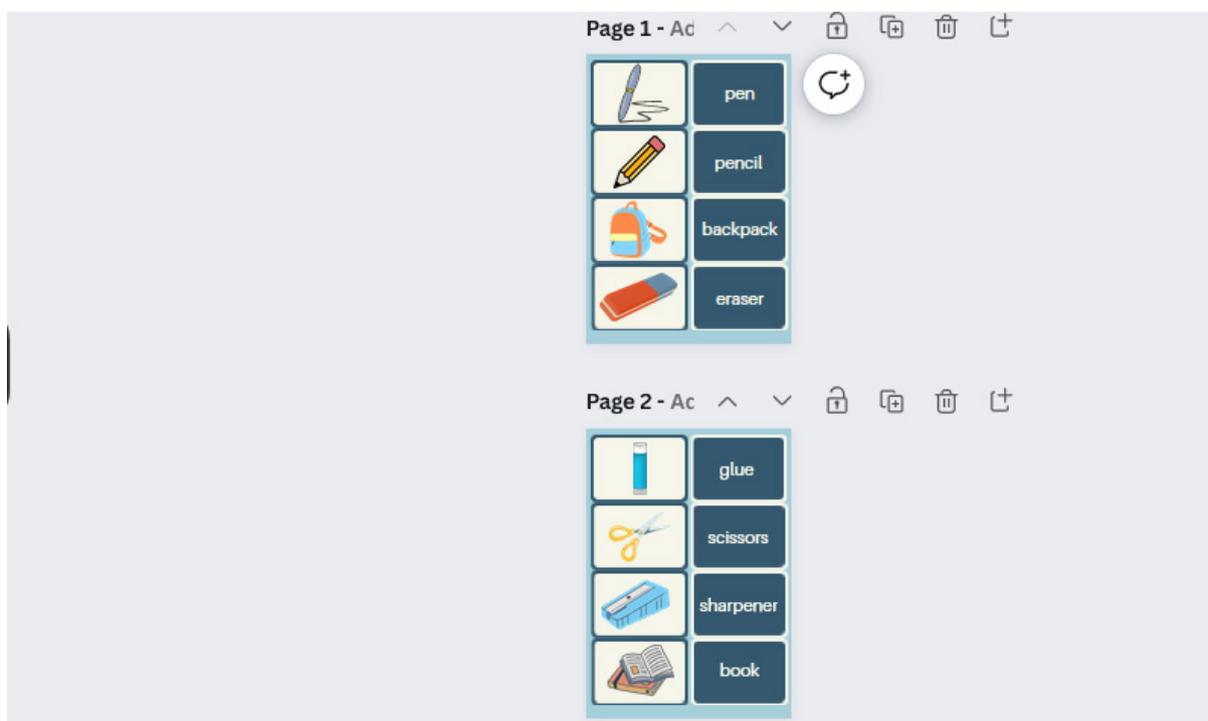
6. Para encontrar nuevas imágenes, haz clic en «Elementos» en el menú de la izquierda. Teclea «bolígrafo» para encontrar una imagen que te cuadre.



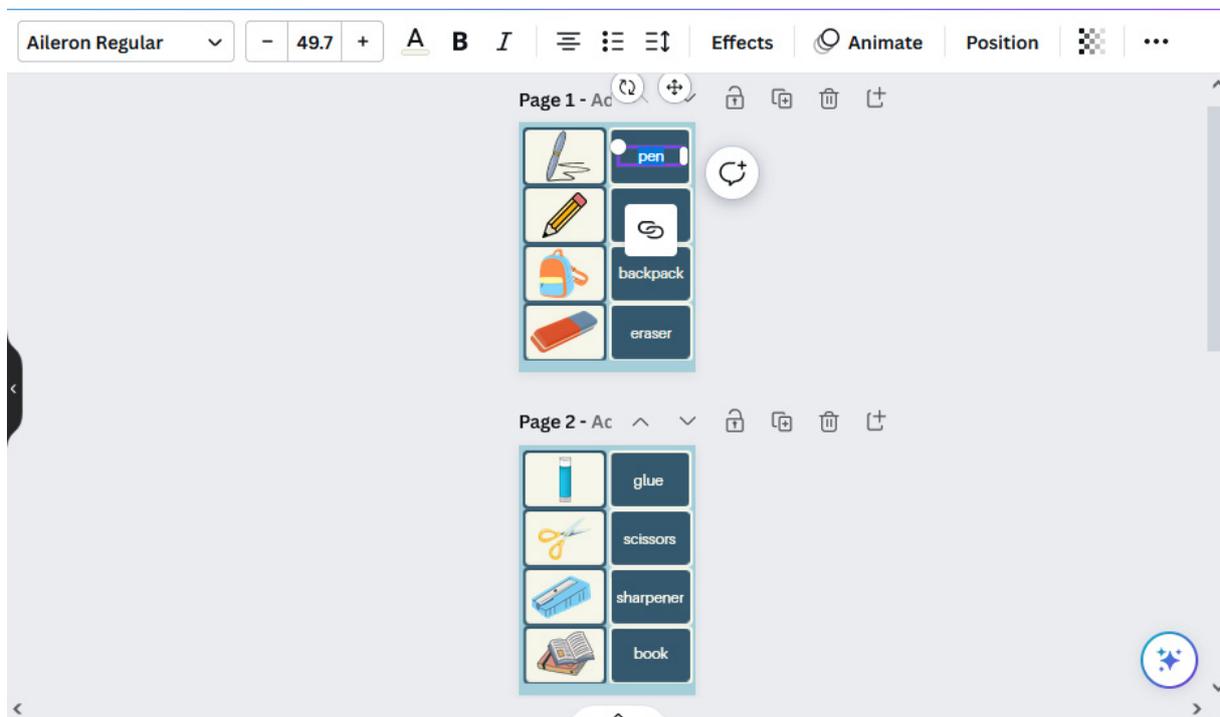
7. Una vez más, Canva ofrece tanto imágenes gratuitas como de pago. Las opciones de pago se identifican con una corona. Haz clic sobre la imagen que elijas y arrástrala a un espacio en blanco en tu plantilla. Se puede ajustar el tamaño de las imágenes haciendo clic en la imagen y aumentando o disminuyendo su tamaño haciendo clic en una esquina de la imagen y arrastrando con el ratón. Puedes buscar y arrastrar a tu plantilla tantas imágenes como te necesites.



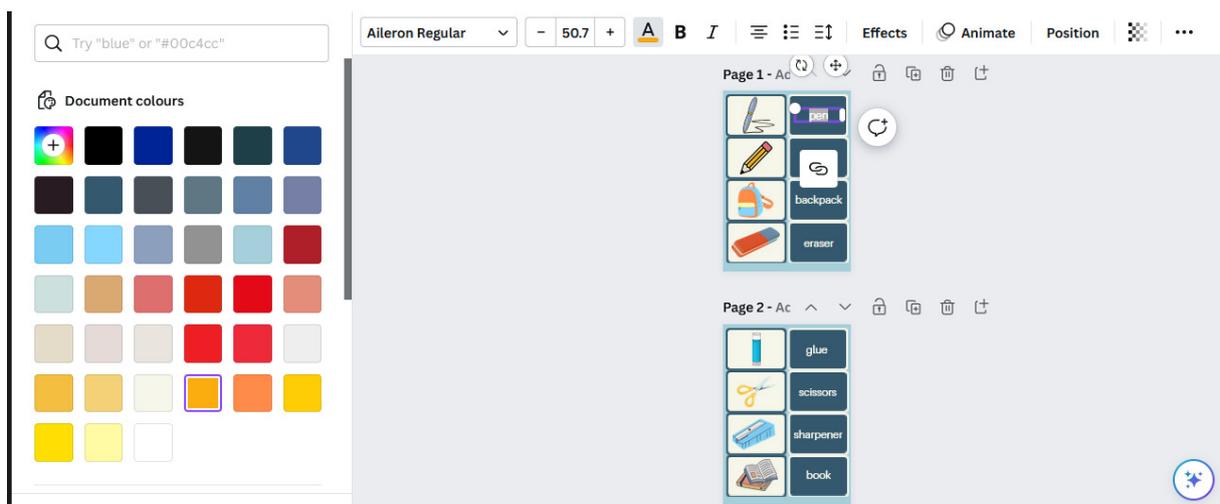
8. Ahora, vamos a añadir los nombres correspondientes. Esto se puede hacer haciendo clic en el texto de la plantilla, borrándolo y añadiendo el texto que quieras.



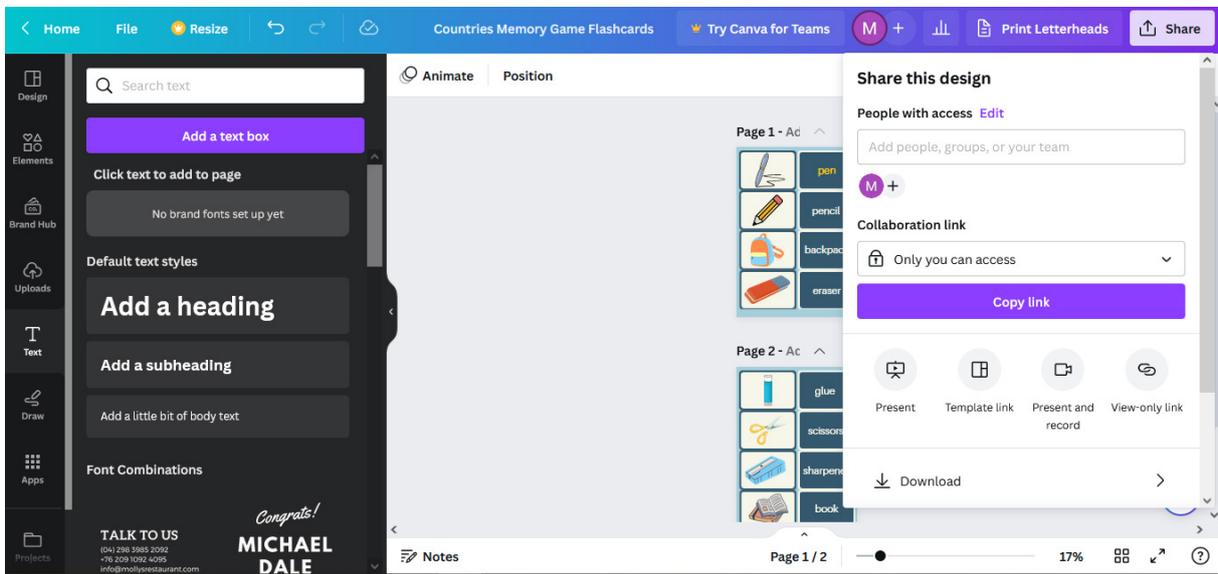
9. Se puede cambiar la fuente, tipo y color de letra seleccionando la palabra que se quiere cambiar.



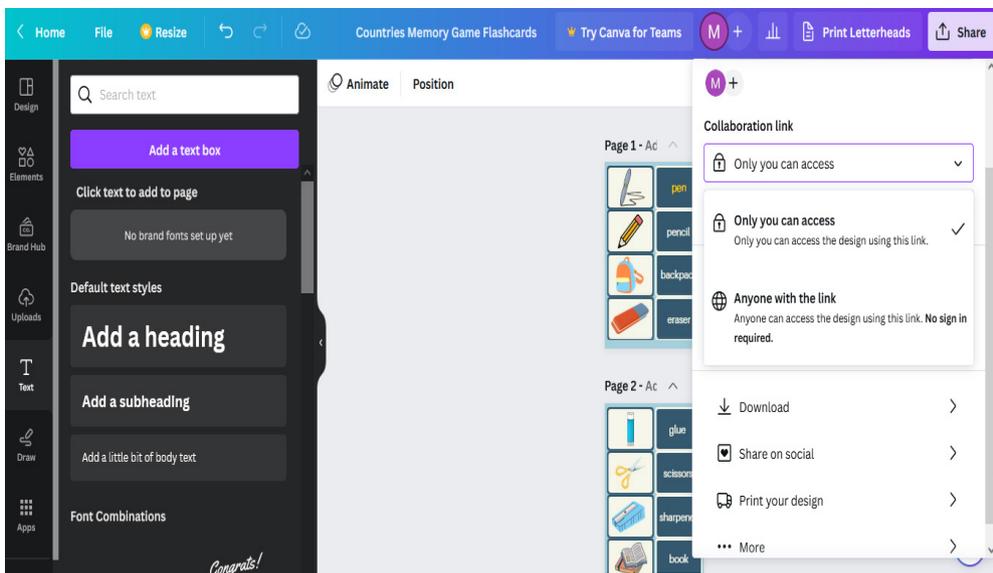
10. Haz clic en el nombre de la fuente, tamaño y color para hacer los cambios que quieras. Vamos a aumentar el tamaño de fuente y cambiar el color de blanco a amarillo.



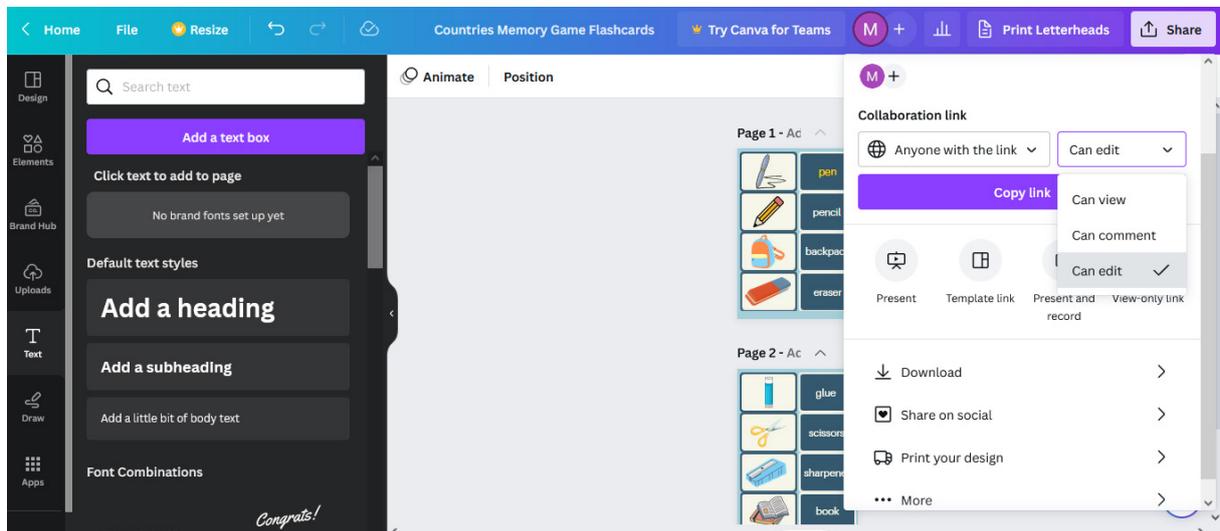
11. Si quieres añadir páginas, haz clic en «+» Este comando sirve para duplicar páginas. A continuación, cambia el texto y las imágenes según necesites.
12. Para borrar páginas de la plantilla, haz clic en la papelera.
13. Si quieres deshacer cualquier cambio, haz clic en la flecha inversa en la esquina superior izquierda de la pantalla.
14. Todos tus cambios quedarán automáticamente guardados. Una vez hayas completado tu diseño, puedes compartirlo o descargarlo. Para compartirlo, haz clic en «Compartir» en la esquina superior derecha de la pantalla.



15. Si quieres imprimir el juego, haz clic en «Descargar». Canva sugiere el formato más adecuado para el tipo de documento, pero ofrece más opciones. Elige la opción que más te conviene, haz clic en ella y a continuación haz clic en «Descargar».
16. El documento se descargará automáticamente y aparecerá en tu pantalla: guárdalo o imprímelo directamente.
17. También lo puedes compartir con el resto del claustro haciendo clic en «Compartir» y eligiendo cómo prefieres compartirlo.



18. Elige la vía por la que deseas compartirlo y los derechos que quieres otorgar a tus compañeros o a tus estudiantes;



19. cuando hayas terminado, haz clic en «Copiar enlace». Puedes enviar el enlace por correo electrónico.
20. El diseño se quedará guardado en tu cuenta, de forma que puedes volver a modificarlo siempre y todas las veces que quieras.

### Crear un crucigrama para repasar.

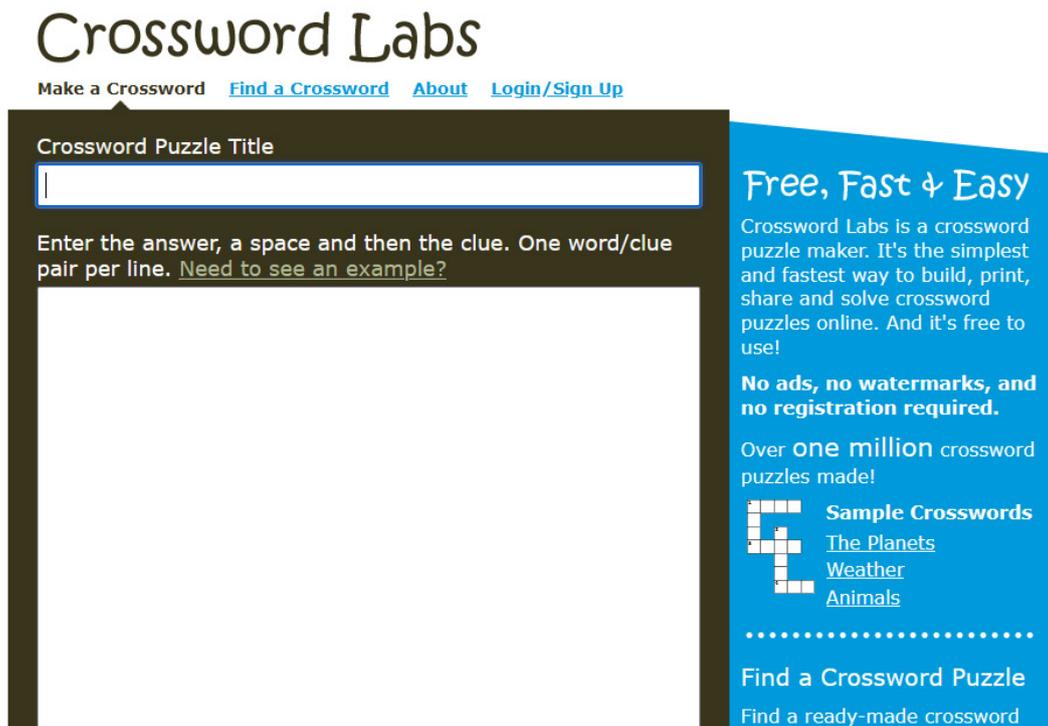
Hay una amplia variedad de páginas web para crear crucigramas, la mayoría de ellas gratuitas, como, por ejemplo:

- XWords:  
<https://www.xwords-generator.de/en>
- Teacher's Corner:  
<https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/crossword/>
- Crossword Labs:  
<https://crosswordlabs.com/>
- Discovery Education:  
<https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/criss-cross>
- My Crossword Maker:  
<https://mycrosswordmaker.com/>

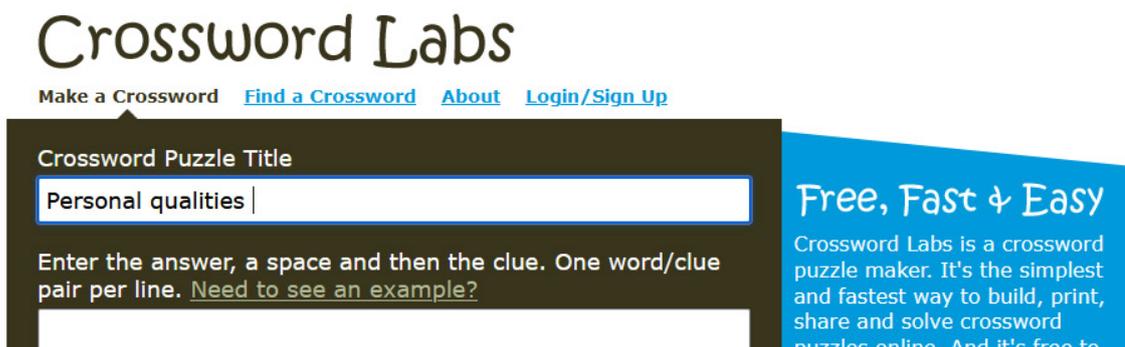
A continuación, indicaremos paso por paso el proceso de crear un crucigrama con Crossword Labs.

Antes de empezar, deberías tener preparada una lista del vocabulario que deseas incluir en el crucigrama. Para esta demostración vamos a crear un crucigrama sobre rasgos de personalidad.

1. Ve a <https://crosswordlabs.com/>. Se te mostrará esta página



2. Teclea un título, por ejemplo, «Rasgos de personalidad».



3. Teclea la respuesta, deja un espacio y a continuación teclea la pista. Introduce solo un par de respuesta y pista por línea. En este ejemplo vamos a partir de las siguientes palabras y descripciones:

- Alguien que siempre llega a la hora es = puntual
- Alguien que está lleno de energía es una persona = activa
- Alguien que se tiene mucha confianza en sí mismo es una persona = segura
- Alguien que siempre dice lo que piensa es una persona = sincera
- Alguien que siempre tiene buenas formas al tratar con otras personas es una persona = educada
- Alguien dispuesto a aceptar cambios sin problema es = flexible

Cuando hayas terminado , tu pantalla debería mostrar algo así:

## Personal qualities

Enter the answer, a space and then the clue. One word/clue pair per line. [Need to see an example?](#)

punctual Someone who is always on time  
energetic Someone who is always very active  
confident Someone who is sure about himself/herself  
reliable Someone who always does what he/she has promised  
polite Someone who uses manners when he/she speaks to others  
flexible Someone who can easily accept changes

4. Debajo de las pistas y respuestas puedes ver una vista previa de tu crucigrama

Create a passcode

This will protect the answer key, and allow you to edit your puzzle. Don't forget it! You can't recover it.

Privacy Setting

- Public (free!)**  
Anyone can find, view, solve and print your puzzle. It will be visible in search engines. The answer key can be viewed by you and paid members of CrosswordLabs.
- Hidden (members only)**  
Only people who have the direct URL will be able to view/print/solve your puzzle. It will be hidden from search engines. Only you can view the answer key.
- Private (members only)**  
Only you can view the puzzle. It cannot be accessed by anyone else, or search engines. Only you can view the answer key.

Save & Finish

Personal qualities

Across

2. Someone who always does what he/she has promised
3. Someone who is sure about himself/herself
5. Someone who can easily accept changes

Down

1. Someone who is always on time
2. Someone who is always very active
4. Someone who uses manners when he/she speaks to others

5. Crea una contraseña y tecléala en el espacio titulado «Crear una contraseña». La contraseña protegerá la clave de respuestas y te permitirá editar tu crucigrama. ¡No te olvides de tu contraseña! Si se te olvida no podrás recuperarla.
6. Elige una de las configuraciones de privacidad. Si estás usando la versión web gratuita la única configuración disponible es «Pública». Para restringir el acceso a tu crucigrama debes contar con una suscripción de pago.
7. A continuación, haz clic en «Guardar y terminar» en la parte inferior de la página.

8. Tu crucigrama se generará en una página nueva.

## Crossword Labs

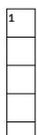
[Make a Crossword](#) [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

### Personal qualities

[Print](#) [Share](#) [Edit](#) [Answers](#) 

**All Done!** Make sure you bookmark this page or email it to yourself. If you don't, you may have a hard time getting back to this page!

Click a cell to start solving your puzzle, or click "Share" above to see options for sharing, embedding, exporting and printing.



#### Across

- Someone who always does what he/she has promised
- Someone who is sure about himself/herself
- Someone who can easily accept changes

#### Down

- Someone who is always on time
- Someone who is always very active
- Someone who uses manners when he/she speaks to others

9. A no ser que quieras cambiar el resultado, puedes imprimirlo haciendo clic en «Imprimir».

10. Si quieres hacer cambios, haz clic en «Editar». Así volverás a la página anterior. Pasa al paso 3.

11. Si quieres enviar el enlace a tu crucigrama, haz clic en «Compartir». En la siguiente ventana se te presentarán distintas opciones:

### Share This Crossword Puzzle

**URL**  
<https://crosswordlabs.com/view/personal-qualities> [Copy](#) [Share](#)

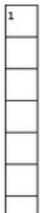
**Focus Mode URL**  
<https://crosswordlabs.com/embed/personal-qualities> [Copy](#) [Share](#)

**Embed Code (Help)**  
`<iframe width="500" height="500" style="background-color: #f0f0f0;"></iframe>` [Copy](#)

**Copy/Print/Export**

[Print](#) [PDF](#) [SVG](#) [PNG](#)  
[Copy](#) and paste into **Word**

**Personal qualities**



**1** Border Width  
**11** Number Font Size  
**30** Box Size

Show Answers  
 Show Word Bank

[Update](#)

Aquí puedes copiar la URL. También tienes la opción de copiar y pegar tu crucigrama en distintos formatos u obtener un código de inserción, que te permitirá incorporar el crucigrama en plataformas online como Moodle.

12. Haz clic en «Respuestas» para mostrar el crucigrama, incluidas las respuestas.
13. Haz clic en el icono de tres rayas junto a «Respuestas» para aumentar o disminuir de tamaño o borrar el crucigrama.

## ***Sesión práctica: Diseñar juegos para aprender gramática o vocabulario***

En esta sesión, se dará tiempo a los participantes para que diseñen por sí mismos un juego con el que enseñar gramática o vocabulario. Esto puede hacerse de forma tradicional, con materiales de papelería, o mediante plataformas digitales como Canva, Crossword Labs u otras similares.

## ***Adaptar juegos a las necesidades específicas del alumnado migrante***

Para aprender el idioma del país de acogida, puede ser útil detectar las similitudes entre la lengua materna (L1) y la lengua que se aprende (L2). La mayor parte de los estudiantes tienden, en mayor o menor medida, a usar el vocabulario y estructuras básicas de su lengua materna. Estas similitudes pueden ser muy útiles, ya que pueden permitir a los estudiantes reconocer rápidamente palabras que no conocían.

En concreto, las similitudes entre la lengua materna y la lengua del país de acogida pueden usarse para adquirir vocabulario. Esto es especialmente efectivo cuando toda, o casi toda, la clase tiene la misma lengua materna. Los siguientes juegos ayudan a ampliar el vocabulario en el idioma del país de acogida y se basan en la lengua materna de los estudiantes:

- **Dominó:** una mitad de la ficha muestra la palabra en la L1 y hay que hacerla corresponder con la palabra equivalente en la L2.
- **Memoria:** una carta muestra la palabra en la L1 y otra carta muestra la misma palabra en la L2. La carta con la palabra en la L1 puede sustituirse por imágenes cuando sea posible.
- **Sopa de letras:** Ejercicios en los que se facilitan imágenes de las palabras incluidas en la sopa de letras- Los estudiantes tienen que encontrar estas palabras en la L2 basándose en que conocen estas palabras en su lengua materna.

No obstante, las similitudes entre la L1 y la L2 también pueden llevar a

equivocaciones, como llevar a creer que reconocen una palabra en la L2 porque se parece a otra en la L1, aunque en realidad no tengan nada que ver. Estas palabras se conocen como «falsos amigos». ¡Para no confundir estas palabras, hace falta mucha práctica! Los siguientes juegos sirven para detectar falsos amigos:

- **Verdadero/falso:** ejercicio en el que hay que elegir entre la traducción correcta y una traducción incorrecta de una palabra.
- **Opción múltiple:** Cuestionario en el que la pregunta es una palabra, o una frase, y las opciones de respuesta son varias traducciones.
- **Juegos de memoria:** El diseño de las cartas debe ser tal que los estudiantes primero tengan que colaborar para detectar a los falsos amigos, siguiendo el sistema y las normas habituales de los juegos de memoria. Además, los estudiantes tienen que dar con el significado correcto.
- **Arrastra la palabra:** Arrastra la palabra correcta para completar la frase.
- **Dominó:** Cada ficha muestra una imagen, y hay que hacerla corresponder con el término al que se refiere. Hay una ficha con el término correcto y otra con un falso amigo. Para completar el juego hay que disponer todas las fichas correctamente, es decir, haciendo corresponder en cada caso la imagen con la traducción correcta.

### 3.3 Aprender habilidades comunicativas a través del juego

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

Hay una amplia variedad de juegos para practicar las habilidades comunicativas: Los más habituales son:

- Juegos tipo adivinanza
- Juegos a base de imágenes
- Juegos a base de sonidos
- Mímica
- Juegos de investigación
- Debates
- Crucigramas y sopas de letras
- Dramatizaciones
- Juegos consistentes en contar una historia

## Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto

Los siguientes juegos se han creado para practicar habilidades comunicativas:

Tema	Nivel	Tipo de juego	Juego y breve descripción
Salud	A1	Gramática y vocabulario	1. Las imágenes de un mazo de cartas se corresponden con las palabras del otro mazo de cartas. Imagen de un médico = «Médico», Imagen de una farmacia = «Farmacia», etc. Imagen de un moratón = «Moratón»; Imagen de una cabeza y una señal de dolor = «Dolor de cabeza»
Salud	A1	Gramática y vocabulario	Cita médica  Los estudiantes tienen tarjetas con palabras que forman frases sobre aspectos relacionados con la salud. Todos los equipos tienen las mismas frases. Los estudiantes trabajan en equipo para formar frases completas.
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A2	Gramática/ Vocabulario, comprensión oral y expresión escrita	Contar historias: Los estudiantes inventan una historia sobre sus aficiones e intereses
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A1/A2	Gramática/ Vocabulario, expresión escrita y capacidad para hacer una presentación	Conectar frases: los participantes deben ser capaces de crear 18 frases con palabras relacionadas con la vida y las aficiones de los demás.
Identidad personal y vivienda	A1/A2	Gramática, Vocabulario, comprensión oral y escrita	Juego de mesa Con la ayuda del dado y las cartas, los participantes avanzan por el tablero y en cada turno tienen que responder preguntas sobre su vida o completar un reto.
Identidad personal y vivienda	A2	Gramática, vocabulario y comprensión oral.	Dramatización de cómo hacer nuevas amistades.

Vida profesional y servicios sociales.	A2	Gramática, vocabulario, expresión oral, comprensión oral	<p><b>DRAMATIZACIÓN</b></p> <p>Juego 1 El estudiante 1 prepara una serie de preguntas como si estuviera haciendo una entrevista de trabajo. El estudiante 2 debe responder esas preguntas para obtener el puesto. A continuación, invierten los papeles.</p> <p>Juego 2: la misma dinámica para servicios sociales en dos aspectos diferentes (por ejemplo, pedir ayuda en un centro educativo para sus hijos, pedir una cita médica).</p>
Servicios sociales	A2	Vocabulario, lectura	Quizizz: Rellena los huecos

## Pruebas y feedback de los juegos

Ver el apartado anterior.

## Crear juegos de comunicación

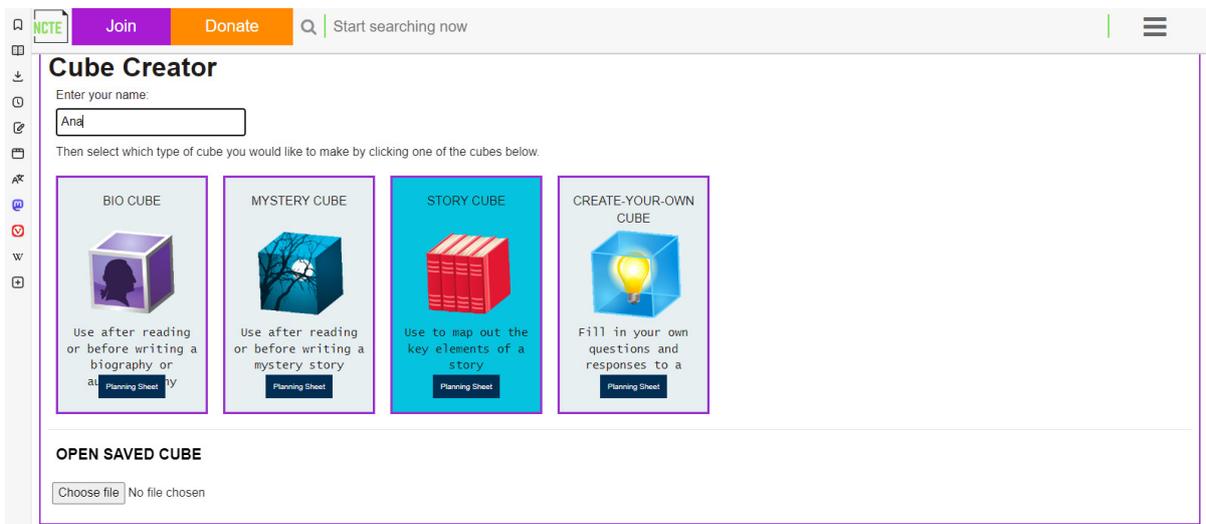
### Crear juegos de comunicación

Vamos a crear un dado que se pueda usar para establecer los principales elementos de una historia. Elige la historia que quieras contar.

Para esta demostración, vamos a hacer un dado sobre basado en la información básica de la historia del libro (o la película) de «Harry Potter y la piedra filosofal».

1. ¡Abre el enlace y elige "LAUNCH THE TOOL!" <https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>

2. Bajo el título «cube creator» («creador del dado») hay una casilla para tu nombre «name». Introduce tu nombre y selecciona una de las cuatro opciones para crear un dado. Como en este caso vamos a contar una historia, elige «Story Cube».



3. Se mostrará el mensaje *Lado 1* «Personajes: ¿quiénes son los personajes de esta historia?»

En esta casilla, completa:

(Para este ejemplo)

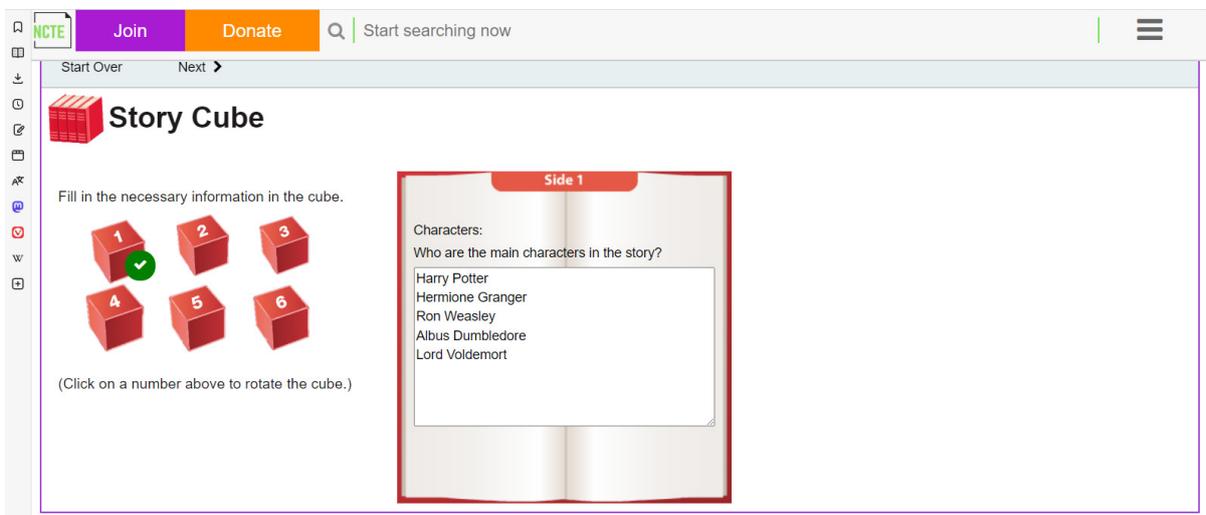
Harry Potter

Hermione Granger

Ron Weasley

Albus Dumbledore

Lord Voldemort



4. Haz clic en el dado número 2.

*Lado 2 «Escenarios: ¿Dónde se desarrolla esta historia?»*

Rellena la casilla con:

Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería

The screenshot shows the 'Story Cube' interface. At the top, there are buttons for 'Join' and 'Donate', and a search bar with the text 'Start searching now'. Below this, there are navigation buttons: 'Start Over', '< Back', and 'Next >'. The main content area is titled 'Story Cube' and contains the instruction 'Fill in the necessary information in the cube.' To the left, there is a 3D cube with faces numbered 1 through 6. Faces 1 and 2 have green checkmarks. Below the cube, it says '(Click on a number above to rotate the cube.)'. To the right, there is a large text box with a red border. The text inside reads: 'Side 2', 'Setting:', 'Where does the story take place?', and 'Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry'.

5. Haz clic en el dado número 3.

*Lado 3 «Conflicto: ¿Cuál es el conflicto principal de esta historia?»*

Rellena la casilla con:

Harry encuentra un lugar donde todos son magos, cómo él, y Lord Voldemort intenta volver, y trata de robar la piedra filosofal para lograr la inmortalidad.

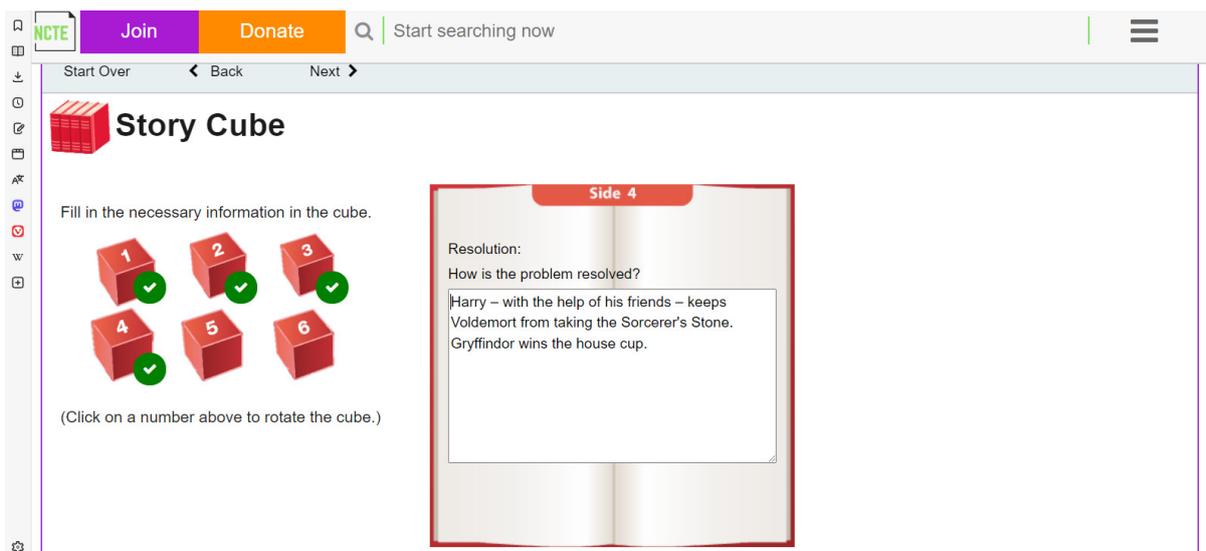
The screenshot shows the 'Story Cube' interface. At the top, there are buttons for 'Join' and 'Donate', and a search bar with the text 'Start searching now'. Below this, there are navigation buttons: 'Start Over', '< Back', and 'Next >'. The main content area is titled 'Story Cube' and contains the instruction 'Fill in the necessary information in the cube.' To the left, there is a 3D cube with faces numbered 1 through 6. Faces 2 and 3 have green checkmarks. Below the cube, it says '(Click on a number above to rotate the cube.)'. To the right, there is a large text box with a red border. The text inside reads: 'Side 3', 'Conflict:', 'What is the main problem in the story?', and 'Harry finds a place where there are wizards like him, and Voldemort tries to return. His plan is to steal the Sorcerer's Stone and use it to achieve immortality.'

6. Haz clic en el dado número 4.

*Lado 4 «Resolución: ¿Cómo se resuelve el conflicto?»*

Rellena la casilla con:

Harry, con la ayuda de sus amigos, impide que Voldemort se lleve la piedra filosofal. Gryffindor gana la Copa.

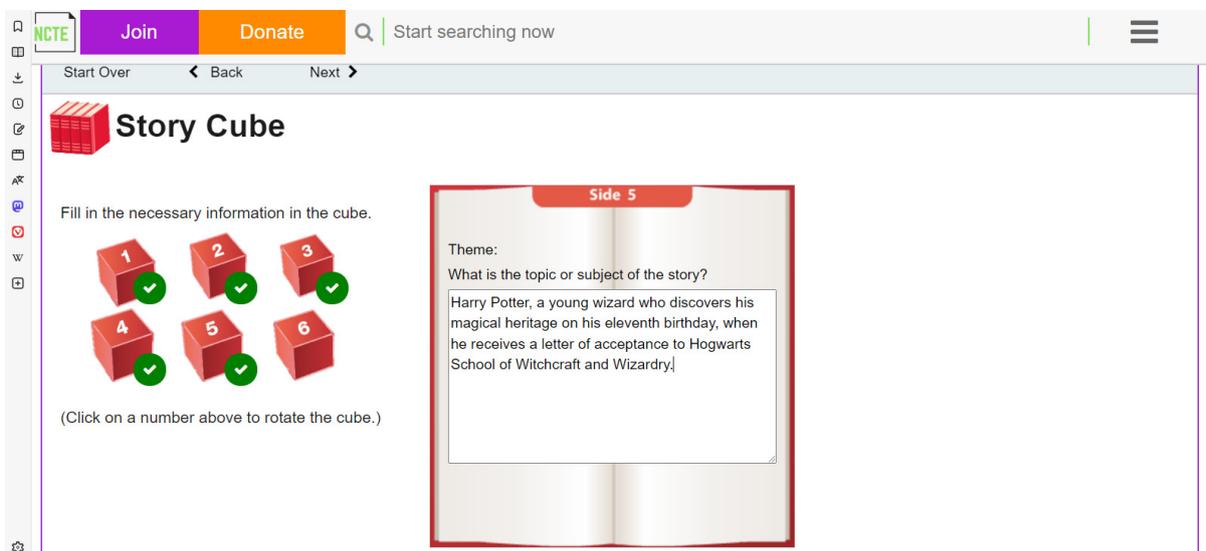


7. Haz clic en el dado número 5.

*Lado 5 «Tema: ¿Cuál es el tema de la historia?»*

Rellena la casilla con:

El día que cumple once años, Harry Potter recibe una carta en la que se le informa que ha sido aceptado en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería y así descubre que es un mago y descendiente de magos.

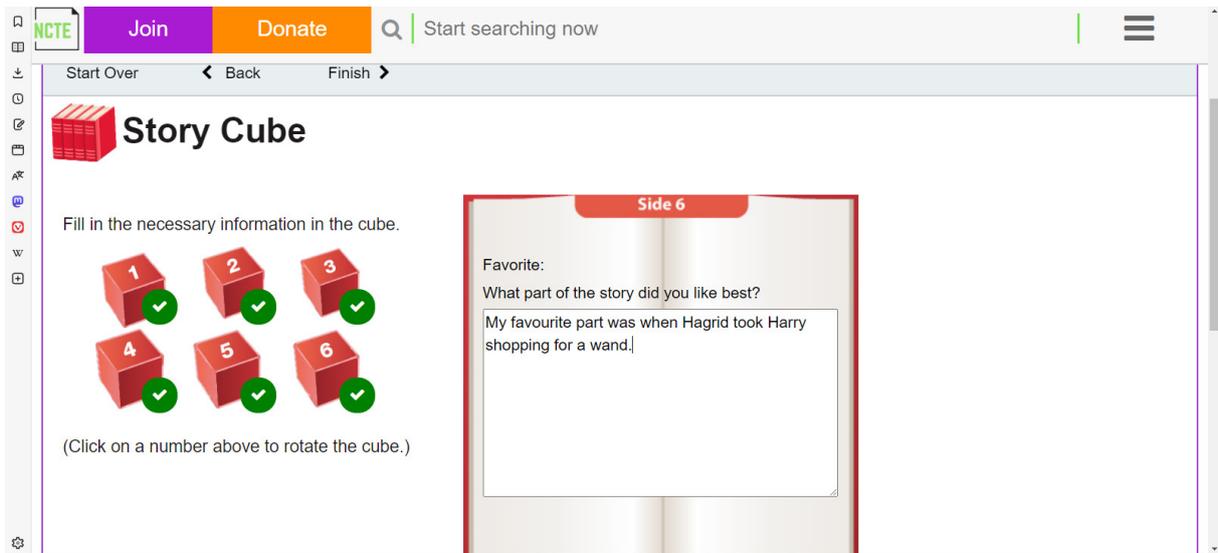


8. Haz clic en el dado número 6

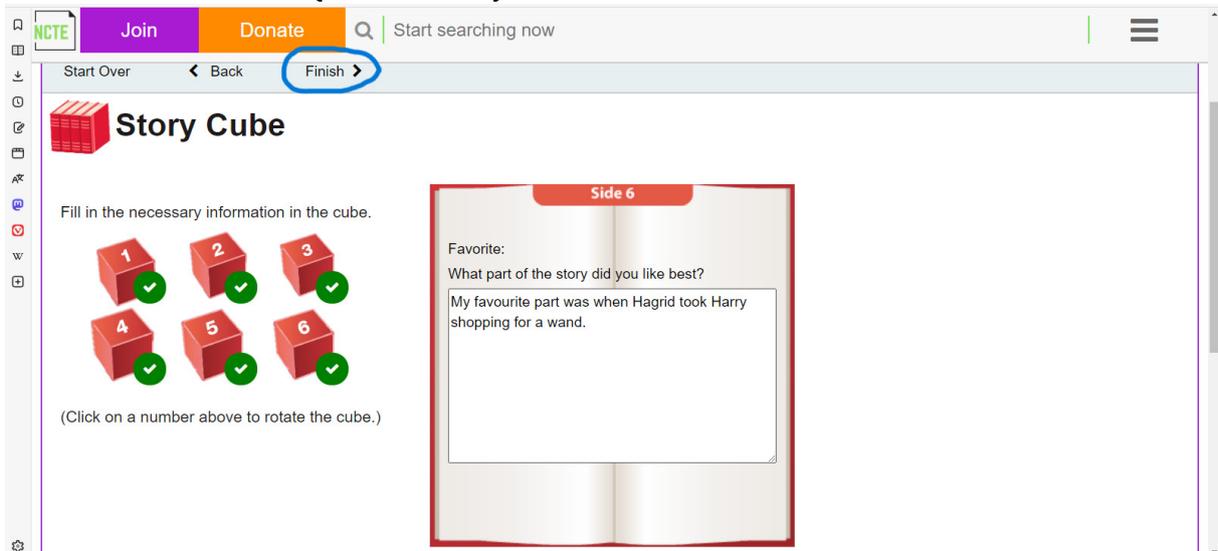
*Lado 6 «Favoritos: ¿Qué parte de la historia te ha gustado más?»*

Rellena la casilla con:

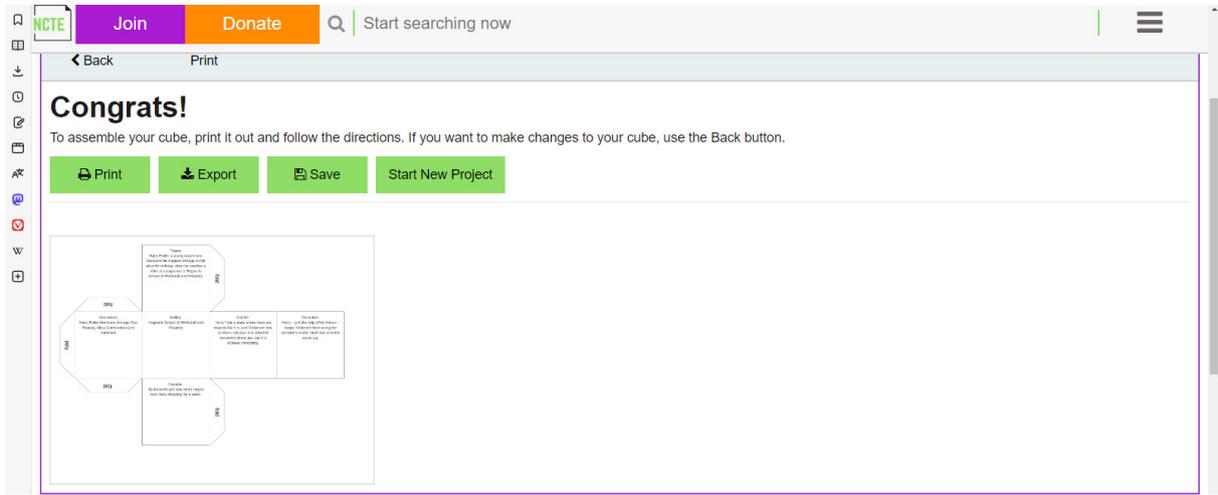
La parte que más me ha gustado es cuando Hagrid lleva a Harry a comprarse una varita.



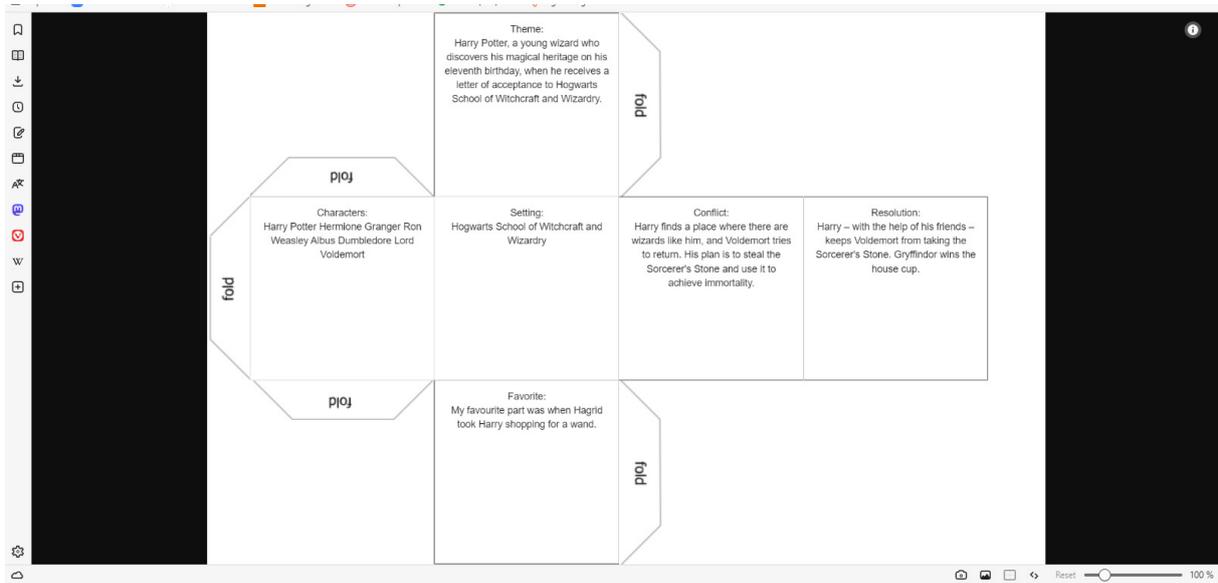
9. Haz clic en «Finish» («Terminar»)



10. ¡Ya tienes tu dado! Comprueba que todo está correcto antes de imprimirlo. Si quieres cambiar algo, puedes volver atrás.



11. Puedes abrir el dado en otra ventana para leerlo mejor.



## Sesión práctica: Diseñar juegos de comunicación

En esta sesión, se dará tiempo a los participantes para que diseñen por sí mismos un juego con el que practicar las habilidades comunicativas. Esto puede hacerse de forma tradicional, con materiales de papelería, o mediante plataformas digitales.

### 3.4 Juegos digitales

No solo se usan juegos físicos en la enseñanza de idiomas: la importancia de los juegos digitales ha ido creciendo a medida que las TIC avanzaban cada vez más. Además, esto se multiplicó por los confinamientos durante la pandemia de Covid-19. Se puede elegir de una amplia gama de juegos online ya hechos, pero también puedes crear uno a tu medida. Además, hay distintos proveedores que ofrecen tanto cuentas gratuitas como de pago.

No obstante, no es infrecuente que los docentes no tengan suficientes capacidades técnicas para diseñar juegos didácticos o que el equipo técnico con el que cuenta el centro o del que disponen los estudiantes no facilite el uso de los juegos didácticos digitales.

Los siguientes proyectos financiados por la Unión Europea ofrecen formación en capacidades digitales para docentes. Algunos también incluyen ideas e instrucciones para crear juegos didácticos digitales.

**Digital Pedagogy Cookbook:** Con este proyecto se crea un «recetario» que proporciona instrucciones paso por paso para crear materiales didácticos digitales.

🔗 Enlace: <http://digitalpedagogycookbook.eu>

**Shaping digital classes:** Se trata de un proyecto dirigido a los docentes que desean mejorar sus capacidades digitales en cuatro áreas distintas. Este proyecto consiste en una plataforma online con cursos de niveles principiante e intermedio. También incluye tutoriales sobre cómo utilizar distintas aplicaciones.

🔗 Enlace: <https://shapingdigitalclasses.eu>

**Aid Kit para clases autónomas online:** El objetivo principal del proyecto es formar a los docentes para que puedan crear cursos digitales (para cursar en remoto) para enseñanza de adultos que sean motivadores, específicamente dirigidos a colectivos vulnerables, en el marco de programas de enseñanza informales.

🔗 Enlace: <https://aid-kit.erasmus.site>

## ***Ventajas de los juegos digitales***

Los juegos didácticos digitales presentan una serie de beneficios, tanto para estudiantes como para docentes.

***Feedback al momento:*** Al contrario que en los exámenes o en los ejercicios tradicionales, en los juegos digitales los estudiantes obtienen feedback al momento sobre sus respuestas o sus acciones. En función del juego, también, los estudiantes pueden recibir comentarios o pistas para animar a los estudiantes a seguir intentándolo, aunque su respuesta no fuera la correcta. Esto, a su vez, tiene repercusiones positivas en su motivación.

***Identidad digital:*** En el mundo digital, los estudiantes se crean sus perfiles o avatares para participar en una plataforma o en juegos online. Esto les permite elegir quién quieren ser. Pueden usar su nombre real, un apodo o elegir un nombre completamente nuevo. En los juegos digitales, también pueden crear su propio personaje a su elección, y este puede estar basado en su aspecto o personalidad o no. Esto ofrece una libertad que no tiene en un entorno de aprendizaje tradicional. Los estudiantes más tímidos o a los que les cuesta más aprender tienen oportunidad de participar sin sentirse juzgados por los demás.

***Competición:*** En muchas plataformas, empezando por Quizziz, se puede jugar en modo multijugador y así se crea un elemento de competición que motiva a mucha gente.

***Distintos estilos de aprendizaje:*** Al contrario que los juegos en formato físico, los juegos digitales pueden combinar sonidos e imagen gráficas para apelar a distintos estilos de aprendizaje en un solo juego.

***Flexibilidad:*** Mientras que los juegos físicos solo se pueden jugar en clase, los juegos digitales están disponibles a todas horas y todos los días. Así, los estudiantes pueden jugar cuando mejor les venga y durante todo el tiempo que quieran. Esto puede ser positivo para los que tengan un tiempo limitado para dedicar al aprendizaje y no puedan acudir a las clases presenciales.

***Aprendizaje autorregulado:*** Los juegos digitales permiten a los estudiantes determinar y controlar su propio proceso de aprendizaje. Los estudiantes pueden jugar a juegos digitales tantas veces como quieran. En la mayoría de los casos, también hay distintos niveles de dificultad. De esta forma pueden aprender al nivel que ellos necesiten. Algunos juegos digitales también pueden ofrecer ayuda mediante comentarios u otras funciones de soporte.

***Seguimiento del progreso en el aprendizaje:*** Los docentes pueden comprobar qué estudiantes han participado un juego o en una tarea digital y qué tal ha sido su

rendimiento. Esto les permite hacer un seguimiento de su proceso de aprendizaje. Dado que las respuestas se puntúan automáticamente, los docentes deben pasar menos tiempo comprobando las respuestas y registrando por sí mismos el proceso de aprendizaje.

Otros beneficios son:

- Muchas aplicaciones como Quizziz, Quizlet o H5P activities se pueden integrar en los sistemas de gestión de aprendizaje como Moodle o Google Classrooms.
- Después de crearlos, los juegos digitales quedan almacenados en la cuenta y se pueden compartir con un número ilimitado de estudiantes.
- Hay una amplia variedad de actividades: En función de la app que se utilice, hay una amplia variedad de juegos digitales. Así, los juegos digitales se pueden utilizar en prácticamente todos los temas y para muchos temas distintos, por ejemplo, para romper el hielo, para practicar, para repasar, etc.

## ***Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto***

Los siguientes juegos digitales se crearon con Quizziz:

Tema	Nivel	Tipo de juego	Juego y breve descripción
Educación y formación	A1	Vocabulario, elección múltiple y rellenar huecos	Quizziz, vocabulario
Educación y formación	A2	Lectura, elección múltiple y rellenar huecos	Quizziz, comprensión lectora
Salud	A1	Gramática/ Vocabulario	¿Qué es lo más sano? Quizziz Vocabulario
Mercado	A1/ A2	Gramática/ Vocabulario	Vida cotidiana Quizziz - vocabulario
Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A1	Vocabulario, elección múltiple y rellenar huecos	Quizziz: Vocabulario

Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento	A2	Vocabulario, elección múltiple y rellenar huecos	Quizizz: Vocabulario del ámbito del deporte
Identidad personal y vivienda	A1	Vocabulario y comprensión lectora	Quizizz: completa los huecos para hacer una frase completa.
Identidad personal y vivienda	A1	Vocabulario y comprensión lectora	Quizizz: cuestionario sobre las acciones que se pueden hacer en una casa (con imágenes).
Identidad personal y vivienda	A2	Vocabulario y comprensión lectora	Quizizz: verdadero/falso con el objetivo de encontrar personas en una casa grande.
Servicios sociales	A2	Vocabulario, lectura	Quizizz: Rellena los huecos
Vida profesional	A1	Vocabulario	Quizizz: Puestos de trabajo
En el mercado	A1	Vocabulario	Quizizz: Aprender el nombre de frutas y verduras
En el mercado	A2	Vocabulario, verbos	Quizizz: los participantes deben ser capaces de crear 10 frases con verbo que puedan utilizar al hacer la compra.

## ***Pruebas y feedback de los juegos***

Ver el apartado anterior.

## ***Crear juegos didácticos digitales para el aprendizaje de idiomas***

Existe una amplia variedad de plataformas para crear juegos didácticos digitales de forma gratuita. En la mayoría de plataformas, además, existen versiones de pago con funciones adicionales. Las siguientes plataformas permiten a los docentes crear sus propios juegos didácticos digitales.

- **Quizizz**: Quizizz es una plataforma de aprendizaje que ofrece muchas herramientas para dinamizar el aula y hacer la enseñanza interesante e interactiva. Los docentes pueden crear unidades didácticas, llevar a cabo

valoraciones formativas, asignar tareas y e interactuar con sus estudiantes (de todos los niveles) cómodamente.

🔍 Enlace: <https://quizizz.com/?lng=en>

- **Quizlet**: Quizlet es tanto una herramienta web como una aplicación para móvil que ayuda a los estudiantes a aprender ofreciéndoles varias herramientas de estudio que incluyen fichas de repaso y ejercicios gamificados. Los docentes pueden crear su propia clase en Quizlet y compartir planes de estudios con sus clases. Estos planes de estudios los pueden diseñar ellos desde cero o partir de planes predefinidos y personalizarlos como más les convenga.

🔍 Enlace: <https://quizlet.com/en-gb>

- **Socrative**: Socrative es una plataforma digital diseñada para fomentar la comunicación en el aula. Consiste en un sistema de preguntas y respuestas online que resulta ideal para la interacción digital entre docentes y estudiantes. Los primeros pueden usar Socrative con la clase completa o dividirla en grupos. También permite hacer ejercicios individuales, lo que permite trabajar con estudiantes individualmente. Gracias a la sección informes, los docentes pueden seguir el progreso a tiempo real de sus estudiantes y descargar una hoja Excel con datos sobre el rendimiento global de la clase. Las preguntas pueden ser del tipo opción múltiple, verdadero o falso, o de respuesta breve, y el orden de preguntas se puede cambiar para cada estudiante.

🔍 Enlace: <https://www.socrative.com/>

- **StudyStack**: StudyStack es un generador online de fichas de repaso y una herramienta de estudio basado en actividades que se basa en el contenido creado por los usuarios. StudyStack permite ponerse creativo con las fichas de repaso y generar actividades entretenidas como crucigramas, cartas en las que hay que encontrar la pareja, adivinanzas que hay que acertar en un tiempo limitado (¡antes de que un muñeco de nieve se derrita!), preguntas de respuesta múltiple, exámenes directos, palabras desordenadas y otros juegos como Hungry Bug y Bug Match , que se generan automáticamente a partir de las fichas de repaso creadas inicialmente por el docente. Estas entretenidas actividades pueden ayudar a memorizar contenidos nuevos más fácilmente y permiten divertirse estudiando.

🔍 Enlace: <https://www.studystack.com/>

## Crear un juego didáctico digital con Quizizz

En esta sección vamos a demostrar cómo crear un juego didáctico digital en la plataforma Quizizz que también se ha usado para crear todos los juegos digitales desarrollados en el marco de este proyecto.

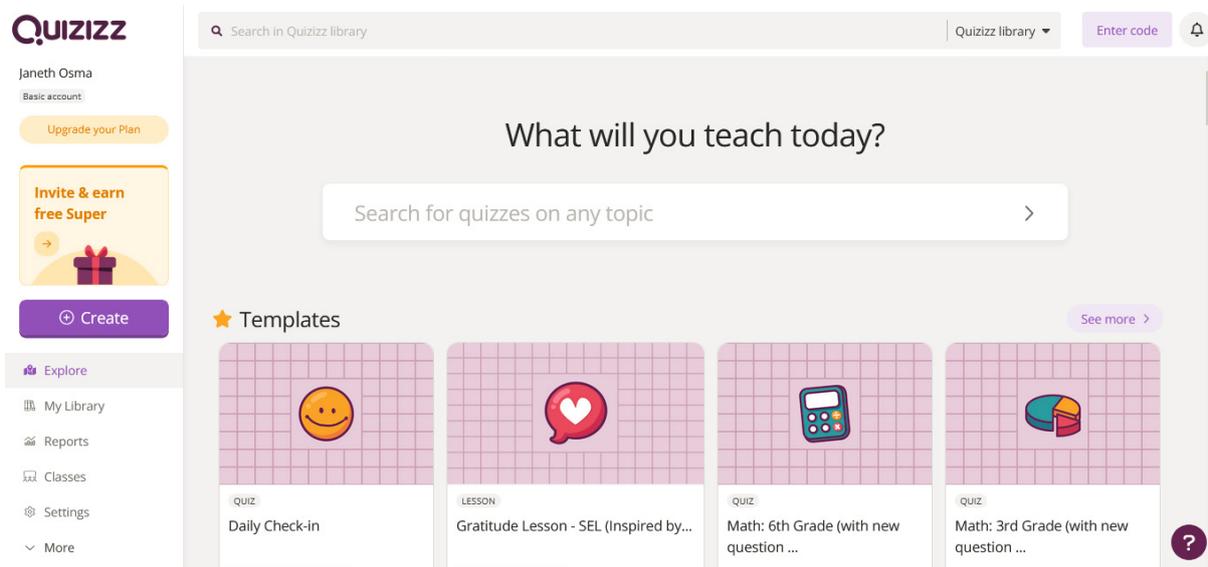
### Características de Quizizz:

1. Unidades didácticas y ejercicios al ritmo del docente: El docente marca el ritmo; toda la clase va pasando por todas las preguntas al mismo tiempo.
2. Unidades didácticas y ejercicios al ritmo de los estudiantes: Los estudiantes marcan el ritmo, y se muestra una clasificación y resultados en directo para cada cuestión o unidad didáctica.
3. Tráete tu dispositivo: Los estudiantes ven los contenidos siempre en sus propios dispositivos, sean estos ordenadores portátiles o de sobremesa, tabletas o smartphones.
4. Acceso a millones de pruebas: Se puede importar cualquier prueba tal cual, editarla y personalizarla.
5. (Prueba + Unidad didáctica) Editor: Elige entre 6 tipos de preguntas distintas para añadir imágenes, vídeo y audio a las preguntas importadas de otras pruebas y unidades didácticas.
6. Informes: Pide una opinión detallada de cada prueba, tanto colectiva como individualmente. El progreso de los estudiantes se puede compartir con sus padres o tutores.
7. Opciones de personalización: Opciones para personalizar tus pruebas para jugar con la velocidad y nivel de competición.
8. Colaborar y compartir: Comparte tu prueba con otros docentes o pídeles que colaboren contigo.

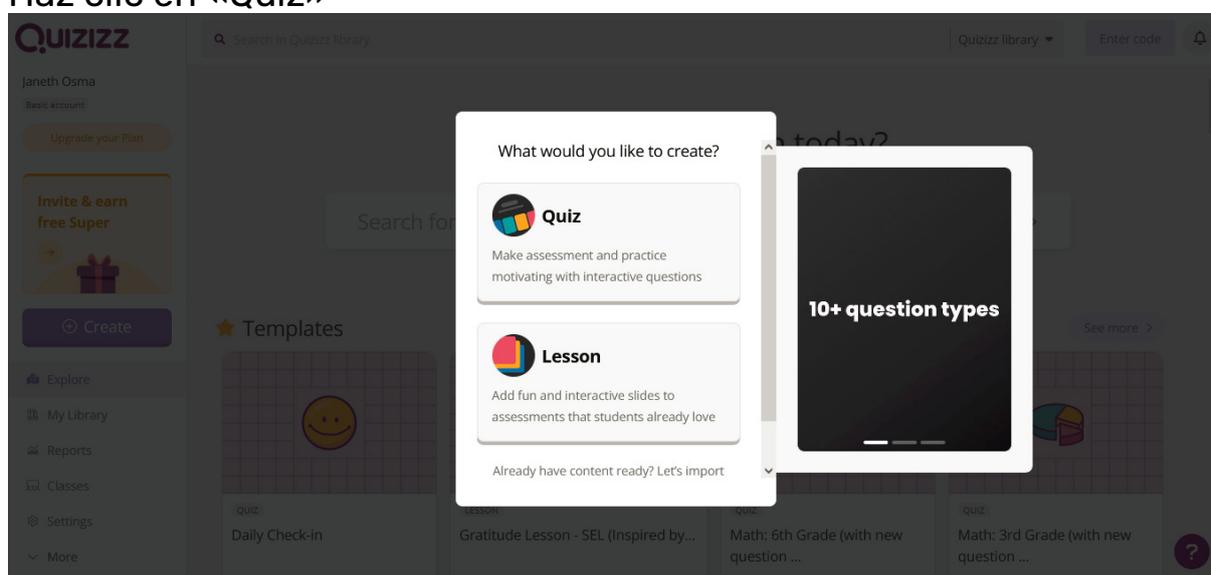
### Crea una un ejercicio

Vamos a crear un ejercicio para repasar el pasado compuesto (present perfect). Sigue estos pasos:

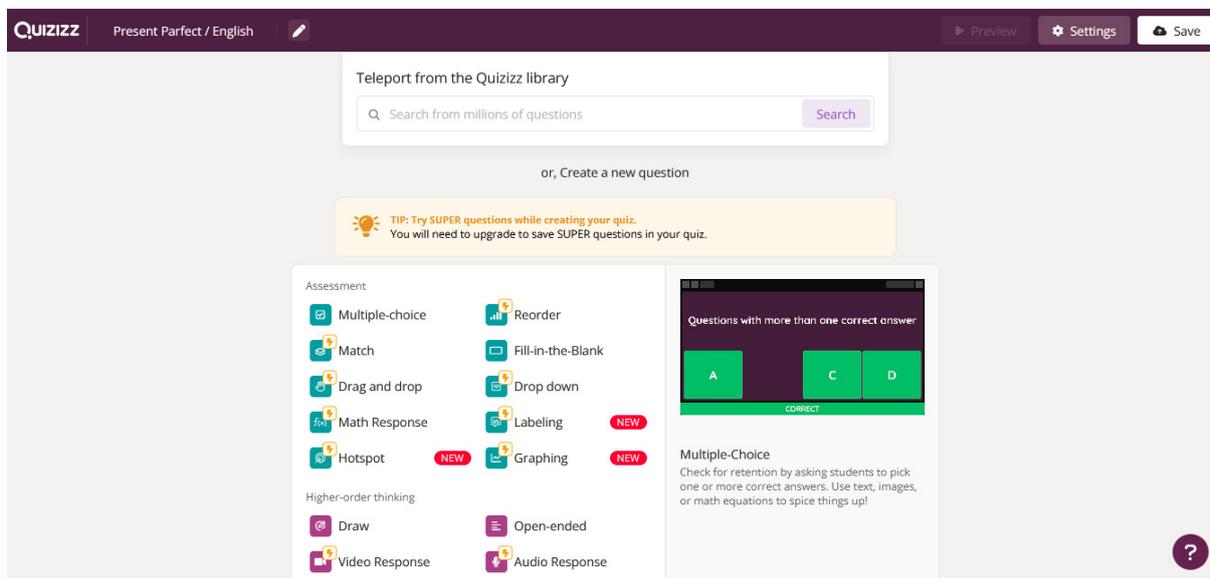
1. Haz clic en Crear en el panel de navegación izquierdo y elige la opción «Quiz».



2. Haz clic en «Quiz»



3. Hay una casilla en la esquina superior izquierda cerca de la palabra Quizizz. Nombra y etiqueta tu ejercicio. A cada ejercicio se le permiten asignar tres etiquetas (de temas). En este caso, escribiremos «pasado compuesto» / «present perfect» / «inglés».



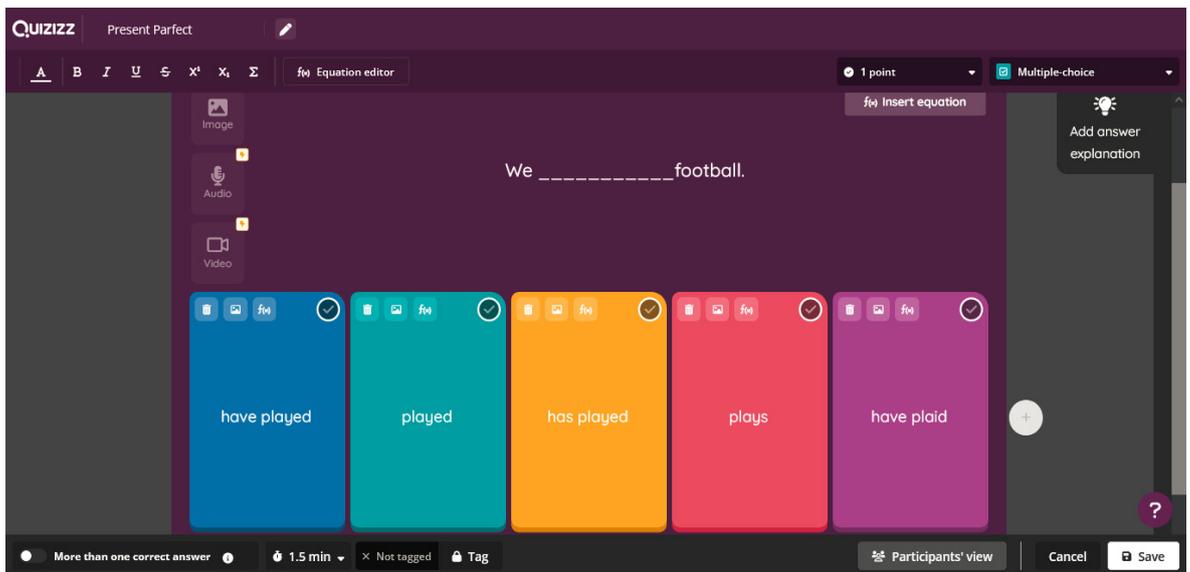
4. Aparecerá una ventana de diálogo. Elige el tipo de formato que quieres que tengan las preguntas; en la versión gratuita solo hay tres posibilidades: opción múltiple, dibujo y pregunta abierta (en naranja).

- *Opción múltiple (\*gratis)*
- Coincidir
- Arrastrar
- Respuesta matemática
- Rodea la respuesta correcta (hotspot)
- Reordenar
- Completar los huecos
- Menú de respuestas
- Etiquetas
- Gráficos
- *Dibujo (\*gratis)*
- Respuesta en vídeo
- *Pregunta abierta (\*gratis)*
- Respuesta en audio
- Encuesta
- Diapositivas

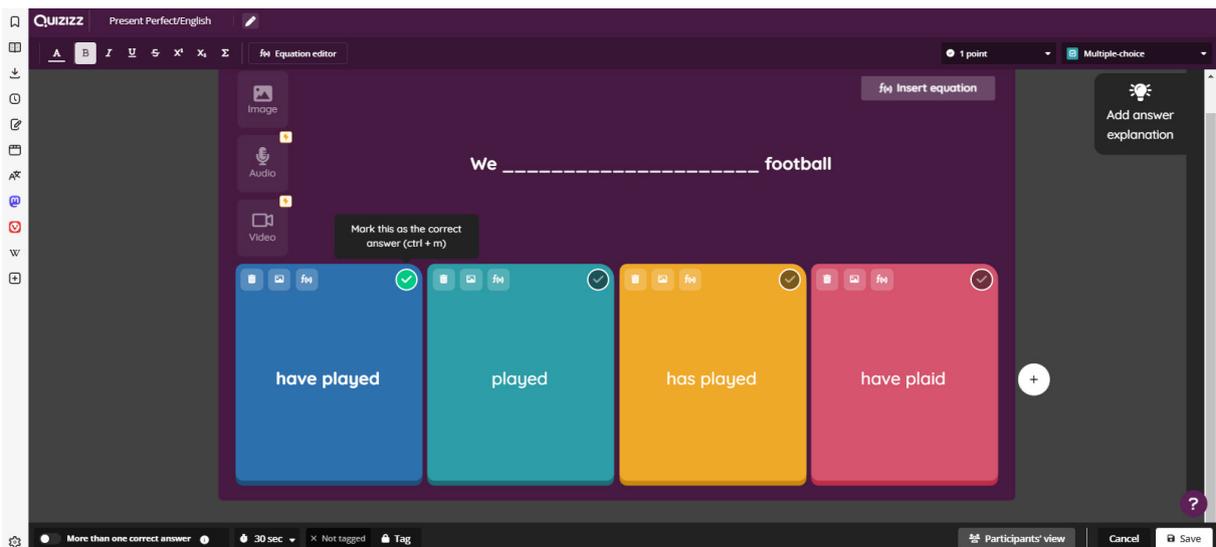
5. Para este ejemplo, vamos a usar una pregunta de opción múltiple, así que seleccionaremos «Multiple choice». Teclea tu pregunta dentro de la casilla de diálogo y añade opciones.

En este caso, escribiremos: Mi hermano ayudo \_\_\_\_\_ al fútbol.

- Y a continuación, indicaremos las opciones
- hemos jugado
- jugado
- he jugado
- hemos jugadas

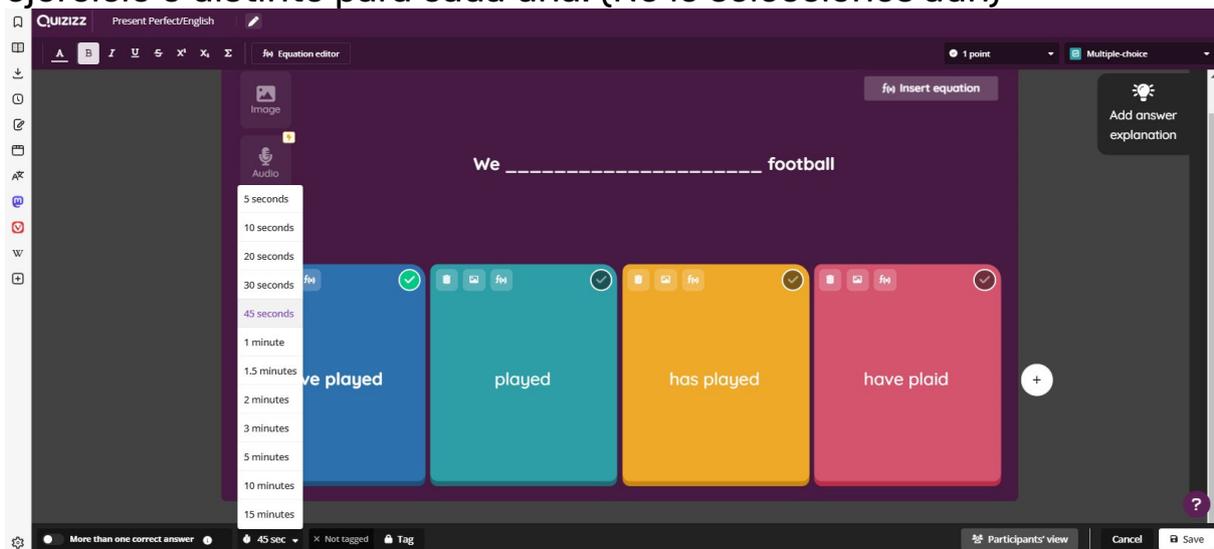


6. A continuación, utiliza el símbolo «tick» para indicar cuál es la respuesta correcta. Este aparece encima y a la derecha de todas las respuestas. En esta pregunta, la opción correcta es la primera: «hemos jugado».

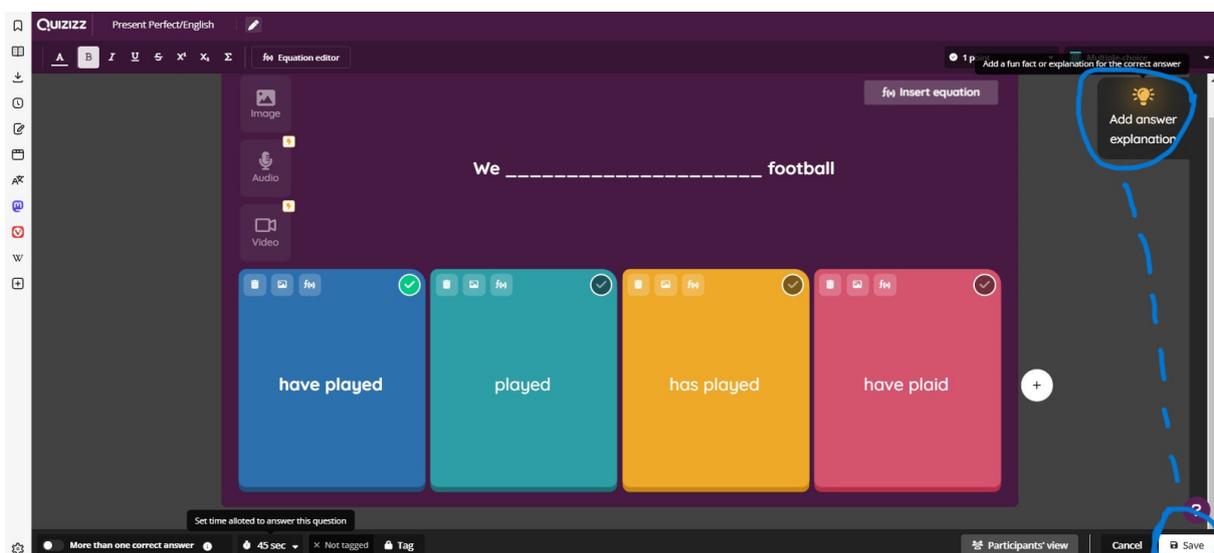


7. Establece el tiempo permitido para responder a una pregunta.

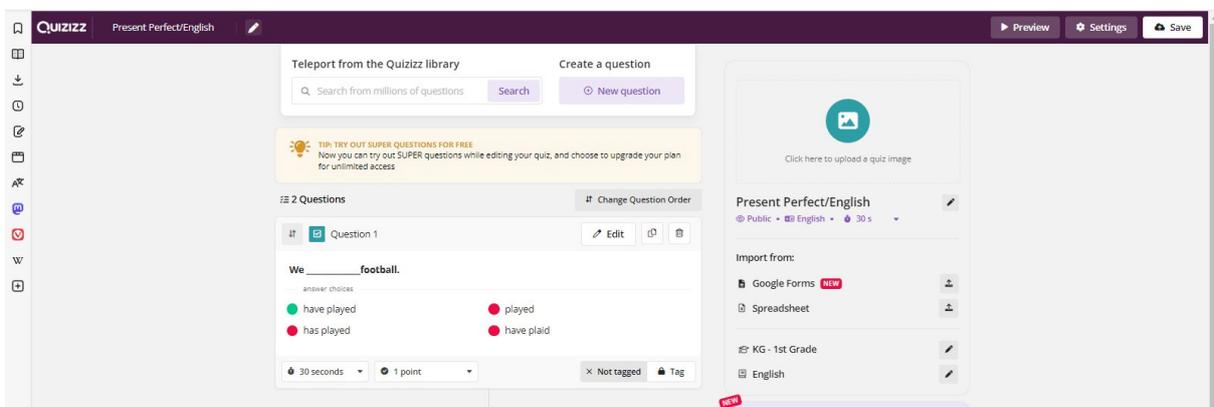
Este puede ser el mismo para todas las preguntas del ejercicio o distinto para cada una. (No lo selecciones aún)



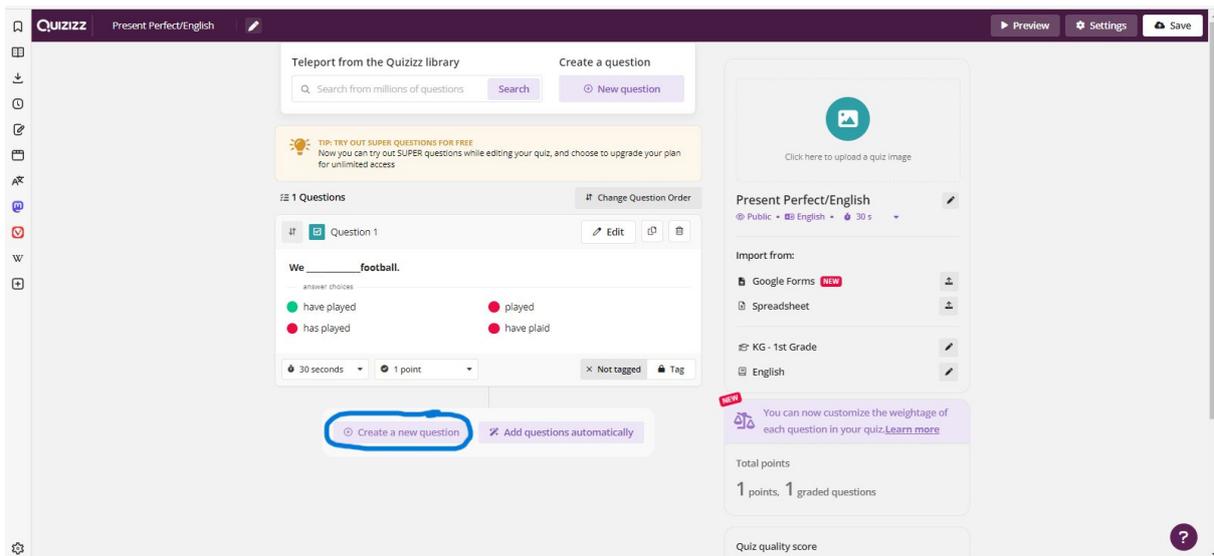
8. En este punto, se puede añadir una explicación en «Add answer explanation»; si no hace falta, haz clic en «Save» para guardar la pregunta.



9. ¡Ya tienes tu primera pregunta!



## 10. 6. Haz clic en «New question» y repite todo el proceso.



Escribe las siguientes preguntas y sus posibles respuestas (\*respuesta correcta). No te olvides de guardar cada pregunta.

2. Ya \_\_\_\_\_ los deberes.

Respuestas: he terminé - he terminando - \*he terminado - soy terminado

3. Paula \_\_\_\_\_ a muchos países distintos.

Respuestas: han viajado - \*ha viajado - ha viajando - ha viaja

4. Mis vecinos \_\_\_\_\_ italiano cinco años

Respuestas: he estudiado -han estudian - \*han estudiado - ha estudiado

5. Este famoso escritor \_\_\_\_\_ muchos premios.

Respuestas: ha guardado - \*ha ganado - ha ganido - ha granizo

6. Nosotros ya \_\_\_\_\_ esa película

Respuestas: \*hemos visto - ha vista - hemos vinos - ha vio

7. Mis padres ya \_\_\_\_\_

Respuestas: ha comió - han comió - ha come - \*han comido

8. Eva \_\_\_\_\_ todos los libros de esa saga.

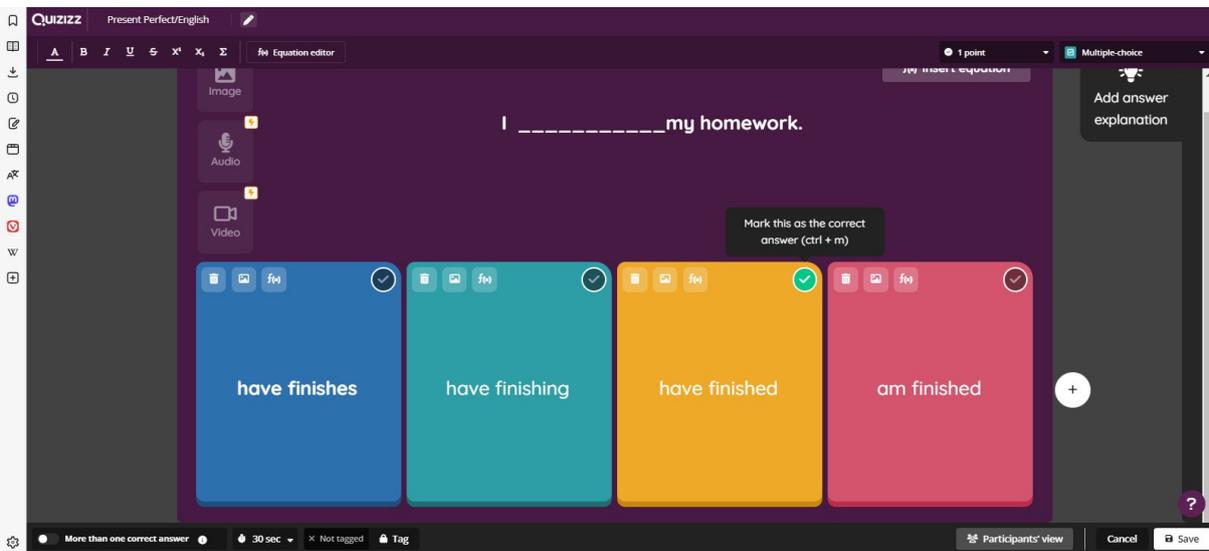
Respuestas: han leído - \*ha leído - ha leyó - han leydo

9. Mi padre \_\_\_\_\_ muy rápido hasta aquí.

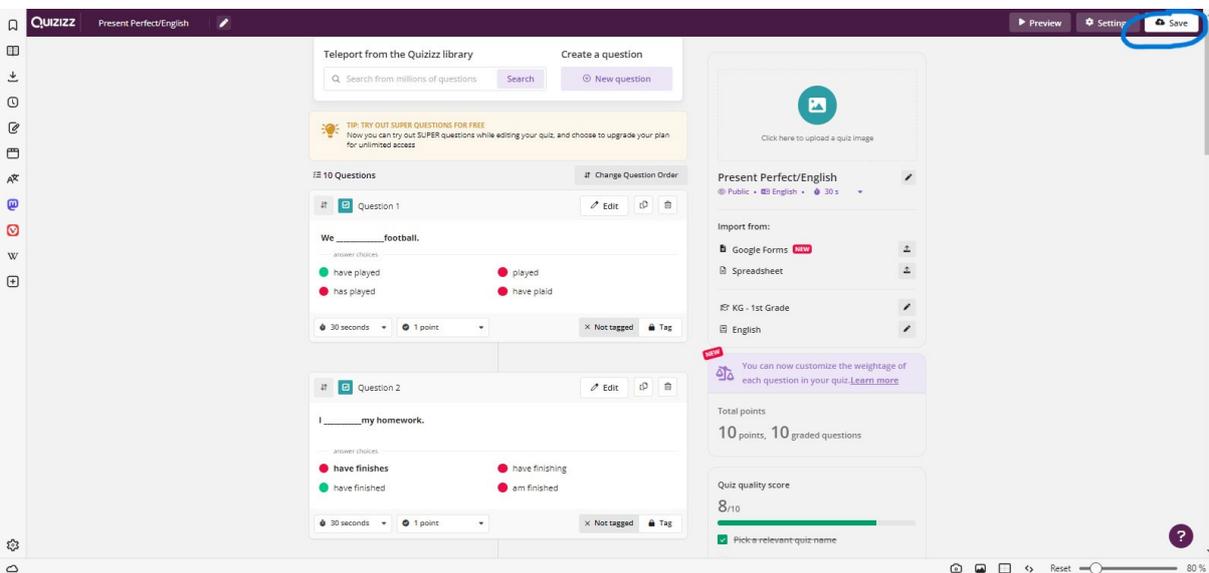
Respuestas: han conduce - ha condujo - \*ha conducido - han condució

10. Mi hermana \_\_\_\_\_ al aeropuerto.

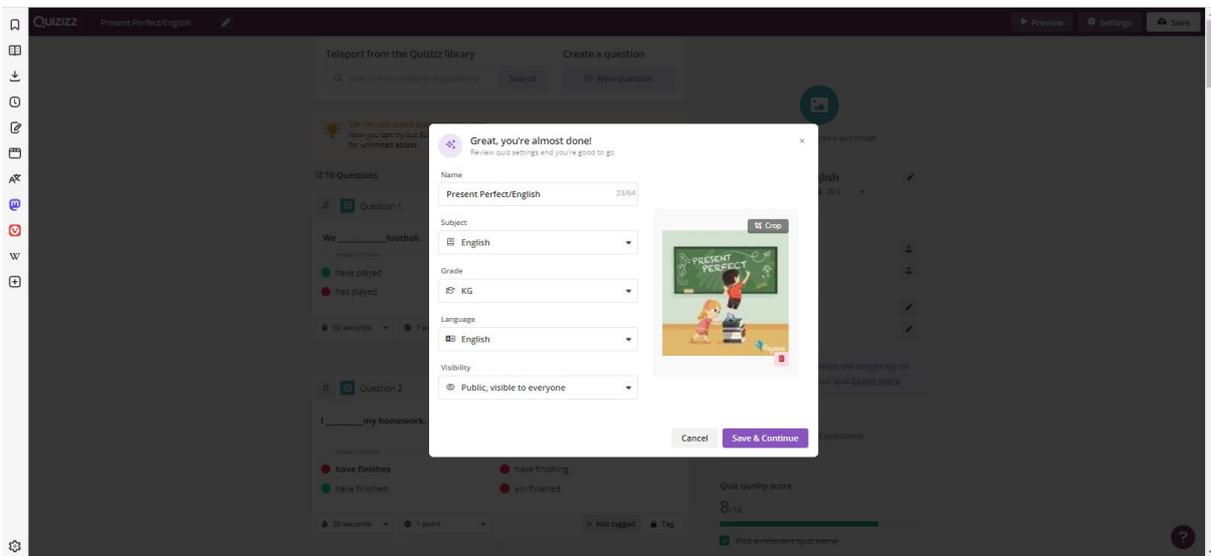
Respuestas: \*ha ido - han - fue - va



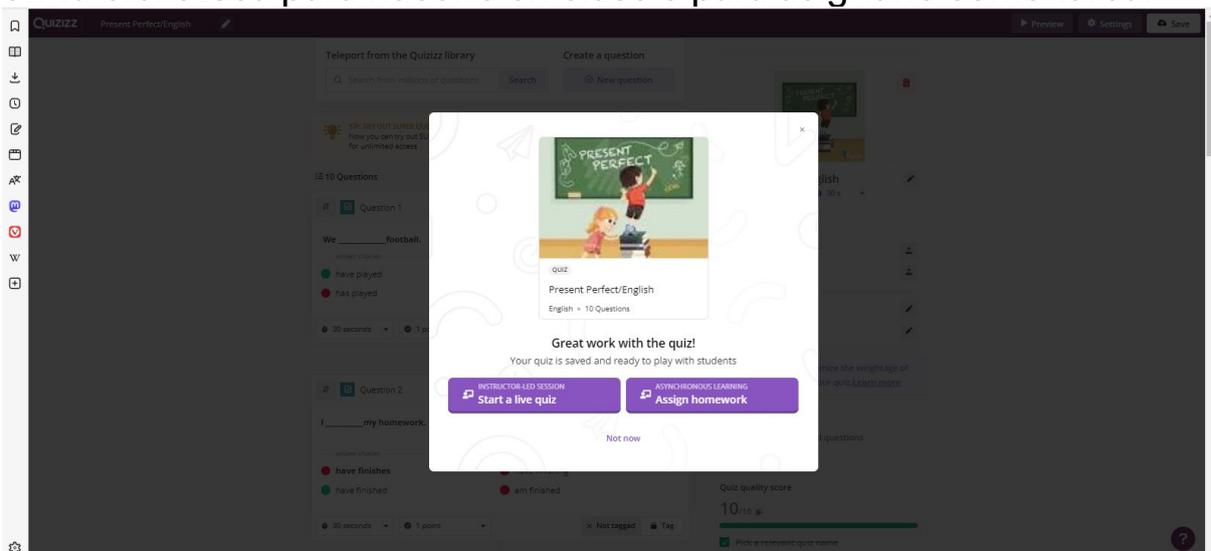
11. Una vez que hayas añadido todas las preguntas y respuestas (con sus opciones), guarda el ejercicio. Encontrarás el botón de «Save» en el extremo derecho.



12. Si quieres, puedes insertar una foto desde tu disco duro o encontrar una gratuita en Google.



13. Para terminar, publica el ejercicio. Este ejercicio estará disponible en tu biblioteca para hacerlo en clase o para asignarlo como tarea.



## ***Sesión práctica: Diseñar un juego didáctico digital***

En esta sesión, se dará tiempo a los participantes para que creen por sí mismos un juego didáctico digital.



# 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 ...
- ☆ me,customer Meeting today ...
- ☆ Join us New Sign-in on Computer ...
- ☆ me,customer (1) Re : On 23 October at 09:00, ...
- ☆ email What do you think so far? ...
- ☆ customer no.001 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



## 4 - Fuentes

---

Ali, S. S., Ali, M. W., & Amin, T. (2020). Enhancing adult learners' motivation for learning English grammar through language games. *Research Journal of Social Sciences and Economics Review*, 1(3), 143-150. Disponible en: <https://ojs.rjsser.org.pk/index.php/rjsser/article/view/79/35>

Bellotti, F., Kapralos, B., Lee, K., Moreno-Ger, P., & Berta, R. (2013). Assessment in and of serious games: an overview. *Advances in human-computer interaction, 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. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(20), 116-129. Disponible en: <https://www.learntechlib.org/p/218312/?nl=1>

Center of Advanced Research of Language Acquisition: [https://carla.umn.edu/assessment/vac/WhyAssess/p\\_2.html](https://carla.umn.edu/assessment/vac/WhyAssess/p_2.html)

Consejo de Europa: <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/level-descriptions>

Deesri, A. (2002). Games in the ESL and EFL class. *The Internet TESL Journal*, 8(9), 1-5. Disponible en: <http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html>

Hadfield, J. 1990. A Collection of Games and Activities for Low to Mid-Intermediate students of English. *Intermediate Communication Games*. Hong Kong: Thomus and Nelson and Nelson and Sons Ltd.

Ibrahim, N. (2016). Games for teaching grammar to young learners. *Indonesian Journal of Integrated English Language Teaching*, 2(1), 49-63. Disponible en: <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IJIELT/article/view/2366>

Klimova, B. F. (2015). Games in the Teaching of English. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 191, 1157-1160. Disponible en: <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1877042815025720?token=1B25B5E57DDA8FD594949E884901F28C17EFA91DCF3868982E191588EF300783A07FEECE45F68E0E7ED9DE6651B45E4A&originRegion=eu-west-1&originCreation=20230503140438>

Krauß, S., & Jentges, S. (2008). Spielerisch Grammatik entdecken und festigen. *Auf neuen Wegen*, 159.

Meier, Christoph/Seufert, Sabine (2003): Game-based Learning: Erfahrungen mit und Perspektiven für digitale Lernspiele in der betrieblichen Bildung. Disponible en: <https://www.alexandria.unisg.ch/Publications/34404>

Tuan, L. T., & Doan, N. T. M. (2010). Teaching English grammar through games. *Studies in literature and language*, 1(7), 61-75. Disponible en: <http://52.196.142.242/index.php/sll/article/view/j.sll.1923156320100107.006/1463>

Uberman, A. (1998, January). The use of games for vocabulary presentation and revision. In *English teaching forum* (Vol. 36, No. 1, pp. 20-27). Disponible en: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55088893/The\\_use\\_of\\_games\\_for\\_vocabulary\\_presenta-libre.pdf?1511427137=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DThe\\_Use\\_of\\_Games\\_For\\_Vocabulary\\_Presenta.pdf&Expires=1683731339&Signature=CvDVpfWKckqT4sFC0PXw0KkTojxJ5UW7~tyCCImUlevpNe2SpqgyxHBhYU0V-O~GDvSjpmUyJVD1DIHw830iqv1nowB~FRID0Px55Vbt7YkA7ggCh28PfR7clZF0qgFYv5CVyrTmTBRY4I4UK1QU6Im1ywuDy0t08q-cov104GvKpJ2QwT2ZErPayPbnBX21KXPAlTn3z-td6--7wZdUDg1jGXStKraGQuVSw04e42WvlbkzQjeie~nXNPE1k7cjt79InWr-xmLYqjMjHCcE~DCdAMqpU6rKbG0WG29oYGv3nHYK4rq5tKy~~NYlcpRHcW-8bc1s11HozYq-vfBmg\\_\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55088893/The_use_of_games_for_vocabulary_presenta-libre.pdf?1511427137=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DThe_Use_of_Games_For_Vocabulary_Presenta.pdf&Expires=1683731339&Signature=CvDVpfWKckqT4sFC0PXw0KkTojxJ5UW7~tyCCImUlevpNe2SpqgyxHBhYU0V-O~GDvSjpmUyJVD1DIHw830iqv1nowB~FRID0Px55Vbt7YkA7ggCh28PfR7clZF0qgFYv5CVyrTmTBRY4I4UK1QU6Im1ywuDy0t08q-cov104GvKpJ2QwT2ZErPayPbnBX21KXPAlTn3z-td6--7wZdUDg1jGXStKraGQuVSw04e42WvlbkzQjeie~nXNPE1k7cjt79InWr-xmLYqjMjHCcE~DCdAMqpU6rKbG0WG29oYGv3nHYK4rq5tKy~~NYlcpRHcW-8bc1s11HozYq-vfBmg___&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Zhu, D. (2012). Using Games to Improve Students' Communicative Ability. *Journal of Language Teaching & Research*, 3(4). Disponible en: <https://www.academypublication.com/issues/past/jltr/vol03/04/28.pdf>





**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

# Consortium



COORDINATOR

**IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH**  
GERMANY

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



**IDEC (TRAINING CONSULTING  
COMPANY)**

GREECE

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



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

ITALY

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



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

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



**élan interculturel**

**ÉLAN INTERCULTUREL**  
FRANCE

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



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**

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.