



Game n

Juegos para el aprendizaje de idiomas para personas migrantes y refugiadas

PROJECT RESULT 2

Plan de estudios



Cofinanciado por
la Unión Europea



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

PROJECT RESULT 2

FICHAS



**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/>

Table of Contents

FICHA 1.....	5
FICHA 2.....	8
FICHA 3.....	10
FICHA 4.....	12
FICHA 5.....	16
FICHA 6.....	20
FICHA 7.....	23
FICHA 8.....	24
FICHA 9.....	28
FICHA 10.....	31
FICHA 11.....	35



FICHA 1

PROGRAMA DEL CURSO

INTRODUCCIÓN

1.1 Situación de partida en los países participantes.

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

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

1.2 Dificultades añadidas en un alumnado migrante

1.3 Presentación de la Guía Metodológica (PR1)

APRENDER IDIOMAS A TRAVÉS DEL JUEGO

2.1 Teoría del aprendizaje a través del juego

Definición de juego

2.2 Ventajas de este método

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

Ventajas/factores de motivación

Desventajas/factores de desmotivación

2.3 Introducción a los resultados del proyecto

Introducción a los materiales complementarios al proyecto

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

2.4 Clasificación de los juegos

Criterios de clasificación de juegos

Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto

2.5 Elegir juegos para la clase de idiomas

Cuándo y cómo usar juegos

Tipos de formación grupal

Definición de objetivos didácticos

2.6 Objetivos didácticos

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

Obstáculos y dificultades

Buenas prácticas para incluir juegos en el proceso de aprendizaje

2.7 Evaluación del uso de juegos en el aula

JUEGOS PARA DISTINTOS MOMENTOS EN CLASE

3.1 Aprender gramática a través del juego

Tipos de juego

Presentación de los juegos correspondientes desarrollados en el marco del proyecto

Pruebas y feedback de los juegos

Crear juegos para aprender gramática

Adaptar juegos a las necesidades específicas del alumnado migrante

3.2 Aprender vocabulario a través del juego

Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto

Pruebas y feedback de los juegos

Crear juegos de vocabulario

Sesión práctica: Diseñar juegos para aprender gramática o vocabulario

Adaptar juegos a las necesidades específicas del alumnado migrante

3.3 Aprender habilidades comunicativas a través del juego

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

Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto

Pruebas y feedback de los juegos

Crear juegos de comunicación

Sesión práctica: Diseñar juegos de comunicación

3.4 Juegos digitales

Ventajas de los juegos digitales

Presentación de los juegos desarrollados en el marco del proyecto

Pruebas y feedback de los juegos

Crear juegos didácticos digitales para el aprendizaje de idiomas

Sesión práctica: Diseñar un juego didáctico digital



FICHA 2

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:

¿Qué es un juego?

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.

¿Y qué es un juego didáctico?

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.



FICHA 3

Ventajas de este método

Las ventajas de usar juegos en entornos lúdicos están ampliamente reconocidas en muchos estudios y en las experiencias piloto.

- 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 cotidiano del idioma se puede practicar, y los estudiantes tienen que saber que no hay preguntas inútiles.
- 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.

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.

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.



FICHA 4

INTRODUCCIÓN A LOS MATERIALES GENERADOS EN EL MARCO DEL 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.

37 JUEGOS DISPONIBLES

24 juegos en formato físico

13 juegos online

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 (6 juegos)
- En el mercado (6 juegos)
- Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento (6 juegos)
- Identidad personal y vivienda (7 juegos)
- Vida profesional y servicios sociales (6 juegos)

Los juegos abarcan las siguientes capacidades lingüísticas:

- Vocabulario
- Gramática
- Comprensión electora
- 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 docente 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.

Juego de ejemplo

Vamos a tomar un juego de ejemplo para entender su funcionamiento. Para este ejemplo, vamos a utilizar el JUEGO DEL RELOJ. Está en la Unidad Didáctica «Educación y formación».

El tablero de juego está disponible para imprimirlo en el centro educativo.



También se dispone del siguiente documento de explicaciones, en el que encontrarás toda la información necesaria para jugar y conocer los resultados didácticos asociados a este juego:

Game-description

Name	Board game — clock with hours and activities
Level	A1/A2
Target-group	Migrants learning foreign language
Learning-objectives	<ul style="list-style-type: none"> → Learners will be able to write nine sentences in the past simple. ¶ → Learners will be able to say and write six sentences in the present perfect tense. ¶ → Learners will be able to say and write five sentences in the present continuous. ¶ → Learners will be able to write 50 words in complete sentences with a description of their skills and their obligations in their personal and/or professional life. ¶ → Learners will be able to say the time on an analog clock. ¶
Ingredients	Board, dice, vocabulary and clock cards with different colors that will correspond to different sentence types

<p>Description</p>	<p>PREPARATION:</p> <ul style="list-style-type: none"> -> Prepare the board with the vocabulary and clock cards. Divide the playing chips among the students and decide who starts rolling the dice. <p>PLAY:</p> <ul style="list-style-type: none"> -> In pairs, learners take turns rolling a dice. They move their chip (a coin or a block) to the right square. -> Complete the task on the square by writing and speaking aloud. <ul style="list-style-type: none"> o-> Orange: take an orange card and make a sentence. o-> Yellow: take a yellow card and make a sentence. o-> Green: Answer the question on the square. o-> Pink and Purple: move back three spaces or to the start depending on what it says. -> The first learner to the end wins.
<p>Complementary materials</p>	<ul style="list-style-type: none"> -> List of times of day: nine o'clock, nine thirty, ten fifteen, etc. -> Examples of vocabulary words to use: <ul style="list-style-type: none"> o-> To come o-> To work o-> To speak o-> To go to _____ o-> To get up o-> To listen to o-> To watch o-> To play o-> To stay o-> To make o-> To see o-> To buy o-> To say o-> To find o-> To chat to o-> To send o-> To book

FICHA 5

Definición de objetivos didácticos

La clase empieza con una tormenta de ideas:

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

- **Frase 1: Quiero aprender inglés** (o cualquier otro idioma)
- **Frase 2: Mi objetivo es llegar al nivel C1 en los dos próximos meses**
 - 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:	Contar con un objetivo concreto y un plazo ayuda a los estudiantes a:
Da claridad a los estudiantes	Indica exactamente qué tienen que hacer para alcanzar el nivel que desean alcanzar
Ayuda a los estudiantes a entender exactamente qué esperan del idioma que quieren aprender	Les insta a elaborar un plan y seguirlo
Da un objetivo y una dirección	Les ayuda a mantener la motivación y el impulso inicial incluso cuando les da más pereza seguir.

Establecer objetivos didácticos:

SMART

Specific (específico) – Measurable (medible) – Acceptable (aceptable) – 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.).

FICHA 6

Buenas prácticas para incluir juegos en el proceso de aprendizaje y que la clase funcione bien

Clases presenciales

Definir un objetivo:

Piensa qué conocimientos quieres que adquiera o practique tu clase. Se puede gamificar prácticamente cualquier contenido que queramos enseñar: solo hace falta cierto nivel de creatividad y tener en cuenta los siguientes aspectos:

Aprender jugando:

Transformar la enseñanza tradicional con propuestas más divertidas, que pueden estar inspiradas en los juegos tradicionales (preguntas y respuestas, cartas, etc.)

Proponer un reto:

Los estudiantes tienen que tener claro cuál es el objetivo: ¿Por qué es divertido? ¿Qué tengo que lograr?

Explicar bien las reglas del juego:

Establecer reglas concretas y sencillas para evitar el caos. Comprobar que la clase las ha entendido.

Crear motivación y establecer recompensas (opcional):

Establecer recompensas en forma de puntuación, certificado, título, etc.

Es beneficioso que los juegos didácticos dejen un espacio para la autoevaluación

No se debe interrumpir el juego para corregir errores.

Solo se corregirán los errores, en grupo, una vez concluido este

Un truco más:

«Para crear un juego, puedes basarte en juegos ya existentes y tratar de adaptarlos a distintos contenidos didácticos» Lo más fácil es crear juegos de cartas a partir de las reglas de Juegos tradicionales, como Jungle Speed, Mentiroso, Kemps, etc. Si vas a crear El juego de cero, ten en cuenta que tiene que ser divertido y Fomentar la participación activa».

Clases online

Herramientas de gamificación

Existe una serie de plataformas y tecnologías educativas de gamificación que están diseñadas para hacer que todos los cursos y las unidades didácticas sean experiencias más interactivas.

Entre estas herramientas están Quizizz, Quizlet, Socrative, etc.

Establecer un sistema de gamificación con niveles y recompensas

Hay que dedicar tiempo a diseñar la narrativa antes de la clase.

Establece objetivos relacionados con las capacidades que quieres que desarrollen tus estudiantes.

Acuérdate de añadir características como niveles y recompensas.

Incluir juegos distintos

No todos los estudiantes tienen la misma dinámica de estudio, así que es importante ir cambiando de actividad para que todos los tipos de estudiantes puedan aprovechar las clases.

Permitir cometer errores e intentarlo otra vez

En un videojuego, cuando no se logra completar un reto, el jugador puede aprender de sus errores e intentarlo otra vez; este concepto también se puede aplicar al aula.

Una de las principales ventajas de incorporar juegos al aula es que permite a los estudiantes equivocarse y volver a intentarlo hasta que aprenden, con lo que se elimina presión y el estigma asociado a cometer errores. Los estudiantes que aciertan rápidamente pueden pasar a otra fase del juego o conseguir más puntos.

Visibilizar el progreso

Los jugadores suelen superar niveles o contar con barras de progreso que indican cuánto han avanzado y con qué experiencia cuentan.

Las aulas gamificadas pueden implantar elementos similares que muestran cuánto les falta a los estudiantes para alcanzar el siguiente nivel.

Es importante que los estudiantes sean conscientes de su progreso, tanto respecto a su propio nivel como en comparación con otros, ya que esto fomenta una competencia sana en un entorno educativo controlado.

Plantear retos o búsquedas antes que trabajos y proyectos

Los mismos elementos que se encuentran en el juego pueden aplicarse a una enseñanza basada en el juego, en la que las tradicionales tareas y trabajos se pueden presentar de forma divertida e interesante.

Crear retos que resolver en equipo

Se puede recurrir al aprendizaje colaborativo de forma que todos tengan una función en el buen funcionamiento del equipo: liderazgo, control de tiempos, etc.

Se recomienda buscar un equilibrio entre los juegos individuales y de equipo, y tratar de asegurarse de que los grupos están formados por miembros que se complementan entre sí en cuestión de capacidades y formas de aprendizaje.

No olvidarse del feedback

Los docentes deben estar preparados para ofrecer feedback lo antes posible tras terminar la tarea, ya que conviene que los estudiantes vean lo antes posible en qué se han equivocado o cómo pueden mejorar para mantener la motivación.

También es importante que los estudiantes se puedan dar feedback unos a otros, e incluso al docente, para avanzar como grupo y alcanzar los objetivos colectivos.



FICHA 7

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El doble objetivo de los juegos didácticos es:

ser entretenidos y pasarlo bien

ser educativos

Por eso, en la evaluación del juego deben contemplarse dos niveles:

1. Evaluación del juego

- ¿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?

2. Evaluación del juego didáctico

Evaluación sumativa >

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 >

consiste en reconocer los aspectos que más les cuestan a los estudiantes y a abordar los problemas de forma inmediata

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

Evaluación del juego didáctico	Evaluación del progreso en el aprendizaje
<ul style="list-style-type: none">> Encuesta en directo al acabar el juego> Discusión en clase sobre el desarrollo del juego> Preguntas y respuestas breves sobre aspectos del juego> Encuesta con emojis o tarjetas rojas, amarillas y verdes para que los estudiantes den su opinión sobre el juego	<ul style="list-style-type: none">> Cuestionario (en directo) sobre estructuras y frases que se deberán practicar en el juego (Quizziz, Kahoot, Socrative etc.)> Preguntas y respuestas breves (termina las frases)> Formularios de feedback> Encuesta con emojis o tarjetas rojas, amarillas y verdes para que los estudiantes den su opinión sobre el juego> Nube de palabras

FICHA 8

TIPOS DE JUEGO PARA APRENDER GRAMÁTICA

Ejemplos de juegos para aprender y practicar estructuras gramaticales:

1. Educación y formación

(A2)

- Juego de mesa, reloj con horas y actividades
- Dominó: crear frases con verbos e imágenes

(A1)

- Juego de cartas y mímica para representar verbos en tiempo presente



2. Salud

(A1)

- Las imágenes de un mazo de cartas se corresponden con las palabras del otro mazo de cartas. Por ejemplo, imagen de un hospital = hospital.
- 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.
- ¿Qué es lo más sano? Quizziz

(A1/A2)

- Se utiliza un póster, fotocopias o un PowerPoint del cuerpo humano y los estudiantes enuncian, leen o escriben unas 20 palabras de vocabulario sobre salud y vida sana.
- Se pasa de la mímica a la palabra hablada utilizando las cartas del juego Matchy Matchy.

3. En el mercado

(A2)

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.

(A1/A2)

- Vida cotidiana - Quizziz
- Rompecabezas (distintos diálogos sobre cómo organizar la cena): poner las frases en orden para recrear el diálogo



4. Relaciones sociales, aficiones y entretenimiento

(A2)

- Contar historias: Los estudiantes inventan una historia sobre sus aficiones e intereses

(A1/A2)

- Juego de mímica: Aprender aficiones
- Conectar frases: los participantes deben ser capaces de crear 18 frases con palabras relacionadas con la vida y las aficiones de los demás.



5. Identidad personal y vivienda

(A1/A2)

- 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.

(A2)

- Dramatización de cómo hacer nuevas amistades

6. Vida profesional y servicios sociales.

(A2)

- Dramatizaciones: 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 Juego 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)..

7. Servicios sociales

(A1)

- Conjunto de imanes de palabras (en una bolsa o caja) con las que componer frases sencillas



PLATAFORMAS PARA DISEÑAR JUEGOS Y OTROS MATERIALES

Ejemplos de plataformas online para crear y diseñar juegos atractivos para clase:

1. Cube Creator

Para crear dados que pueden descargarse como PDF e imprimirse.



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

2. Knowledge Mouse

Generador de sopas de letras.



http://knowledgemouse.com/km/puzzles/new?from_path=home_btn#puzzles_new

3. Canva

Par crear posters, postales, folletos, anuncios, logos, tarjetas, portadas, infografías, etc.



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

4. Tools for educators

Para diseñar distintos materiales como sopas de letras, dados, juegos de mesa, crucigramas, bingos, laberintos, dominós, juegos tipo Pictionary, etc.



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

FICHA 9

JUEGOS PARA REPASAR Y PRACTICAR VOCABULARIO

Crear juegos de vocabulario

Juegos de memoria

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
- 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>

Crucigramas

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/>

Dominó

Las siguientes páginas web también se pueden usar para crear dominós didácticos.

- Tools for Educators: <https://www.toolsforeducators.com/dominoes>
- Blank Domino Template: <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>

Adaptar juegos a las necesidades específicas del alumnado migrante

«El formador presenta ideas para adaptar juegos a las necesidades del alumnado migrante, en lo que se refiere a valorar la similitud del vocabulario entre su primer idioma y el que quieren aprender»

Para 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 aprovecharse 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.

Más trucos para docentes:

Adaptación 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.

FICHA 10

CREAR JUEGOS DE COMUNICACIÓN

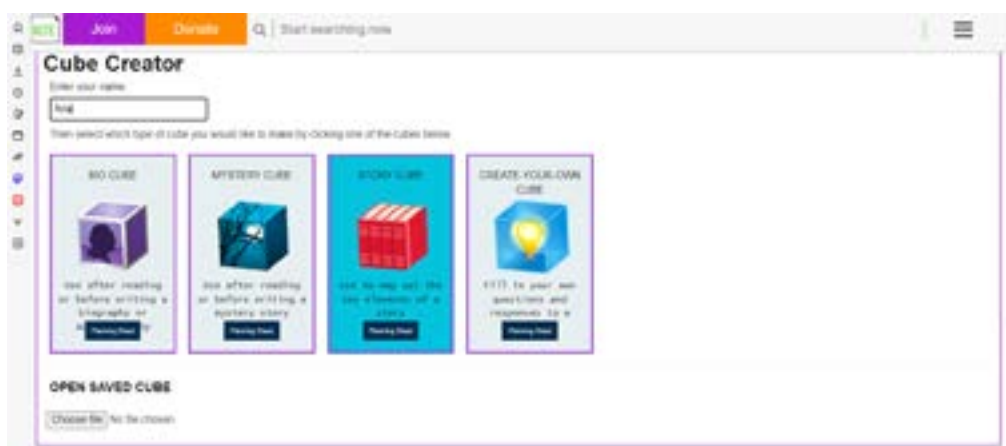
Vamos a crear un dado que se pueda usar para establecer los principales elementos de una historia. Elige la historia que quieras contar.

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».

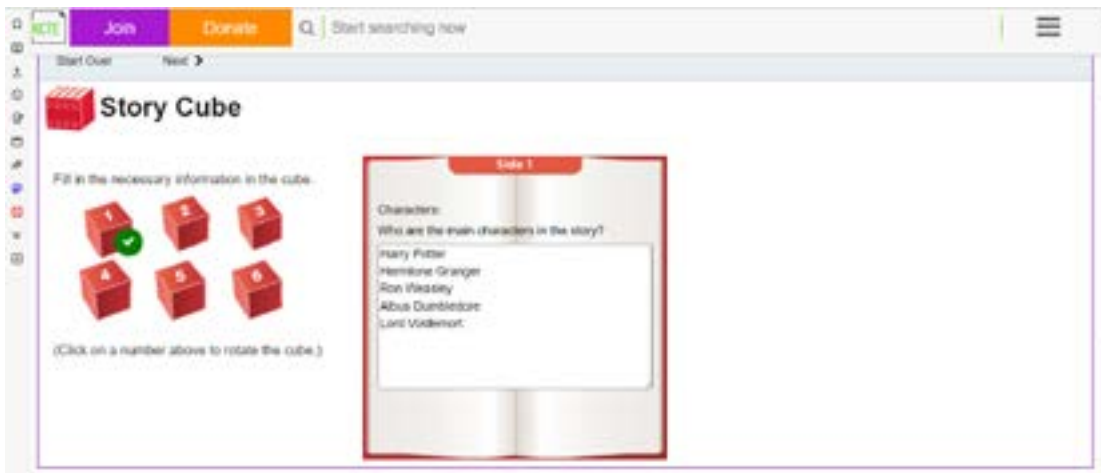
1. Abre el enlace y elige "LAUNCH THE TOOL!"
<https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>



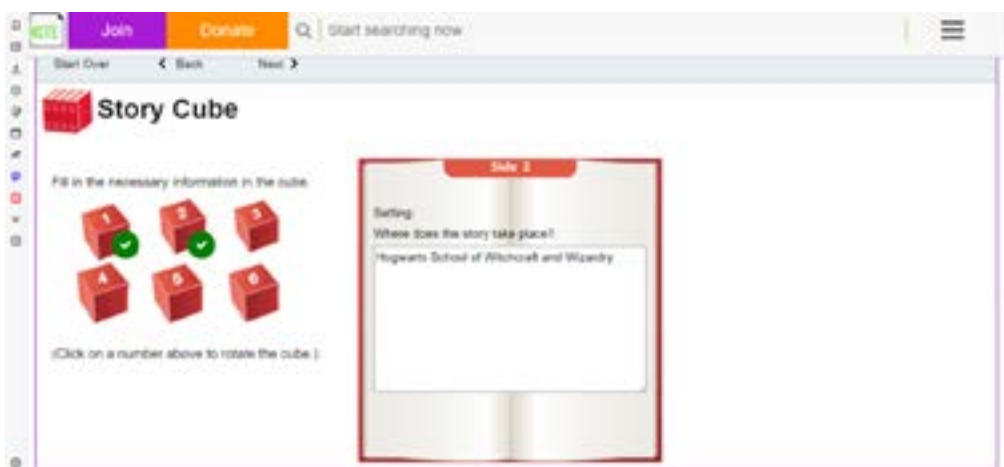
2. Bajo el título «cube creator» («creador del dado») hay una casilla para tu nombre: «name». Introduce tu nombre y selecciona una de las cuatro opciones para crear un dado. Como en este caso vamos a contar una historia, elige «Story Cube».



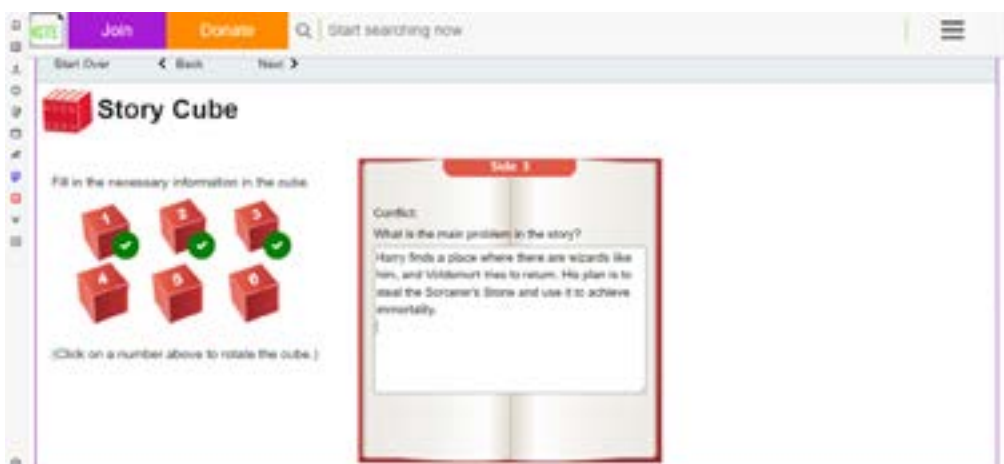
3. Se mostrará el mensaje Lado 1 «Personajes: ¿quiénes son los personajes de esta historia?»
En esta casilla, completa:
(Para este ejemplo)
Harry Potter
Hermione Granger
Ron Weasley
Albus Dumbledore
Lord Voldemort



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



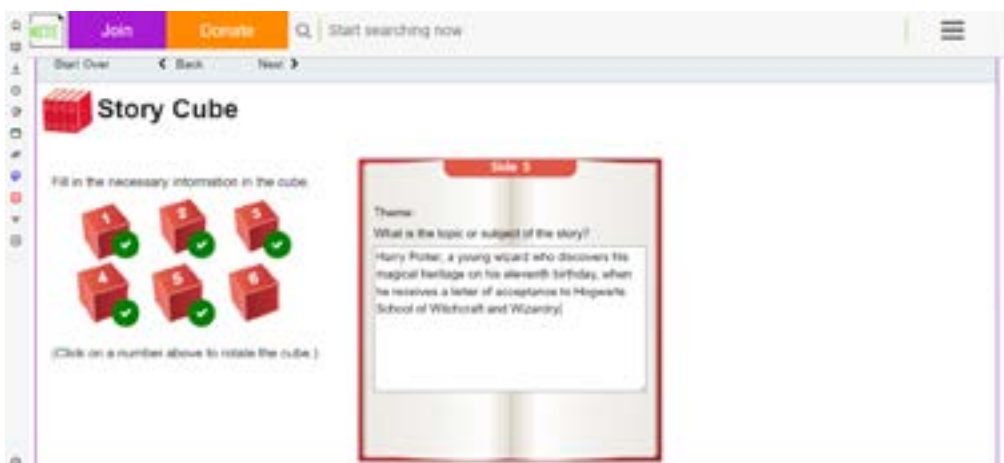
5. Haz clic en el dado número 3.
Lado 3 «Conflicto: ¿Cuál es el conflicto principal de esta historia?»
Rellena la casilla con:
Harry encuentra un lugar donde todos son magos, cómo él, y Lord Voldemort intenta volver, y trata de robar la piedra filosofal para lograr la inmortalidad.



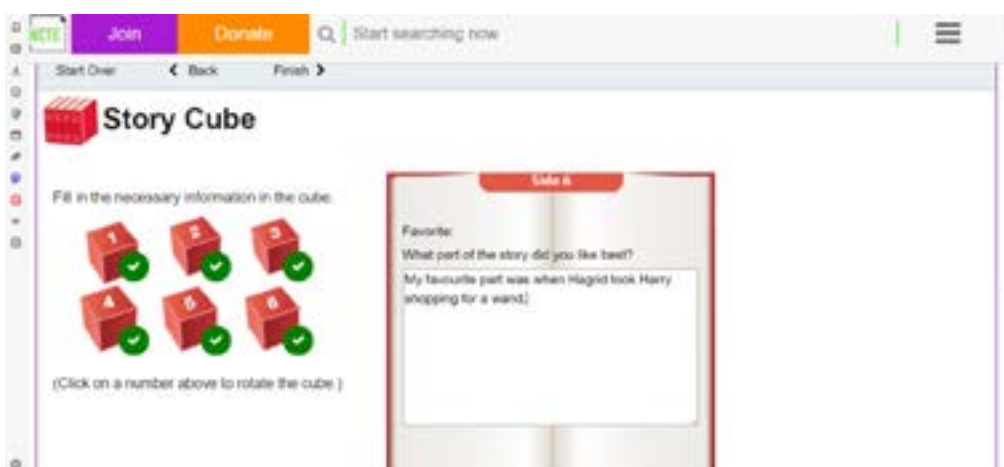
6. Haz clic en el dado número 4.
Lado 4 «Resolución: ¿Cómo se resuelve el conflicto?»
Rellena la casilla con:
Harry, con la ayuda de sus amigos, impide que Voldemort se lleve la piedra filosofal.
Gryffindor gana la Copa.



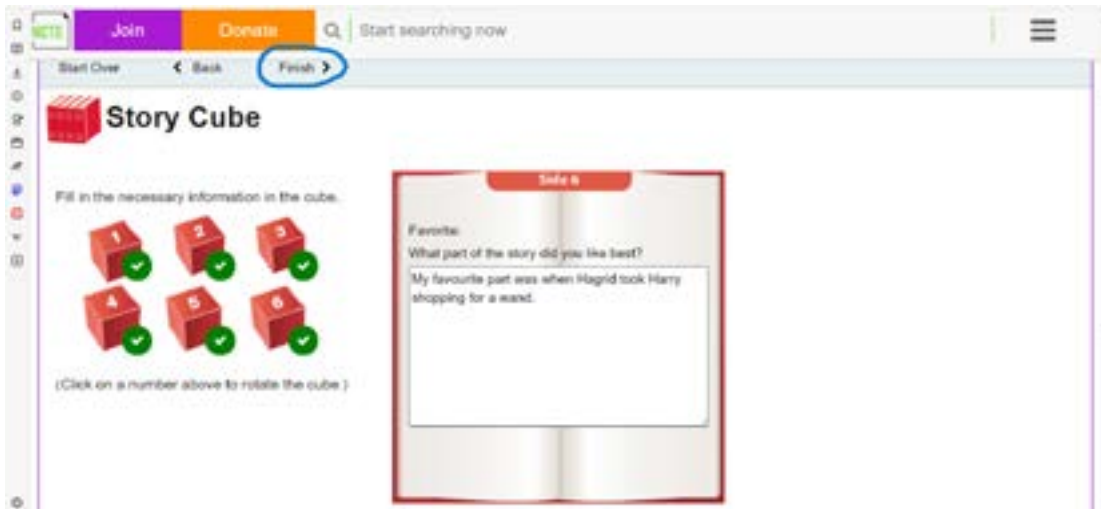
7. Haz clic en el dado número 5.
 Lado 5 «Tema: ¿Cuál es el tema de la historia?»
 Rellena la casilla con:
 El día que cumple once años, Harry Potter recibe una carta en la que se le informa que ha sido aceptado en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería y así descubre que es un mago y descendiente 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»)

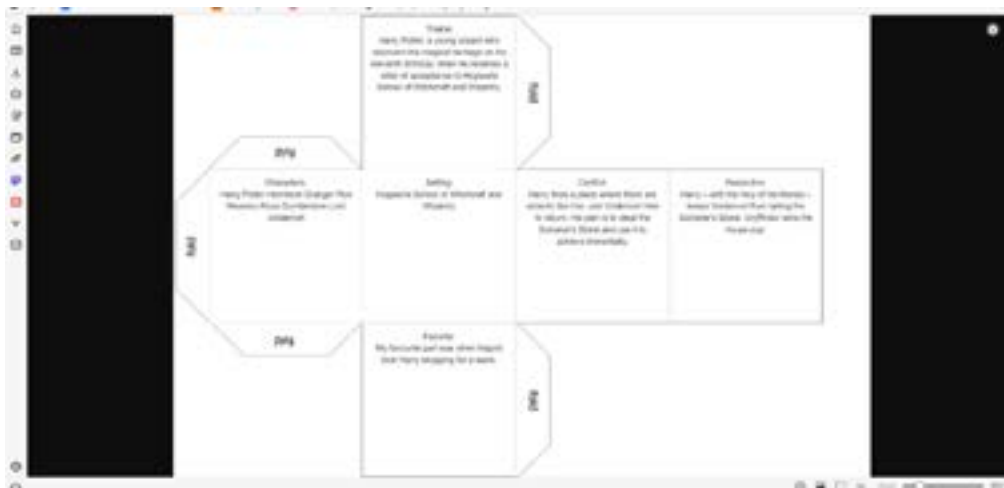


9.

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.

JUEGOS DIGITALES

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. 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. 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 a los juegos físicos solo se puede jugar en clase, los juegos digitales están disponibles a todas horas y todos los días. 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.

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.

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 las 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/>



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education

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

Project Number: KA220-ADU-000033529

Consortio



coordinadores **IBERIKA EDUCATION
GROUP GMBH**
ALEMANIA
www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**
GRACIA
www.idec.gr



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO
"DANILO DOLCI"**
ITALIA
www.danilodolci.org



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**
ESPAÑA
www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANCIA
www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220ADU000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education



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



**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.