



*Game* n

# *Game 4 all*



*Educación y Formación*



Cofinanciado por  
la Unión Europea



# Game n

<i>Juego de mesa Reloj con horas y actividades</i>	<b>3</b>
<i>Domin - Crear frases con verbos/imágenes</i>	<b>4</b>
<i>Memory - Di el Nombre</i>	<b>5</b>
<i>Adivina la mímica</i>	<b>6</b>
<i>Quizizz Juego de vocabulario</i>	<b>7</b>
<i>Quizizz Juego de comprensión de lectura</i>	<b>8</b>



## Juego de mesa

# Reloj con horas y actividades

<b>GRUPO DESTINATARIO</b>	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Las personas participantes serán capaces de escribir nueve frases en pasado simple.</li><li>• El alumnado podrá decir y escribir seis frases en presente perfecto.</li><li>• El alumnado podrá decir y escribir cinco frases en presente continuo.</li><li>• El alumnado podrá escribir 50 palabras en frases completas con una descripción de sus aptitudes y obligaciones en su vida personal y/o profesional.</li><li>• El alumnado será capaz de decir la hora en un reloj analógico.</li></ul>
<b>INGREDIENTES</b>	Tablero, dados, tarjetas de vocabulario y de reloj con diferentes colores que corresponden a diferentes tipos de frases.
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p><b>PREPARACIÓN:</b></p> <p>Preparar el tablero con las cartas de vocabulario y de reloj. Reparte las fichas entre las personas participantes y decide quién empieza a tirar los dados.</p> <p><b>JUGAR:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Por parejas, los/as estudiantes se turnan para tirar un dado.</li><li>• Mueve su ficha (una moneda o un bloque) a la casilla correcta. Completan la tarea en la casilla escribiendo y hablando en voz alta.</li></ul> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Naranja: coge una tarjeta naranja y haz una frase.</li><li>2. Amarillo: coge una tarjeta amarilla y haz una frase.</li><li>3. Verde: Responde a la pregunta del cuadrado.</li><li>4. Rosa y Morado: retrocede tres casillas o al principio, dependiendo de lo que diga.</li></ol> <ul style="list-style-type: none"><li>• Gana el primer estudiante que llegue al final.</li></ul>



## Domin

# Crear frases con verbos/imágenes

GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Las personas participantes aprenderán 24 nuevos verbos sobre educación y formación.
INGREDIENTES	Pequeños rectángulos con una mitad que contiene una imagen y la otra mitad con una palabra.
DESCRIPCIÓN	<p><b>PREPARACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Imprime los rectángulos y recórtalos.</li><li>• Divide a los participantes por parejas y las piezas entre ellos/as.</li></ul> <p><b>JUGAR:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• El/La primer/a jugador/a coloca todas las fichas de dominó.</li><li>• En parejas, el/la primer/a jugador/a intenta emparejar una imagen con la estructura de una frase.</li><li>• El/la jugador/a forma la frase en pasado simple. Si la imagen y el verbo se combinan correctamente, y el verbo está conjugado correctamente y pueden dejar las piezas.</li><li>• Cuando hayan terminado todas las piezas, las personas participantes cuentan cuántas coincidencias ha hecho cada uno para decidir un ganador.</li></ul>

[Descargar los materiales complementarios](#)



# Memory Di el Nombre

<b>GRUPO DESTINATARIO</b>	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b>	Las personas participantes serán capaces de decir, leer y escribir 45 palabras de vocabulario sobre educación y formación.
<b>INGREDIENTES</b>	Tarjetas con texto y una imagen, dos copias de cada una.
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p><b>PREPARACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imprime y recorta las tarjetas y haz una baraja con ellas.</li> </ul> <p><b>EMPEZAR EL JUEGO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las personas participantes tienen una baraja de cartas que contienen la imagen de un sustantivo y el sustantivo escrito en otra tarjeta.</li> <li>• La persona participante coloca todas las cartas boca abajo.</li> </ul> <p><b>JUGAR:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El/la estudiante voltea dos cartas a la vez hasta que consiga emparejar la imagen correcta con el sustantivo correcto.</li> <li>• Cuando haya dado la vuelta a todas las volteadas, el/la estudiante dice en voz alta una frase completa con el sustantivo los artículos y esta estructura:</li> </ul> <p>1. Ella/él/ella es....  2. Ellos son.....  3. Esto/Eso es....</p>
<b>GRUPO DESTINATARIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuela</li> <li>• Clase</li> <li>• Universidad</li> <li>• Profesor</li> <li>• Libros</li> <li>• Estudiante</li> <li>• Ordenador</li> <li>• Autobús</li> <li>• Teléfono</li> <li>• Mapa</li> <li>• Conductor de autobús</li> <li>• Conversación</li> <li>• Temas</li> <li>• Exámenes</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Pizarra</li> <li>• Mesa</li> <li>• Silla</li> <li>• Entrevista</li> <li>• Hospital</li> <li>• Voluntario/a</li> <li>• Empresario/a</li> <li>• Médico/a</li> <li>• Limpiador/a</li> <li>• Dependiente/a</li> <li>• Policía</li> <li>• Constructor/a</li> <li>• Texto</li> <li>• Frase</li> <li>• Oficina</li> <li>• Carta</li> <li>• Currículum</li> <li>• Palabra</li> <li>• Correos electrónicos</li> <li>• Calendario</li> <li>• Videollamada</li> </ul>

[Anexo imágenes](#)

[Anexo palabras](#)



# Adivina la mímica

<b>GRUPO DESTINATARIO</b>	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b>	El alumnado será capaz de decir y leer 30 palabras de vocabulario sobre la formación.
<b>INGREDIENTES</b>	Tarjetas con verbos conjugados.
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p><b>PREPARACIÓN:</b> Corta trozos pequeños de papel con los verbos conjugados que los/as estudiantes han aprendido en clase y ponlos en una caja o bolsa. Divide la clase en dos equipos y decide quién empieza.</p> <p><b>JUGAR:</b> En el equipo, una persona escoge un trozo de papel y empieza a hacer mímica. Solo se pueden hacer expresiones faciales y corporales.</p> <p>Ejemplo: si el papel dice "leemos", el/la estudiante escoge a otro/a estudiante para realizar la acción.</p> <p>Cada equipo tiene 60 segundos para adivinar la mímica. Cuando la respuesta es correcta, el equipo recibe 1 punto y, entonces, elige a un miembro y vuelve a comenzar (cogiendo otro trozo de papel y haciendo mímica). Los equipos alternan turnos hasta que todos los miembros de todos los equipos han participado.</p>
<b>GRUPO DESTINATARIO</b>	<p>Ejemplos de términos y vocabulario para utilizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Venir</li> <li>• Trabajar con un/a compañero/a</li> <li>• Hablar</li> <li>• Levantarse</li> <li>• Escuchar</li> <li>• Jugar</li> <li>• Decir</li> <li>• Leer</li> <li>• Hablar con</li> <li>• Escribir</li> <li>• Señalar</li> <li>• Unir</li> <li>• Subrayar</li> <li>• Dibujar</li> <li>• Entrar</li> <li>• Contar</li> <li>• Abrir un libro</li> <li>• Añadir/Sumar</li> <li>• Preguntar</li> <li>• Quedarse</li> <li>• Preguntar</li> <li>• Marcar una casilla</li> <li>• Sentarse</li> <li>• Mirar/Observar</li> <li>• Hacer</li> </ul>

[Descargar los materiales complementarios](#)



# Quizizz

## Juego de vocabulario

GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera																					
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes serán capaces de formular preguntas y afirmaciones positivas sobre lo que les gusta.</li> <li>• Los estudiantes podrán decir y escribir veinte palabras de vocabulario sobre aprendizaje y la educación.</li> <li>• El estudiante será capaz de escribir con todas las formas del verbo "ser".</li> </ul>																					
INGREDIENTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador/tableta/smartphone y conexión a Internet</li> <li>• Quizizz app/web</li> </ul>																					
DESCRIPCIÓN	<p><b>PREPARACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparte el enlace de Quizizz, el código QR o el número de referencia del juego con los estudiantes.</li> <li>• Decide si juegan en equipo o individualmente y haz clic en "Jugar".</li> </ul> <p><b>EMPEZAR EL JUEGO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los participantes tienen tarjetas con imágenes de objetos o personas, preguntas o frases afirmativas con un hueco.</li> </ul> <p><b>JUGAR:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La persona dice y escribe una frase completa que corresponda a la imagen.</li> </ul> <p>Ejemplos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le gusta la profesora.</li> <li>2. ¿Es una hermana?</li> </ol> <p>Los estudiantes comprueben su respuesta y compararla con la respuesta correcta.</p>																					
GRUPO DESTINATARIO	<p>Ejemplos de palabras de vocabulario para utilizar:</p> <table border="0"> <tr> <td>• Estudiantes</td> <td>• Libro</td> <td>• Colega</td> </tr> <tr> <td>• Profesor</td> <td>• Pizarra</td> <td>• Compañero</td> </tr> <tr> <td>• Ordenador</td> <td>• Mesa</td> <td>• Amigo</td> </tr> <tr> <td>• Teléfono</td> <td>• Silla</td> <td>• Grupo</td> </tr> <tr> <td>• Deberes</td> <td>• Aula</td> <td>• Examen</td> </tr> <tr> <td>• Ejercicio</td> <td>• Conversación</td> <td>• Currículum</td> </tr> <tr> <td>• Foto</td> <td></td> <td>• Documento</td> </tr> </table>	• Estudiantes	• Libro	• Colega	• Profesor	• Pizarra	• Compañero	• Ordenador	• Mesa	• Amigo	• Teléfono	• Silla	• Grupo	• Deberes	• Aula	• Examen	• Ejercicio	• Conversación	• Currículum	• Foto		• Documento
• Estudiantes	• Libro	• Colega																				
• Profesor	• Pizarra	• Compañero																				
• Ordenador	• Mesa	• Amigo																				
• Teléfono	• Silla	• Grupo																				
• Deberes	• Aula	• Examen																				
• Ejercicio	• Conversación	• Currículum																				
• Foto		• Documento																				

[Accede al enlace para jugar](#)



## Quizizz

# Juego de comprensión de lectura

GRUPO DESTINATARIO	Personas migrantes que aprenden una lengua extranjera
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Los estudiantes serán capaces de escribir respuestas a doce preguntas sobre una persona que describe su experiencia de estudio en el extranjero.
INGREDIENTES	Ordenador/tableta/smartphone y conexión a Internet, Quizizz (app/web)
DESCRIPCIÓN	<p><b>PREPARACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comparte el enlace de Quizizz, el código QR o el número de referencia del juego con los estudiantes .</li><li>• Elige jugar individualmente y haz clic en "Jugar".</li></ul> <p><b>EMPEZAR EL JUEGO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los participantes tienen tarjetas con un texto corto para leer en una cara.</li></ul> <p><b>JUGAR:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• El estudiante lee el texto y luego responde a la pregunta de comprensión de lectura.</li><li>• El estudiante envía la respuesta para ver si ha comprendido correctamente el ejercicio de lectura.</li></ul>

[Accede al enlace para jugar](#)



# 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: KA220-ADU-000033529

**Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education**



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/>



**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.