

Actividad	Tipo de actividad	Descripción breve	Objetivos	Sugerencia de utilización	Materiales y recursos necesarios	Proceso	Valoración	Consejos para docentes	Referencias
<b>EL JUEGO DE LAS CAJAS</b>	<b>GAMIFICACIÓN</b>	<p>Se trata de una actividad que podemos usar para evaluar. Se divide la clase en dos grupos: GRUPO A – GRUPO B.</p> <p>Preparamos un examen con tres niveles de dificultad, que hacen TODOS los alumnos/as de forma independiente:</p> <p>Nivel 1: Fácil  Nivel 2: Medio  Nivel 3: Difícil</p> <p>Cada nivel, al ser resuelto el examen que le corresponde, da como resultado un código secreto, que sirve para pasar al siguiente nivel o para abrir la caja que corresponde a ese nivel. Cuando todo un grupo decide que ya ha terminado su prueba, ponen en común los resultados y los códigos que han conseguido y comprueban si coinciden todos.</p>	<p>1. Fomentar la colaboración entre los alumnos/as: los de más nivel ayudan a los compañeros con nivel más bajo para conseguir entre todos la recompensa.</p> <p>2. Fomentar las relaciones entre los alumnos/as.</p> <p>3. Conocer el vocabulario del tema que estamos trabajando.</p> <p>4. Evaluar los conocimientos adquiridos en cada Tema o Unidad.</p>	<p>*Alumnos/as de varios niveles.</p>	<p>*Cajas de tres tamaños (una pequeña, una mediana y una grande).</p> <p>*Un examen por cada nivel (uno nivel fácil, uno nivel medio y uno nivel difícil).</p> <p>*Un código para cada nivel (puede ser numérico, alfabético, alfanumérico, con imágenes,...)</p>	<p>1º.- Elegimos el Tema o Unidad cuyos conocimientos reforzar o evaluar.</p> <p>2º.- Preparamos tres exámenes o pruebas de diferente nivel: uno para el nivel fácil, otro para el nivel medio y otro para el nivel difícil.</p> <p>3º.- Elegimos las recompensas que van a ganar nuestros alumnos/as al acabar el juego: una buena para el nivel fácil, una muy buena para el nivel medio y una genial para el nivel difícil).</p> <p>4º.- Elegimos tres cajas de diferentes tamaños (una pequeña-nivel fácil, otra mediana-nivel medio y otra grande-nivel</p>	<p>* ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?</p> <p>* ¿Qué tenía que hacer cada equipo?</p> <p>* ¿Cómo nos hemos sentido durante la actividad?</p> <p>* ¿Nos han parecido difíciles las prueba o exámenes?</p> <p>* ¿Habéis trabajado bien en grupo?</p> <p>* ¿Qué cambiarías de la actividad?</p>	<p>*A la hora de preparar las pruebas o exámenes hay que tener en cuenta los contenidos trabajados.</p> <p>*A la hora de hacer los grupos hay que tener en cuenta que sean heterogéneos teniendo en cuenta el sexo de los participantes, su edad, su nivel de conocimiento de la lengua, su nivel de conocimientos sobre el Tema o Unidad, su sociabilidad...</p> <p>*A la hora de elegir las recompensas hay que tener en cuenta que sean atractivas para los participantes.</p>	<p><a href="http://carmenjava.es/como-gamificar-mi-clase-de-ele/">http://carmenjava.es/como-gamificar-mi-clase-de-ele/</a></p>

**Cada grupo solo puede abrir una caja. El primer grupo que acaba puede escoger la caja que quiere abrir si tiene los códigos necesarios para abrirla. Dentro de cada caja hay una recompensa (Nivel 1-buena/ Nivel 2-muy buena/Nivel 3-genial) para el grupo que la abra. Para abrir la caja pequeña solo hay que averiguar el código del nivel 1. Para abrir la caja mediana hay que sumar el código del nivel 1 + nivel 2. Para abrir la caja grande hay que sumar el código del nivel 1 + 2 + 3.**

**difícil) y metemos en cada una de ellas las recompensas que hemos elegido para cada nivel (caja pequeña-recompensa buena, caja mediana-recompensa muy buena y caja grande-recompensa genial. 5º.- Presentamos el juego a nuestros alumnos/as y creamos los tres grupos heterogéneos que van a participar de forma colaborativa.**

<b>DECIDE NOW!</b>	<b>GAMIFICACIÓN</b>	<p><b>DECIDE NOW!</b> es el nombre de la aplicación para cualquier tipo de móvil y Tablet que podemos utilizar en nuestra clase para practicar y evaluar cualquier tema o unidad que estemos trabajando. Es una aplicación que te permite crear una ruleta giratoria con la información que desees sobre lo que estés trabajando.</p>	<p><b>1.- Practicar contenidos que estemos trabajando en el Tema o Unidad.</b>  <b>2.- Evaluar los conocimientos adquiridos en cada Tema o Unidad.</b>  <b>3.- Fomentar la creatividad entre nuestros alumnos/as.</b>  <b>4.- Practicar juegos de roles, presentaciones, tareas finales, el turno...</b></p>	<p><b>*Alumnos/as del mismo nivel.</b></p>	<p><b>*Móvil, Tablet, ordenador con proyector o pizarra digital.</b>  <b>*Aplicación Decide Now!.</b></p>	<p><b>1°.- Descargamos la aplicación de Decide Now! en el ordenador o en la Tablet de clase.</b>  <b>2°.- Elegimos el Tema o Unidad cuyos conocimientos vayamos a evaluar o a reforzar.</b>  <b>3°.- Creamos la ruleta con la información que necesitamos que nos sirva para evaluar o reforzar los conocimientos de nuestros alumnos/as.</b>  <b>4°.- Explicamos la actividad a los participantes y ponemos en marcha nuestra ruleta.</b></p>	<p><b>*¿Queremos conseguir con esta actividad?</b>  <b>*¿Cómo nos hemos sentido durante la realización de la actividad?</b>  <b>*¿Qué cambiarías de la actividad?</b>  <b>*¿Qué has aprendido con esta actividad?</b>  <b>*¿Qué te ha gustado más de esta actividad?</b></p>	<p><b>*A la hora de descargar la aplicación tenemos que tener en cuenta los requisitos que tiene que tener el ordenador, Tablet o móvil.</b>  <b>*A la hora de crear la ruleta tenemos que partir de los conocimientos de nuestros alumnos/as.</b>  <b>*A la hora de crear la ruleta tenemos que tener en cuenta que los participantes sepan cómo utilizarla.</b></p>	<p>Aplicación Decide Now!</p>
--------------------	---------------------	---	--	--	---	--	--	---	-------------------------------

<b>BARAJAS DE CARTAS</b>	<b>GAMIFICACIÓN</b>	<p>Utilizaremos distintas "Baraja de cartas" para trabajar el vocabulario de cualquier Tema o Unidad que estemos trabajando: verbos, transportes, números, letras, banderas, tipos de tiendas, productos, ... También podemos usar la baraja tradicional para trabajar los números, los colores,...</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer distintos tipos de palabras.</li> <li>2. Aprender a saludar y presentarse.</li> <li>3. Expresar gustos.</li> <li>4. Fomentar las relaciones entre los alumnos/as.</li> </ol>	<p>*Alumnos/as del mismo grupo.</p>	<p>*Baraja de naipes española.          *Baraja de naipes de póker.          *Baraja de cartas con distintos dibujos: de banderas, de países, de letras, de palabras, de números...          *Baraja de cartas Dobble!          *Baraja de cartas Palabrea!          *Baraja de cartas Uno!          *Barajas gramaticales .</p>	<p>1º.- Seleccionamos los contenidos a trabajar y reforzar con nuestros juegos de cartas: alfabeto, números, profesiones, banderas, países, colores,...</p> <p>2º.- Si no contamos con un juego de cartas apropiadas para trabajar los contenidos elegidos, la podemos crear en la página web <a href="https://www.tipia.es/ludotipia">https://www.tipia.es/ludotipia</a>.</p> <p>3º.- Presentamos la actividad a nuestros alumnos/as.</p> <p>4º Explicamos la mecánica del juego a nuestros alumnos/as.</p>	<p>*¿Qué queremos conseguir con esta actividad?          *¿Cómo nos hemos sentido durante la realización de esta actividad?          *¿Habías jugado alguna vez con algún tipo de cartas? ¿Con cuál? ¿A qué juegos?          *¿Qué cambiarías de esta actividad?          *¿Qué has aprendido con esta actividad?          *¿Te ha gustado la actividad?          *¿Qué te ha gustado más de esta</p>	<p>*A la hora de elegir el tipo de cartas para realizar la actividad es necesario elegir primero el tipo de contenidos con el que queremos trabajar: abecedario, profesiones, gramática, números...          *Antes de empezar a jugar hay que enseñarles a los jugadores las reglas del juego y la composición de la baraja que vamos a utilizar.          *Si no disponemos de una baraja adecuada que nos ayude a trabajar los contenidos que</p>	<p>1)<a href="http://carmenjava.es/como-gamificar-mi-clase-de-ele/">http://carmenjava.es/como-gamificar-mi-clase-de-ele/</a>          2)<a href="https://penitenciasyretos.blogspot.com/2019/04/como-elaborar-una-baraja-personalizada.html">https://penitenciasyretos.blogspot.com/2019/04/como-elaborar-una-baraja-personalizada.html</a>          3)<a href="http://www.tipia.es/ludotipia">www.tipia.es/ludotipia</a></p>
--------------------------	---------------------	---	--	-------------------------------------	--	--	---	--	---

							<b>actividad? *¿Cómo podríamos adaptar esta actividad para trabajar...?</b>	<b>hemos elegido, podemos crear la nuestra propia.</b>	
--	--	--	--	--	--	--	---	--	--

<b>GAMIFICACIÓN</b>	Usaremos esta plataforma como sistema de recompensas para nuestros alumnos/as, otorgándoles privilegios o insignias canjeables en clase. Con ella podemos crear aventuras de aprendizaje personalizadas para los alumnos/as a partir de lecciones existentes. A lo largo del juego los alumnos/as van obteniendo puntos que pueden utilizar para desbloquear contenidos en exámenes o aumentar su calificación final. En el juego los alumnos/as se dividen en equipos y cada alumno/a representa un tipo de personaje o avatar con unas características y	<b>1. Fomentar el trabajo en equipo de forma significativa y motivar al alumno/a.</b> <b>2. Tomar conciencia de la responsabilidad de su comportamiento y de su equipo.</b> <b>3. Construir situaciones de aprendizaje más empáticas y divertidas.</b> <b>4. Crear un ambiente de colaboración entre todos los miembros de la clase.</b>	<b>*Alumnos/as del mismo nivel.</b>	<b>*Ordenador o Tablet.</b> <b>*Plataforma Classcraft.</b>	<b>1º.- Decidimos para qué vamos a utilizar la plataforma.</b> <b>2º.- Entramos en la plataforma y creamos nuestra aventura.</b> <b>3º.- Elegimos las recompensas que puede conseguir cada equipo.</b> <b>4º.- Elegimos los miembros de cada equipo entre nuestro alumnado.</b> <b>5º.- Presentamos la actividad a nuestros alumnos/as.</b>	<b>*¿Qué queremos conseguir con esta actividad?</b> <b>*¿Cómo nos hemos sentido durante su puesta en práctica?</b> <b>*¿Se ha trabajado bien en grupo?</b> <b>*¿Hemos conseguido alguna recompensa?</b> <b>*¿Qué te ha gustado de la actividad?</b> <b>¿Qué no te ha gustado?</b> <b>¿Qué cambiarías?</b>	<b>*Antes de crear la aventura tenemos que elegir el Tema o Unidad con la que vamos a trabajar.</b> <b>*Podemos preguntar a nuestros alumnos/as sobre qué tema quieren que se ambiente la aventura.</b> <b>*Es importante que cada alumno/a cree su personaje.</b> <b>*A la hora de crear los equipos intentaremos que sean lo más heterogéneos posible.</b>	<a href="https://www.classcraft.com/es-es/">1)https://www.classcraft.com/es-es/</a>
---------------------	--	---	-------------------------------------	---	---	---	---	---

		<p>poderes únicos que los hace diferentes frente al resto, pero que a la vez hacen que se complementen entre ellos para trabajar de forma colaborativa.</p>							
<b>GENIALLY</b>	<b>E-LEARNING</b>	<p>Usaremos Genially para crear infografías, mapas, presentaciones y contenidos que utilizaremos en nuestras clases para explicar, repasar y evaluar.</p>	<p>1. Crear infografías sobre distintos contenidos de nuestras unidades. 2. Trabajar con otras personas sobre un mismo documento. 3. Crear contenidos y presentaciones interactivos. 4. Evaluar</p>	<p>*Alumnos/as de todos los grupos y niveles.</p>	<p>*Ordenador, Tablet o móvil. *Plataforma Genially.</p>	<p>1º.- Decidimos para qué vamos a utilizar la plataforma (infografías, juegos, presentaciones... ). 2º.- Entramos en la plataforma y nos creamos una cuenta. 3º.- Creamos nuestro genially basado en la temática que queramos</p>	<p>*¿Qué queremos conseguir con esta actividad? *¿Cómo nos hemos sentido durante su puesta en práctica? *¿Qué has aprendido con esta actividad? *¿Te ha gustado la actividad?</p>	<p>*Lo primero hay que tener claro es para qué queremos crear la actividad: infografías, mapas,... *A la hora de crear nuestro genially tenemos que tener claro si lo vamos a usar para repasar, ampliar conocimientos, evaluar...</p>	<p>1) <a href="https://www.genially/">https://www.genially/</a></p>

			conocimientos adquiridos en determinadas unidades.			trabajar o evaluar.	¿Por qué? * ¿Qué cambiarías de ella? * ¿Te ha resultado muy difícil utilizar la plataforma?	* Hay que tener en cuenta que algunas veces podemos usar algún genially que ya esté hecho y compartido.	
<b>CANVA</b>	<b>E-LEARNING</b>	<b>Usaremos Canva para preparar curriculums, infografías, documentos y presentaciones.</b>	<b>1. Preparar nuestro curriculum de forma creativa. 2. Crear infografías sobre contenidos de nuestras unidades. 3. Preparar presentaciones online de forma colaborativa.</b>	<b>*Alumnos/as de todos los grupos y niveles.</b>	<b>*Ordenador, tablet o móvil. *Plataforma Canva.</b>	<b>1º.- Decidimos para qué vamos a utilizar la plataforma (creación de curriculums, infografías, presentaciones... ). 2º.- Entramos en la plataforma y nos registramos. 3º.- Empezamos a crear nuestras infografías, carteles, presentaciones, curriculum,...)</b>	<b>* ¿Qué queremos conseguir con esta actividad? * ¿Cómo nos hemos sentido durante la realización de esta actividad? * ¿Habías utilizado alguna vez esta plataforma? ¿Te ha gustado? ¿Te</b>	<b>* Antes de usar esta plataforma tenemos que decidir para qué la vamos a utilizar: preparar curriculumns, infografías, carteles, tarjetas... * Nuestros alumnos/as tienen que tener claro qué información quieren que aparezca en las producciones</b>	<b>1) <a href="https://www.canva.com/es es/">https://www.canva.com/es es/</a></b>



						<p><b>ha parecido sencilla?</b> <b>*¿Qué cambiarías de esta actividad?</b> <b>*¿Qué has aprendido con esta actividad?</b> <b>*¿Cómo podríamos adaptar esta actividad para trabajar...?</b></p>	<p><b>que vayan a crear.</b></p>	
--	--	--	--	--	--	--	----------------------------------	--

**FICHAS**

<p>Utilizaremos fichas en papel para trabajar contenidos de diferentes Temas o Unidades: el abecedario, los países y las nacionalidades, los saludos y las despedidas, la ropa, las profesiones,...</p>	<p>1. Enseñanza del vocabulario y las estructuras cotidianas. 2. Desarrollar la imaginación y la creatividad de nuestros alumnos/as. 3. Favorecer la motivación y la participación activa de nuestro alumnado.</p>	<p>*Alumnos/as de todos los grupos y niveles.</p>	<p>*Fichas de diferentes temáticas.</p>	<p>1º.- Seleccionamos los contenidos a trabajar y reforzar con nuestras fichas: alfabeto, números, profesiones, banderas, países, colores,...</p> <p>2º.- Si no contamos con fichas apropiadas para trabajar los contenidos elegidos, la podemos buscar en internet.</p> <p>3º.- Presentamos la actividad a nuestros alumnos/as.</p>	<p>*¿Queremos conseguir con esta actividad? *¿Cómo nos hemos sentido durante la realización de esta actividad? *¿Has trabajado bien y a gusto en grupo? *¿Cambiarías algo de la actividad? ¿El qué?</p>	<p>*Antes de preparar o elegir las fichas que vamos a usar con nuestros alumnos/as tenemos que decidir si las vamos a usar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos de un determinado Tema o actividad. *A veces podemos encontrar las fichas que necesitamos en internet. *Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre el Tema o Unidad de nuestros alumnos/as antes de crear o elegir una</p>	<p>1)<a href="https://9letras.wordpress.com/2010/02/11/nueva-pagina-fichas-de-espanol-para-extranjeros/">https://9letras.wordpress.com/2010/02/11/nueva-pagina-fichas-de-espanol-para-extranjeros/</a> 2)<a href="https://www.pinterest.es/pin/561472278517227991/">https://www.pinterest.es/pin/561472278517227991/</a> 3)<a href="https://ptyalcantiabria.com/incorporacion-tardia-3/materiales-para-imprimir/">https://ptyalcantiabria.com/incorporacion-tardia-3/materiales-para-imprimir/</a> 4)<a href="https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Espa%C3%B1ol%20como%20Lengua%20Extranjera%20(ELE)">https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Espa%C3%B1ol como Lengua Extranjera (ELE)</a></p>
---	--	---	---	--	---	--	--

								<b>determinada ficha.</b>	
--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------------------	--

**¿QUIÉN  
ES  
QUIÉN?**

Usaremos cartulinas de pequeño tamaño, en las que escribiremos el contenido que estemos trabajando. Los alumnos/as mediante pregunta-respuesta deberán adivinar qué contenido tienen representado en su tarjeta.

1. Fortalecer la cooperación y la colaboración de nuestros alumnos/as.
2. Fomentar el diálogo y la participación.
3. Desarrollar la imaginación y creatividad.
4. Ampliar el vocabulario.

\*Alumnos/as del mismo nivel.

\*Tarjetas con dibujos de diferentes temáticas.

- 1º.- Seleccionamos los contenidos a trabajar y reforzar con esta actividad: alfabeto, números, profesiones, banderas, países, colores,...
- 2º.- Preparamos tarjetas con dibujos o ilustraciones que representen el contenido que estamos trabajando.
- 3º.- Presentamos la actividad a nuestros alumnos/as y les enseñamos las reglas del juego.

\*¿Qué queremos conseguir con esta actividad?  
\*¿Cómo nos hemos sentido durante la realización de esta actividad?  
\*¿Qué cambiarías de esta actividad?  
\*¿Qué has aprendido con ella?  
\*¿Qué te ha gustado más de esta actividad?  
\*¿Cómo podríamos adaptar esta actividad para trabajar...?

\*A la hora de preparar el juego tenemos que tener claro qué contenidos queremos trabajar, reforzar, ampliar o evaluar.  
\*Podemos pedir ayuda a nuestros alumnos/as para preparar las tarjetas ya que este trabajo les puede ayudar a afianzar sus conocimientos.  
\*Antes de comenzar a jugar hay que explicar muy bien las reglas del juego a los participantes.

1)<https://www.profe-deele.es/profesores/fichas-quien-es-quien/>

<b>SERPIENTES Y ESCALERAS</b>	<b>GAMIFICACIÓN</b>	Modificaremos el tablero, ya conocido, del juego escaleras y serpientes. Los participantes deberán lanzar un dado para avanzar, pero, solo podrán realizarlo si aciertan la pregunta que se les plantea. Como ya es sabido, el primero que llegue a la meta gana.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluar los contenidos que presentan los discentes.</li> <li>2. Promover el aprendizaje cooperativo y colaborativo.</li> <li>3. Favorecer la participación y motivación del alumnado.</li> </ol>	*Alumnos/as del mismo nivel.	*Juego "Serpientes y escaleras": tablero, fichas y dado.	<p>1°.- Seleccionamos los contenidos a trabajar y reforzar con nuestro juego: alfabeto, números, profesiones, banderas, países, colores,...</p> <p>2°.- Preparamos el tablero de nuestro juego para trabajar los contenidos que hemos elegido.</p> <p>3°.- Presentamos la actividad a nuestros alumnos/as y les enseñamos las reglas del juego.</p>	<p>*¿Qué queremos conseguir con esta actividad?</p> <p>*¿Cómo nos hemos sentido durante la realización de esta actividad?</p> <p>*¿Habías jugado antes a este juego?</p> <p>¿Te ha gustado?</p> <p>*¿Qué te ha gustado más del juego?</p> <p>*¿Cambiarías algo de la actividad?</p> <p>¿El qué?</p>	<p>*Antes de preparar el juego tendremos que elegir los contenidos que vamos a trabajar.</p> <p>*Podemos encontrar ejemplos útiles de este juego en internet.</p> <p>*Antes de empezar a jugar, hay que tener muy claro que los participantes conozcan las reglas del juego.</p>	<p>1)<a href="https://elisaele.wordpress.com/2016/05/20/ser-o-estar/#more-198">https://elisaele.wordpress.com/2016/05/20/ser-o-estar/#more-198</a></p> <p>2)<a href="https://espanolparainmigrantes.wordpress.com/2013/11/28/juegos-y-actividadesde-ludicas-3/">https://espanolparainmigrantes.wordpress.com/2013/11/28/juegos-y-actividadesde-ludicas-3/</a></p> <p>3)<a href="https://www.educaciontrespuntos.com/recursos/primaria/recursos-reparar-los-sinonimos-los-antonimos-primaria/">https://www.educaciontrespuntos.com/recursos/primaria/recursos-reparar-los-sinonimos-los-antonimos-primaria/</a></p>
-------------------------------	---------------------	---	--	------------------------------	--	---	---	--	--

**ESCAPE ROOM**

**GAMIFICACIÓN**

Mediante unas pistas los participantes deberán resolver diferentes enigmas relacionados con los contenidos que se estén tratando y, de este modo, poder conseguir la llave del aula para salir de ella.

1. Evaluar los contenidos que muestran los educandos.
2. Impulsar el trabajo cooperativo y colaborativo.
3. Favorecer el desarrollo cognitivo y la capacidad de abstracción.

\*Alumnos/as de varios niveles.

\*Llave.  
\*Pruebas y pistas.

- 1º.- Seleccionamos los contenidos a trabajar y reforzar con este juego: alfabeto, números, profesiones, banderas, países, colores,...
- 2º.- Preparamos las pruebas, pistas y enigmas relacionados con los contenidos elegidos.
- 3º.- Presentamos la actividad a nuestros alumnos/as y les enseñamos las reglas del juego.

\*¿Queremos conseguir con esta actividad?  
\*¿Cómo nos hemos sentido durante la realización de esta actividad?  
\*¿Habías participado alguna vez en un Escape Room? ¿Te ha gustado?  
\*¿Qué cambiarías de esta actividad?

\*Al preparar el juego tenemos que tener en cuenta varios aspectos: lugar de realización, contenidos a trabajar, características de nuestros alumnos/as...  
\*Antes de empezar a jugar tenemos que explicar a los participantes las reglas y finalidad del juego.  
\*Podemos buscar ayuda para construir nuestro Escape Room en internet.

- 1)<https://actividade-sele.blog/escape-room-online-rescatar-a-dragui/2>)  
<https://www.profede-espanol.de/tag/escape-room/>
- 3)<https://eleinternacional.com/blog/escape-room-para-a1/>
- 4)<https://elisaele.wordpress.com/2019/06/03/escape-room-a-1-donde-esta-el-regalo/>

## ***SUBASTAS DE FRASES***

Esta actividad consiste en subastar frases correctas e incorrectas relacionadas con el Tema o Unidad que estemos trabajando (países y nacionalidades, la ropa, los saludos,...). Cada participante cuenta con un presupuesto limitado que tiene que utilizar para pujar por las frases que presenta el profesor y que pueden ser correctas o incorrectas. Gana el juego el participante que compre más frases correctas gastando el menor dinero.

1. Favorecer la participación de nuestros alumnos/as.
2. Reforzar la adquisición de los contenidos mediante el juego.
3. Evaluar los conocimientos adquiridos en cada Tema o Unidad.
4. Construir entornos de aprendizaje motivadores.

**\*Alumnos/as del mismo grupo y nivel.**

**\*Tarjetas con frases de distintas temáticas.  
\*Dinero de juguete.**

**1º.-** Seleccionamos los contenidos a trabajar y reforzar: alfabeto, números, profesiones, banderas, países, colores,...

**2º.-** Preparamos las tarjetas con las frases correctas e incorrectas relacionadas con los contenidos que hemos elegido y el dinero de juguete que le vamos a dar a cada participante.

**3º.-** Presentamos la actividad a nuestros alumnos/as y les enseñamos las reglas del juego.

**\*¿Qué queremos conseguir con esta actividad?  
\*¿Cómo nos hemos sentido durante la realización de esta actividad?  
\*¿Sabías antes de participar, en qué consiste una subasta?  
\*¿Habías participado alguna vez en una subasta? ¿Te ha gustado?  
\*¿Cambiarías algo de la actividad?  
\*¿El qué?**

**\*Para que el juego sea efectivo y nos ayude a conseguir los objetivos propuestos hay que tener claro los contenidos que queremos trabajar y el nivel de partida de nuestros alumnos/as.  
\*Debemos explicar correctamente la mecánica y finalidad del juego a los participantes antes de poner en marcha la actividad.**

**[1\)https://hablamosle.com/paraprofesdeele/la-subasta-de-frases-en-la-clase-de-ele/](https://hablamosle.com/paraprofesdeele/la-subasta-de-frases-en-la-clase-de-ele/)**

**CADA  
OVEJA  
CON SU  
PAREJA**

Para esta actividad cada alumno/a tendrá diferentes tarjetas en las que aparezcan contenidos que se estén abordando. Los alumnos/as, de manera individual deberán localizar aquel que tenga relación con el contenido que se proyecte en la PDI (Pizarra digital interactiva). Una vez localicen su tarjeta tendrán que explicar dicho contenido a sus compañeros/as.

1. Poner en práctica la participación activa.
2. Fortalecer la atención.
3. Afianzar los conocimientos impartidos.
4. Mejorar tanto la expresión como la comunicación.

\*Alumnos/as del mismo nivel.

\*Tarjetas con distintas temáticas.  
\*PDI.  
\*Ordenador.

- 1º.- Seleccionamos los contenidos a trabajar y reforzar con esta actividad: alfabeto, números, profesiones, banderas, países, colores,...
- 2º.- Preparamos las tarjetas de nuestro juego para trabajar los contenidos que hemos elegido.
- 3º.- Preparamos la presentación que vamos a proyectar en la PDI.
- 4º.- Presentamos la actividad a nuestros alumnos/as y les enseñamos las reglas del juego.

\*¿Qué queremos conseguir con esta actividad?  
\*¿Cómo nos hemos sentido durante la realización de esta actividad?  
\*¿Conocías este juego?  
¿Te ha gustado?  
¿Qué te ha gustado más del juego?  
\*¿Te ha resultado difícil entender la finalidad del juego?  
\*¿Cambiarías algo del juego? ¿El qué?

\*Lo primero que hay que tener claro son los contenidos que vamos a trabajar, ampliar, reforzar o evaluar con esta actividad.  
\*La mayoría de los alumnos/as no conocerán el juego por lo que les tenemos que explicar su dinámica, reglas y finalidad antes de empezar a jugar.



<b>OFFICE 365 (O SIMILAR)</b>	<b>E-LEARNING - GAMIFICACIÓN</b>	Utilizaremos las aplicaciones del Office 365 para crear presentaciones, documentos, Escape Room, ... y para conseguir un entorno de aprendizaje que sea más motivador para nuestros alumnos/as a la vez que mejoran sus destrezas y competencias digitales.	1. Favorecer la adquisición de destrezas digitales. 2. Mejorar la competencia digital de nuestros alumnos/as. 3. Fomentar la participación activa y la construcción de nuevos entornos de aprendizaje.	*Alumnos/as de varios niveles y grupos.	*Paquete de Office 365 o aplicaciones similares (power point, one note, Teams, sway,...). *Ordenador, tablet o móvil.	1º.- Elegimos la aplicación del paquete de Office 365 o similar que vamos a utilizar: powerpoint, Onenote, sway,... 2º.- Seleccionamos los contenidos que vamos a trabajar, reforzar o evaluar. 3º.- Presentamos la actividad a nuestros alumnos/as. 4º.- Empezamos nuestras creaciones con la aplicación que hayamos elegido.	*¿Te ha quedado claro qué aplicación tenemos usar para realizar el trabajo propuesto? *¿Conocías alguna de las aplicaciones utilizadas? ¿Cuál? *¿Te ha resultado complicado el manejo de estas aplicaciones?	*Antes de empezar a usar cualquiera de las aplicaciones que contiene el paquete de Office 365, tenemos que tener claro qué producto queremos elaborar: presentaciones, trabajos, exposiciones, reuniones online, correo electrónico,... *Previo al uso de las aplicaciones elegidas, debemos enseñar a nuestros alumnos/as su uso.	<b>Office 365</b>
-------------------------------	----------------------------------	---	--	---	---	---	---	---	-------------------

**AULA  
MOODLE**

**E-LEARNING**

Usaremos esta plataforma para comunicarnos con nuestros alumnos/as usando el correo corporativo y las distintas aplicaciones que nos ofrece. En nuestro curso-clase dentro del Aula Moodle colgaremos distintas actividades y propuestas para trabajar con nuestro alumnado.

1. Mejorar la competencia digital de nuestro alumnado.
2. Favorecer la motivación de nuestros alumnos/as.
3. Construir entornos de aprendizaje más motivadores.
4. Favorecer la participación activa.

**\*Todos los alumnos/as y grupos.**

**\*Plataforma Aula Moodle.  
\*Ordenador, Tablet o móvil.**

- 1º.- Creamos nuestro curso en nuestro Aula Moodle.
- 2º.- Añadimos como participantes a nuestros alumnos/as.
- 3º.- Preparamos cuestionarios, tareas, presentaciones, documentos, ... para compartir en nuestro Aula Moodle.
- 4º.- Enseñamos a nuestros alumnos/as cómo acceder y usar el Aula Moodle.

**\*¿Qué queremos conseguir con el uso del Aula Moodle?  
\*¿Habías usado antes el Aula Moodle?  
¿Para qué?  
\*¿Te ha resultado difícil utilizar esta plataforma?  
\*¿Consideras útil el uso del Aula Moodle?**

**\*Antes de enseñar a nuestros alumnos/as el uso del Aula Moodle, tenemos que haber creado nuestros cursos y haber matriculado a nuestros alumnos/as en ellos.  
\*Debemos conocer el manejo del Aula antes de empezar a usarla con nuestros alumnos/as.**

**Aula Moodle**

## **ADIVINANZA GAMIFICACIÓN**

Los alumnos/as tendrán que coger una bola al azar y abrirla para ver qué contenido y qué acción (dibujar, adivinar o hacer el mimo) aparece escrito dentro de ella. Acto seguido, tendrán que realizar la acción que allí se muestre para que sus compañeros/as adivinen de que se trata.

1. Fortalecer la expresión y la comunicación .
2. Favorecer la participación y la creatividad.
3. Trabajar la iniciativa personal.
4. Reforzar la adquisición de los contenidos.

\*Alumnos/as del mismo nivel.

\*Bolas que se puedan abrir y cerrar.  
\*Tarjetas con diferentes temáticas.

1º.- Seleccionamos los contenidos a trabajar y reforzar con esta actividad: alfabeto, números, profesiones, banderas, países, colores,...

2º.- Preparamos las tarjetas de nuestro juego para trabajar los contenidos que hemos elegido.

3º.- Preparamos las bolas metiendo dentro de cada una, una de las tarjetas que hemos preparado.

4º.- Presentamos la actividad a nuestros alumnos/as y les enseñamos las reglas del juego.

\*¿Qué queremos conseguir con esta actividad?  
\*¿Cómo nos hemos sentido durante la realización de esta actividad?  
\*¿Habías jugado antes a este juego?  
¿Te ha gustado?  
¿Qué te ha gustado más del juego?  
\*¿Te ha resultado difícil entender la finalidad del juego?  
\*¿Cambiarías algo del juego? ¿El qué?

\*Antes de preparar las tarjetas para nuestro juego, debemos tener claro qué contenidos queremos trabajar con el mismo.  
\*Antes de comenzar a jugar tenemos que explicar de una manera clara las reglas y la finalidad del mismo a nuestros alumnos/as.

1)<https://www.educapebes.com/recursos-para-el-aula/juegos-de-gramatica.html>  
2)<https://www.laclaveele.com/p/juegos.html>

<b>KAHOOT</b>	<b>GAMIFICACIÓN</b>	<p>Con esta aplicación que podemos descargar en el móvil o en la Tablet podemos convertir una prueba aburrida para los alumnos/as en algo divertido basándonos en la competición y el juego. Con Kahoot podemos plantear a nuestro alumnado concursos utilizando los paquetes de preguntas de diversas temáticas que contiene la aplicación y también podemos crear las nuestras adaptándolas al nivel de nuestros alumnos/as y al Tema o Unidad que estemos trabajando.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Favorecer la participación y la creatividad.</li> <li>2. Reforzar la adquisición de los contenidos mediante el juego.</li> <li>3. Evaluar los conocimientos adquiridos en cada Tema o Unidad.</li> <li>4. Construir entornos de aprendizaje motivadores.</li> </ol>	<p>*Alumnos/as del mismo nivel.</p>	<p>*Aplicación Kahoot. *Ordenador, Tablet o móvil.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1º.- Seleccionamos los contenidos a trabajar y reforzar con cada juego que creemos: alfabeto, números, profesiones, banderas, países, colores,...</li> <li>2º.- Entramos en la aplicación de Kahoot y nos registramos.</li> <li>3º.- Preparamos la actividad teniendo en cuenta los contenidos que hemos elegido.</li> <li>4º.- Presentamos la actividad a nuestros alumnos/as y les enseñamos las reglas del juego.</li> </ol>	<p>*¿Qué queremos conseguir con el uso de esta aplicación? *¿Habías usado antes esta plataforma? *¿Para qué? *¿Te ha resultado difícil utilizarla? *¿Consideras útil el uso de esta aplicación? *¿Qué cambiarías de esta actividad?</p>	<p>*Para poder preparar nuestros Kahoot tenemos que elegir previamente los contenidos y objetivos que pretendemos conseguir con su uso. *Podemos usar Kahoot ya preparados si se adaptan a nuestros contenidos. *Previo al uso de nuestra actividad deberemos explicar a los participantes la finalidad de la misma.</p>	<p>1)<a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a></p>
---------------	---------------------	--	---	-------------------------------------	--	--	---	--	--

## Propuesta de actividades de e-learning y gamificación en ELE en Educación de Adultos

Elaborado por: Grupo de Trabajo, “ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA: E-LEARNING Y GAMIFICACIÓN” del CEA Real Aquende de Miranda de Ebro, curso 2020/2021