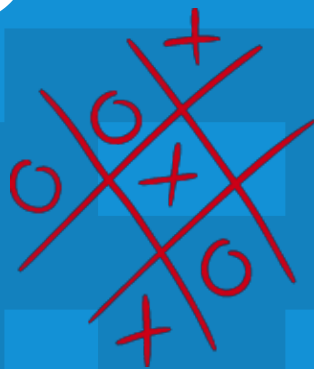




# SIGE

*SOCIAL INCLUSION THROUGH  
GAMIFICATION IN EDUCATION*

# MANUAL



INCLUSIÓN SOCIAL A TRAVÉS DE  
LA GAMIFICACIÓN EN LA  
EDUCACIÓN

Comparative Research Network:

Aims – People – Projects – Methods – Results





## Publicado en 2022 por CFIE de Miranda de Ebro

Editado por Paweł Burzała, Federico Salvati, Martin Barthel & Giulia Amato (editors)

### Autores y colaboradores:

-Sara Natalini, Giulia Amato, Francesco Tarantino, Serena Sciarrotta, Martina Granata, Hanna Inazemtsava, Isabel Martinez (Erasmus Learning Academy)

-Natalia Arranz Catediano, Sara Elena Arranz Catediano, Esther Calvo Martínez, Jorge Rodríguez Guzmán (Cepa Real Aquende, Miranda de Ebro)

-Marco Antonio Remón Rodríguez, Salvador Ortega García, Ana Isabel Tena Santos, Ana María Martínez de Rituerto Martínez (CFIE Miranda de Ebro)

-Fernando Ibáñez Blanco (Ceip Anduva, Miranda de Ebro)

-Živojin Ivković, Dušan Radovanović, Ivana Stevanović, Ivana Paunović, Olivera Simić, Jovana Simonović (OS "Sveti Sava" Požarevac)

-Teresa Bugajska, Marta Górska, Paweł Burzała (Fundacja MODE - Move and Develop Foundation)

-Danijel Đekić, Goran Švast, Sara Cigetić, Jelena Bošnjak (Obrtničko učilište - ustanova za obrazovanje odraslih)

-Silvia Popovici, Elena-Irina Macovei (Asociația Demetrius)

### Organizaciones socias:

Erasmus Learning Academy (Co-ordinator), Italy

Comparative Research Network e.V., Germany

Fundacja MODE, Poland

Obrtničko učilište, Croatia

Osnovna škola Sveti Sava, Serbia

Asociația DEMETRIUS, Romania

CFIE de Miranda de Ebro, Spain

### Contacto:

CFIE de Miranda de Ebro

Paseo de la Arboleda, 6 09200 Miranda de Ebro (Burgos), España

[www.cfiemirandadeebro.centros.educa.jcyl.es](http://www.cfiemirandadeebro.centros.educa.jcyl.es)

teléfono (+34) 947 322 699

Última actualización: 14 de Septiembre de 2022

El folleto ha sido editado y publicado en el marco de la Asociación Estratégica Erasmus+ Inclusión Social a través de la Gamificación en la Educación (SIGE) 2020-1-IT02-KA204-08007

### Aviso Legal:

Erasmus Plus está financiado por la Unión Europea. El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Los enlaces externos que aparecen en el libro electrónico se facilitan por comodidad y sólo con fines informativos; no constituyen un respaldo ni una aprobación por parte de los socios del proyecto de ninguno de los productos, servicios u opiniones de la empresa, organización o persona. El equipo del proyecto no se responsabiliza de la exactitud, legalidad o contenido del sitio externo ni de los enlaces posteriores. Póngase en contacto con el sitio externo para obtener respuestas a preguntas sobre su contenido. Las imágenes que aparecen en este folleto son propiedad de sus respectivos fotógrafos o creadores. Las imágenes no pueden ser reproducidas sin el permiso del fotógrafo o del creador. Para obtener información sobre los creadores, póngase en contacto con el coordinador del proyecto a través de la dirección anterior



Find us on



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



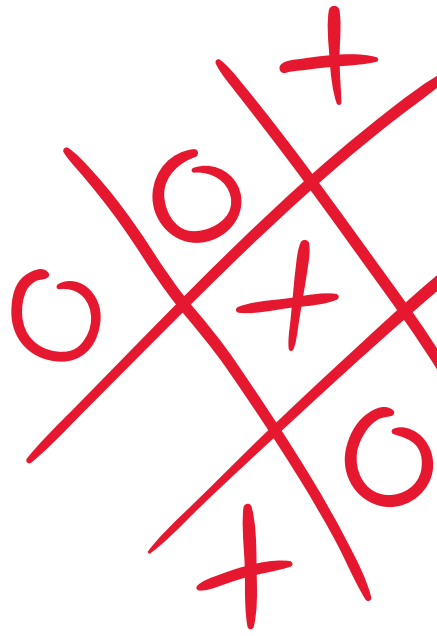
Open Educational Resources



# TABLA DE CONTENIDOS

|                                                                                          |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>INTRODUCCIÓN</b>                                                                      | <b>05</b> |
| <b>CAPÍTULO 1</b><br>GAMIFICACIÓN Y CONCEPTOS RELACIONADOS                               | <b>09</b> |
| <b>CAPÍTULO 2</b><br>GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN                                        | <b>14</b> |
| <b>CAPÍTULO 3</b><br>LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA LA INCLUSIÓN DE LOS MIGRANTES | <b>29</b> |
| <b>CAPÍTULO 4</b><br>ESTUDIO DE CASOS DEL PROYECTO SIGE                                  | <b>37</b> |
| <b>CAPÍTULO 5</b><br>GUÍA DEL CURRÍCULO - INTRODUCCIÓN                                   | <b>40</b> |
| <b>CONCLUSIONES</b>                                                                      | <b>89</b> |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>                                                        | <b>93</b> |
| <b>APÉNDICE (INVENTARIO SIGE)</b>                                                        | <b>95</b> |





# INTRODUCCIÓN

# Introducción

## BIENVENIDO AL MANUAL SIGE PARA EDUCADORES DE ADULTOS



### ESTIMADO LECTOR...

...Bienvenido al Manual SIGE para educadores de Adultos.

Si trabaja en el campo de la educación de adultos y tiene curiosidad por descubrir cómo usar y aplicar la gamificación y el game-based learning como metodología para involucrar y motivar a los estudiantes con baja cualificación, encontrará algunas respuestas en este Manual.

El Manual le ayudará a comprender la gamificación y el aprendizaje basado en juegos aplicados en el contexto educativo, especialmente con un grupo objetivo con bajas competencias. También puede descubrir un currículo específico, "Upskill through Gamification", un curso diseñado para personas poco cualificadas pertenecientes a una minoría que necesitan ser incluidas en el mercado laboral involucrándose en la sociedad.

Nuestro proyecto, SIGE - Inclusión social a través de la gamificación en la educación, reúne a siete socios, ONG e instituciones educativas que trabajan en el campo de la educación de adultos, de Croacia, Alemania, Italia, Polonia, Rumania, Serbia y España. En concreto, la Asociación Estratégica de SIGE está formada por: Erasmus Learning Academy (IT), Osnovna Skola Sveti Sava (RS), Obrtnicko Uciliste (HR),

Asociatia Demetrius (RO),  
Comparative Research Network (DE),  
CFIE Miranda De Ebro (ES) y  
Fundacja Mode - Move and Develop  
Foundation (PL).

El grupo destinatario al que se dirige el SIGE abarca a personas con baja cualificación de origen migrante (en particular refugiados y solicitantes de asilo, inmigrantes recién llegados y migrantes de primera generación) o pertenecientes a una minoría (étnica, cultural, etc.) en riesgo de exclusión social y marginación debido a la falta de competencias clave. Por ello, el objetivo principal de SIGE es apoyar su inclusión social contribuyendo al desarrollo de una oferta de aprendizaje flexible, semipresencial y gamificada que les permita desarrollar las competencias clave requeridas en el contexto laboral y social.

Para abordar este objetivo, el Manual SIGE para Educadores de Adultos está diseñado para apoyar al personal docente y a los educadores que trabajan con adultos con bajas competencias, en el uso de elementos gamificados y basados en juegos, así como herramientas de aprendizaje electrónico, en su enseñanza. El Manual contiene el mencionado Currículo "Mejora de habilidades a través de la Gamificación" y su Inventario de Actividades que lo acompaña, desarrollado como un producto intelectual del Proyecto

El objetivo general del currículo es ayudar a los alumnos a desarrollar competencias vitales que deben incluirse en el mercado laboral y el contexto social (habilidades lingüísticas, habilidades digitales, habilidades culturales y habilidades blandas).

Las principales fases que condujeron a la creación de este Manual fueron las siguientes:

- Investigación documental: como primer paso, todos los socios han llevado a cabo un análisis sobre la situación y las necesidades de los migrantes poco cualificados y las personas de entornos desfavorecidos, con el fin de desarrollar una mejor comprensión del contexto e identificar posibles limitaciones y oportunidades.
- Investigación de campo: en segundo lugar, se ha realizado un análisis de necesidades en cada país socio para investigar las necesidades educativas específicas que deben abordarse en el curso que buscamos desarrollar.
- Desarrollo de un curso de educación de adultos: sobre la base de los resultados de la investigación, los socios han desarrollado la "Definición del esquema curricular" del curso; luego se procedió a diseñar módulos y submódulos, desarrollar contenidos y materiales didácticos (inventario de actividades).
- Formación interna y externa sobre gamificación: después de recibir una formación intensiva sobre el uso de la gamificación y el aprendizaje electrónico, los miembros del equipo de SIGE

han organizado e implementado capacitaciones para otros miembros del personal de sus organizaciones y socios locales interesados en probar el curso de educación de adultos.

- Cursos de educación local y fase de prueba: con la colaboración de educadores de adultos que trabajan en organizaciones locales asociadas, organizamos pruebas del plan de estudios en los siete países; de esta manera, obtuvimos valiosos comentarios y pudimos discutir posibles modificaciones y mejoras.

## LA ESTRUCTURA DEL MANUAL

Todos estos pasos (que deben considerarse ejemplificativos y no exhaustivos de todo el proceso) han llevado a la creación de este Manual, que se estructura de la siguiente manera.

En el primer capítulo, se le guiará en la comprensión del concepto de gamificación, con una explicación de sus principales elementos y características.

El segundo capítulo cubre la aplicación de la Gamificación y algunos conceptos relacionados, como el game-based learning, en el contexto educativo. Nuestro objetivo aquí es darle una idea clara del vínculo entre la idea centrada en el ocio de los juegos y el propósito más serio del aprendizaje.

En el tercer capítulo, los autores se centran en la gamificación como herramienta de inclusión social de migrantes, refugiados y solicitantes de asilo, así como de personas de origen minoritario que necesitan apoyo para alcanzar competencias que les permitan encontrar empleo y participar más plenamente en la sociedad.

El cuarto capítulo presenta siete estudios de caso (uno por cada país) escritos por educadores que han aplicado el curso. Describen brevemente sus experiencias y reflexiones sobre el uso del Currículo.

El quinto capítulo contiene el Currículo de nuestro curso de educación de adultos, "Upskill through Gamification", desarrollado como una producción intelectual del Proyecto, que consta de los siguientes cinco módulos: "Lengua Materna", "Lengua Inglesa", "Habilidades Digitales", "Habilidades Blandas para el Mercado Laboral", "Competencias Culturales".

Finalmente, como "Apéndice" de este Manual, encontrará un Inventario que incluye una explicación en profundidad de todas las actividades gamificadas e innovadoras mencionadas en "Upskill through Gamification".

Antes de continuar con la lectura de nuestro Manual, nos gustaría darle algunas sugerencias sobre cómo interpretar y utilizar su contenido.

Los primeros tres capítulos están destinados a ayudarlo a comprender los conceptos clave en torno a los cuales se construye nuestro plan de estudios, particularmente la gamificación y el aprendizaje basado en juegos y su utilidad para fines educativos. Si no está familiarizado con estas ideas, estos capítulos le proporcionarán un marco de referencia y la base para comprender cómo todas las diversas herramientas y métodos incluidos en

el Currículo y el Inventario tienen sentido en el contexto de los objetivos de aprendizaje que imaginamos.

En los capítulos cuatro y cinco (y el Apéndice relativo) finalmente profundizarás en el Currículo del curso (cap. 5) y las "historias" de su aplicación (cap. 4).

Nuestra sugerencia principal es abordar esta parte de manera flexible: no es necesario revisar cada módulo, submódulo, contenido o actividad, ya que pueden diferir en relevancia para su contexto y las necesidades de sus alumnos. Puede centrarse en secciones o actividades específicas que parezcan particularmente interesantes.

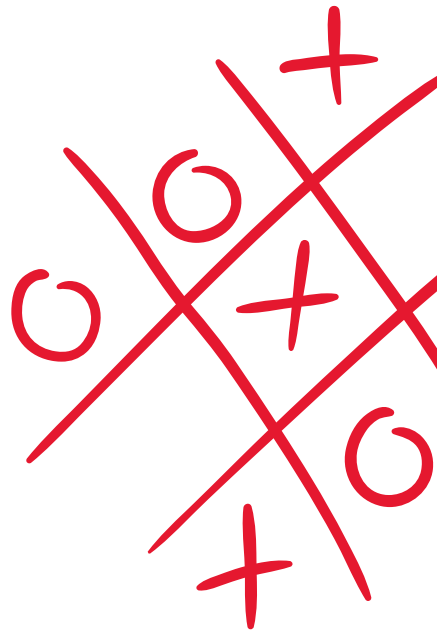
Esperamos que este Manual le brinde algunas respuestas sobre cómo aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con bajas competencias en el aprendizaje. Creemos firmemente que los conceptos, ideas y herramientas que se presentan aquí pueden despertar su curiosidad y alentarlos a hacer más preguntas.

Finalmente, con la esperanza de que este Manual le brinde algunas respuestas sobre cómo aumentar la participación y la motivación de los estudiantes con baja cualificación, planteando al mismo tiempo preguntas inspiradoras y curiosidades funcionales para su crecimiento y desarrollo, le deseamos una buena y enriquecedora lectura.

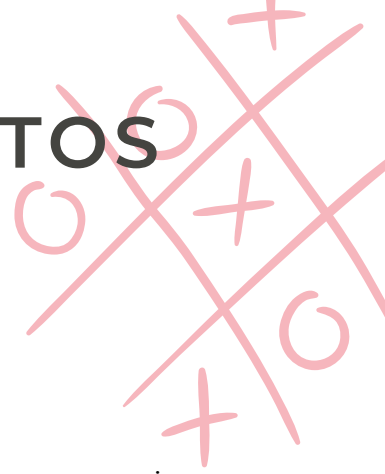
**¿ESTÁS LISTO PARA COMENZAR ESTE VIAJE?**



# CAPÍTULO 1 GAMIFICACIÓN Y CONCEPTOS RELACIONADOS



# GAMIFICACIÓN Y CONCEPTOS RELACIONADOS



## INTRODUCCIÓN

En este capítulo, tratamos de explicar qué es la gamificación, así como por qué y cómo funciona. Es importante tener en cuenta que el concepto ha sido desarrollado, utilizado y discutido en diversos contextos, no solo (y, posiblemente, no principalmente) para la educación. Es por eso, que comenzamos refiriéndonos a varias definiciones generales y señalando algunos de sus elementos específicos.

A continuación, señalamos muy brevemente varios aspectos que son relevantes para saber por qué y cómo funciona la gamificación. Existe un creciente conjunto de estudios académicos sobre este tema, junto con un número creciente de publicaciones y fuentes no académicas que describen los supuestos beneficios de la gamificación y los mecanismos detrás de ella. Si está interesado en leer más sobre este tema, la lista de referencias al final de esta guía puede darle algunos elementos decisivos para profundizar más.

## GAMIFICACION - ¿QUÉ ES?

Hoy en día, la gamificación es descrita y tratada por académicos y profesionales en varios campos, incluyendo psicología, sociología, administración, marketing, pedagogía e informática. Claramente, entonces, está lejos de ser exclusiva de la educación

Echemos un vistazo a varias definiciones y consideremos sus elementos y potencialidades características. Vistas en conjunto, darán una idea más amplia y completa de cómo se piensa en la gamificación.

Una de las definiciones más utilizadas proviene de un artículo de conferencia escrito por un equipo multinacional de académicos, que describen la gamificación como "el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con el juego". Es un buen punto de partida si quieres entender la idea. La definición es bastante amplia y se centra en una proposición básica que sustenta la gamificación: que ciertos aspectos típicos de los juegos pueden introducirse en otro tipo de actividades. Los autores también mencionan varios otros conceptos relacionados, como "gamefulness", "playfulness", "serious games" y "gameful design", un hecho que hace de su artículo una buena fuente sobre el marco conceptual que rodea a la gamificación.

Otro documento de una ponencia de un grupo dirigido por el mismo académico presenta la gamificación como un "término general para el uso de elementos de videojuegos (en lugar de juegos completos) para mejorar la experiencia del usuario y la participación del usuario en servicios y aplicaciones que no son juegos".

Hay dos puntos que vale la pena destacar aquí. En primer lugar, esta definición deja claro que gamificar no significa "usar un juego existente" para un propósito diferente. En segundo lugar, nos da una idea del propósito de la gamificación, que es hacer que nuestra experiencia de hacer algo sea más atractiva y agradable. Obsérvese que el lenguaje ("experiencia del usuario", "servicios", "aplicaciones", "videojuego") indica claramente que el concepto se discute en el contexto de las TIC. Esto no es sorprendente: la informática había generado algunas de las investigaciones pioneras sobre el uso de juegos para diversos fines, mucho antes de que la gamificación surgiera como un fenómeno en sí mismo. Es una buena área para revisar si quieres abordar el tema desde una perspectiva más histórica.

El vínculo con la industria del juego regresa en una definición propuesta por un grupo diferente de académicos. En su artículo publicado en *Business Horizons*, describen la gamificación como "la aplicación de lecciones del dominio del juego para cambiar comportamientos en situaciones no relacionadas con el juego". También citan a otros investigadores para subrayar que la gamificación no implica "el uso de juegos reales (...), o la teoría de juegos en entornos organizacionales". En cambio, sugieren que las experiencias gamificadas se pueden crear aplicando tres paradigmas interconectados: mecánica, dinámica y emociones.

El punto crucial aquí es la conexión entre los tres componentes, todos los cuales se afectan entre sí y son necesarios

Por ejemplo, la introducción de reglas (es decir, mecánicas) por sí sola no conduce necesariamente a una experiencia gamificada, eso solo sucede si las reglas están diseñadas para que ayuden a generar interacciones interesantes (es decir, dinámicas) entre los jugadores y su entorno. La dinámica ayuda a inducir respuestas emocionales, mientras que un conjunto particular de reglas o narrativas también puede poner a los jugadores en un cierto estado mental

Los científicos finlandeses Juho Hamari y Kai Huotari presentan un enfoque significativamente diferente. Definen la gamificación como "un proceso de mejora de un servicio con posibilidades de experiencias de juego con el fin de apoyar la creación de valor general del usuario". Curiosamente, su descripción carece de cualquier mención explícita de "juegos" o "diseño de juegos". De hecho, argumentan que la gamificación no debe entenderse como el uso de mecánicas o métodos específicamente relacionadas con el juego, sino como un intento de generar un cierto tipo de experiencia. Esta definición toma el elemento de la respuesta emocional -que también está presente, pero tal vez no como se destaca en las otras definiciones- y lo convierte en el punto esencial de todo el concepto.

Esto, se debe al hecho de que jugar un juego bien diseñado a menudo nos hace sentir y comportarnos de cierta manera. Gamificar significa replicar (al menos hasta cierto punto) este tipo de "experiencia" en un contexto diferente. Que esto se logre a través de soluciones derivadas del juego o por cualquier otro método tiene una importancia secundaria.

Por último, veremos cómo la gamificación es descrita por uno de sus pioneros, un empresario taiwanés-estadounidense, Yu-kai Chou: " el oficio de derivar todos los elementos divertidos y atractivos de los juegos y aplicarlos a actividades del mundo real o productivas ". También se refiere a él como " diseño que pone el mayor énfasis en la motivación humana en el proceso. En esencia, es un diseño centrado en el ser humano" [capitalización original]. Contrasta con el "diseño centrado en la función" que trata de maximizar la eficiencia de un proceso, con poca o ninguna consideración por cómo se sienten sus participantes. Siendo un practicante en lugar de un académico, Chou inmediatamente se enfoca en la aplicación con fines productivos. La gamificación se puede utilizar para hacer que una actividad por lo demás mundana, poco atractiva, pero necesaria sea más llevadera o, idealmente, incluso agradable.

## GAMIFICACIÓN - ¿POR QUÉ Y CÓMO FUNCIONA?

Ahora que tenemos una idea de lo que es la gamificación, hablemos muy brevemente sobre cómo funciona. Dado que únicamente surgió como un fenómeno bien definido a principios de la década de 2010, el mundo no ha tenido tanto tiempo para diseccionar su funcionamiento interno bajo el microscopio del escrutinio académico adecuado. Una gran parte sobre sus mecanismos y efectos se cuenta a través de los testimonios y experiencias de los practicantes, en lugar de a través de una investigación estructurada. Sin embargo, a medida que ha ido ganando más fuerza, también ha

comenzado a atraer el interés de los académicos que ahora están tratando de estudiarlo bajo el microscopio del escrutinio académico adecuado.

Mucho sobre el "cómo" de la gamificación gira en torno a los hallazgos de la psicología, particularmente el conductismo y la psicología de la motivación . Dado que, como hemos mostrado en la sección anterior, el objetivo de la gamificación es ofrecer un cierto tipo de experiencia de tipo, o afectar a las emociones y el comportamiento de las personas, el concepto se presta muy bien para ser discutido en tales términos. Por ejemplo, muchos estudios abordan la gamificación como una forma de aprovechar la motivación intrínseca de las personas, mediante la cual diseñaríamos una actividad que alguien estaría dispuesto a realizar por su propio bien, porque es agradable, satisfactoria o internamente gratificante, en lugar de por un beneficio externo. Hamari y Koivisto postulan que una experiencia gamificada combina los beneficios de una actividad productiva ("un sistema utilitario") con el disfrute (que normalmente lograríamos a través de un "sistema hedónico"). Incluso llegan a vincular la efectividad de la gamificación con el concepto de "flujo", desarrollado y popularizado por un reconocido psicólogo, Mihály Csíkszentmihályi. Sugieren que la experiencia gamificada es más probable que genere el estado de flujo, o una llamada experiencia autotélica.

Como hemos indicado, algunos estudios de gamificación parten de la informática. Si bien términos como "experiencia de usuario" no suelen asociarse con la psicología, la forma en que se utilizan en algunas de las definiciones que destacamos en la sección anterior en realidad los acerca en significado a la "respuesta emocional"

Cuando Deterding et al. escribe sobre "mejorar la participación del usuario", esto puede, para nuestros propósitos, interpretarse como que se refiere a la creación de una experiencia inmersiva y agradable.

La psicología de la motivación también está en el centro de la visión de la gamificación de Yu-kai. Su enfoque en la motivación y el comportamiento se hace evidente si se observa un marco que propuso, llamado "Octátesis". La "octa" en el nombre se refiere a ocho " unidades centrales ", como Chou las describe. En esencia, los impulsos están relacionados con diferentes necesidades humanas, emociones e impulsos.

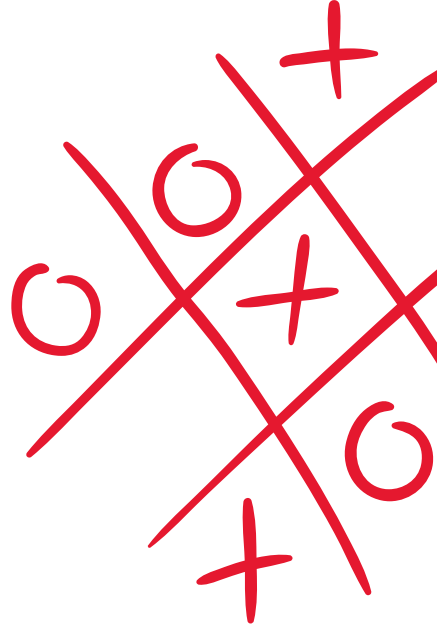
Argumenta que la gamificación aprovecha todos ellos y, por lo tanto, mejora en gran medida nuestra motivación, al tiempo que afecta la forma en que experimentamos una actividad gamificada.

Si bien en su conjunto, Octalysis no sigue todo el rigor de la investigación académica, es un marco bastante completo que toca muchos (aunque probablemente no todos) de los mecanismos que utiliza la gamificación .

Si desea profundizar en por qué exactamente se supone que las experiencias gamificadas son tan atractivas y agradables, la propuesta de Chou es sin duda un gran lugar para comenzar y buscar más referencias.

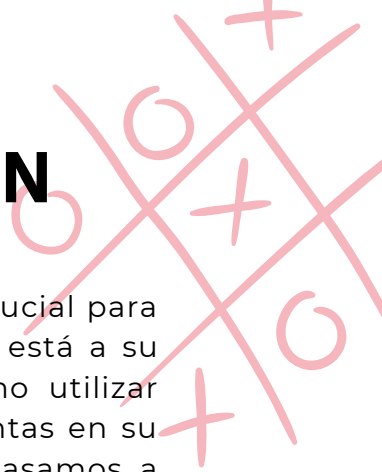


# CÁPITULO 2 GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN





# GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN



## INTRODUCCIÓN

En este capítulo, pasamos a hablar sobre la gamificación y algunos conceptos relacionados; el más importante el aprendizaje basado en juegos, específicamente en el contexto de la educación. Si bien las definiciones que aparecen en el capítulo uno, han dado una idea de cómo la gamificación podría aplicarse a la pedagogía, vale la pena situar el término con mayor precisión en el marco de la educación.

A medida que hacemos eso, también repasaremos varios otros conceptos que nos ayudan a establecer un vínculo entre la idea centrada en el ocio de los juegos y el propósito más serio del aprendizaje. A continuación, presentamos el concepto de aprendizaje basado en juegos que, aunque aparentemente similar, en realidad es distinto de la gamificación, pero está igualmente cubierto por este manual. Encontrará ejemplos y explicaciones de cómo exactamente uno difiere del otro y de cómo cada uno puede ser utilizado para facilitar nuestro trabajo como educadores. Las dos secciones posteriores profundizan en la gamificación y el game-based learning.

En primer lugar, describimos varias formas posibles que pueden adoptar y, lo que es más importante, cómo pueden apoyar, facilitar, diversificar e incluso beneficiar la enseñanza y el aprendizaje.

Esta sección puede ser crucial para la comprensión de lo que está a su disposición y para el cómo utilizar realmente estas herramientas en su trabajo. Posteriormente, pasamos a juxtaponer el impacto positivo potencial de la gamificación y el game-based learning con sus limitaciones y riesgos asociados. Las primeras secciones del capítulo, donde tratamos varios conceptos y los vinculamos para que se ajusten a nuestro contexto, usarán varias referencias, tanto a las definiciones discutidas en el capítulo uno como a material que no se había citado anteriormente. Sin embargo, la última parte del capítulo está escrita más desde nuestra perspectiva como profesionales que trabajan en el campo de la educación

## GAMIFICACIÓN APLICADA A LA EDUCACIÓN

Una definición muy concisa y clara de la gamificación aplicada a la educación es proporcionada por Erickson et al., quien la describe como "la incorporación de elementos de diseño de juegos en un entorno de aula".

Es, efectivamente, una versión de la definición del equipo de Deterding, solo que contextualizada para la educación. Sin embargo, si seguimos la lógica de otras definiciones citadas en el capítulo uno, se podría argumentar que la descripción anterior es solo parcialmente completa, ya que deja fuera el propósito de usar la gamificación.

Al agregar el énfasis de la generación de experiencias de Hamari y Huotari y el punto de Yukai Chou sobre la utilización de la diversión en la búsqueda de algo productivo, podríamos decir que la gamificación es el fomento del compromiso de los estudiantes al estructurar el proceso de aprendizaje de una manera que lleva a los estudiantes a experimentarlo de manera similar a lo que experimentarían jugando un juego, a través del uso de conceptos y métodos frecuentemente asociados (pero no exclusivos) con el diseño del juego. Si bien este intento de definición no está tan bien formulado o es tan fácil de digerir como lo que proponen Erickson et al., creemos que es más completo, ya que abarca tanto el "qué" como el "por qué" del concepto.

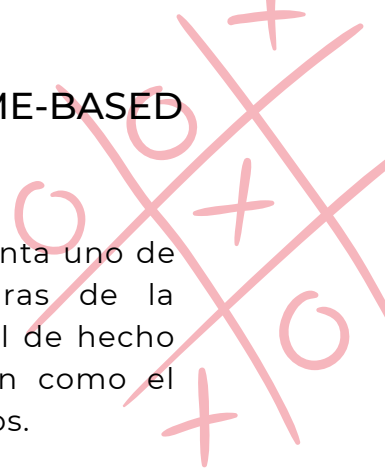
## DEL ENTRETENIMIENTO A LA EDUCACIÓN - ENLACES CONCEPTUALES

A simple vista, puede ser difícil imaginar de inmediato cómo un área como el diseño de juegos se relaciona con la pedagogía y la educación. El primero está aparentemente tan arraigado en el entretenimiento que, como educadores, podemos sentirnos aprensivos acerca de vincularlo a lo que consideramos una búsqueda muy seria. Sin embargo, varias fuentes, incluida la literatura académica, proporcionan un cierto marco conceptual que podemos utilizar para conectar juegos, gamificación y educación. En esta sección, presentamos brevemente algunos de los términos potencialmente útiles y establecemos una línea entre ellos.

Entonces, cómo pasamos del "juego"- que la Enciclopedia Británica describe como una "forma de recreación que generalmente incluye cualquier actividad dedicada a la diversión o entretenimiento"- al aprendizaje y la enseñanza? El primer eslabón de la cadena se puede derivar de otras definiciones del juego. En su libro ampliamente citado, Marc Prensky afirma que, si bien los juegos son una forma de diversión y juego, también tienen reglas, objetivos y resultados específicos. Su caracterización de los juegos sugiere la presencia de estructura y propósito, rasgos que nos gusta ver en el proceso de aprendizaje y enseñanza. Abre así la puerta a una pregunta: ¿podríamos imaginar un juego donde el propósito no es el entretenimiento, sino el desarrollo de competencias específicas?

De hecho, tal noción ha existido durante mucho tiempo en el discurso académico. Se le ha dado el término adecuado de "juegos serios". Siguiendo a D. R. Michael y S. L. Chen [11], Hanif al Fatta, Mohd Zakaria y Zulisman Maksom describen los juegos serios como actividades que "excluyen la diversión, el entretenimiento y el disfrute de sus objetivos importantes".

En cambio, se centran en los llamados objetivos funcionales que, en nuestro contexto, incluyen el logro o la ampliación de conocimientos, habilidades y/o actitudes. Eso no quiere decir que los juegos serios no tengan que ser divertidos de jugar. De hecho, incorporar el factor de disfrute es una (aunque de ninguna manera la única) razón para emplearlos.



## GAMIFICACIÓN VS. GAME-BASED LEARNING

Si bien su título solo presenta uno de estos dos términos en aras de la simplicidad, nuestro manual de hecho cubre tanto la gamificación como el aprendizaje basado en juegos.

Para una persona que no está familiarizada con estos conceptos, es comprensible que parezcan sinónimos. Aunque ambos implican el uso de principios de diseño de juegos, de hecho, son algo diferentes. Comprender esa diferencia lo convertirá en un usuario más versátil y flexible de varios métodos y herramientas que describimos más adelante en este manual.

Algunas de las definiciones más simples de game-based learning (GBL), aprendizaje basado en el juego, lo describen como el uso de los juegos para facilitar el aprendizaje o un proceso por el cual el aprendizaje es el resultado de jugar un juego en sí mismo.

En términos de redacción, la distinción clave entre GLB y gamificación es que, por lo general, se dice que GLB se refiere al uso de juegos reales (actividades completamente desarrolladas), mientras que el segundo solo habla sobre el uso de elementos de diseño de juegos.

Sin embargo, en nuestra opinión, una mejor manera de explicar la diferencia es considerar a qué aspecto del aprendizaje se aplica cada concepto.

Simplemente significa que el aspecto entretenido está al servicio de un objetivo funcional, en lugar de ser un fin en sí mismo, una afirmación que refleja la línea de pensamiento de Yu-kai Chou.

Si la brecha entre los juegos y el aprendizaje todavía parece demasiado amplia, puede considerar otro concepto que está explícitamente dirigido a cerrarla: el entretenimiento educativo. El equipo de Al Fatta se refiere una vez más a Michael y Chen mientras explican que el entretenimiento educativo es "cualquier forma de educación que también tiene un propósito de entretenimiento". Esta frase en particular sugiere que el disfrute se convierte en un objetivo junto con (aunque posiblemente secundario) el aprendizaje. Esto se debe a que la cuestión del entretenimiento educativo es exactamente como su nombre indica: fusionar dos tipos distintos de actividades.

En lugar de separar el ocio del aprendizaje, uno puede participar en ambos al mismo tiempo. Sin embargo, también se puede argumentar que el "factor de diversión" que el "edutainment" busca introducir está ahí para aumentar la motivación de los estudiantes, no simplemente para entretenerlos; en cuyo caso, puede apreciarse que, la idea detrás del entretenimiento educativo va exactamente en paralelo con la gamificación.

Ambos son medios para fomentar una mayor participación en el proceso de aprendizaje.

La gamificación afecta al proceso , mientras que GBL trabaja con el contenido y la forma de aprendizaje. La gamificación es una forma de convertir el proceso de aprendizaje (incluida la verificación y la evaluación) en un juego o una experiencia similar a un juego.

Mientras tanto, GBL denota varias formas en las que los estudiantes pueden interactuar con el contenido, explorar conceptos, aplicar conocimientos recién adquiridos o adquirir y practicar nuevas habilidades.

Estos son algunos ejemplos de gamificación del proceso de aprendizaje:

- un maestro da insignias de aprendizaje en lugar de calificaciones;
- los estudiantes diseñan sus propios avatares o personajes; su progreso se refleja en el desarrollo de estos avatares o personajes (por ejemplo, el avatar gana una nueva prenda de vestir, o un personaje mejora uno de sus atributos, cuando el estudiante alcanza un hito de aprendizaje);
- un maestro usa Kahoot o Quizziz en lugar de una prueba estándar de lápiz y papel.

Ahora, veamos ejemplos de GBL:

- los estudiantes aprenden sobre la complejidad de administrar una ciudad jugando a SimCity;
- los estudiantes juegan juegos de cartas para explorar el concepto de probabilidad en matemáticas;
- los estudiantes van a una búsqueda interactiva del tesoro usando Actionbound para aprender sobre la historia y los rasgos culturales de su ciudad natal.

Como se puede ver en los ejemplos anteriores, la gamificación nos permite dar forma a cómo los alumnos experimentan el proceso, su progreso, la forma en que están siendo evaluados, etc. En lugar de obtener calificaciones, obtienen insignias. En lugar de que se les diga "acabas de completar esta parte del curso", se les permite mejorar su avatar. En lugar de revisar un libro de texto, avanzan a través de una historia.

GBL, a su vez, se trata de cómo los estudiantes adquieren , interactúan , procesan y aplican conocimientos y habilidades. En lugar de resolver algunas ecuaciones sin un significado aparente, calculan sus probabilidades de ganar una mano de póquer con un conjunto dado de cartas. Después de leer sobre un evento histórico en un libro, lo recrean en el aula para tener una idea de lo que los participantes podrían haber pensado o sentido. En lugar de que se les diga lo difícil que es equilibrar las necesidades energéticas, las preocupaciones ambientales y las restricciones presupuestarias, tienen que probar suerte en SimCity.

## DIGITAL VS. ANALÓGICO

Antes de profundizar en la gran cantidad de formas y métodos posibles, es importante que abordemos un posible concepto erróneo.

Al escuchar la palabra "juego", muchas personas piensan inmediatamente en computadoras y/o consolas, es decir, en videojuegos. Para algunos, los juegos se asocian casi exclusivamente con el dominio digital. Esta proximidad a la percepción automática parece ser una marca de nuestra era, cada vez más dominada por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Es ciertamente comprensible por qué uno pensaría eso, especialmente a la luz de los últimos años, cuando la pandemia de COVID-19 ha obligado a los sistemas educativos de todo el mundo a adoptar herramientas digitales y TIC en una medida mucho mayor que nunca.

El impulso hacia el uso de ordenadores junto con las comunicaciones en línea es tan frenético que los educadores podrían creer que los videojuegos (particularmente aquellos basados en el modo multijugador) son la única forma de juego que sigue viva, al igual que las herramientas digitales (especialmente basadas en Internet) pueden parecer la única forma "moderna" de enseñar y comunicarse con los estudiantes.

Esto, sin embargo, no podría estar más lejos de la realidad. Si bien el mundo de los videojuegos es asombrosamente enorme, de ninguna manera es la única puerta para jugar juegos, ni para usarlos con fines educativos.

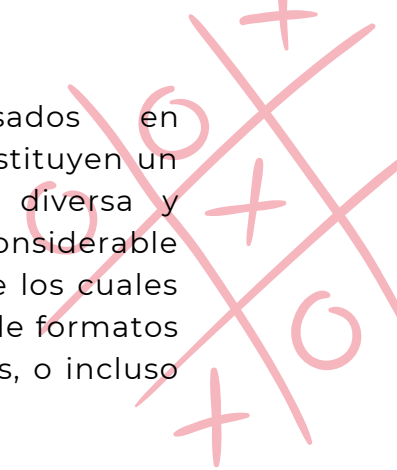
Los juegos no basados en ordenadores también constituyen un área sorprendentemente diversa y tienen una comunidad considerable de entusiastas, muchos de los cuales aseguran la superioridad de formatos supuestamente anticuados, o incluso obsoletos.

De hecho, algunos géneros de videojuegos se derivaron originalmente de formas de entretenimiento no basadas en ordenadores. Por ejemplo, los juegos de rol tradicionales de lápiz y papel (RPG) dieron origen a los juegos de rol de ordenador (CRPG). Muchos juegos de mesa y cartas también han sido adaptados o reinventados para ordenadores y, más recientemente, dispositivos móviles.

Hoy en día, existen y continúan desarrollándose en paralelo en ambos dominios. Los elementos de diseño de juegos típicos de la gamificación se emplean de manera similar tanto en entornos "analógicos" como digitales.

Todo esto, no es para menospreciar el potencial y la utilidad de los videojuegos. Especialmente cuando se combinan con las posibilidades que ofrece Internet, nos dan una impresionante gama de formatos y cubren una gama fantásticamente amplia de temas.

Además, las TIC permiten la incorporación de algunas herramientas propias del dominio digital, como la realidad virtual/aumentada/mixta (VR, AR o MR, respectivamente).



Además de eso, las comunicaciones en línea eliminan varias limitaciones físicas (por ejemplo, la distancia o la disponibilidad de un espacio adecuado) como barreras para la interacción entre los jugadores o, en nuestro contexto, los estudiantes y los educadores.

El propósito de los párrafos anteriores es señalar un punto importante: emplear la gamificación y el aprendizaje basado en juegos no significa automáticamente que sentemos a los estudiantes frente a los ordenadores o pongamos teléfonos inteligentes y juegos de realidad virtual en sus manos.

Tenemos muchas opciones si queremos hacer esto, pero también podemos mantenerlos alejados de las pantallas. De hecho, todas las formas de gamificación y GBL que describimos a continuación han sido de una manera u otra adoptadas y/o adaptadas para su uso en videojuegos, por lo que puede imaginarlas en el entorno analógico y digital por igual.

La variedad de métodos basados en el juego es tal que el educador puede determinar qué peso darle a las TIC que desea que sea su enseñanza y elegir sus herramientas en consecuencia. De hecho, con un poco de esfuerzo e imaginación, encontrará una gran cantidad de ideas, incluso si decide renunciar por completo a las tecnologías digitales.

Por lo tanto, los educadores que favorecen enfoques como el aprendizaje experiencial al aire libre, que se centran en interactuar con la naturaleza en lugar de la tecnología, no están de ninguna manera excluidos del uso de la gamificación y del aprendizaje basado en el juego (GBL).

## FORMAS DE GAMIFICACIÓN Y GAME-BASED LEARNING

En esta sección, echamos un vistazo más detallado, aunque no exhaustivo, a las diversas formas que pueden tomar la gamificación y el GBL. Tratamos de describirlos brevemente y, en algunos casos, damos ejemplos que esperamos le resulten familiares.

Se mantiene la distinción entre gamification y GBL, a fin de reforzar su comprensión de la diferencia que hemos destacado anteriormente. Primero, echemos un vistazo a la gamificación

### GAMIFICACIÓN

#### PUNTOS

Una forma fácil de gamificar la evaluación o el seguimiento del progreso de los estudiantes es utilizar puntos y reglas para obtenerlos.

Los puntos pueden reemplazar las calificaciones o, una opción probablemente más factible para los docentes que trabajan en el sistema de educación formal, usarse en paralelo con ellos. Usar puntos en lugar de calificaciones no suena como una innovación. Después de todo, muchas universidades hacen precisamente eso cuando califican trabajos, por ejemplo.

Pero imagine un elaborado sistema de puntuación donde cada aspecto del trabajo de los estudiantes (participación activa en las lecciones, finalización oportuna de las tareas, enseñanza entre iguales y trabajo en equipo, propuesta de actividades, entrega de presentaciones, capacidad para expresar y defender sus opiniones,



análisis crítico de las fuentes, organización del trabajo en el aula, etc.) se sopesa y cuenta para recompensar no solo su desempeño, pero también por el compromiso y la contribución como miembros de un grupo de iguales.

La idea de los puntos es extremadamente simple, pero bastante potente, ya que da una flexibilidad casi infinita. El sistema de puntuación puede reflejar la importancia que se concede a cada aspecto del proceso de aprendizaje, o incentivar actitudes y comportamientos específicos de una manera mucho más certera que un sistema de calificación estándar.

## RANKINGS /TABLAS DE CALIFICACIÓN

Donde hay puntos y reglas objetivas y justas para ganarlos, puede haber tablas de clasificación. Son una gran herramienta de motivación si se trabaja con estudiantes que exhiben tendencias competitivas y les gusta compararse con sus compañeros.

Su ventaja también radica en el hecho de que puede tener tantas tablas de clasificación como criterios de evaluación se tengan. Por ejemplo, puede tener una clasificación que muestre los mejores resultados en las pruebas, los oradores más activos, los compañeros más colaboradores, los mejores lectores, los mejores en una habilidad práctica determinada, etc. Esto significa que puede crear una imagen mucho más matizada del rendimiento del grupo.

Por supuesto, se puede tener un sistema para combinar varias clasificaciones en una sola tabla de clasificación, especialmente si desea recompensar un rendimiento sólido y completo.

## INSIGNIAS

Al igual que en las organizaciones de los scouts, las insignias se pueden otorgar a los estudiantes que dominan una determinada habilidad o alcanzan un cierto hito en su proceso de aprendizaje.

Por ejemplo, puede preparar una insignia de "Maestro de la Geometría" o "Mago de la Química Orgánica", pero también puede entregar una insignia de "Tu amigable vecino Spiderman" a los estudiantes que ayudan a sus colegas con tareas difíciles. Una vez más, se trata de qué tipos de logros o comportamientos desea recompensar.

Mediante el uso de insignias, se puede eliminar parte del aspecto competitivo: los estudiantes que tienen la misma insignia son reconocidos como iguales en calificaciones, ya que la insignia no dice quién la ha ganado "más" o "más rápido" (aunque puede introducir esa variación, si así lo desea).

Las insignias son una excelente manera de dividir las competencias o sus grupos en partes más pequeñas.

## ÁRBOLES DE HABILIDADES

El árbol de habilidades es una forma de visualizar el desarrollo de los alumnos y una herramienta excepcionalmente brillante para mostrar cómo la adquisición de ciertas competencias requiere o permite el dominio de otras.

Imagine que está enseñando una clase de futuros operadores de CNC en una escuela de formación profesional.

Al introducir un árbol de habilidades, puede ayudarlos a comprender lo que necesitan saber y poder hacer antes de que estén listos para trabajar con una máquina real.

En los niveles más bajos del árbol, probablemente pondría cosas como "conocimiento de los protocolos de salud y seguridad" y "capacidad para reconocer un tipo determinado de máquina". Más arriba, podría poner "diseño de controles" o "procedimientos operativos", etc.

Cuando un estudiante domina todas las competencias necesarias, desbloquea el siguiente nudo o nivel del árbol y, por lo tanto, se le permite proceder a aprender elementos más avanzados.

Los árboles de habilidades se pueden combinar con (o, de hecho, estar compuestos de) insignias. Por ejemplo, se puede otorgar una insignia por completar una parte del plan de estudios representada por un grupo de habilidades relacionadas dentro del árbol.

## MISIONES /BÚSQUEDAS

Si desea que sus estudiantes realicen ciertas actividades o completen un cierto conjunto de tareas, ¿por qué no presentar estas tareas en forma de una misión o una búsqueda?

Idealmente, las misiones deberían concebirse como partes de un proceso más amplio, en el que cada paso conduzca y esté conectado con el siguiente, o contribuya de otra manera importante al progreso general.

Las misiones y búsquedas están naturalmente vinculadas a las narraciones de historias (ver más abajo para más información sobre eso).

Es por eso, que se pueden dotar de un poco de estilo narrativo. Sin embargo, la clave para una buena misión es un objetivo y un propósito claramente establecidos: incluso si el objetivo no es fácilmente cuantificable, los estudiantes deben comprender qué se espera, por qué se les pide que lo produzcan y cómo lo encaja en una imagen más amplia de su proceso de aprendizaje.

## NARRACIÓN

Según muchos practicantes, incluido Yu-kai Chou, la narración de historias es esencial para la gamificación.

La afición humana por una historia significa que es mucho más probable que participemos en una actividad si se coloca dentro del contexto de una narrativa atractiva. Esto le da a la actividad algún significado más allá de su propósito básico, y ese significado es lo que despierta nuestro interés o nos motiva a actuar.

¿Qué pasaría si en lugar de pedirles a sus estudiantes que solo resuelvan un par de ecuaciones, las pusiera en los zapatos de los criptoanalistas británicos durante la Segunda Guerra Mundial? Las ecuaciones que se les pide que resuelvan revelarían la configuración correcta para el dispositivo de Alan Turing que descifra las comunicaciones alemanas (disculpe

la simplificación excesiva, puede solicitar la ayuda de profesores de historia si desea que la historia sea más precisa).

¿Quizás hay un límite de tiempo involucrado, al igual que para ese equipo en Bletchley Park? Ahora, los estudiantes ya no solo están haciendo números, ¡están tratando de salvar a los preciosos convoyes de la amenaza de los submarinos nazis!

Lo fabuloso de la narración de historias es que se puede usar para conectar y envolver casi todas las herramientas y métodos que utiliza en un solo paquete de información.

Puede idear historias simples en torno a ejercicios específicos, o hacer todo lo posible y construir un arco argumental masivo que lleve a sus estudiantes a través de todo el plan de estudios. Entonces, todo el curso se convierte en una gran aventura.

Las misiones representan aspectos particulares, las misiones más grandes incentivan la perseverancia y el compromiso a largo plazo, las insignias o los árboles de habilidades reflejan y dirigen el desarrollo de los estudiantes en el camino: hay un número prácticamente infinito de formas en las que puede incorporar y combinar varias formas de gamificación bajo el paraguas de una historia.

Puede aprovechar la fascinación de los estudiantes con figuras ya existentes de la cultura popular. Digamos que tiene a los entusiastas de los cómics y el cine de Marvel en su clase de física avanzada, un escenario completamente posible, de hecho.

¿Por qué no animarlos a teorizar sobre el espacio-tiempo y los viajes en el tiempo convirtiéndolos en Tony Starks y Doctor Stranges, tratando desesperadamente de revertir el daño causado por Thanos?

Si la geografía física "regular" no suena muy divertida para un grupo de niños de 12 años, ¿tal vez estarían más dispuestos a estudiar mapas o varios tipos de terreno y clima para encontrar la mejor ruta para llegar al Monte Doom en el corazón de Mordor, mientras guían a Frodo en su búsqueda para destruir el Anillo Único?

Como alternativa, puede disfrutar de su lado creativo y proponer ideas originales. De esta manera, no tiene que retorcer una historia existente para satisfacer sus necesidades, lo que a veces es complicado y puede parecer un poco artificial.

Obviamente, requiere más trabajo, pero permite un gran grado de cohesión, determinación y eficiencia en el proceso de aprendizaje que está diseñando.

## AVATARES Y PERSONAJES

Se les puede pedir a los alumnos que diseñen avatares o construyan personajes que los representen a lo largo del proceso de aprendizaje. Los avatares suelen centrarse en el aspecto visual, es decir, la apariencia, los rasgos físicos, la ropa, etc.

Mientras tanto, los personajes pueden centrarse en otras características, descritas por "atributos" que pueden incluir elementos físicos (por ejemplo, fuerza, agilidad, resistencia) y mentales (por ejemplo, coraje, enfoque, paciencia, espiritualidad), pero también pueden reflejar habilidades específicas o su fusión.

Los avatares y los personajes pueden tener múltiples funciones. Pueden ser una forma de visualizar el progreso: cuando se adquiere una competencia, el avatar gana una prenda de vestir más bonita o el personaje aumenta un atributo.

Un alumno exitoso puede obtener más satisfacción al observar que su avatar se vuelve más impresionante de lo que lo haría simplemente al ver una serie de calificaciones superiores junto a su nombre.

Los avatares también pueden servir para resaltar y amplificar las consecuencias del éxito o el fracaso, pero hacerlo de una manera segura, transfiriéndolos de una persona real a un personaje virtual.

Por ejemplo, cuando un estudiante intenta un experimento complicado en una clase de química y falla, su avatar puede tener cejas chamuscadas de la explosión imaginaria (que, con suerte, no sucedió en el mundo real).

Al llegar a B2 en un curso de inglés, el personaje del estudiante mejora su atributo de "comunicación" y gana la capacidad de hablar con otra raza de criaturas en un universo basado en la fantasía.

Los avatares y personajes como método se prestan para ser combinados con narración de historias, árboles de habilidades e insignias.

Por supuesto, también se pueden usar con buen efecto sin todos estos otros elementos: a veces, el desarrollo de un personaje crea una historia en sí misma.

De esta manera, aún puede lograr su objetivo de involucrar a los estudiantes, pero ahorra mucho tiempo y esfuerzo en la construcción de elaboradas narrativas, personajes, misiones u otras parafernalias.

## GAME BASED LEARNING

### JUEGOS DE MESA

Una forma por excelencia de juego de la "vieja escuela", tienen legiones de seguidores.

El observador casual podría pensar en al ajedrez, o tal vez en el Monopoly, pero decir que esto es solo la punta de un iceberg sería subestimarlos mucho.

BoardGameGeek.com, un almanaque en línea para jugadores, enumera literalmente miles de títulos, cuidadosamente catalogados por género, tema, tipos de mecánicas, etc. En caso de que se lo esté preguntando: sí, también existe la categoría de "juegos educativos" que incluye más de 8500 títulos. Si los juegos enumerados allí son fuentes de conocimiento preciso o pueden ser efectivos para fines de aprendizaje es probablemente objeto de debate; después de todo, el sitio web es ante todo sobre entretenimiento, no sobre ciencia.

Sin embargo, no se puede negar que muchos diseñadores de juegos al menos han intentado incorporar elementos educativos en sus productos. Con un poco de esfuerzo, también encontrará muchos otros títulos, desarrollados específicamente con el propósito de enseñar.

Los juegos de mesa cubren una amplia gama de temas. Incluso si limita su búsqueda a títulos bastante populares, se encontrará con algunos que se refieren a la biología, la ciencia ambiental, la química, la historia, la geografía, la economía, la medicina, la política o la exploración espacial (algunos, de hecho, abarcan más de uno de esos temas).

Por ejemplo, en el muy bien clasificado "Océanos", los jugadores exploran la biología marina.

En "Terraforming Mars", las cartas hacen referencia a fenómenos específicos conocidos en física, química y biología, o tecnologías que se pueden desarrollar con su uso. Otro juego bien considerado, "Brass Birmingham" es una estrategia económica, pero situada en el contexto histórico de la era de la industrialización.

En un artículo publicado por "Nature", un equipo dirigido por un profesor de Biología Evolutiva en la Universidad de Oxford revisa varios juegos de mesa centrados en el tema de la gran teoría de Darwin.

Los autores se reservan elogios particularmente para "Evolution", publicado en 2014: "Evolution features sophisticated biology[...]. captura aspectos clave del proceso evolutivo y podría funcionar como una ayuda didáctica para mayores de diez años".

Al igual que algunos de los otros formatos de gamificación y GBL, los juegos de mesa ofrecen una flexibilidad significativa. Pueden ser muy simples, increíblemente complejos o estar en cualquier punto intermedio. Además de un tablero, pueden usar varios tipos de componentes físicos: peones, figuras de miniatura, cartas, fichas, dados, fichas, tableros de jugadores, etc.

Algunos se basan principalmente y casi exclusivamente en un conjunto de reglas (o "mecánicas"), que se conocen como juegos "Euro".

Sin embargo, otros hacen uso de la narración de historias para impulsar las interacciones y el comportamiento de los jugadores, estos, por el contrario, se llaman "americanos" o "Ameri", en el lenguaje de los juegos.

## JUEGOS DE CARTAS

Mucho sobre los juegos de cartas y su uso potencial con fines educativos se refleja en lo que acaba de leer sobre los juegos de mesa. Para los que desean mantenerse alejados del ordenador, los juegos de cartas ofrecen una alternativa que es, quizás, más fácilmente disponible o alcanzable que los juegos de mesa.

Por supuesto, hay varias formas de usar juegos que solo requieren la baraja estándar de 52 cartas que puede tener por ahí, por ejemplo, ya hemos mencionado cómo se puede enseñar probabilidad en matemáticas analizando las manos de póker. Sin embargo, el mundo de los juegos de cartas realmente se abre una vez que exploras la idea de crear mazos especializados que pueden no tener nada que ver con las cartas "estándar".

En el mundo de los juegos, las cartas se utilizan a menudo como elementos en otros tipos de juegos, por lo que se podría argumentar que muchos juegos de mesa tienen juegos de cartas "incorporados en ellos" (el mencionado "Terraforming Mars" es un buen ejemplo).

Hay, sin embargo, títulos basados únicamente o casi únicamente en tarjetas. Por ejemplo, los juegos de la serie "Timeline" desafían a los jugadores a colocar los eventos históricos en el orden correcto. También hay muchos títulos de "tipo trivial" buenos para probar el conocimiento general.

Las cartas se pueden manipular fácilmente y, por lo tanto, son adecuadas para representar las relaciones entre ciertos elementos, incluida la cronología y la causalidad. También son portátiles. La configuración de muchos juegos requiere muy poco en términos de equipamiento.

Además de eso, es más fácil recrear o adaptar una baraja de cartas, incluso una única, por su cuenta, que con la mayoría de los otros tipos de componentes (aunque esa barrera está desapareciendo rápidamente con el progreso de la impresión 3D).

## OTROS JUEGOS DE MESA

Los juegos de mesa y de cartas a menudo se describen como un subconjunto de una categoría más amplia, los juegos de mesa.

La razón por la que mencionamos brevemente la categoría de mesa por separado es para señalar la existencia de otras formas, como los juegos que utilizan figuras en miniatura y maquetas para representar tanto a los personajes como al entorno.

Probablemente el ejemplo más famoso es Warhammer, un sistema de juegos de guerra basado ligeramente en la literatura fantástica, donde los jugadores lanzan sus ejércitos unos contra otros.

Los juegos de mesa se pueden utilizar para enseñar temas donde la ubicación física de los componentes es importante, o donde queremos resaltar el impacto del medio ambiente y el azar, por lo general, implican tirar dados.

## JUEGOS DE ROL (RPG) Y JUEGOS DE ROL DE ACCIÓN EN VIVO (LARP)

En un RPG los jugadores asumen los roles de personajes específicos.

Estos pueden ser figuras históricas, pero también personajes completamente ficticios o incluso criaturas sacadas directamente de un libro de fantasía.

De hecho, para los fanáticos de los juegos de rol, gran parte del atractivo de esta actividad radica en imaginar y desarrollar sus personajes.



Los jugadores luego se embarcan en una aventura, frecuentemente narrada ("facilitada", si se siente obligado a ponerse el sombrero de educador) por el llamado "gamemaster".

En cada etapa del viaje, deben tomar decisiones sobre lo que hacen o dicen sus personajes, y estas decisiones (junto con la creatividad y el sentido de la diversión del "gamemaster") impulsan el progreso de la historia. Las interacciones entre los jugadores están en el corazón de los juegos de rol.

Esto no quiere decir que no haya reglas objetivas, de hecho, existen los comúnmente llamados sistemas, es decir, conjuntos de reglas más o menos completos que proporcionan un cierto marco para la historia, el comportamiento de los jugadores y los resultados de sus elecciones.

Es posible que haya oído hablar de "Dungeons & Dragons" (Dragones y Mazmorras) o "D&D": este es precisamente uno de esos sistemas, derivado de un juego de mesa publicado originalmente en la década de 1970.

LARP recoge el aspecto narrativo de los juegos de rol y agrega el elemento de actuación física, una representación real del personaje y sus acciones.

En un LARP, los jugadores no solo toman decisiones mientras están sentados en un círculo: se visten como el personaje, cogen accesorios, entran en un entorno del mundo real y actúan como su personaje.

Piense en una recreación de una batalla por parte de un grupo, solo que en un LARP el resultado no está predeterminado.

Los acontecimientos se desarrollan de manera distinta de acuerdo con las decisiones de los jugadores y las reglas. Los LARP en realidad comenzaron como una rama de los juegos de mesa, pero desde entonces se han convertido en un género separado y tremendamente variado.

El vestuario, el atrezzo y la actuación introducen un elemento de expresión artística potencialmente fuerte.

Añada un lugar agradable (castillo, bosque, antigua fábrica, laboratorio ultramoderno, lo que sea) y el resultado general es la mejor experiencia inmersiva.

## SIMULACIONES

El objetivo principal de este género es simular un entorno específico. Luego se coloca a los jugadores en él y se les da la tarea de realizar algunas funciones o lograr ciertos objetivos.

Aquí, por una vez, nos referiremos más a los videojuegos, ya que el mundo digital ha producido algunos excelentes ejemplos de simulaciones que pueden encontrar fácilmente uso en la educación.

A través de la programación, somos capaces de generar representaciones cada vez más precisas y sofisticadas de diversos entornos y fenómenos, especialmente en el área de la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM).

Como resultado, se dice que algunas simulaciones producidas como videojuegos se aproximan a la experiencia del mundo real o reflejan la dificultad de una tarea en particular. Por ejemplo, "Microsoft Flight Simulator" y varios otros productos similares se acreditan con un alto grado de precisión en la recreación de la mecánica de volar un avión. No solo eso, también permiten que cientos de jugadores interactúen en un entorno virtual, donde algunos desempeñan el papel de controladores de tráfico aéreo.

Un ejemplo algo único es "Kerbal Space Program", un juego en el que los jugadores diseñan la nave y luego la lanzan al espacio.

Ambas partes de la experiencia tienen un claro valor educativo. La fase de diseño presenta una amplia variedad de tecnologías y componentes del mundo real, mientras que un motor muy realista de física orbital implica que realmente tiene que conseguir un diseño correcto para que la nave sobreviva al vuelo y llegue a su destino. Incluso hay misiones específicas que cumplir, desde poner un satélite en órbita hasta enviar humanos (bueno, Kerbals...) a otros planetas. El juego es, por lo tanto, una herramienta perfecta para aprender elementos de ingeniería y física.

Otro juego de temática espacial que podría encontrar su uso en la educación es Eve Online. En este caso, sin embargo, la clave no radica en dónde se coloca el juego, sino en su economía impulsada por el jugador. El sistema de negociación se basa en el NASDAQ.

Se ha especulado que su diseño, junto con el comportamiento inherentemente realista de miles de jugadores que inician sesión todos los días, hace que sea un reflejo aterradoramente preciso de la economía del mundo real. La oferta y la demanda, los altibajos de la bolsa de valores, el impacto de la geografía y la geopolítica en los mercados, todos estos elementos no solo están presentes, sino que también son vívidamente similares a lo que observamos en la realidad.

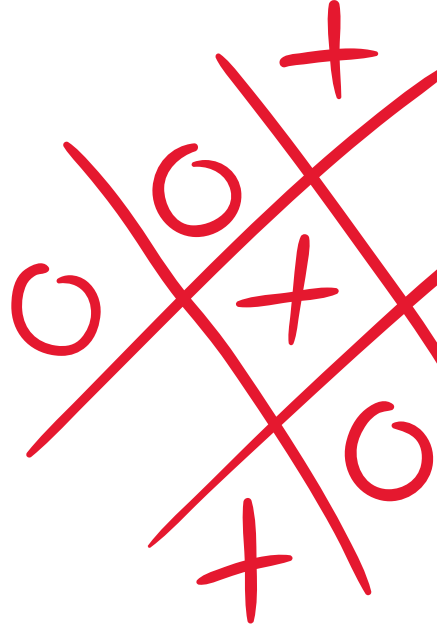
Como ya se ha sugerido, la clave para convertir una simulación en una herramienta de aprendizaje es recrear con precisión un entorno y / o aspectos clave de una realidad dada para que los jugadores interactúen y operen. El software es un gran facilitador en este sentido, pero las simulaciones no basadas en ordenadores también son una herramienta potencialmente atractiva y útil.

Un ejemplo del que quizás haya oído hablar es el Modelo de las Naciones Unidas (MUN). Los eventos MUN permiten a los jóvenes participar en reuniones simuladas de los diversos órganos de la ONU, experimentar el proceso de toma de decisiones y comprender las reglas, tanto formales como informales, que impulsan el funcionamiento interno de la organización.



**LOQUE SE PUEDE LOGRAR**

# CAPÍTULO 3 LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL DE LOS MIGRANTES



# LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL DE LOS MIGRANTES

## INTRODUCCIÓN

Como se explica en la introducción, nuestro proyecto aborda la educación y ciertos métodos que pueden ser utilizados en ella como herramientas al servicio de la inclusión social y el acceso al mercado laboral. Por lo tanto, el tercer capítulo de nuestra publicación se centra en el grupo al que se dirige principalmente nuestro proyecto, es decir, las personas con baja cualificación con antecedentes migratorios (incluidos los refugiados y los solicitantes de asilo) que necesitan apoyo para alcanzar las competencias que les permitirán encontrar empleo y participar más plenamente en la sociedad.

Para el propósito del proyecto, hemos realizado un estudio a pequeña escala en los siete países representados en el proyecto, es decir, Croacia, Alemania, Italia, Polonia, Rumania, Serbia y España. El estudio abarcó dos componentes principales: 1) investigación documental que tuvo como objetivo diagnosticar la situación de los migrantes en nuestros respectivos países, tanto en términos de inclusión social como, más específicamente, en términos de inclusión en la educación; 2) una encuesta realizada entre los migrantes que buscaba examinar cómo ellos mismos evalúan sus competencias y la necesidad de desarrollarlas aún más. Un resumen de nuestros hallazgos se cubre en la primera parte de este capítulo.

En la segunda parte, volvemos al uso de la gamificación y el aprendizaje basado en el juego, y consideramos cómo estas herramientas pueden ayudar a nuestros esfuerzos educativos dirigidos al grupo objetivo en este proyecto. Dado que los beneficios generales de usarlos se describen en detalle en los dos capítulos anteriores, aquí solo nos centraremos en algunos aspectos seleccionados para resaltar las características que son particularmente relevantes en el contexto del trabajo con estudiantes de estos orígenes específicos. También nos referimos al trabajo de algunos autores, ya sea para apoyar nuestro argumento o para mostrar cómo abordan el uso de la gamificación en el trabajo hacia objetivos que podrían estar asociados con las políticas sociales.

Un estudio existente considera que la gamificación, cuando se aplica a la educación de los migrantes, apoya el desarrollo de comportamientos, la transferencia de conocimientos y la formación de habilidades.

## LA SITUACIÓN DE LOS MIGRANTES: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

En los siguientes párrafos, resumiremos los hallazgos de la investigación documental que las organizaciones asociadas llevaron a cabo en sus respectivos países. La investigación abarcó aspectos cualitativos y cuantitativos, ya que analizamos la escala de las poblaciones objetivo en nuestros países,

las políticas que están formalmente en vigor, algunas indicaciones sobre la eficacia con la que se implementan, así como las oportunidades de educación, capacitación y empleo disponibles para estos grupos. El informe completo tiene más de 40 páginas y cubre cada país por separado. .

Los datos recopilados en cada país participante subrayan la diversidad de enfoques que estos países han adoptado con respecto a los migrantes y las minorías. Incluso las definiciones de un cierto estatus que pueden aplicarse a un miembro de una minoría o un migrante dependen del contexto histórico y las experiencias de cada estado. Lo que también parece importar es cuán atractivo es un país determinado para las personas de origen migrante.

Hasta hace relativamente poco, los países de Europa central y sudoriental, incluidos Croacia, Polonia, Rumania y Serbia, se han visto menos afectados por la inmigración. Al mismo tiempo, sus marcos jurídicos reconocen a una serie de minorías que gozan de derechos constitucionales. Mientras tanto, Alemania, Italia y España han sido durante décadas el destino elegido por grandes grupos de personas de otras nacionalidades, principalmente debido a su panorama económico.

Todos los países analizados han desarrollado políticas e iniciativas que cubren algunos o la mayoría de los aspectos de la inclusión y la integración. Sin embargo, el grado de cohesión de las soluciones adoptadas por cada gobierno varía significativamente de un país a otro. En algunos, los temas de inclusión se incorporan en estrategias

más amplias con respecto a la inmigración. Otros (por ejemplo, España) tienen un sistema descentralizado en el que las unidades administrativas (por ejemplo, las regiones autónomas) desarrollan sus propias soluciones. En muchos casos, existen diferentes marcos que abarcan diferentes grupos: por ejemplo, la situación de los solicitantes de asilo es notablemente diferente de la de los migrantes ya establecidos. Varios asociados (por ejemplo, de Italia, Polonia y Serbia) informaron de que los sistemas educativos de sus países debían ajustar sus enfoques y desarrollar considerablemente sus capacidades para ser verdaderamente inclusivos.

Por lo general, las políticas vigentes abarcan la integración en el mercado laboral, la vivienda, el acceso a los servicios públicos, la educación, etc., e involucran a varios departamentos y agencias gubernamentales diferentes. Al mismo tiempo, varias ONG desempeñan un papel importante en el apoyo a la integración social de los migrantes, especialmente cuando se trata de personas que llegan en la ola migratoria más reciente. .

Es evidente que la inclusión en el sistema educativo es una parte importante de las estrategias o iniciativas adoptadas por todos los países analizados. Sin embargo, teniendo en cuenta sus diferentes experiencias históricas (o la falta de ellas, hasta hace poco), es cuestionable si algunos sistemas educativos están realmente preparados para tal desafío. Por lo tanto, es importante invertir en la capacidad de responder a la escasez tanto en la cantidad como en la calidad de los maestros y educadores

a través de la capacitación específica en diversidad y el desarrollo profesional. Esta parece una condición previa clave para hacer que la educación sea inclusiva y capaz de aceptar la creciente diversidad dentro de nuestras poblaciones.

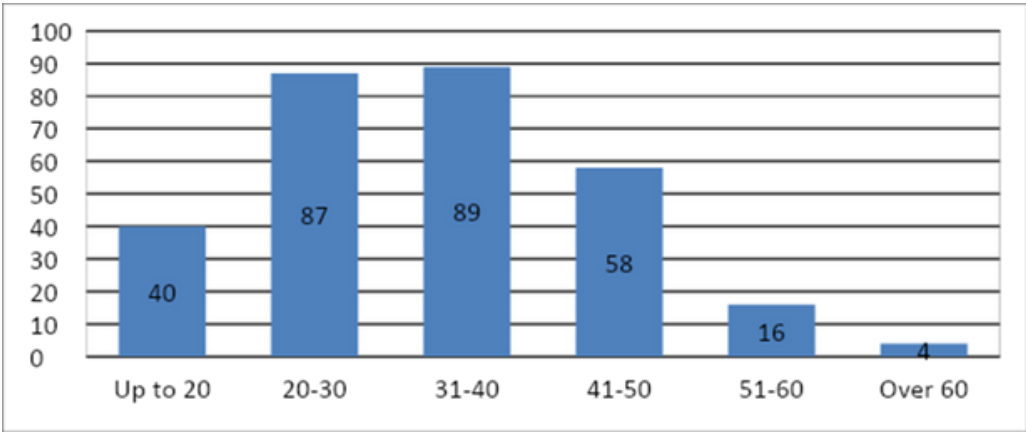
Se sabe que la educación inclusiva puede ayudar a las personas de origen migrante a integrarse bien, tanto en la sociedad en general como en el sistema educativo más específicamente. Si nuestros países no invierten para alcanzar este objetivo, las personas de origen migrante no podrán alcanzar su máximo potencial tanto en la vida personal como profesional. Esta preocupación, reiteradamente subrayada a nivel de la UE en diversos informes y reflejada en planes de acción y políticas, es ampliamente reconocida en los contextos nacionales.

## EDUCACIÓN ENTRE MIGRANTES ADULTOS CON BAJAS COMPETENCIAS - RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En esta sección, presentamos un resumen de los resultados de una encuesta que realizamos entre migrantes adultos en todos los países participantes en nuestro proyecto.

En la primera parte de la encuesta, les pedimos que autoevaluaran (en una escala del uno al seis) su nivel de competencias en varias áreas: 1) utilizando el lenguaje hablado y el vocabulario de su país de residencia, 2) usar lenguaje escrito, 3) conocimiento de los aspectos y hábitos culturales, 4) las competencias necesarias para encontrar y conseguir empleo, 5) utilizar habilidades básicas de TI y software, 6) aplicar habilidades matemáticas elementales, 7) aplicar habilidades blandas. También se les pidió que expresaran cuanto creían que debían mejorar en estas áreas.

La segunda parte se refería a sus preferencias de aprendizaje. Aquí, les presentamos afirmaciones que comienzan con "Aprendo mejor...", seguidas de: 1) "individualmente", 2) "cara a cara", 3) "con el uso de herramientas informáticas, software y soporte", 4) "cuando la enseñanza vaya acompañada de ayudas audiovisuales", 5) "cuando la enseñanza vaya acompañada de ejercicios de autorreflexión", 6) "cuando estoy involucrado en ejercicios prácticos y juegos". Respondieron, una vez más, en una escala del uno al seis, donde uno significaba "estoy totalmente en desacuerdo" y seis significaba "estoy totalmente de acuerdo".





Comencemos con un perfil sociodemográfico muy corto de nuestros encuestados. De 294 individuos encuestados, 132 eran hombres, 161 eran mujeres y 1 participante prefirió no declarar su género.

En cuanto a la edad, el grupo más numeroso de encuestados fueron las personas entre 31 y 40 años (89 personas), seguidas de cerca por las que tenían entre 20 y 30 años (87). Juntos, representaron casi el 60% de todos los participantes. Los otros dos grupos fuertemente representados fueron adultos jóvenes hasta la edad de 20 (40) y personas entre 41 y 50 (58). Hubo 20 participantes de 51 años o más. La investigación incluyó a encuestados de 48 nacionalidades y una minoría étnica, que viven en los siete países representados en el proyecto. Los grupos más numerosos eran vietnamitas (14%) y romaníes (12%). Otras nacionalidades representadas en números notables eran provenientes de Croacia (8%), Italia (8%), Ucrania (5%), Marruecos (5%), Bielorrusia (4%) y Polonia (4%).

En lo que respecta a las necesidades educativas de los migrantes, los encuestados de los siete países indicaron una fuerte sensación de querer mejorar el idioma hablado, las habilidades necesarias para encontrar un trabajo, las habilidades básicas relacionadas con TI y software, las habilidades matemáticas elementales y las habilidades blandas, independientemente de su nivel autoevaluado de competencia actual. La necesidad expresada de ampliar los conocimientos culturales era media-alta. Los participantes parecían menos convencidos de la necesidad de mejorar su lenguaje escrito.

Cuando se trata de preferencias de aprendizaje, los encuestados expresaron una ventaja muy clara de la configuración cara a cara: casi el 42% de las respuestas fueron "seis" en la escala ("Estoy totalmente de acuerdo"), mientras que "cuatro", "cinco" y "seis" juntos representaron más del 77%. El uso de ejercicios prácticos y juegos también se consideró muy ventajoso. La preferencia por los ejercicios de autorreflexión y las ayudas audiovisuales fue media-alta. El beneficio de las herramientas de TI y software se evaluó como medio, siendo "tres" la respuesta más común. La única área en la que no había una preferencia clara era la cuestión de estudiar individualmente: aquí, las respuestas se distribuyeron de manera bastante uniforme en toda la escala.

Si consideramos por separado los resultados obtenidos en cada país, la necesidad expresada por los participantes de mejorar el lenguaje hablado suele ser de media a alta, excepto en Rumania, donde es medio, y Alemania, donde no hay una tendencia clara. En cuanto al lenguaje escrito, la necesidad de mejorar es alta, pero en Rumania y Alemania es media-baja, y en Croacia es media. La mayoría de los participantes informaron que su necesidad de mejorar el conocimiento de los aspectos y hábitos culturales era media o media a alta en todos los países.

En cuanto a las habilidades necesarias para encontrar y asegurar un trabajo, los encuestados informan una necesidad media-alta y alta. El deseo de mejorar las habilidades en el uso de herramientas y software informáticos básicos se evalúa como medio a alto y alto, a excepción de Alemania, donde una vez más las respuestas se distribuyen de manera más uniforme. Una fuerte necesidad de mejorar las habilidades matemáticas elementales hallan los encuestados que

viven en España, Croacia, Serbia y Rumania, mientras que en Italia, Alemania y Polonia el nivel es medio a bajo. En todos los países, la necesidad de mejorar las habilidades blandas es media-alta y alta.

En cuanto a la evaluación del valor de ciertos métodos, hubo algunas divergencias de un país a otro. Estudiar individualmente fue visto como moderadamente beneficioso, a excepción de Croacia, Serbia y España. La preferencia por los entornos cara a cara, así como por el uso de ejercicios prácticos y juegos, fue bastante unánime en todos los países. Los participantes calificaron su preferencia por aprender en función del uso de herramientas informáticas, software y soporte como media y media a alta en Italia, Polonia, Serbia, Rumania y Croacia, mientras que en España y Alemania estas formas de aprendizaje se consideraron poco útiles.

Los encuestados de todos los países consideraron que las ayudas audiovisuales eran moderada o fuertemente beneficiosas, excepto Alemania, donde las respuestas se distribuyeron de manera más uniforme, y Serbia, donde los participantes pensaron que estas herramientas no contribuían mucho a su aprendizaje.

La mayoría de los participantes en todos los países, excepto Italia y Serbia, creen que definitivamente aprenden mejor cuando se utilizan actividades de autorreflexión. Los encuestados de Italia apoyaron menos estos métodos, mientras que la mayoría de los de Serbia admitieron que tuvieron poco efecto positivo.

## LA GAMIFICACIÓN AL SERVICIO DE LA INCLUSIÓN SOCIAL

A lo largo de los dos primeros capítulos, explicamos por qué y cómo la gamificación y el game-based learning, aprendizaje basado en el juego son potencialmente grandes herramientas educativas en general. Pero, como cualquier educador reflexivo argumentaría, debemos asegurarnos de que las herramientas que utilizamos sean apropiadas para los estudiantes específicos con los que trabajamos y sus objetivos de aprendizaje. ¿Son la gamificación y el aprendizaje basado en juegos (GBL) las herramientas adecuadas para el grupo objetivo de este proyecto? ¿Pueden contribuir a fomentar la inclusión social?

En los siguientes párrafos, presentamos brevemente nuestros pensamientos sobre estas preguntas y nos referimos a lo que algunos estudiosos han argumentado en su trabajo. Al escribir esta sección, tratamos de afinar razones muy específicas que, en nuestra opinión, hacen que la gamificación y el GBL sean útiles en este contexto. A medida que la tendencia a gamificar muchas actividades parece estar en aumento, existe una buena posibilidad de que, en el futuro, el mundo académico encuentre material interesante para estudios de casos y otras investigaciones empíricas, por ejemplo, iniciativas gamificadas específicas dirigidas a migrantes u otros grupos vulnerables.

En el capítulo 1, mencionamos cómo algunos estudiosos que analizan la gamificación la han vinculado al concepto de flujo.

Su argumento es que las actividades gamificadas bien diseñadas exhiben muchas características que son propicias para generar experiencias autotéticas. El erudito que propuso y popularizó el flujo como concepto, Mihály Csíkszentmihályi, ha trabajado para identificar por qué algunas personas son capaces de experimentar repetidamente el flujo. Como describe en uno de sus libros, en una etapa de su investigación, su equipo realizó "más de 8,000 entrevistas en varias culturas, en Japón, Corea, India, así como en Europa y muchos otros lugares. Pudimos extraer de todas estas entrevistas ciertas condiciones que parecen estar siempre ahí cuando una persona realmente disfruta de lo que está haciendo (...)".

El hecho de que estas condiciones parezcan consistentes en diferentes culturas sugiere que las experiencias autotéticas son un fenómeno universal que trasciende las barreras culturales, lingüísticas, étnicas o religiosas. ¿Qué significa esto para nosotros? Pues bien, si la gamificación y el uso de juegos pueden ayudarnos a acercar el aprendizaje a ser una experiencia autotética, tenemos en ellos herramientas que son potencialmente beneficiosas independientemente del trasfondo cultural específico del que provengan nuestros alumnos.

Otra característica de la gamificación y GBL que señalamos es su frecuente dependencia de diversas formas de interacción entre los jugadores (nuestros alumnos).

Si estamos de acuerdo en que tales interacciones, si se manejan adecuadamente, pueden fomentar el desarrollo de habilidades sociales como el trabajo en equipo, la comunicación (intercultural), la asertividad, o el liderazgo, se deduce que las actividades gamificadas y basadas en el juego nos permiten infundir valor añadido al proceso de aprendizaje. Incluso cuando aprenden ciencias como las matemáticas, nuestros estudiantes pueden al mismo tiempo trabajar en sus habilidades sociales y blandas que, como nuestros encuestados admitieron en la encuesta, quieren mejorar.

Recordemos que, dependiendo de la legislación nacional, los migrantes pueden necesitar pasar por varios cursos diferentes u otras actividades educativas en el proceso de obtener permisos de residencia y/o trabajo y establecerse en un nuevo país. Esto es, incluso antes de que comiencen a mejorar sus habilidades con miras a oportunidades de empleo específicas. Si las actividades educativas que ponemos a su disposición son más ricas y permiten un desarrollo más integral, sin duda es una ventaja.

Los juegos y las actividades similares a los juegos han sido adoptados por la educación no formal más fácilmente que por las instituciones involucradas en la educación formal.

En parte, esto se debe a que fuera del sistema formal la introducción de la innovación es más fácil, ya que hay menos restricciones. Sin embargo, esto también se debe a que los educadores que trabajan con la metodología no formal han reconocido rápidamente que las

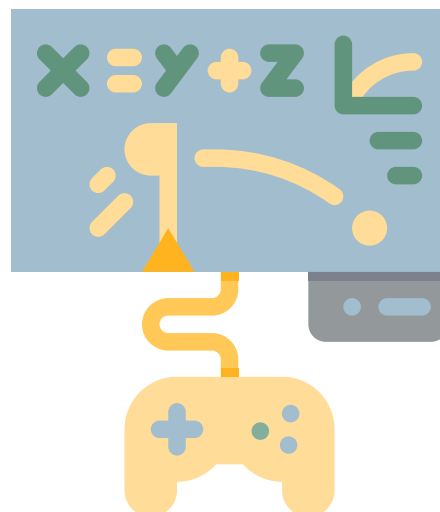
experiencias similares a los juegos a menudo ayudan a crear un entorno más amigable e inclusivo, algo que los capacitadores y facilitadores que trabajan en entornos multiculturales deben priorizar. Participar juntos en actividades agradables e inmersivas se convierte en una experiencia de unión que acerca a los estudiantes o, al menos, alivia parte de la incomodidad que a menudo acompaña a unirse a un nuevo grupo.

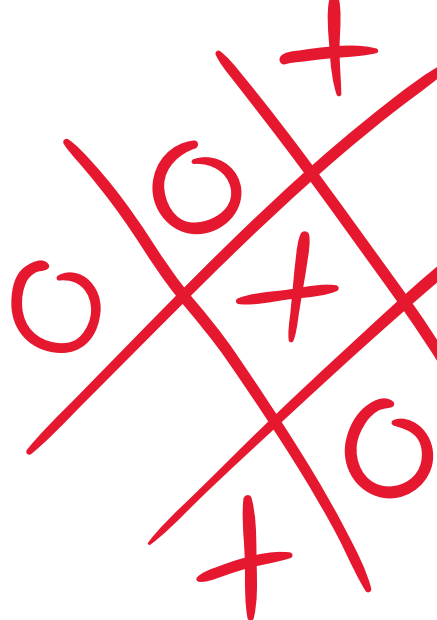
Esta es la razón por la que los juegos se usan comúnmente como actividades para romper el hielo y ejercicios de formación de equipos. Sin embargo, su utilidad va mucho más allá de la fase inicial de una sesión; de hecho, pueden constituir pasos vitales en el proceso de aprendizaje. Las respuestas proporcionadas por los encuestados en nuestra encuesta parecen confirmar que los propios alumnos ven mucho valor en el uso de juegos como ayudas didácticas.

El último aspecto que vale la pena mencionar gira en torno a la afirmación de que la inclusión genuina requiere trabajar con la sociedad de acogida tanto como con los migrantes. Resulta que algunos estudiosos han comenzado a analizar cómo se puede aprovechar la gamificación al servicio de las iniciativas sociales y el cambio social. En su artículo, publicado como un capítulo en un volumen editado titulado "Transformando la sociedad y las organizaciones a través de la gamificación", Lobna Hassan y Elysabeth Leigh proponen la noción de que si bien jugar juegos y participar en actividades altruistas y prosociales pueden parecer usos muy diferentes de nuestra energía,

"podrían ser bastante similares en términos de motivaciones, experiencias, resultados inmediatos y posible impacto en la sociedad, aunque es probable que los resultados y el impacto de estas dos actividades se realicen en diferentes niveles individuales y sociales".

Hacen referencia al trabajo de otros autores para señalar que tanto jugar como trabajar hacia el cambio social generan sentimientos de conexión, sentido de comunidad, logro, desarrollo y autorrealización [18]. Postulan que la gamificación ofrece una herramienta prometedora para involucrar a los grupos (incluidas las sociedades) en un esfuerzo continuo a largo plazo hacia un objetivo socialmente beneficioso. Por lo tanto, si en su trabajo se dirige no solo a los migrantes y otros colectivos en riesgo de exclusión, sino también a las comunidades locales de acogida, las actividades gamificadas y basadas en el juego pueden impactar en ambos elementos. Dada la universalidad de las experiencias de juego antes mencionadas, también podrían ser buenas herramientas para unir a la "sociedad mayoritaria" y las minorías al romper tanto los estereotipos motivados por temas raciales o religiosos como otras barreras que impidan la inclusión genuina.





# CAPÍTULO

## 4

### ESTUDIO DE CASOS DEL PROYECTO SIGE

# ESTUDIO DE CASOS DEL PROYECTO SIGE

## INTRODUCCIÓN

Como parte del proyecto SIGE, las organizaciones asociadas han pedido a los educadores que trabajan con adultos en nuestras respectivas comunidades locales que pongan en práctica los elementos del currículo que hemos desarrollado. Naturalmente, cada educador podía ajustar con precisión la implementación, dependiendo del contexto y las necesidades de su grupo objetivo. Posteriormente, invitamos a nuestros "pilotos de prueba" a compartir sus impresiones y reflexiones sobre el proceso. Sus comentarios y la consiguiente discusión entre nosotros han proporcionado el contenido de este capítulo. En las siguientes páginas encontrará las conclusiones y observaciones más relevantes en cada caso.

## CROACIA

Antes de la prueba local del currículo SIGE en Croacia, los educadores nos hacían varias preguntas importantes:

¿Qué es la gamificación? ¿Es como el game-based-learning? ¿Cómo integrarlo en los currículos existentes? ¿Existe un manual o repositorio de algunas actividades? ¿Cuánto tiempo se utilizará para integrar elementos de gamificación en un plan de estudios existente?

Sus preocupaciones no fueron inesperadas. La asociación SIGE había pasado algún tiempo tratando de predecir qué podría reducir el deseo y la motivación entre los educadores para utilizar tales métodos. Por lo tanto, nuestro Currículo, Inventario y Manual se desarrollaron cuidadosamente con el beneficio de los hallazgos de la investigación documental, luego se probaron a través de eventos piloto y se evaluaron.

La primera etapa de implementación comprendió una capacitación de capacitadores, a la que asistieron 11 educadores de tres instituciones: una escuela de artesanía, la Asociación "Iniciativa para el Idioma y la Cultura Inglesas" y el Servicio Jesuita a Refugiados. Posteriormente, nuestro formador interno llevó a cabo un curso piloto "Preparación para entrar en el mercado laboral alemán" con 22 participantes poco cualificados. Dejando a un lado las preguntas mencionadas anteriormente, tanto los educadores como los estudiantes han proporcionado más tarde algunos comentarios muy positivos. Los maestros sugirieron ciertas formas de revisar o mejorar las actividades propuestas, y expresaron el deseo de utilizar un manual adecuado, que en esa etapa del proyecto todavía estaba en desarrollo. Mientras tanto, los estudiantes disfrutaron de las actividades, afirmando que fueron divertidas e hicieron que el aprendizaje fuera más interesante e interactivo.



La retroalimentación sugiere que el currículo superó las expectativas de los participantes (y, muy posiblemente, las nuestras). Sin embargo, si bien la gamificación parecía tener numerosos efectos positivos, también presentaba ciertos desafíos, principalmente para los maestros, que necesitan transformar las dificultades surgidas en algo positivo para el proceso.

Esto se puede hacer a través de preguntas de reflexión simples que permiten a los estudiantes encender su autoconciencia, aumentar su metacognición y tener en cuenta las diferentes preferencias de aprendizaje. Este último aspecto es aún más importante ya que no todos estarán motivados por elementos de gamificación.

Algunos estudiantes temen el fracaso, la retroalimentación o la competencia que introduce el aprendizaje gamificado. Los educadores deben aprender a aplicar la gamificación en sus aulas y actuar como facilitadores que proporcionan recursos y orientación, pero luego les dan a los estudiantes un grado de libertad para dar forma a su propio proceso de aprendizaje.

Puntos a tener en cuenta:

- Jugar es un componente clave del desarrollo cognitivo desde el nacimiento hasta el final de la vida.
- El aprendizaje a través de juegos fomenta la adquisición y el desarrollo de diversas habilidades duras y blandas, ya que fomenta la resolución de problemas, permite el aprendizaje experiencial y aumenta la motivación.

## ALEMANIA

Durante nuestra fase de prueba, hemos elegido 3 actividades para aplicar a un taller corto con participantes que tenían antecedentes migratorios y estaban buscando trabajo en Berlín. La formación se compuso de las actividades elegidas más información técnica relevante para Alemania y el mercado alemán. Esto estaba destinado a ayudar a los participantes a maximizar sus oportunidades de encontrar un trabajo estable en la ciudad.

Tras un cuestionario inicial, preparamos un taller sobre la redacción de currículum vitae, con un CV europeo como base. Notamos que, dependiendo del país, los CV podrían tener diferente apariencia, por eso decidimos utilizar el modelo común presente en toda Europa, en lugar de uno que sea más específico para cada país. Durante el taller, los participantes recibieron tarjetas con trabajos que tenían que solicitar (bioingeniero, profesor de matemáticas, desarrollador web, físico, etc.) así como varias listas de términos útiles para la creación de su CV. Por ejemplo, adjetivos para definir cualidades o debilidades.

Una vez que se redactaron los CV, pusimos a los participantes en grupos de tres. Una persona interpretó el papel de un joven graduado que busca trabajo. Otra persona actuó como entrevistador, y la última persona tuvo que tomar notas sobre la entrevista, teniendo en cuenta el vocabulario utilizado y verificando si las preguntas hechas por el entrevistador eran correctas (a los "entrevistadores" se les dio una hoja con preguntas preparadas).

Aunque muchas personas terminaron el ejercicio a tiempo, fue muy interesante ver que muchos participantes estaban realmente interesados en el juego de roles y querían continuar la entrevista a toda costa para obtener el trabajo ficticio. Posteriormente, la persona encargada de observar dio retroalimentación a todos los participantes, señalando los puntos fuertes y débiles que se manifestaron durante la entrevista. Luego revisamos la entrevista nuevamente, cambiando los roles de cada participante.

El experimento tenía un doble propósito. Primero, queríamos averiguar si los participantes aprenderían a través del proceso, por ejemplo, memorizando y aplicando términos en inglés para describir sus atributos, o vocabulario relacionado con el campo STEM. En segundo lugar, estaba el aspecto práctico, en el que los participantes entraban en el papel de una persona que buscaba trabajo. Además, al cambiar de rol, los estudiantes pudieron asumir el papel de reclutador, lo que para muchos proporcionó una experiencia única y nueva. Hemos recibido muy buenos comentarios de la capacitación y muchas de nuestras instituciones asociadas van a reutilizar las herramientas que hemos creado.

Después del taller, pedimos a cada uno de nuestros socios locales que hiciera una breve presentación sobre uno de sus conceptos. Se pidió a la Red de Investigación Comparada que presentara sobre el campo de las matemáticas. Hablamos sobre el papel de las habilidades matemáticas en la búsqueda de empleo.

Luego sugerimos una actividad (titulada "Encajar en el cubo") que toca las habilidades de priorización, estimula la reflexión sobre la gestión y la organización. Los participantes discutieron la tarea, demostrando buenas habilidades de cooperación. El debate estuvo orientado a la solución, aunque las propuestas y las diferentes aportaciones tuvieron que ser moderadas por el formador. Es difícil encontrar una solución única en la que todos estén de acuerdo. El formador discutió con el grupo la idea que surgió durante el propio taller, pero los participantes insistieron en diferentes propuestas. Esto se convirtió en una discusión sobre las prioridades y cómo difieren de una cultura a otra, así como sobre cómo se debe adquirir y desarrollar el conocimiento de este aspecto.

Hacia el final, implementamos otra actividad ("Negociador jefe"), destinada a estimular el pensamiento estratégico y la cooperación, así como a reflejar la conexión entre estas dos habilidades. La actividad estimuló la alternancia de comportamientos competitivos y colaborativos. Al principio, los participantes tuvieron que aprender y adaptarse a la mecánica del juego, que es bastante complejo. Una vez que lo lograron, las cosas progresaron sin problemas.

El éxito de la actividad dependió mucho de la atención y la capacidad de los formadores para gestionar la incertidumbre a la que los participantes se enfrentaron inicialmente. Los participantes se dieron cuenta con bastante rapidez de que la creación de confianza era una parte fundamental de la actividad, a pesar de que esto no se enfatizó en las instrucciones.

A medida que avanzaba el juego, se hizo evidente que un equipo ganó muchos más puntos que todos los demás. Reflexionamos sobre la dinámica dentro de los grupos y cómo el tira y afloja entre la cooperación y la estrategia puede contribuir a generar confianza. Finalmente, discutimos el hecho de que un comportamiento totalmente cooperativo habría permitido a todos los equipos anotar una cantidad igual o mucho mayor de puntos. La conclusión fue que establecer una cooperación plena basada en la confianza es un objetivo por el que vale la pena trabajar para maximizar el bienestar.

## ITALIA

¿Cuáles son las habilidades blandas más relevantes requeridas en el contexto italiano para abordar el entorno laboral? ¿Qué papel juega la gamificación en el desarrollo de las habilidades blandas? ¿Qué nuevos métodos de enseñanza pueden ayudar a los educadores a apoyar la entrada de grupos desfavorecidos en el mercado laboral?

Estas fueron las preguntas que guiaron nuestra experiencia en Italia con el proyecto SIGE. Nuestra cooperación con los educadores de FOMAL (Fondazione Opera Madonna del Lavoro), una institución que opera en Bolonia, nos llevó a reflexionar sobre la importancia de las habilidades blandas: la comunicación asertiva, la negociación y el trabajo en equipo son solo algunos de los requeridos en el entorno laboral del siglo 21.

Los educadores participantes se preguntaron qué podrían hacer para motivar a sus estudiantes y cuáles son los mejores métodos de capacitación a su disposición.

Naturalmente, tales preguntas señalan ciertos obstáculos y problemas potenciales. Una de ellas es la inevitable necesidad de gestionar el cambio, algo que siempre requiere adaptabilidad y un esfuerzo significativo.

Como hemos aprendido a lo largo de nuestra prueba, el enfoque basado en juegos tuvo un impacto positivo no solo en la motivación de los estudiantes, sino también en la retención de conocimientos. Al mismo tiempo, llevar los juegos al aula presentó un desafío en el sentido de que introdujo un elemento nuevo, notablemente diferente, en el proceso de aprendizaje. Algo que notamos fue el poder del debriefing: a través de informes, los estudiantes son llevados a reflexionar y analizar cada experiencia educativa, así como a conceptualizar los conocimientos y habilidades que adquieren. Otras conclusiones se refirieron al potencial de la gamificación para satisfacer diferentes tipos de necesidades y estilos de aprendizaje entre nuestros estudiantes. Al cubrir esas necesidades, les damos la oportunidad de expresarse de maneras satisfactorias, en lugar de marginar, sus personalidades.

¿Qué hemos aprendido? En primer lugar, hemos descubierto que la gamificación no se limita a "jugar", sino que también implica reflexión y crecimiento consciente, y que se trata de una forma de aprendizaje atractiva y divertida. En segundo lugar, hemos sido testigos de cómo la tarea de transmitir el mismo cuerpo de conocimiento puede ajustarse a diferentes necesidades y habilidades. La clave está en encontrar la forma óptima de enseñar a un grupo específico. Dar a los alumnos la oportunidad de participar activamente en el proceso es el primer paso para permitirles ser los protagonistas de su propio camino educativo.

## POLONIA

En el contexto polaco, la Fundación MODE se centró en probar el primer módulo del plan de estudios, es decir, la lengua materna, tanto el general como los submódulos relacionados con el trabajo. Nuestra experiencia en la enseñanza de idiomas para migrantes data de abril de 2020 y se ha adquirido en el marco del proyecto reSTART, que tiene como objetivo apoyar a los nacionales de terceros países, que han decidido establecerse en nuestra región, en su viaje para adquirir habilidades lingüísticas polacas. Después de haber examinado cuidadosamente los objetivos y resultados de aprendizaje, nuestro capacitador-probador supo de inmediato que están en línea con la forma en que ha diseñado y ejecutado su programa para la audiencia particular con la que trabajamos. Curiosamente, dado el amplio conocimiento del formador de idiomas del software disponible en la enseñanza de idiomas, la oferta del plan de estudios con respecto a la elección de aplicaciones ha ampliado la cartera de herramientas utilizadas específicamente en las lecciones de polaco: Quizlet, Padlet, Bamboozle y Powtoon son las nuevas incorporaciones.

En total, probamos 5 actividades con 11 participantes del curso de idioma polaco divididos en 3 grupos que van desde A0 a A2 del nivel de dominio del idioma polaco. La elección de las actividades se basó principalmente en su idoneidad como se propone en el plan de estudios: ¿con qué precisión reflejaban el tema actual o futuro de una lección, se adaptaban al carácter de un grupo en términos de intensidad de desafío o los gráficos tenían suficiente atractivo para los estudiantes adultos?

Entre otros criterios utilizados por nuestro probador piloto, se debe destacar la utilidad a largo plazo de una actividad: si el formador podría adaptar una actividad a varios niveles de competencia, reutilizarla en el futuro o en qué medida seguirá siendo atractiva y a la par con las mejores prácticas en la enseñanza de idiomas modernos en los próximos años. Además de eso, las descripciones de las actividades incluidas en el plan de estudios fueron lo suficientemente precisas como para dar una visión general de qué esperar y cómo aplicar un elemento determinado.

Dado que la mayor parte del material se preparó en la versión en español, el contenido relevante necesitaba adaptarse al contexto polaco, es decir, traducir las instrucciones al polaco. Aparte de eso, las actividades se han probado "tal cual", es decir, como se diseñó originalmente para el plan de estudios con ajustes mínimos, lo que redujo significativamente el tiempo de preparación de la lección. Las actividades seleccionadas que probamos incluyen: "Pídeme un...", "Vamos de compras", "Qué haces en tu trabajo", "Medio de transporte". Todos ellos comparten una potente transferibilidad a través de los niveles de competencia (A0-A2 en nuestro caso), por lo que, con las modificaciones adecuadas en la puesta en escena de la actividad, dando instrucciones y estableciendo la intensidad del desafío, el mismo material se puede utilizar con éxito para estimular el rendimiento lingüístico variado y eficaz.

La recepción de las actividades fue cálida, todos los estudiantes se comprometieron con curiosidad y una ligera competitividad que solo se sumó al efecto beneficioso de esta modalidad de aprendizaje.

No se han observado ni reportado dificultades específicas a lo largo de la prueba piloto. Vale la pena decir que la fase de prueba abarcó varias semanas. Al ampliarlo, el formador-evaluador no solo evitó la saturación innecesaria de la carga de trabajo del curso con tecnología, sino que también evitó alterar el delicado equilibrio de entretenimiento educativo en la enseñanza de idiomas. Los participantes apreciaron la accesibilidad, la facilidad de uso, la relevancia y la precisión del contenido de las actividades. Todos estuvieron de acuerdo en que, con los ajustes necesarios del contenido, las aplicaciones y plataformas recién probadas pueden reutilizarse en futuras lecciones.

Vale la pena señalar que, a los efectos de la enseñanza del polaco como lengua extranjera, este plan de estudios necesitaría un grado de revisión para emular la idiosincrasia de la sintaxis polaca y la secuencia de presentación natural del material que se enseñará. Además de eso, las necesidades concretas y el panorama educativo para este grupo objetivo específico juegan un papel importante en la forma en que se implementan los aportes lingüísticos.

No debemos olvidar destacar la encomiable decisión de los socios del proyecto de seguir los objetivos de la Evaluación Formativa en el currículo. Su importancia nunca se puede enfatizar lo suficiente, y su propagación pertenece a todos los involucrados en el proyecto SIGE, independientemente de su capacidad.

Por último, si miramos el repositorio de actividades y el plan de estudios desde la perspectiva de un pájaro, son realmente recomendables: pueden presumir de objetivos de aprendizaje claramente definidos, apropiación del grupo objetivo, enfoque práctico y centrado en la vida, junto con un contenido de vida personal y laboral bastante equilibrado.

## RUMANIA

Asociația Demetrius, con sede en Iași, puso a prueba el plan de estudios en una escuela penitenciaria para adultos. Todos los módulos han sido impartidos, ya que varios profesores mostraron interés en probar nuestras herramientas durante sus clases. Antes de probar el Currículo, los profesores participaron en nuestra formación de formadores que les introdujeron en el concepto del proyecto y sus objetivos, y en las técnicas de gamificación adecuadas para estudiantes adultos.

Cada módulo se puso a prueba con 20 estudiantes, en el período comprendido entre enero y marzo de 2022, después de que todos los materiales (excepto los del módulo de idioma inglés, naturalmente) se hubieran traducido al rumano. Posteriormente, tanto los maestros como los estudiantes mencionaron que trabajar a través del Currículo fue un desafío y una alegría al mismo tiempo: destacó su creatividad, espontaneidad y habilidades sociales.

Cabe mencionar que el lugar de las clases, es decir, un centro penitenciario, significaba que el uso de Internet era limitado, mientras que el software estaba estrictamente controlado.

No obstante, los profesores y los organizadores de los cursos hicieron esfuerzos sólidos para hacer que las actividades fueran beneficiosas y agradables, incluso en condiciones tan restrictivas. Los alumnos que participaron eran adultos poco cualificados que se embarcaron en un programa titulado "Una segunda oportunidad en la educación" durante su detención.

El módulo sobre el idioma inglés tuvo una gran recepción. A los aprendices les gustaba el juego de roles como una forma de practicar conversaciones en situaciones de la vida real. También disfrutaron de actividades como "Las dos verdades" o divertidos ejercicios de emparejamiento que no solo les ayudaron a desarrollar sus habilidades lingüísticas, sino que también pusieron a prueba sus reacciones, desafiaron sus habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones. Los estudiantes apreciaron las lecciones como beneficiosas y entretenidas. Por otra parte, los maestros notaron un mayor interés en la participación entre sus estudiantes.

También disfrutaron el módulo sobre competencias culturales, más aún, teniendo en cuenta la presencia de dos aprendices lituanos. Los participantes disfrutaron de actividades como la línea Intercultural de Historia, Hotel Glocal, 8 misiones, entre otras. El instructor observó algunas dificultades que tenían los alumnos para encontrar elementos latentes de las culturas, en lugar de elementos manifiestos. Esto sugiere la necesidad de incluir más ejercicios para desarrollar el pensamiento analítico.

La retroalimentación general tanto de los aprendices como de los capacitadores fue que resultó una experiencia muy positiva que aumentó el interés de los estudiantes y la calidad del aprendizaje, mejoró las relaciones entre los participantes y la relación entre los estudiantes y los maestros.

## SERBIA

En Serbia, el proceso de evaluación del plan de estudios exigía ante todo una cuidadosa selección de las actividades del Inventario. Nuestro objetivo era introducir los juegos en el programa de aprendizaje de tal manera que no solo resultara en la adquisición de competencias, sino también en la creación de un sentido de comunidad. Trabajo en grupo, liderazgo, cooperación, lluvia de ideas: queríamos que todos estos elementos estuvieran presentes.

Un equipo de cinco profesores trabajó en la adaptación de los tipos de juegos seleccionados. ¿Por qué tanto énfasis en la personalización? En Serbia, la educación primaria para adultos se divide en tres ciclos. Era necesario adaptar los juegos incluidos en diferentes planes de estudio para que los estudiantes de diferentes niveles educativos pudieran entender y jugar con facilidad, pero sin perder la idea de la función de cada actividad. Los tres ciclos contienen los ocho grados de la escuela primaria previstos por el sistema educativo serbio. El primer ciclo cubre los grados del uno al cuatro, el segundo cubre los grados quinto y sexto, mientras que el tercero abarca el séptimo y el octavo.



Adaptamos los juegos no solo para un ciclo y grado específicos, sino también para el programa previsto específicamente para educadores de adultos. En su mayor parte, las actividades que seleccionamos coincidían con los criterios mencionados anteriormente, lo que nos dejó con la tarea de traducirlas al idioma serbio.

Los comentarios de la primera fase de las pruebas fueron muy positivos, tanto de estudiantes como de profesores. Tuvimos el beneficio de una gran muestra de participantes para probar las actividades y, en general, resultó ser una gran experiencia para ellos. Teniendo en cuenta que la educación en Serbia es bastante rígida y el uso de juegos no está incluido en los planes de estudio (incluso para la educación de adultos), nuestra prueba hizo que ocurriera de manera única. En los últimos años, se han introducido algunos seminarios acreditados para enseñar sobre herramientas para diseñar juegos educativos. Sin embargo, no cubren el concepto de gamificación como tal.

Como la sala principal de nuestra escuela estaba llena de estudiantes comprometidos, hubo estallidos de entusiasmo cuando tuvieron la oportunidad de competir en un juego con una animación interesante. Aunque no era la primera vez que organizábamos este tipo de actividades, la ocasión arrojó algo de luz sobre sus beneficios. Reconocimos el entusiasmo, el deseo y la motivación entre nuestros alumnos. Además, también lo sentimos mientras estábamos inmersos en nuestros roles como moderadores. Tuvimos impresiones igualmente positivas de tres juegos diferentes organizados en los diferentes ciclos de educación. .

Por lo tanto, comenzamos a compartir nuestra experiencia con otras escuelas de la zona.

Aunque inicialmente planeamos visitar tres escuelas asociadas, las obligaciones y los plazos limitados nos impidieron trabajar con una de ellas. Decidimos implementar el plan de estudios en la escuela primaria Dositej Obradović en Smederevo (una ciudad cercana) y la escuela primaria Nebojša Jerković ubicada en Budjanovci.

Nuestra primera visita fue a esta última escuela. Recibimos comentarios muy positivos de nuestros colegas que implementan la educación de adultos allí. Nuestra impresión al hablar con ellos es que a pesar de que la gamificación podría ser un concepto extraño (a diferencia del uso de Internet para la educación, que se ha generalizado bastante) en su entorno, acogieron con entusiasmo la idea detrás de SIGE, así como las herramientas específicas que ofrecimos. Presentamos la evaluación de sus pruebas durante una reunión de proyecto en España, pero aquí, nos gustaría referirnos a algunos de los puntos más que expusieron al hablar con nosotros.

Específicamente, vieron que muchos de los juegos en el Inventario estaban bien diseñados, no solo como pasos hacia el dominio de habilidades específicas, sino también para fomentar el trabajo duro y la participación más frecuente. Esto es extremadamente importante si se recuerda que nuestros estudiantes eran adultos que tenían familias y numerosas obligaciones, dejándolos con tiempo y energía limitados para dedicar a su educación.

Si bien la escuela en Smederevo estaba, a primera vista, tan entusiasmada con el concepto SIGE como la de Budjanovci, entre líneas había algunas señales de que algunos de nuestros colegas de Smederevo no estaban del todo entusiasmados con el hecho de que tendrían que cambiar su enfoque para trabajar con los estudiantes. Aun así, una parte del personal expresó una fuerte aprobación y su actitud nos permitió implementar la prueba en su totalidad. Sus resultados fueron casi idénticos a nuestra propia experiencia y a los comentarios de Budjanovci.

La impresión general que obtuvimos de la fase de prueba fue que la gamificación como enfoque de la enseñanza gana apoyo cuando los educadores están expuestos a ella. El concepto sigue siendo en general ajeno a los educadores formales, independientemente del hecho de que ahora se ha discutido en la literatura durante algún tiempo. Sin embargo, aún está por llegar su momento y los planes de estudio creados bajo SIGE podrían convertirse en la base para un mayor desarrollo y uso en la educación de adultos.

## ESPAÑA

En palabras de Esther Calvo Martínez, profesora del Centro de Educación de Personas Adultas (CEPA) Real Aquende:

Al principio, como profesora, me pareció un reto estar a cargo del taller "Español para Extranjeros" porque era la primera vez que enseñaba español como lengua extranjera, y también por la gran variedad de países de origen de los alumnos de cada grupo.

También me sentí con el reto de formar parte de una actividad formativa que ya había comenzado y de saber que yo era la encargada de aplicar en el aula el programa en el que se había estado trabajando.

Sorprendentemente, resultó que lo que parecía un desafío a superar se convirtió en una gran ventaja. Ya había una amplia gama de actividades adecuadamente diseñadas y organizadas, lo que me facilitó mucho la estructuración del contenido a trabajar. Además, el uso de la gamificación como modelo metodológico para el desarrollo de los contenidos coincidió con mi forma de trabajar en el aula en cursos anteriores.

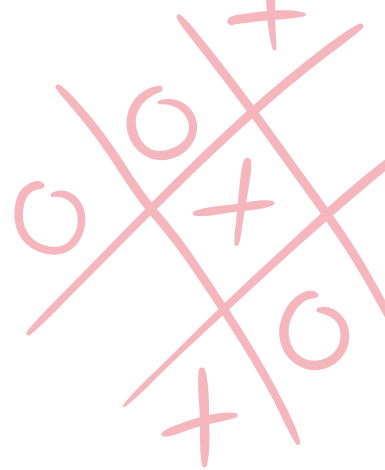
En general, los alumnos acogieron con agrado esta forma de trabajar, aunque, según tengo entendido es normal, también hubo cierto descontento, sobre todo entre los alumnos que estaban acostumbrados a trabajar solo a través de metodologías más tradicionales. Sin embargo, participaron en las clases siempre y siempre que podían asistieron a ellas.

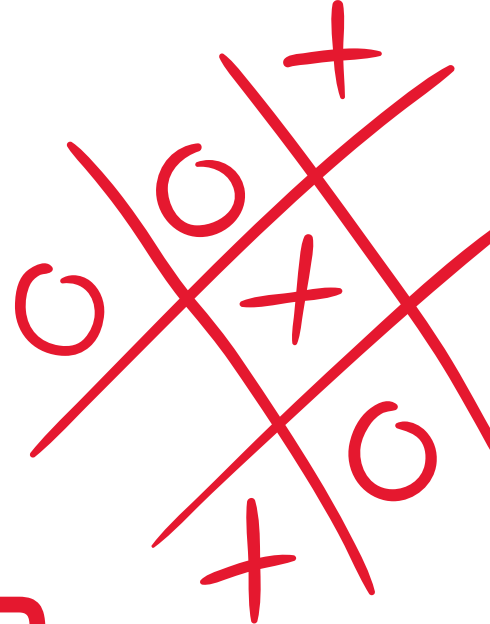
Cuando la dinámica de las clases cambió temporalmente mientras nos preparábamos para introducir nuevas actividades gamificadas, no sentí que se generara ningún malestar importante entre los estudiantes. La única diferencia fue que las sesiones quizás se volvieron un poco menos atractivas sin el elemento de la gamificación.

Un beneficio secundario que surgió fue la posibilidad de que los estudiantes tuvieran acceso a actividades interactivas a través de sus propios dispositivos electrónicos (móviles y / u ordenadores)

De esta manera, podían continuar aprendiendo a su propio ritmo, especialmente cuando no podían asistir a clases por trabajo u otras razones. La mayor dificultad en este sentido fue que algunos estudiantes necesitaban desarrollar las habilidades digitales requeridas para el trabajo autónomo.

En este sentido, la introducción de la gamificación a través de los medios digitales brindó una oportunidad para abordar la alfabetización digital que se ha vuelto tan necesaria hoy en día.

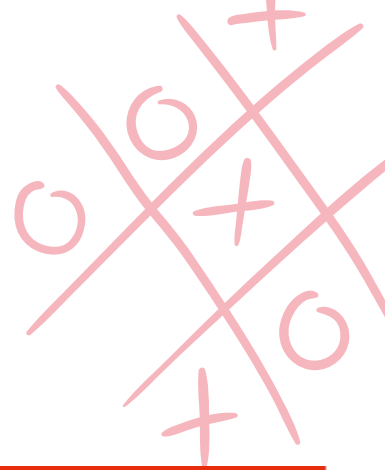




# CAPÍTULO 5

## GUÍA DEL CURRÍCULO - INTRODUCCIÓN

# GUÍA DEL CURRÍCULO



## INTRODUCCIÓN

Este capítulo contiene el plan de estudios que hemos desarrollado para un curso titulado "Mejorar las habilidades a través de la gamificación".

El curso tiene una duración total de 200 horas, incluyendo 80 horas de enseñanza presencial y 120 horas de e-learning. El Plan de Estudios consta de cinco módulos: "Lengua Materna" (con 2 submódulos; 50 horas), "Lengua Inglesa" (1 submódulo; 30 horas), "Habilidades Digitales" (3 submódulos; 50 horas), "Habilidades Blandas para el Mercado de Trabajo" (3 submódulos; 40 horas), "Competencias Culturales" (2 submódulos; 30 horas).

Para cada submódulo, hemos dividido el tiempo asignado entre horas de "instrucción en el aula" y horas de "capacitación en línea". También se proporcionan objetivos de aprendizaje, resultados (lo que el alumno podrá hacer), contenido indicativo (temas y conceptos clave cubiertos), métodos de evaluación, así como métodos de enseñanza gamificados y otros métodos de enseñanza innovadores que se aplicarán (nuevamente divididos en actividades en el aula y en línea).

Para comprender la conexión entre los resultados de aprendizaje y las actividades, todos los resultados de aprendizaje están conectados a las actividades con un mismo número.

| Learning Objectives                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Learning Outcomes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| The objectives of this sub-module are: <ul style="list-style-type: none"><li>• Acquiring, understand and use basic linguistic structures to maintain social and professional relationships.</li><li>• Understanding the essential aspects of real texts, such as job vacancies published in the press.</li><li>• Using correctly and fluently the most frequent expressions in the workplace.</li><li>• Knowing the basic vocabulary related to legal terms and documents.</li><li>• Getting to know some organizations, public entities, NGOs, unions ... that offer job placement services to immigrants.</li></ul> | Upon completing this sub-module, the learner should be able to: <ul style="list-style-type: none"><li>(1) Ask for information about the job search.</li><li>(2) Know some organizations, public entities, NGOs, unions ... in your place of residence that can help you with your job placement.</li><li>(3) Understand job advertisements or offers.</li><li>(4) Use correctly and with some ease the expressions most used in the job market.</li><li>(5) Recognize the basic legal terms and documents</li></ul> |
| Gamification and Innovative Teaching Activities                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Classroom activities                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Online activities                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Guess who? (4)<br>Who uses this tool? (3)<br>Where do I work? (3)<br>"Make your own CV" (4)<br>"Legal terms" (5)<br>Curriculum (1)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | What's your job? And your contract? (5)<br>Working Tools (4)<br>Where do I search for a job? (2)<br>What do you do at your job? (3)<br>My CV (4)<br>"Know your currency" (1, 3)<br>"What time is it now?" (1, 3)                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

Al final de cada módulo, todas las actividades se resumen y recapitulan por submódulo en "Apéndice A" (actividades en el aula) y "Apéndice B" (actividades en línea), en el que hay una breve descripción de la actividad y la mención de la herramienta / recurso utilizado (por ejemplo, un software o sitio web concretos).

| Appendix A – Classroom activities |                    |                             |
|-----------------------------------|--------------------|-----------------------------|
| Name                              | Tool/resource used | Description (min 150 char.) |
| Submodule 1.1                     |                    |                             |

Por último, todas las actividades se detallan en el "Inventario de actividades", adjunto a este manual a modo de apéndice. Un enlace en la "Descripción" de cada actividad te llevará directamente a su explicación más detallada en el Inventario. Específicamente, en el Apéndice encontrará una larga descripción de cada actividad con una visión general del contenido vinculado, los resultados de aprendizaje, la herramienta de gamificación / e-learning utilizada, así como más información sobre: sugerencias de uso, material y recursos necesarios, proceso paso a paso, preguntas de información, consejos para el profesorado y atribuciones / referencias.

Como se mencionó anteriormente en la introducción de este manual, nuestra principal sugerencia para leer y comprender el Currículo y su "Inventario de actividades" es seguir una modalidad "flexible": cuando piense en aplicarlos a su trabajo, no considere necesario adherirse exactamente a los planes de estudio, es decir, atenerse a cada módulo y submódulo, todo el contenido y cada actividad o herramienta TIC. En su lugar, elija, mezcle y adapte el contenido de manera flexible e independiente para adaptarlo a sus objetivos específicos y las necesidades de su alumnado. El currículo debe ser visto como una caja de herramientas de ideas y soluciones. Nuestro deseo es que se sienta libre de navegar por el currículo y el "espacio" entre un módulo y otro, para que encuentre una aplicación personalizada del curso o de sus diversos elementos.

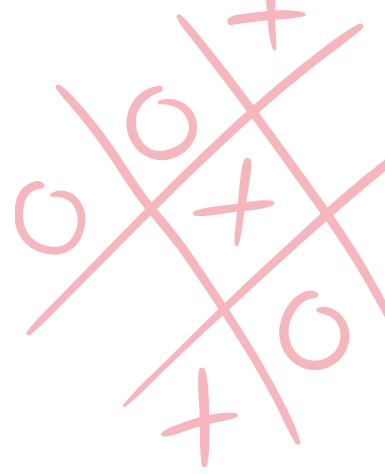
Appendix A – Classroom activities

| Name                                      | Tool/resource used                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Description (min 150 char.)                                                                                                    |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Submodule 1.1                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                |
| How much do you know about "my" alphabet? | Quizlet (classroom)<br><a href="https://quizlet.com/es/https://quizlet.com/156489007/el-alfabeto-flas-h-cards/">https://quizlet.com/es/https://quizlet.com/156489007/el-alfabeto-flas-h-cards/</a><br><a href="https://quizlet.com/421950866/repasamos-el-a/fabeto-flash-cards/">https://quizlet.com/421950866/repasamos-el-a/fabeto-flash-cards/</a> | Students are divided in groups and they try to guess the correct answer on a set of questions about alphabet and pronunciation |





## Visión general del modelo curricular



# ESQUEMA CURRICULAR

|                             |                                               |    |     |     |
|-----------------------------|-----------------------------------------------|----|-----|-----|
| MÓDULO 1                    | Lengua materna (IT, RO, DE, ES, HR, RS, PL)   |    |     |     |
| M1.1                        | Lengua Materna – Nivel Básico                 | 16 | 24  | 40  |
| M1.2                        | Lengua materna para el mercado laboral        | 4  | 6   | 10  |
| TOTAL DE HORAS DE MÓDULO    |                                               | 20 | 30  | 50  |
| –MÓDULO 2                   | Idioma Inglés                                 |    |     |     |
| M2.1                        | Idioma Inglés – Nivel Básico                  | 12 | 18  | 30  |
| TOTAL DE HORAS DE MÓDULO    |                                               | 12 | 18  | 30  |
| MÓDULO 3                    | Competencias digitales                        |    |     |     |
| M3.1                        | Fundamentos informáticos (navegador, correo)  | 8  | 12  | 20  |
| M3.2                        | Procesamiento de textos                       | 8  | 12  | 20  |
| M3.3                        | Herramientas digitales para encontrar trabajo | 4  | 6   | 10  |
| TOTAL DE HORAS DE MÓDULO    |                                               | 20 | 30  | 50  |
| MÓDULO 4                    | Habilidades blandas para el mercado laboral   |    |     |     |
| M4.1                        | Preparación para una entrevista de trabajo    | 6  | 9   | 15  |
| M4.2                        | Habilidades de presentación y comunicación    | 6  | 9   | 15  |
| M4.3                        | Trabajar en equipo                            | 4  | 6   | 10  |
| TOTAL DE HORAS DE MÓDULO    |                                               | 16 | 24  | 40  |
| MÓDULO 5                    | Competencias culturales                       |    |     |     |
| M5.1                        | Comprender el contexto cultural               | 4  | 6   | 10  |
| M5.2                        | Funcionamiento en un mundo intercultural      | 8  | 12  | 20  |
| TOTAL DE HORAS DE MÓDULO    |                                               | 12 | 18  | 30  |
| TOTAL DE HORAS CURRICULARES |                                               | 80 | 120 | 200 |

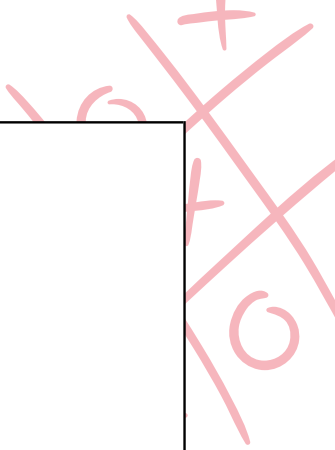
# Currículo SIGE

## Módulo 1 - Lengua materna



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Título del módulo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Código del módulo:     | Título del submódulo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Código del submódulo |
| Lengua materna                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | M1                     | Lengua materna - Nivel Básico                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | M                    |
| Horas lectivas de las cuales:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Instrucción en el aula | Formación on line                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                      |
| 40                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 16                     | 24                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                      |
| Anotación de submódulos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                      |
| <p>Se estudia un idioma para comunicarse.</p> <p>Para el diseño de un programa de enseñanza de idiomas, el punto de partida debe ser por tanto el análisis de las necesidades, intereses y expectativas de los estudiantes. En otras palabras, tendremos que preguntarnos, ¿Quién es el estudiante? ¿Con quién hablará? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Qué dirá? ¿Cómo? ¿Por qué lo hará?...</p> <p>Nuestros alumnos son adultos que, al estar escolarizados en nuestro centro, están en contacto directo con los hablantes de la lengua de acogida y con posibilidades de práctica en situaciones comunicativas reales. Esta situación inmersiva hará que sea más fácil para los estudiantes alcanzar altos niveles de competencia general en un tiempo relativamente corto. Sin embargo, los resultados cambiarán notablemente dependiendo de la actitud hacia el aprendizaje del idioma y el contacto con la nueva cultura.</p> <p>En cuanto a cuáles son las necesidades de estos aprendizajes, parece claro que necesitarán el nuevo idioma para interactuar, participar en diferentes tareas, resolver malentendidos, seguir las explicaciones de sus profesores y llevar a cabo las tareas y actividades en la escuela y en su vida diaria.</p> <p>La gramática de un idioma es el paso más difícil que un estudiante de idiomas debe escalar y la aplicación de recursos divertidos y atractivos hace que el trabajo sea mucho más fácil. De ahí la idea de crear recursos gramaticales lo más divertidos posible, basados en el enfoque basado en tareas y el valor pragmático y social de la lengua: la interacción oral de los alumnos, la rapidez de la pregunta/respuesta, el respeto a la diversidad o la contextualización cultural.</p> <p>Para que la enseñanza a través de juegos sea efectiva, debe planificarse con antelación, ajustando los contenidos, la metodología y el tiempo a una herramienta específica (por ejemplo, un juego de cartas, un videojuego...)</p> |                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                      |
| Objetivos de aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                        | Resultados del aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                      |
| <p>Los objetivos de este submódulo son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dotar a nuestros alumnos de una competencia comunicativa adecuada en nuestra lengua materna que les permita participar en las relaciones sociales a diario.</li><li>• Desarrollar una competencia lingüística efectiva en nuestra lengua materna que permita a nuestros alumnos acceder a los contenidos de las diferentes áreas curriculares y continuar su proceso formativo de acuerdo a sus intereses personales.</li><li>• Comprender y utilizar el vocabulario de uso frecuente.</li><li>• Utilizar formas habituales de cortesía para saludar, despedirse, presentarse, agradecer, disculparse...</li><li>• Capacitar a nuestros estudiantes para solicitar y dar información personal, instrucciones e instrucciones básicas.</li><li>• Utilizar conocimientos y experiencias previas con otros idiomas para una adquisición más rápida, eficiente y autónoma de la lengua extranjera.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                        | <p>Para ser competente en este submódulo, el alumno debe ser capaz de:</p> <p>(1) Escuchar y comprender los mensajes, utilizando la información transmitida para llevar a cabo tareas relacionadas con su vida diaria.</p> <p>(2) Expresarse oralmente en situaciones sencillas y habituales, utilizando procedimientos verbales y no verbales y adoptando una actitud respetuosa y cooperativa.</p> <p>(3) Escribir textos sencillos con diversos propósitos como saludar, despedirse, agradecer algo, pedir disculpas... con la ayuda de modelos que trabajan en el aula.</p> <p>(4) Utilizar de forma autónoma todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías, para obtener información y comunicarse en la lengua extranjera.</p> <p>(5) Utilizar progresivamente la lengua extranjera para afirmar y ampliar contenidos de las áreas no lingüísticas ya aprendidas y para aprender otras nuevas.</p> |                      |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <p>6) Valorar la lengua extranjera como medio de comunicación y entendimiento entre personas de diversos orígenes y culturas y como herramienta de aprendizaje de diferentes contenidos.</p> <p>(7) Manifestar una actitud receptiva, interesada y confiada en la propia capacidad de aprender y usar el idioma extranjero.</p> <p>(8) Utilizar los conocimientos y experiencias previas con su propia lengua para una adquisición más rápida, eficiente y autónoma de la lengua extranjera.</p> <p>(9) Utilizar los idiomas que conocen como herramientas de información y aprendizaje indistintamente, teniendo en cuenta la competencia que tienen en cada uno.</p> <p>(10) Identificar los aspectos fonéticos, rítmicos, de acento y de entonación, así como las estructuras lingüísticas y los aspectos léxicos de la lengua extranjera y utilizarlos como elementos básicos de comunicación.</p> <p>(11) Comprender y participar activamente en conversaciones sobre temas del día a día como saludos, despedidas...</p> |
| Gamificación y actividades docentes innovadoras                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Actividades en el aula                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Actividades en línea                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <p>¿Cuánto sabes sobre "mi" alfabeto? (10)</p> <p>¿De dónde venimos? (6)</p> <p>Pídeme un... (6)</p> <p>Vamos de compras (10)</p> <p>¿Qué te gustaría? (1)</p> <p>¿Qué hora es? (8)</p> <p>Bingo de citas (2, 11)</p> <p>Medios de transporte (10)</p> <p>Subasta de frases (3, 7)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <p>Aprender letras (10)</p> <p>Nuestros países y banderas (6, 5)</p> <p>Números de memoria (9)</p> <p>Presentándome (6, 8)</p> <p>Compras (10)</p> <p>Revisión (4)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Métodos de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p>Según CCSSO. "Revisión de la definición de evaluación formativa". "La evaluación formativa es un proceso planificado y continuo utilizado por todos los estudiantes y maestros durante el aprendizaje y la enseñanza para obtener y utilizar evidencia del aprendizaje de los estudiantes para mejorar la comprensión de los estudiantes de los resultados de aprendizaje disciplinario previstos y apoyar a los estudiantes para que se conviertan en aprendices autodirigidos". Una evaluación gamificada o una evaluación basada en juegos es una evaluación muy atractiva. Se puede utilizar para ayudar a los alumnos a aprender y practicar. Muchas de las actividades, (cuestionarios, infografías, presentaciones...), en el módulo de Lengua Materna se pueden utilizar como pruebas cortas para evaluar habilidades específicas (escuchar, leer, hablar, escribir) durante el proceso de aprendizaje y enseñanza. Los juegos largos como el juego de revisión, un escape room, se pueden utilizar para resumir la adquisición de un grupo de resultados de aprendizaje.</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| IContenido orientativo: temas (lecciones) y conceptos clave*                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p>1. El alfabeto:</p> <p>1.1.- Ortografía.</p> <p>1.2.- Sonidos.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

- 
2. Los países y nacionalidades:
    - 2.1.- Vocabulario de países, nombres, nacionalidades.
    - 2.2.- Los géneros: Formación femenina y masculina
    - 2.3.- El número: formación del plural.
    - 2.4.- Uso de ser (descripción) y estar (ubicación).
    - 2.5.- Los colores.
    - 2.6.- Comida y platos de cocina típica del mundo.
  3. Presentaciones, saludos y despedidas:
    - 3.1.- Preséntate, saluda y despídete.
    - 3.2.- Saludos: estilo formal e informal (usted o tú).
    - 3.3.- Verbos "ser" y "tener".
    - 3.4.- Pronunciación y ortografía: entonación interrogativa de una frase.
    - 3.5.- La descripción y la narración.
  4. Compras:
    - 4.1.- El diálogo: comprar en una tienda.
    - 4.2.- Instrucciones.
    - 4.3.- Solicitudes.
    - 4.4.- El subjuntivo.
    - 4.5.- Descripciones: ropa, objetos de una tienda...
    - 4.6.- Morfología:
      - Determinantes
      - Sustantivos
      - Adjetivos
      - Preposiciones
      - Adverbios
      - Pronombres
  5. Tiempo libre:
    - 5.1.- Las horas: horas, minutos y segundos.
    - 5.2.- Los días de la semana, los meses y las estaciones del año.
    - 5.3.- Concertar una cita, un plan (amigos, médico, trabajo).
    - 5.4.- Números: cardinal y ordinal.
    - 5.5.- Verbos:
      - Presente de otros verbos no trabajados anteriormente.
      - Fórmula "Estar + gerundio".
      - Imperativo (positivo y negativo).
      - Perífrasis verbal.
    - 5.6.- Los diferentes medios de transporte.

\* Los elementos específicos pueden encontrarse e cada currículo

# Currículo SIGE

## Módulo 1 - Lengua materna



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Título del módulo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Código del módulo     | Titulo del submódulo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Código del submódulo |
| Lengua materna                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | M1                    | Lengua materna para el mercado laboral                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | M1.2                 |
| Teaching hours of which:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Classroom instruction | Horas b-learning                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                      |
| 10                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 4                     | 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                      |
| Anotación de submódulos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                      |
| <p>Como trabajadores o potenciales trabajadores, nuestros estudiantes necesitan un aprendizaje específico del idioma relacionado con el mundo del trabajo y los propósitos laborales. Por ello, pretendemos desarrollar en nuestros alumnos una competencia comunicativa restringida al mundo laboral. Utilizaremos por tanto un lenguaje especializado que se caracteriza por una serie de peculiaridades como su temática (orientada al mundo laboral), el tipo de interlocutores, la situación comunicativa, la intención del hablante y el medio en el que se utiliza.</p> <p>Muchos de nuestros alumnos necesitan aprender un nuevo idioma para conseguir un trabajo o para participar en interacciones relacionadas con el que ya tienen, como: negociar condiciones de trabajo, pedir aclaraciones, leer instrucciones...</p> |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                      |
| Objetivos de aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                       | Resultados de aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                      |
| <p>Los objetivos de este submódulo son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Adquirir, comprender y utilizar estructuras lingüísticas básicas para mantener relaciones sociales y profesionales.</li><li>• Comprender los aspectos esenciales de los textos reales, como las ofertas de empleo publicadas en la prensa.</li><li>• Utilizar correctamente y con fluidez las expresiones más frecuentes en el lugar de trabajo.</li><li>• Conocer el vocabulario básico relacionado con términos y documentos legales.</li><li>• Conocer algunas organizaciones, entidades públicas, ONG, sindicatos... que ofrecen servicios de inserción laboral a inmigrantes.</li></ul>                                                                                                                                                     |                       | <p>Para ser competente en este submódulo, el alumno debe ser capaz de:</p> <p>(1) Solicitar información sobre la búsqueda de empleo.</p> <p>(2) Conocer algunas organizaciones, entidades públicas, ONG, sindicatos... en su lugar de residencia que puede ayudarle con su colocación laboral.</p> <p>(3) Comprender los anuncios u ofertas de trabajo.</p> <p>(4) Utilizar correctamente y con cierta facilidad las expresiones más utilizadas en el mercado laboral.</p> <p>(5) Reconocer los términos y documentos legales básicos</p> |                      |
| Gamificacion y actividades docentes innovadoras                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                      |
| Actividades en el aula                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                       | Actividades en línea                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                      |
| <p>¿Adivina quién? (4)</p> <p>¿Quién usa esta herramienta?( 3)</p> <p>¿Dónde trabajo? (3)</p> <p>"Haz tu propio CV"( 4)</p> <p>"Términos legales" (5)</p> <p>Currículo (1)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                       | <p>¿En qué trabajas? ¿Y tu contrato? (5)</p> <p>Herramientas de trabajo (4)</p> <p>¿Dónde busco trabajo? (2)</p> <p>¿Qué haces en tu trabajo? (3)</p> <p>Mi CV (4)</p> <p>"Conoce tu moneda" (1, 3)</p> <p>"¿Qué hora es ahora?" (1, 3)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                      |
| Métodos de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                      |

Según CCSSO. "Revisión de la definición de evaluación formativa". "La evaluación formativa es un proceso planificado y continuo utilizado por todos los estudiantes y maestros durante el aprendizaje y la enseñanza para obtener y utilizar evidencia del aprendizaje de los estudiantes para mejorar la comprensión de los estudiantes de los resultados de aprendizaje disciplinario previstos y apoyar a los estudiantes para que se conviertan en aprendices autodirigidos". Una evaluación gamificada o una evaluación basada en juegos es una evaluación muy atractiva. Se puede utilizar para ayudar a los alumnos a aprender y practicar. Muchas de las actividades, (cuestionarios, infografías, presentaciones...), en el módulo de Lengua Materna se pueden utilizar como pruebas cortas para evaluar habilidades específicas (escuchar, leer, hablar, escribir) durante el proceso de aprendizaje y enseñanza. Los juegos largos como el juego de revisión, una sala de escape, se pueden utilizar para resumir la adquisición de un grupo de resultados de aprendizaje.

#### Contenido orientativo: Temas (lecciones) y conceptos clave

El mercado laboral:

- Currículo (saber reflejar tu vida laboral y conocimientos académicos).
- Búsqueda de empleo.
- Tipos de contrato de trabajo, términos legales básicos y documentos del mercado laboral.
- Uso de la moneda propia del país: el euro (u otro, si el país no forma parte de la UE).
- Horarios: horas y días de la semana.
- Tipos de trabajo y lugares donde se trabaja.



# Módulo 1 - Lengua materna

## Actividades en el aula



| Nombre | Herramienta/recurso utilizado | Descripción |
|--------|-------------------------------|-------------|
|--------|-------------------------------|-------------|

### Submódulo 1.1

|                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ¿Cuánto sabes sobre "mi" alfabeto? | Quizlet (aula)<br><a href="https://quizlet.com/es">https://quizlet.com/es</a><br><a href="https://quizlet.com/156489007/el-alfabeto-flash-cards/">https://quizlet.com/156489007/el-alfabeto-flash-cards/</a><br><a href="https://quizlet.com/421950866/repasamos-el-alfabeto-flash-cards/">https://quizlet.com/421950866/repasamos-el-alfabeto-flash-cards/</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Los estudiantes se dividen en grupos y tratan de adivinar la respuesta correcta en un conjunto de preguntas sobre el alfabeto y la pronunciación.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| ¿De dónde venimos?                 | Kahoot/Quizlet (aula)<br><a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a><br><a href="https://quizlet.com/es">https://quizlet.com/es</a><br><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/5bbab2b38f97a9001b038191/nacionalidades">https://quizizz.com/admin/quiz/5bbab2b38f97a9001b038191/nacionalidades</a><br><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/5dcae5416cd86001b6579b7/banderas-y-sus-paises">https://quizizz.com/admin/quiz/5dcae5416cd86001b6579b7/banderas-y-sus-paises</a><br><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/5c88f41a97369d001be6da59/banderas-de-todos-los-paises-del-mundo">https://quizizz.com/admin/quiz/5c88f41a97369d001be6da59/banderas-de-todos-los-paises-del-mundo</a><br><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/60880a8cb1250d001bcc09b8/platos-del-mundo">https://quizizz.com/admin/quiz/60880a8cb1250d001bcc09b8/platos-del-mundo</a><br><a href="https://create.kahoot.it/details/09c5050a-6b50-4d18-8ca1-06fe615e28cc">https://create.kahoot.it/details/09c5050a-6b50-4d18-8ca1-06fe615e28cc</a><br><a href="https://create.kahoot.it/details/d396c15e-ddf4-4cea-b088-e9ea1eb1165c">https://create.kahoot.it/details/d396c15e-ddf4-4cea-b088-e9ea1eb1165c</a><br><a href="https://create.kahoot.it/details/c33a4769-cb72-4ec9-afcf-1f9a4d4453df">https://create.kahoot.it/details/c33a4769-cb72-4ec9-afcf-1f9a4d4453df</a> | Quiz: los estudiantes tienen que elegir los colores correctos de la bandera que se muestra en las imágenes, las nacionalidades y países correctos, y los platos típicos. Se pueden dividir en grupos: gana el mejor.                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Pídeme un...                       | Padlet (aula)<br><br><a href="https://es.padlet.com/">https://es.padlet.com/</a><br><a href="https://padlet.com/feranduva/platos">https://padlet.com/feranduva/platos</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Cree un padlet con imágenes de diferentes platos tradicionales de los países de origen de los estudiantes, los participantes deben tratar de adivinar el nombre del plato y el país de origen y escribirlo en un lugar determinado. También se puede organizar para que no consista en una imagen, sino en una receta, pero el resultado debe ser el mismo. ¡De esta manera no solo estamos aprendiendo el idioma nativo, sino también mejorando nuestro conocimiento de las culturas a través de la cocina! |
| Vamos de compras                   | Baamboozle (aula)<br><a href="https://www.baamboozle.com/">https://www.baamboozle.com/</a><br><a href="https://www.baamboozle.com/game/840846">https://www.baamboozle.com/game/840846</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Utilice el modo de estudio Bamboozle para introducir el vocabulario relacionado con las compras. Concretamente utilizaremos vocabulario relacionado con las compras en un supermercado o una tienda de alimentación.                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

| Nombre               | Herramienta/recurso utilizado                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Descripción                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ¿Qué te gustaría?    | <p>Kahoot (Classroom)<br/> <a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a><br/> <a href="https://create.kahoot.it/details/a16e7930-9daa-4b-be-84af-b5dca538d78a">https://create.kahoot.it/details/a16e7930-9daa-4b-be-84af-b5dca538d78a</a><br/> <a href="https://create.kahoot.it/details/bb5e5020-2aa0-44-2d-9564-c355ea5b52c5">https://create.kahoot.it/details/bb5e5020-2aa0-44-2d-9564-c355ea5b52c5</a><br/> <a href="https://create.kahoot.it/details/999534a2-2be1-4d-d7-9217-cdb3d7e083f1">https://create.kahoot.it/details/999534a2-2be1-4d-d7-9217-cdb3d7e083f1</a><br/> <a href="https://create.kahoot.it/details/21ee23f0-b231-4b8-5-93e4-856cdd712975">https://create.kahoot.it/details/21ee23f0-b231-4b8-5-93e4-856cdd712975</a></p>                                                                                                                                            | <p>Crea un cuestionario que muestre una situación de un mercado de productos agrícolas, una tienda de segunda mano, etc. con cuatro respuestas dadas y los participantes tienen que elegir la que sea correcta, que represente / responda a una imagen dada con una explicación y una pregunta debajo de ella. .</p>                                                                                                                                   |
| ¿Qué horas son?      | <p>Quizlet (Aula)<br/> <a href="https://quizlet.com/es">https://quizlet.com/es</a><br/> <a href="https://quizlet.com/640543217/que-hora-es-flash-cards/">https://quizlet.com/640543217/que-hora-es-flash-cards/</a></p> <p><a href="https://quizlet.com/es/564361783/las-horas-flash-cards/">https://quizlet.com/es/564361783/las-horas-flash-cards/</a></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <p>Cree / Use un cuestionario donde la pregunta es una imagen de un reloj y los participantes tienen que elegir entre las respuestas la hora correcta dada en una frase escrita..</p>                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Bingo de citas       | <p>Baamboozle (aula)<br/> <a href="https://www.baamboozle.com/">https://www.baamboozle.com/</a><br/> <a href="https://www.baamboozle.com/game/929752">https://www.baamboozle.com/game/929752</a></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | <p>Lea un texto con una conversación de estilo A / B en la que A y B están concertando una cita. Después de leer, divida el grupo de clase en equipos y responda las preguntas sobre baamboozle relacionadas con el texto que acaban de leer.</p>                                                                                                                                                                                                      |
| Medios de transporte | <p>Baamboozle (aula)<br/> <a href="https://www.baamboozle.com/">https://www.baamboozle.com/</a><br/> <a href="https://www.baamboozle.com/game/929799">https://www.baamboozle.com/game/929799</a></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | <p>Utilizar el modo de estudio para introducir el vocabulario de los medios de transporte y luego el modo de juego (versión clásica) para revisar el vocabulario de forma gamificada.</p>                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Subasta de frases    | <p>Tarjetas con imágenes/Canva</p> <p><a href="https://hablamossle.com/paraprofesdeele/la-subasta-de-frases-en-la-clase-de-ele/">https://hablamossle.com/paraprofesdeele/la-subasta-de-frases-en-la-clase-de-ele/</a></p> <p><a href="https://www.canva.com/design/DAE1auJS2to/S7lOCGeZWHCi4E7s8UsPwQ/view?utm_content=DAE1auJS2to&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link&amp;utm_source=publishsharelink">https://www.canva.com/design/DAE1auJS2to/S7lOCGeZWHCi4E7s8UsPwQ/view?utm_content=DAE1auJS2to&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link&amp;utm_source=publishsharelink</a></p> <p><a href="https://educajcyl-my.sharepoint.com/:f/g/personal/09008275_educa_jcyl_es/ELC3iMtt5btBi4ZO00PTkegBh_cQfAg1TJqFe4Wz1koDqw?e=pDYsjT">https://educajcyl-my.sharepoint.com/:f/g/personal/09008275_educa_jcyl_es/ELC3iMtt5btBi4ZO00PTkegBh_cQfAg1TJqFe4Wz1koDqw?e=pDYsjT</a></p> | <p>Esta actividad consiste en subastar frases correctas e incorrectas relacionadas con el Tema o Unidad en la que hemos estado trabajando o como actividad de revisión del módulo. Cada participante tiene un presupuesto limitado que tiene que utilizar para pujar por las frases que presenta el profesor y que pueden ser correctas o incorrectas. El juego lo gana el participante que compra las frases más correctas gastando menos dinero.</p> |

| Nombre                       | Herramienta/recurso utilizado                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Descripción                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Submódulo 1.2                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| ¿Adivina quién?              | <p>Powtoon (aula)</p> <p><a href="https://www.powtoon.com/?locale=es">https://www.powtoon.com/?locale=es</a></p> <p><a href="https://www.powtoon.com/online-presentation/fKuJlDQeNP4/?utm_medium=social-share&amp;utm_campaign=studio+share&amp;utm_source=copy+link&amp;utm_content=fKuJlDQeNP4&amp;mode=movie">https://www.powtoon.com/online-presentation/fKuJlDQeNP4/?utm_medium=social-share&amp;utm_campaign=studio+share&amp;utm_source=copy+link&amp;utm_content=fKuJlDQeNP4&amp;mode=movie</a></p> <p><a href="https://www.powtoon.com/online-presentation/bSQ2t2I2kRbd/?utm_medium=social-share&amp;utm_campaign=studio+share&amp;utm_source=copy+link&amp;utm_content=bSQ2t2I2kRbd&amp;mode=movie">https://www.powtoon.com/online-presentation/bSQ2t2I2kRbd/?utm_medium=social-share&amp;utm_campaign=studio+share&amp;utm_source=copy+link&amp;utm_content=bSQ2t2I2kRbd&amp;mode=movie</a></p> <p><a href="https://www.powtoon.com/online-presentation/cDKjdR65KGq/?utm_medium=social-share&amp;utm_campaign=studio+share&amp;utm_source=copy+link&amp;utm_content=cDKjdR65KGq&amp;mode=movie">https://www.powtoon.com/online-presentation/cDKjdR65KGq/?utm_medium=social-share&amp;utm_campaign=studio+share&amp;utm_source=copy+link&amp;utm_content=cDKjdR65KGq&amp;mode=movie</a></p> | <p>El maestro muestra una presentación de Powtoon sobre tres personajes diferentes. Cada personaje tendrá una historia y un CV diferentes.</p> <p>Los estudiantes, divididos en equipos, tienen la tarea de hacer coincidir diferentes piezas del currículum con la persona adecuada.</p> |
| ¿Quién usa esta herramienta? | <p>Tarjetas con fotografía (aula)</p> <p><a href="https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Audici%C3%B3n_y_Lenguaje_(AL)/Vocabulario/Oficios_y_herramientas_fc685612kf">https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Audici%C3%B3n_y_Lenguaje_(AL)/Vocabulario/Oficios_y_herramientas_fc685612kf</a></p> <p><a href="https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Ciencias_Sociales/Profesiones/Asociaci%C3%B3n_profesiones_ku477704kx">https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Ciencias_Sociales/Profesiones/Asociaci%C3%B3n_profesiones_ku477704kx</a></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | <p>Después de trabajar en las diferentes profesiones y las herramientas utilizadas en cada una, utilizamos tarjetas con imágenes para jugar y repasar lo que tenemos.</p>                                                                                                                 |
| ¿Dónde trabajo?              | <p>Quizizz (aula)</p> <p><a href="https://quizizz.com/">https://quizizz.com/</a></p> <p><a href="https://quizizz.com/admin/presentation/61b9aa96f13e2a001d350c54/el-trabajo">https://quizizz.com/admin/presentation/61b9aa96f13e2a001d350c54/el-trabajo</a></p> <p><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/5ef5a24efc7e51001b30cab2/la-entrevista-de-trabajo">https://quizizz.com/admin/quiz/5ef5a24efc7e51001b30cab2/la-entrevista-de-trabajo</a></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <p>Los estudiantes, divididos en equipos, tienen la tarea de hacer coincidir diferentes piezas del currículum con la persona adecuada. También tienen que aprender las características de una entrevista de trabajo.</p>                                                                  |
| “Haz tu propio CV”           | <p>Kahoot (aula)</p> <p><a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a></p> <p><a href="https://create.kahoot.it/details/772e19ff-382e-4329-960f-663c102cf997">https://create.kahoot.it/details/772e19ff-382e-4329-960f-663c102cf997</a></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <p>Realiza una prueba sencilla con múltiples respuestas para ver si los asistentes saben cuál es la información relevante que debe incluirse en un currículum y qué otra información es completamente irrelevante.</p>                                                                    |
| “Términos legales”           | <p>Bamboozle (aula)</p> <p><a href="https://www.baamboozle.com/game/930015">https://www.baamboozle.com/game/930015</a></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <p>Crea un conjunto de tarjetas donde cada tarjeta debe tener un término legal o alguna parte de un contrato y el asistente tiene que saber explicar cuál es ese "plazo" que obtuvo al elegir una tarjeta. El grupo con más respuestas correctas gana el juego.</p>                       |
| Currículo                    | <p>Canva (Classroom)</p> <p><a href="https://www.canva.com/es_es/">https://www.canva.com/es_es/</a></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <p>Usaremos Canva para preparar CV, infografías, documentos y presentaciones que serán útiles en la vida real para una búsqueda de empleo real.</p>                                                                                                                                       |

# Módulo 1 - Lengua materna

## Actividades en línea



| Nombre                     | Herramienta/recurso utilizado                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Descripción                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Submodule 1.1              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Aprender letras            | <p>Quizlet (online)</p> <p><a href="https://quizlet.com/https://quizlet.com/146543710/alfabeto-flash-cards/">https://quizlet.com/https://quizlet.com/146543710/alfabeto-flash-cards/</a></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Los estudiantes pueden practicar letras con un conjunto de tarjetas con el alfabeto en un lado de la tarjeta y su pronunciación en el otro.                                                                                                                                                                                                     |
| Nuestros países y banderas | <p>Padlet (online)</p> <p><a href="https://es.padlet.com/https://padlet.com/mirandadebro/ccwbuds5wwfmr24thttps://padlet.com/feranduva/mapahttps://exporter.padletcdn.com/v1/UpvvPYP8VEQcNw5I/fee3dc9757005cf5fa205f74d86a9e27d5b124d4/png?cd=filename%3Dpadlet-ccwbuds5wwfmr24t.png&amp;delay=2500&amp;full_page=true&amp;height=2128&amp;url=https%3A%2F%2Fpadlet.com%2Fmirandadebro%2Fccwbuds5wwfmr24t%3Flast_updated%3D1642760103%26locale%3Des%26read_only%3D1%26screenshot%3D1%26timezone%3DEtc%252FUTC&amp;width_from=%23wishlist">https://es.padlet.com/https://padlet.com/mirandadebro/ccwbuds5wwfmr24thttps://padlet.com/feranduva/mapahttps://exporter.padletcdn.com/v1/UpvvPYP8VEQcNw5I/fee3dc9757005cf5fa205f74d86a9e27d5b124d4/png?cd=filename%3Dpadlet-ccwbuds5wwfmr24t.png&amp;delay=2500&amp;full_page=true&amp;height=2128&amp;url=https%3A%2F%2Fpadlet.com%2Fmirandadebro%2Fccwbuds5wwfmr24t%3Flast_updated%3D1642760103%26locale%3Des%26read_only%3D1%26screenshot%3D1%26timezone%3DEtc%252FUTC&amp;width_from=%23wishlist</a></p> | Los alumnos utilizan el padlet creado por el profesor para revisar las banderas, colores, países de origen de los alumnos, comida típica de los países de sus países/regiones... (el padlet tiene que ser personalizado).                                                                                                                       |
| Números de memoria         | <p>LearningApps (en línea)</p> <p><a href="https://learningapps.org/view3875251">https://learningapps.org/view3875251</a></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Para revisar los números, los estudiantes pueden jugar juegos de memoria, revelar el contenido de dos cartas y hacer coincidir la imagen del número con la pronunciación correcta.                                                                                                                                                              |
| Presentándome              | <p>Jaamboard (en línea)</p> <p><a href="https://edu.google.com/intl/ALL_es/products/jamboardhttps://jamboard.google.com/d/1CXAfzpe3BYqmvAHxzIV6ZzJYwgU9AWFEm5s1Daqs/edit?usp=sharing">https://edu.google.com/intl/ALL_es/products/jamboardhttps://jamboard.google.com/d/1CXAfzpe3BYqmvAHxzIV6ZzJYwgU9AWFEm5s1Daqs/edit?usp=sharing</a></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Crea un Jam para presentarte incluyendo imágenes y texto. Siguiendo las pautas del profesor/a, los alumnos se presentarán añadiendo toda la información e imágenes que consideren relevante.                                                                                                                                                    |
| Compras                    | <p>Baamboozle (en línea)</p> <p><a href="https://www.baamboozle.com/https://www.baamboozle.com/game/840846">https://www.baamboozle.com/https://www.baamboozle.com/game/840846</a></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Utiliza el modo de juego baamboozle (versión clásica) para revisar el vocabulario y las interacciones de compra de forma gamificada. Utilice el modo de estudio para introducir el vocabulario relacionado con las compras. Concretamente utilizaremos vocabulario relacionado con las compras en un supermercado o una tienda de alimentación. |

| Nombre   | Herramienta/recurso utilizado                                                                                                                                                                                                                 | Descripción                                                                                                                                                                                                            |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Revisión | Escape room (en línea)<br>Genially<br><br><a href="https://view.genial.ly/6249e4f613bf2100103753b6/interactive-content-escape-game-industrial">https://view.genial.ly/6249e4f613bf2100103753b6/interactive-content-escape-game-industrial</a> | Mediante algunas pistas los alumnos tendrán que resolver diferentes enigmas relacionados con los contenidos que se han tratado en el módulo y, de esta forma, poder conseguir la llave del aula para salir de la sala. |

## Submódulo 1.2

|                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ¿En qué trabajas?<br>¿Y tu contrato? | Learningapps (e-learning)<br><a href="https://learningapps.org/watch?v=pu2ro69vt21">https://learningapps.org/watch?v=pu2ro69vt21</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Un ejercicio de emparejamiento para aprender vocabulario relacionado con el trabajo y los tipos de contrato. Esta actividad debe adaptarse a los diferentes tipos de contratos en cada país.                                       |
| Herramientas de trabajo              | Kahoot (en línea)<br>"https://kahoot.it/https://create.kahoot.it/details/7bb1c6d3-29fd-4636-8f05-aa013462111e<br><a href="https://create.kahoot.it/details/7bb1c6d3-29fd-4636-8f05-aa013462111e">https://create.kahoot.it/details/7bb1c6d3-29fd-4636-8f05-aa013462111e</a><br><a href="https://create.kahoot.it/details/595fc01f-3146-41e4-9119-05158c9c120f">https://create.kahoot.it/details/595fc01f-3146-41e4-9119-05158c9c120f</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Use un Kahoot para repasar el vocabulario relacionado con diferentes profesiones en función de la descripción de los deberes de los diferentes trabajos.                                                                           |
| ¿Dónde busco trabajo?                | Kahoot (en línea)<br><a href="https://kahoot.it">/https://kahoot.it</a><br><a href="https://create.kahoot.it/details/b593124f-036c-416e-8368-60e6f29c5d26">https://create.kahoot.it/details/b593124f-036c-416e-8368-60e6f29c5d26</a><br>PIN: 9674693                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Use un Kahoot para revisar los diferentes lugares y organizaciones que pueden ayudarlo a buscar un puesto de trabajo. Esta actividad debe adaptarse a los diferentes lugares y organizaciones que se ocupan de esto en cada país.  |
| ¿Qué haces en tu trabajo?            | Quizlet (en línea)<br><br><a href="https://quizlet.com/576523559/profesiones-flash-cards">https://quizlet.com/576523559/profesiones-flash-cards</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Use Quizlet para saber qué hace cada persona en su trabajo. Crearemos tarjetas con el nombre del trabajo en un lado y la descripción del trabajo en el otro lado.                                                                  |
| Mi CV                                | Canva (en línea)<br><a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a><br>Canva se creará con los datos reales proporcionados por los estudiantes.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Usaremos Canva para preparar CV, infografías, documentos y presentaciones que serán útiles en la vida real para una búsqueda de empleo real.                                                                                       |
| Conoce tu moneda                     | Remado (online)<br><a href="https://es.padlet.com/">https://es.padlet.com/</a><br><br>Padlet se creará con los datos reales proporcionados por los estudiantes.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Cada asistente tiene que participar en la creación de un padlet colaborativo con su propia moneda, adjuntar una foto de la misma e información sobre cuántos euros vale...                                                         |
| “¿Qué hora es ahora?”                | Kahoot (online)<br><a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a><br><a href="https://create.kahoot.it/details/8c71fe1c-047a-4489-943d-ce81c0d33157">https://create.kahoot.it/details/8c71fe1c-047a-4489-943d-ce81c0d33157</a><br><a href="https://create.kahoot.it/details/46917008-5584-4769-8f7f-317b8d528b94">https://create.kahoot.it/details/46917008-5584-4769-8f7f-317b8d528b94</a><br><a href="https://create.kahoot.it/details/0d31cbe5-1ae0-4be f-8fc4-e444c4d5bdf">https://create.kahoot.it/details/0d31cbe5-1ae0-4be f-8fc4-e444c4d5bdf</a><br><a href="https://create.kahoot.it/details/e4dda0db-5688-4154-b103-e4943df87e99">https://create.kahoot.it/details/e4dda0db-5688-4154-b103-e4943df87e99</a><br><a href="https://create.kahoot.it/details/a4fe7cd3-b4b4-47df-876d-e6c1d4e2ad2a">https://create.kahoot.it/details/a4fe7cd3-b4b4-47df-876d-e6c1d4e2ad2a</a> | Usando tarjetas, los asistentes buscan una respuesta correcta en el momento adecuado o en un día de la semana. Esta actividad se puede hacer con Kahoot o con un reloj grande (para que todos puedan verlo) o tarjetas didácticas. |

# Currículo SIGE

## Módulo 2 - Lengua inglesa



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Título del módulo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Código del módulo | Titulo del submódulo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Código del submódulo |
| Idioma inglés<br>(RO- RS-IT)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | M2                | Idioma inglés - Nivel básico                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | M2.1                 |
| Horas lectivas de las cuales:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Horas en el aula: | B-learning:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                      |
| 30                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 12                | 18                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                      |
| Anotación de submódulos:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                      |
| <p>El inglés es el idioma más hablado en el mundo. ¡Una de cada cinco personas puede hablar o al menos entender inglés! El inglés es el idioma de la ciencia, las computadoras, la diplomacia y el turismo. Saber inglés aumenta sus posibilidades de conseguir un buen trabajo dentro de tu país de origen o de encontrar trabajo en el extranjero. El inglés es el idioma oficial de 53 países. Esa es una gran cantidad de gente para conocer y con la que hablar. El inglés es hablado como primer idioma por alrededor de 400 millones de personas en todo el mundo. El inglés es el idioma de la industria de los medios. Si hablas inglés, ya no necesitarás depender de traducciones y subtítulos para disfrutar de tus libros, canciones, películas y programas de televisión favoritos. El inglés es también el idioma de Internet. Muchos sitios web están escritos en inglés: podrá entenderlos y participar en foros y discusiones. El inglés se basa en un alfabeto simple y es bastante rápido y fácil de aprender en comparación con otros idiomas. El inglés no solo es útil, sino que te da mucha satisfacción. Progresar te hace sentir muy bien. Aquí hay un curso para principiantes que te introducirá en el idioma inglés. ¡Buena suerte!</p> |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                      |
| Objetivos de aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                   | Resultados del aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                      |
| <p>Los objetivos de este submódulo son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Desarrollar la pronunciación de los estudiantes de los sonidos en inglés.</li><li>● Proporcionar a los estudiantes competencias de comunicación para principiantes en el idioma inglés para permitirles participar en la vida social a diario.</li><li>● Permitir que los estudiantes entiendan y usen un nivel básico de vocabulario del idioma inglés.</li><li>● Proporcionar a los estudiantes habilidades básicas de lectura y comprensión del inglés.</li><li>● Asegurar a los estudiantes habilidades de escucha adecuadas que incluyen la comprensión de la información básica.</li><li>● Desarrollar las habilidades de expresión oral de los estudiantes para permitirles utilizar el lenguaje básico.</li></ul> <p>Proporcionar a los estudiantes habilidades de escritura para principiantes en el idioma inglés</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                   | <p>Para ser competente en este submódulo, el alumno debe ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>(1) Saludar a los demás y presentarse.</li><li>(2) Anotar correctamente los datos personales.</li><li>(3) Hacer contacto telefónico básico; dejar y entender mensajes.</li><li>(4) Comprar o pedir alimentos y bebidas en un supermercado o pub; identificar correctamente el dinero</li><li>(5) Preguntar y entender las direcciones en una ciudad</li><li>(6) Preguntar y hablar sobre eventos importantes de la vida</li><li>(7) Interactuar en las tiendas</li><li>(8) Solicitar y comprender información sobre cómo viajar en diferentes medios de transporte</li><li>(9) Pedir la hora, entender y decir qué hora es</li><li>(10) Preguntar, comprender y hablar sobre los trabajos y las rutinas diarias</li><li>(11) Entender y decir días y fechas, para hablar de fechas importantes en sus vidas</li><li>(12) Pedir y entender información sobre la familia, las mascotas, las casas, etc.</li><li>(13) Entender y decir días y fechas, para hablar de fechas importantes en sus vidas</li></ul> |                      |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <p>(14) Pedir y entender información sobre la familia, las mascotas, las casas, etc.</p> <p>(15) Decir si se encuentra mal y pedir cosas en la farmacia</p> <p>(16) Decir lo que les gusta y lo que no les gusta hacer en el tiempo libre; para preguntar sobre los gustos y disgustos de los demás</p> <p>(17) Hablar sobre lo que hicieron la semana pasada</p> |
| <b>Actividades docentes innovadoras</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Actividades en el aula</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <b>Actividades en línea</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Presentaciones (1)<br>Números y letras (2)<br>Telefonía (3)<br>Alimentos y bebidas (4)<br>Lugares en la ciudad y direcciones (5)<br>Historia de vida (6)<br>Compras (7)<br>Viajar (8)<br>Decir la hora (9)<br>Rutinas diarias (10)<br>Días y fechas (11)<br>Quejas físicas menores – en la farmacia (12)<br>Gustos. Colores (13)<br>Actividades en el pasado (14)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Presentaciones (1)<br>Números y letras (2)<br>Telefonía (3)<br>Alimentos y bebidas (4)<br>Lugares en la ciudad y direcciones (5)<br>Historia de vida (6)<br>Compras (7)<br>Viajar (8)<br>Decir la hora (9)<br>Rutinas diarias (10)<br>Días y fechas (11)<br>Quejas físicas menores – en la farmacia (12)<br>Gustos. Colores (13)<br>Actividades en el pasado (14) |
| <b>Métodos de evaluación</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <p>Las prácticas descriptivas son realmente útiles cuando se trata de aprender un nuevo idioma. La memoria visual es un elemento crucial para dar forma al cerebro del alumno que acaba de acercarse a un lenguaje diferente a su L1, especialmente en la edad adulta, cuando la adquisición de nuevos contenidos puede ser aún más difícil.</p> <p>Los educadores de adultos pueden proponer actividades como describir una imagen, dibujar algo y explicar el dibujo, describir el entorno en el que se encuentran (aula) para poner a prueba a los estudiantes simulando situaciones de la vida real. Las prácticas propuestas también pretenden brindarles oportunidades para familiarizarse con el léxico inglés, un elemento que debe considerarse fundamental para alcanzar la fluidez.</p>                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Contenido orientativo: Temas (lecciones) y conceptos clave</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentaciones (Saludos y fórmulas de introducción)</li> <li>- Números y letras</li> <li>- Telefonía (Vocabulario y expresiones de conversación telefónica)</li> <li>- Comida y bebida</li> <li>- Lugares de la ciudad y direcciones</li> <li>- Historia de vida (Contar la edad, el lugar de nacimiento, la familia, los antecedentes profesionales, la experiencia).</li> <li>- Compras (Artículos de compras)</li> <li>- Viajar (Lugares en la ciudad, Medios de transporte)</li> <li>- Decir la hora (El reloj, preguntar la hora, decir la hora)</li> <li>- Rutinas diarias</li> <li>- Días y fechas</li> <li>- Información personal (Información personal y vocabulario)</li> <li>- Quejas físicas menores – en el farmacia</li> <li>- Gustos. Colores</li> <li>- Actividades en el pasado</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |



# Módulo 2 - Lengua inglesa

## Actividades en el aula



| Nombre                             | Herramienta/recurso utilizado                                                                                                                                                                                                                                   | Descripción                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Presentaciones                     | Jamboard                                                                                                                                                                                                                                                        | Sobre la base de un enlace / hoja de trabajo de jamboard, se les pide a los participantes que escriban 2 oraciones verdaderas sobre sí mismos y una oración falsa. Los demás deben adivinar cuáles son las verdaderas y cuál es la falsa. |
| Números y letras                   | Sitio web ESL Game Plus<br><a href="https://www.eslgamesplus.com/numbers-cardinal-ordinal/">https://www.eslgamesplus.com/numbers-cardinal-ordinal/</a>                                                                                                          | Profesores y alumnos eligen juntos los números a practicar. Cada participante escuchará e identificará el número, lo pronunciará y lo escribirá en letras.                                                                                |
| Teléfono                           | WhatsApp                                                                                                                                                                                                                                                        | Los estudiantes practicarán conversaciones telefónicas en parejas usando Whatsapp. Pueden elegir el tema. A través de este tipo de actividad mejorarán sus habilidades en el idioma extranjero, ganando más fluidez.                      |
| Comida y bebida                    | Sitio web ESL game plus - Vegetables Board Game<br><a href="https://www.eslgamesplus.com/vegetables-vocabulary-esl-interactive-board-game/">https://www.eslgamesplus.com/vegetables-vocabulary-esl-interactive-board-game/</a>                                  | Los participantes tienen que hacer coincidir lo que escuchan con el nombre de un alimento. Tienen que simular una situación en la que quieren comprar un kg de esa verdura en el mercado.                                                 |
| Lugares y direcciones en la ciudad | Sitio web Learn English, British Council<br><a href="https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/places-in-a-town-1">https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/places-in-a-town-1</a> | Los participantes tienen que hacer coincidir individualmente las imágenes, el sonido y las palabras, luego practicarán su vocabulario en parejas, pidiendo y dando instrucciones, cambiando de roles después de unos minutos.             |
| Biografía                          | Bamboozle                                                                                                                                                                                                                                                       | Utiliza el modo de juego baamboozle (versión clásica) para revisar el vocabulario y las interacciones de forma gamificada. Tienen que responder algunas preguntas relacionadas con diferentes aspectos de su vida.                        |
| Compras                            | No aplicable                                                                                                                                                                                                                                                    | Se introduce una caja de misterio digital con imágenes que representan artículos de compras, los estudiantes deben nombrar los objetos representados en las imágenes.                                                                     |
| Viajando                           | Bamboozle<br><a href="https://www.baamboozle.com/game/43158">https://www.baamboozle.com/game/43158</a>                                                                                                                                                          | Utiliza el modo de estudio para introducir el vocabulario de los medios de transporte y luego el modo de juego (versión clásica) para revisar el vocabulario de forma gamificada.                                                         |
| Decir la hora                      | Bamboozle                                                                                                                                                                                                                                                       | Haga un reloj en papel / digital y pida a los estudiantes que proporcionen la hora correcta.                                                                                                                                              |

| Nombre                                | Herramienta/recurso utilizado                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Descripción                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rutinas diarias                       | Learningapps (e-learning)<br><a href="https://learningapps.org/18403749">https://learningapps.org/18403749</a>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Cada participante tiene que hacer coincidir individualmente los sonidos, las palabras escritas y las imágenes para aprender vocabulario laboral. Luego tienen que hacer preguntas y dar respuestas relacionadas con su trabajo y uno de sus familiares. |
| Días y fechas                         | No aplicable                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Use tarjetas flash con días y fechas y pida a los alumnos que hagan preguntas y proporcionen respuestas.                                                                                                                                                |
| Información personal                  | Sitio web Learn English, British Council<br><a href="https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/jobs-1">https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/jobs-1</a><br><a href="https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/jobs-2">https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/jobs-2</a>                                             | Los participantes tienen que hacer coincidir las imágenes, los sonidos y las palabras y practicar su vocabulario relacionado con la información personal, como la familia, las casas, las mascotas, los trabajos, etc.                                  |
| Quejas físicas menores en la farmacia | Herramientas del sitio web para educadores - Spaghetti String Worksheet:<br><a href="https://www.toolsforeducators.com/spaghettrstring/spaghetti-string-worksheet.php?cat=health">https://www.toolsforeducators.com/spaghettrstring/spaghetti-string-worksheet.php?cat=health</a><br><a href="https://www.toolsforeducators.com/spaghettrstring/spaghetti-string-trace.php?cat=health">https://www.toolsforeducators.com/spaghettrstring/spaghetti-string-trace.php?cat=health</a> | Los participantes tienen que hacer coincidir lo que escuchan con el nombre de un alimento. Tienen que simular una situación en la que quieren comprar un kg de esa verdura en el mercado.                                                               |
| Lugares y direcciones en la ciudad    | Sitio web Learn English, British Council<br><a href="https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/places-in-a-town-1">https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/places-in-a-town-1</a>                                                                                                                                                                                                                    | Usando el enlace compartido, se invita a los participantes a leer una oración o párrafo corto y conectar las palabras o a leer una palabra, rastrearla y conectarla con otras.                                                                          |
| Gustos. Colores                       | Sitio web Learnenglish<br><a href="https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/colours">https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/colours</a>                                                                                                                                                                                                                                                            | Los participantes tienen que hacer coincidir las imágenes, los sonidos y las palabras para practicar su vocabulario relacionado con diferentes colores y matices.                                                                                       |
| Actividades en el pasado              | Sitio web Learnenglish<br><a href="https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/colours">https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/colours</a>                                                                                                                                                                                                                                                            | Usando el juego, los participantes tienen que hacer coincidir el audio con la imagen, o con las palabras escritas, o la palabra escrita con las imágenes relacionadas con hablar sobre eventos o actividades pasadas.                                   |

# Módulo 2 - Lengua inglesa

## Actividades en línea

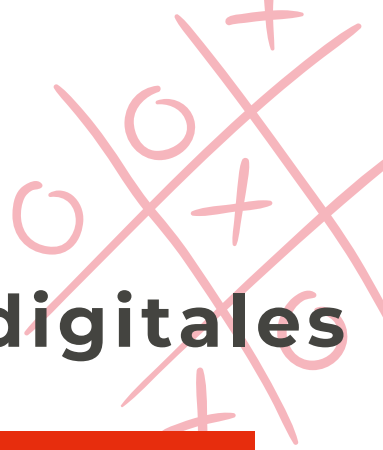


| Nombre                             | Herramienta/recurso utilizado                                                                                                                                                                                                                                                                   | Descripción                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Presentaciones                     | Quizlet<br><a href="https://quizlet.com/36849994/english-greetings-flash-card">https://quizlet.com/36849994/english-greetings-flash-card</a><br>Países<br><a href="https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases/#countries">https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases/#countries</a> | Los participantes practicarán el vocabulario meet and greet usando un conjunto de cuestionarios . Esto se basa en hacer coincidir imágenes y palabras escritas para hacer frases.                                             |
| Números y letras                   | Numbers - Aplicaciones de aprendizaje<br><a href="https://learningapps.org/9416478">https://learningapps.org/9416478</a><br>Letras - Sitio web Juegos para aprender inglés<br><a href="https://www.gamestolearnenglish.com/vocab-game/">https://www.gamestolearnenglish.com/vocab-game/</a>     | Los participantes practicarán el vocabulario meet and greet usando un conjunto de cuestionarios . Esto se basa en hacer coincidir imágenes y palabras escritas para hacer frases.                                             |
| Teléfono                           | WhatsApp                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Los estudiantes practicarán conversaciones telefónicas en parejas usando Whatsapp. Pueden elegir el tema. A través de este tipo de actividad mejorarán sus habilidades en el idioma extranjero, ganando más fluidez.          |
| Comida y bebida                    | Juego espacial<br><a href="https://www.eslgamesplus.com/food-drinks/">https://www.eslgamesplus.com/food-drinks/</a>                                                                                                                                                                             | Los participantes eligen correctamente los términos de cantidad para diferentes alimentos y bebidas, utilizando un enlace para un juego. Siguen adivinando el precio y haciendo una lista de la compra.                       |
| Lugares y direcciones en la ciudad | <a href="https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases/#places">https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases/#places</a>                                                                                                                                                                 | Los participantes tienen que hacer coincidir imágenes y palabras escritas para hacer frases relacionadas con diferentes lugares. Practican vocabulario compartiendo lo que han hecho ayer y dónde.                            |
| Biografía                          | Herramientas de sitios web para educadores:<br><a href="https://www.toolsforeducators.com/bingo/bingo-maker-4x4.php?cat=family">https://www.toolsforeducators.com/bingo/bingo-maker-4x4.php?cat=family</a>                                                                                      | Los participantes eligen palabras clave y hablan sobre las imágenes presentadas en los tableros de Bingo, haciendo un juego de roles en el grupo más grande. Un participante voluntario hace preguntas y el segundo responde. |
| Compras                            | Sitio web Learn English, British Council<br><a href="https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/money">https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/money</a>                                                           | Los participantes tienen que hacer coincidir las imágenes, los sonidos y las palabras y practicar su vocabulario relacionado con el dinero, las formas de pago y los objetos utilizados durante las compras.                  |
| Viajes                             | Sitio web Learn English, British Council<br><a href="https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/places-in-a-town-1">https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/places-in-a-town-1</a>                                 | Los participantes aprenderán lugares en la ciudad y medios de transporte mediante el uso de baamboozle. Luego juegan el clásico modo baamboozle para revisar el vocabulario de forma gamificada.                              |
| Decir la hora                      | <a href="https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases/#time">https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases/#time</a>                                                                                                                                                                     | Los participantes tienen que observar las imágenes y combinarlas con palabras para hacer frases con el fin de responder correctamente a la pregunta: "¿Qué hora es?"                                                          |

| Nombre                                | Herramienta/recurso utilizado                                                                                                                                                                                                              | Descripción                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rutinas diarias                       | <p>Sitio web Mes- Juegos</p> <p><a href="https://www.mes-english.com/toolsforeducators/crossword/crosswordq.php?p=time">https://www.mes-english.com/toolsforeducators/crossword/crosswordq.php?p=time</a></p>                              | Usando el enlace al juego, los participantes tienen que hacer coincidir el sonido con la imagen, o las palabras escritas, o tienen que hacer coincidir la palabra escrita con las imágenes relacionadas con las rutinas diarias.                 |
| Días y fechas                         | <p>Sitio web Mes- Juegos</p> <p><a href="https://www.mes-english.com/toolsforeducators/crossword/crosswordq.php?p=time">https://www.mes-english.com/toolsforeducators/crossword/crosswordq.php?p=time</a></p>                              | Usando el enlace, los participantes tienen que resolver los crucigramas usando imágenes individualmente. Se anima a los participantes voluntarios a hablar sobre fechas importantes en sus vidas.                                                |
| Información personal                  | <p>Sitio web More than a story</p> <p><a href="https://www.morethanonestory.org/en">https://www.morethanonestory.org/en</a></p>                                                                                                            | Los participantes recibirán preguntas en la pantalla que mejorarán la narración de historias sobre sí mismos y su propia experiencia personal. Todos los participantes tienen que responder al menos una pregunta.                               |
| Quejas físicas menores en la farmacia | <p>Juego de búsqueda de vocabulario</p> <p><a href="https://www.vocab1.com/">https://www.vocab1.com/</a></p>                                                                                                                               | Se les pide a los estudiantes que hagan una lista de vocabulario y escriban las definiciones de un diccionario de palabras relacionadas con la salud y lo bien o mal que se siente físicamente alguien o las palabras utilizadas en la farmacia. |
| L14. Gustos. Colores                  | <p>Aplicaciones de aprendizaje (e-learning)</p> <p><a href="https://learningapps.org/view11303723">https://learningapps.org/view11303723</a></p>                                                                                           | Los participantes tienen que hacer coincidir el audio con las imágenes con el color correspondiente para practicar su vocabulario relacionado con diferentes objetos y colores.                                                                  |
| 15.Actividades en el pasado           | <p>Sitio web ESL gamesplus Monkey Pirate Game</p> <p><a href="https://www.eslgamesplus.com/irregular-past-tense-esl-grammar-jeopardy-quiz-game/">https://www.eslgamesplus.com/irregular-past-tense-esl-grammar-jeopardy-quiz-game/</a></p> | Los participantes tienen que leer las oraciones y elegir las palabras correctas que faltan, para poder hablar sobre eventos o actividades pasadas, utilizando correctamente verbos irregulares y el tiempo pasado simple.                        |

# Currículo SIGE

## Módulo 3 -Competencias digitales



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Título del módulo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Código del módulo | Título del submódulo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Código del submódulo |
| Competencias digitales                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | M3                | Fundamentos informáticos (navegador, correo)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | M3.1                 |
| Horas lectivas de las cuales                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Horas en el aula  | B-learning                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                      |
| 20                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 8                 | 12                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                      |
| Anotación de submódulos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                      |
| Hoy en día, Internet es una de las formas más efectivas y eficientes de comunicarse. Ya sea por correo electrónico, redes sociales o simplemente buscando información, Internet nos da la oportunidad de conectarnos con diferentes personas y leer noticias e información de todo el mundo.                                                                                              |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                      |
| Objetivos de aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                   | Resultados del aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                      |
| Los objetivos de este submódulo son: <ul style="list-style-type: none"><li>enseñar el uso de redes inalámbricas para ordenadores y teléfonos inteligentes</li><li>enseñar a los alumnos a utilizar de manera efectiva y segura las herramientas de búsqueda y navegación por Internet</li><li>enseñar a los alumnos a configurar y utilizar los servicios de correo electrónico</li></ul> |                   | Para ser competente en este submódulo, el alumno debe ser capaz de:<br>(1) conectar el ordenador o el teléfono inteligente a la red wifi o punto de acceso<br>(2) explicar los términos Internet, Google Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge y utilizar sus principales características<br>(3) realizar búsquedas en Internet y analizar los resultados<br>(4) utilizar medidas de seguridad en Internet configurar cuentas de usuario y correos electrónicos y utilizar las características básicas de Outlook y Gmail |                      |
| Gamificación y actividades docentes innovadoras                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                      |
| Actividades en el aula                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                   | Actividades en línea                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                      |
| El juego de las contraseñas (1)<br>Descubrir herramientas de motor de búsqueda (2)<br>Completar cajas (2,3)<br>¿Débil o fuerte? (4)<br>Escribir un correo electrónico con Gmail (5)<br><br>Rompecabezas sobre el texto "Escribir un correo electrónico formal" (5)<br>)                                                                                                                   |                   | Cómo usar la lección de búsqueda de Google en EdPuzzle (2)<br>Prueba de Tarjetas Flash de Quizlet en línea en herramientas de motores de búsqueda (2)<br>Cómo crear una lección de contraseña segura en EdPuzzle (4)<br>Prueba de tarjetas flash de cuestionario en línea sobre el uso de Gmail (5)                                                                                                                                                                                                                           |                      |
| Métodos de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                      |

El método de evaluación sugerido para este módulo es la evaluación formativa, el método que rastrea la mejora del estudiante en tiempo real, con la ayuda de informes de progreso, informes de entrada / salida y discusiones de clase, después de la práctica individual y grupal. El profesor/a puede usar evaluaciones en proceso para rastrear el logro de los objetivos de aprendizaje y los resultados esperados, a través de la observación de los estudiantes y el informe de los resultados del aprendizaje. Se sugiere integrar la Evaluación Formativa con momentos cortos de Evaluación Sumativa, ejecutando cuestionarios en línea / juegos de evaluación en herramientas de TIC.

#### Contenido orientativo: temas (lecciones) y conceptos clave

- Redes locales o inalámbricas y procedimiento de registro
- Navegadores web (Google Chrome, Mozilla Firefox, etc.) y sus interfaces de usuario: menús, barras de herramientas, búsqueda, favoritos, historial, lista, descargas, configuración
- Los principales procedimientos y estrategias para analizar resultados y guardar datos de Internet
- Características de la contraseña segura
- Programas antivirus y cortafuegos
- Las principales características de Gmail / Outlook (envío / recepción de correo electrónico, calendario, diario, libreta de direcciones, programador, bocetos, archivos adjuntos, grupos, filtrado, archivado, impresión

# Currículo SIGE

## Módulo 3 -Competencias digitales



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Título del módulo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Código del módulo | Título del submódulo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Código del submódulo |
| Competencias digitales                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | M3                | Tratamiento de textos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | M3.2                 |
| Horas lectivas de las cuales:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Horas en el aula: | B-learning                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                      |
| 20                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 8                 | 12                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                      |
| Anotación de submódulos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                      |
| El procesamiento de textos es una habilidad para la vida que se puede usar en la escuela, el hogar o en el lugar de trabajo. Saber cómo organizar la información en un documento permite a una persona transmitir un mensaje de manera efectiva. También se puede aplicar a tareas personales y relacionadas con el trabajo. Ya sea creando un currículum vitae o haciendo un póster para promover un evento comunitario, la mayoría de las tareas que usan tecnología requieren procesamiento de textos. Es una habilidad esencial que toda persona necesita dominar, ya que se puede usar hoy y en el futuro.                                                                                |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                      |
| Objetivos de aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                   | Resultados del aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                      |
| Los objetivos de este submódulo son: <ul style="list-style-type: none"><li>• Explicar cómo utilizar herramientas y comandos de edición de texto</li><li>• proporcionar conocimientos básicos sobre la organización de datos</li><li>• enseñar a los alumnos sobre la edición gráfica en Word</li><li>• enseñar a los alumnos a imprimir documentos</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                   | Para ser competente en este submódulo, el alumno debe ser capaz de:<br>(1) utilizar menús y comandos de MS Word, para describir el procesamiento de textos y utilizar herramientas de edición de texto.<br>(2) utilizar la organización básica de los datos en tablas y gráficos.<br>(3) reconocer la diferencia entre WordArt, Smartart, Gráficos y Formas y utilizar los comandos básicos para crearlos<br>(4) describir el procedimiento de impresión de documentos, utilizar herramientas para ver el documento y personalizar la impresión, imprimir el documento y preparar un documento para el intercambio electrónico. |                      |
| Gamificación y actividades docentes innovadoras                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                      |
| Actividades en el aula                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                   | Actividades en línea                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                      |
| Lección interactiva fundamental de Word sobre Mentimeter (1)<br>Vamos a crear - 10 Quest (1)<br>El juego de mesa (2)<br>Encuentra tu grupo (3)<br>El proceso de impresión - Método Jigsaw (4)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                   | Cómo guardar una lección de documento en EdPuzzle (1)<br>Prueba de Tarjetas Flash de Quizlet en línea en Microsoft Word (1)<br>Lección de tablas y gráficos de MS Word en EdPuzzle (2)<br>Prueba de tarjetas flash de Quizlet en línea en SmartArt, Wordart, gráficos y formas (3)<br>Lección de proceso de impresión en EdPuzzle (4)                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                      |
| Métodos de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                      |
| El método de evaluación sugerido para este módulo es la evaluación formativa, el método que rastrea la mejora del estudiante en tiempo real, con la ayuda de informes de progreso, informes de entrada / salida y discusiones de clase, después de la práctica individual y grupal. El profesor/a puede usar evaluaciones en proceso para rastrear el logro de los objetivos de aprendizaje y los resultados esperados, a través de la observación de los estudiantes y el informe de los resultados del aprendizaje. Se sugiere integrar la Evaluación Formativa con momentos cortos de Evaluación Sumativa, ejecutando cuestionarios en línea / juegos de evaluación en herramientas de TIC. |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                      |



#### Contenido orientativo: Temas (lecciones) y conceptos clave

- Características principales de MS Word: editar funcionalidades de texto (fuente, columnas, estilos), editar diseño (márgenes, orientación, dimensión de papel), guardar y nombrar un documento.
- Creación, relleno y edición de tablas.
- WordArt, Smartart, Gráficos y Formas
- Procedimiento de impresión, comandos y herramientas

# Currículo SIGE

## Módulo 3 -Competencias digitales



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Título del módulo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Código del módulo | Título del submódulo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Código del submódulo |
| Competencias digitales                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | M3                | Herramientas digitales para encontrar trabajo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | M3.3                 |
| Horas lectivas de las cuales:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Horas en el aula  | B-learning                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                      |
| 10                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 4                 | 6                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                      |
| Anotación de submódulo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                      |
| El mercado laboral ha cambiado más allá de todo reconocimiento en la última década. En este módulo, los estudiantes aprenderán cómo facilitar su camino en el lugar de trabajo con herramientas digitales. Los estudiantes explorarán las herramientas básicas de competencia digital disponibles para ahorrar tiempo y facilitar su transición al trabajo. Los estudiantes aprenderán a comprender el mercado laboral moderno, a aprovechar las herramientas digitales para la búsqueda de empleo y el asesoramiento profesional y a prepararse para una solicitud de empleo exitosa. |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                      |
| Objetivos de aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                   | Resultados del aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                      |
| Los objetivos de este submódulo son: <ul style="list-style-type: none"><li>enumerar las formas de buscar un trabajo</li><li>demostrar cómo construir un currículum exitoso</li><li>introducir herramientas y estrategias para construir una cartera digital</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                   | Para ser competente en este submódulo, el alumno será capaz de:<br>(1) buscar en Internet ofertas de trabajo.<br>(2) crear un CV utilizando herramientas y aplicaciones en línea (Europass, Canva, LiveCareer).<br>(3) diseñar una carta de presentación utilizando herramientas y aplicaciones en línea (Europass, Canva, LiveCareer).<br>(4) ser consciente del propósito y los beneficios de construir una cartera digital integral<br>(5) construir su perfil de LinkedIn<br>(6) utilizar estrategias de red para expandir su red en línea |                      |
| Gamificación y actividades docentes innovadoras                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                      |
| Actividades en el aula                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                   | Actividades en línea                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                      |
| Juego de contraseñas (1)<br>Descubrir herramientas de motor de búsqueda (1)<br>Busquemos ofertas de trabajo (1)<br>Creación de un currículum en Livecareer (2)<br>Creación de un CV en Canva (2)<br>Creación de una carta de presentación en Livecareer (3)<br>Creación de una carta de presentación en Canva (3)<br>Desafío de LinkedIn: ¿Verdadero o falso? (4, 5, 6)                                                                                                                                                                                                                |                   | Creación de un currículum en Livecareer (2)<br><br>Creación de un CV en Canva (2)<br><br>Creación de una carta de presentación en Livecareer (3)<br><br>Creación de una carta de presentación en Canva (3)<br><br>Desafío de LinkedIn: ¿Verdadero o falso? (4, 5, 6)                                                                                                                                                                                                                                                                           |                      |
| Métodos de evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                      |

El método de evaluación sugerido para este módulo es la evaluación formativa, el método que rastrea la mejora del estudiante en tiempo real, con la ayuda de informes de progreso, informes de entrada / salida y discusiones de clase, después de la práctica individual y grupal. El profesor/a puede usar evaluaciones en proceso para rastrear el logro de los objetivos de aprendizaje y los resultados esperados, a través de la observación de los estudiantes y el informe de los resultados del aprendizaje. Se sugiere integrar la Evaluación Formativa con momentos cortos de Evaluación Sumativa, ejecutando cuestionarios en línea / juegos de evaluación en herramientas de TIC.

#### Contenido orientativo: Temas (lecciones) y conceptos clave

- Sitios web para personas desempleadas, Base de datos de ofertas de empleo y Sitios de la empresa de interés laboral (sección de trabajo con nosotros).
- Plataformas y Aplicaciones Web (Europass, Canva, LiveCareer, etc.) para editar y personalizar tu CV y CV (características, funciones y herramientas).
- Plataformas y Aplicaciones Web (Europass, Canva, LiveCareer, etc.) para editar y personalizar tu Carta de Presentación (características, funciones y herramientas).
- Pros y contras del portfolio digital (por ejemplo, LinkedIn), elementos del portfolio (foto, autodescripción, disponibilidad, educación, experiencias laborales, competencias, idiomas, intereses), cómo buscar y agregar una persona a su red, cómo enviar un mensaje y conectarse con otras personas en su red, cómo administrar las notificaciones (por ejemplo, quién visitó su perfil)

# Módulo 3 - Competencias digitales

## Actividades en el aula

| Nombre                                                              | Herramienta/recurso utilizado      | Descripción                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Submódulo 3.1                                                       |                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Juego de contraseñas                                                | Búsqueda de Google, Microsoft Word | Un enigma que los alumnos necesitan adivinar para obtener la contraseña y poder conectarse al wifi. Durante el juego, el profesor explica el procedimiento de registro y deja que los estudiantes practiquen.                                                                                                                                        |
| Descubriendo herramientas de motores de búsqueda                    | Bamboozle                          | Un juego de competición con Bamboozle en el que diferentes equipos se turnan para adivinar la respuesta correcta a las preguntas relacionadas con las funciones y características de las herramientas de los motores de búsqueda más populares.                                                                                                      |
| Completar cajas                                                     | Ms Word + Google Chrome            | Una tarea interactiva mediante la cual los estudiantes completan diferentes cuadros de una tabla de palabras de EM buscando, seleccionando, copiando y pegando información de Internet.                                                                                                                                                              |
| Escribir un correo electrónico con Gmail                            | Mentimeter                         | Una presentación interactiva con Mentimeter para aprender cómo comenzar con Gmail, incluida la creación de una cuenta y escribir un buen asunto para el correo electrónico. La presentación tiene algunas diapositivas de contenido, diapositivas de concursos de cuestionarios para su revisión y encuestas para obtener opiniones de la audiencia. |
| Puzzle-saw: descubriendo cómo escribir un correo electrónico formal | No aplicable                       | Un ejercicio colaborativo donde los estudiantes aprenden a escribir un correo electrónico formal dividiendo un texto explicativo en partes y utilizando el método de sierra de calar.                                                                                                                                                                |
| Débil o fuerte                                                      | No aplicable                       | Un ejercicio de emparejamiento para reconocer la diferencia entre contraseñas débiles, medianamente fuertes y muy fuertes, lo que permite a los alumnos definir los 3 criterios más importantes para construir una contraseña segura                                                                                                                 |
| Submódulo 3.2                                                       |                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Lección interactiva fundamental de Word sobre Mentimeter            | Mentimeter                         | Una presentación interactiva con Mentimeter para aprender a utilizar las principales características de Microsoft Word. La presentación tiene algunas diapositivas de contenido, diapositivas de concursos de cuestionarios para su revisión y encuestas para obtener opiniones de la audiencia.                                                     |
| ¡Vamos a crear - 10 Quest!                                          | Google Search, Microsoft Word      | Un juego grupal en el que los participantes aprenden a editar un texto, siguiendo una lista de tareas. Los grupos ganan puntos después de completar las tareas.                                                                                                                                                                                      |
| El juego de mesa                                                    | Google Search, Microsoft Word      | Un juego en el que los participantes aprenden a crear tablas, siguiendo una lista de tareas. Los grupos obtienen algunos puntos al completar las tareas.                                                                                                                                                                                             |
| Encuentra tu grupo                                                  | No aplicable                       | Un juego en el que los participantes necesitan entender a qué grupo pertenecen, tratando de encontrar a los otros miembros que tienen una carta que forma parte de la misma categoría (smartart, arte de palabras, gráficos, formas).                                                                                                                |
| El proceso de impresión- Método Jigsaw                              | No aplicable                       | Un ejercicio colaborativo donde los estudiantes exploran el proceso de impresión y las opciones de impresión dividiendo un texto explicativo en partes utilizando el método de la sierra de calar.                                                                                                                                                   |

| Nombre | Herramienta/recurso utilizado | Descripción |
|--------|-------------------------------|-------------|
|--------|-------------------------------|-------------|

### Submódulo 3.3

|                                                                |                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Busquemos ofertas de trabajo                                   | Búsqueda de Google, Microsoft Word       | Un juego de competición con el objetivo de encontrar ofertas de trabajo. Los estudiantes compiten en grupos para encontrar las mejores ofertas de trabajo de acuerdo con y con referencia a los diferentes criterios establecidos por el profesor.                                                                            |
| Creación de un currículum en livecareer                        | Livecareer                               | Una actividad para practicar la creación de un documento de currículum utilizando Livecareer. Las características, los modelos y la plantilla de esta aplicación se utilizan para crear un currículum con pocos pasos sencillos.                                                                                              |
| Crear un CV en Canva                                           | Canva                                    | Una actividad para descubrir cómo usar Canva para crear un CV gráfico. Los estudiantes practicarán la creación de un documento de CURRÍCULUM utilizando las características de esta aplicación y explorando diferentes plantillas y elementos gráficos.                                                                       |
| Creación de una carta de presentación sobre la carrera en vivo | Livecareer                               | Una actividad para practicar la creación de una carta de presentación. Las características, los modelos y la plantilla de esta aplicación se utilizan para crear un currículum con pocos pasos sencillos.                                                                                                                     |
| Creación de una carta de presentación en Canva                 | Canva                                    | Una actividad para descubrir cómo usar Canva para crear una carta de presentación gráfica. Los estudiantes practicarán la creación de un documento de carta de presentación utilizando las características de esta aplicación y explorando diferentes plantillas y elementos gráficos.                                        |
| Desafío de LinkedIn: ¿Verdadero o falso?                       | InLearning (en línea) + Bamboozle (aula) | Un video curso interactivo "Learning LinkedIn" en InLearning, una plataforma de aprendizaje web dentro de LinkedIn. Después de completar el curso, el profesor discutirá y profundizará el contenido a partir de una prueba de Bamboozle en la que los estudiantes, divididos en dos equipos, competirán entre sí para ganar. |

# Módulo 3 - Competencias digitales

## Actividades en línea

| Nombre | Herramienta/recurso utilizado | Descripción |
|--------|-------------------------------|-------------|
|--------|-------------------------------|-------------|

### Submódulo 3.1

|                                                                              |          |                                                                                                                                                                         |
|------------------------------------------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cómo usar la lección de búsqueda de Google en EdPuzzle                       | Edpuzzle | Un ejercicio de video en línea en Edpuzzle donde los estudiantes aprenden más sobre la búsqueda de Google con la ayuda de preguntas incrustadas en el video             |
| Prueba de Quizlet Flashcards en línea en herramientas de motores de búsqueda | Quizlet  | Un conjunto de tarjetas Quizlet para revisar conceptos sobre herramientas de motores de búsqueda a través de tarjetas didácticas.                                       |
| Cómo crear una lección de contraseña segura en EdPuzzle                      | Edpuzzle | Un ejercicio de video en línea en Edpuzzle donde los estudiantes aprenden más sobre cómo crear una contraseña segura con la ayuda de preguntas incrustadas en el video. |
| Prueba de tarjetas flash de Quizlet en línea sobre el uso de Gmail           | Quizlet  | Un conjunto de tarjetas Quizlet para revisar conceptos sobre el uso de Gmail a través de tarjetas didácticas.                                                           |

### Submódulo 3.2

|                                                                     |          |                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cómo guardar una lección de documento en EdPuzzle                   | Edpuzzle | Una lección de video interactiva con Edpuzzle para aprender a guardar una palabra de archivo en el escritorio. El video explicativo incorpora múltiples preguntas para evaluar el aprendizaje en tiempo real y recursos adicionales para profundizar más. |
| Lección de tablas y gráficos de MS Word en EdPuzzle                 | Edpuzzle | Una lección de video interactiva con Edpuzzle para aprender a usar tablas y gráficos en Word. El video explicativo incorpora múltiples preguntas para evaluar el aprendizaje en tiempo real y recursos adicionales para profundizar más.                  |
| Prueba de tarjetas flash de Quizlet en línea en Microsoft Word      | Quizlet  | Un conjunto de tarjetas Quizlet para revisar conceptos sobre el uso de MS Word.                                                                                                                                                                           |
| Prueba de Tarjetas Flash de Quizlet en línea en SmartArt y Gráficos | Quizlet  | Un conjunto de tarjetas Quizlet para revisar conceptos sobre SmartArt y Graphs de MS word.                                                                                                                                                                |
| Lección de proceso de impresión en EdPuzzle                         | Edpuzzle | Una lección de video interactiva con Edpuzzle para aprender los pasos del proceso de impresión. El video explicativo incorpora múltiples preguntas para evaluar el aprendizaje en tiempo real y recursos adicionales para profundizar más.                |

| Nombre | Herramienta/recurso utilizado | Descripción |
|--------|-------------------------------|-------------|
|--------|-------------------------------|-------------|

### Submódulo 3.3

|                                                                |                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Creación de un currículum en live career                       | Livecareer                               | Una actividad para practicar la creación de un documento de currículum utilizando Livecareer. Las características, los modelos y la plantilla de esta aplicación se utilizan para crear un currículum con pocos pasos sencillos.                                                                                                   |
| Crear un CV en Canva                                           | Canva                                    | Una actividad para descubrir cómo usar Canva para crear un CV gráfico. Los estudiantes practicarán la creación de un documento de CURRÍCULUM utilizando las características de esta aplicación y explorando diferentes plantillas y elementos gráficos.                                                                            |
| Creación de una carta de presentación sobre la carrera en vivo | Livecareer                               | Una actividad para practicar la creación de una carta de presentación. Las características, los modelos y la plantilla de esta aplicación se utilizan para crear un currículum con pocos pasos sencillos.                                                                                                                          |
| Creación de una carta de presentación en Canva                 | Canva                                    | Una actividad para descubrir cómo usar Canva para crear una carta de presentación gráfica. Los estudiantes practicarán la creación de un documento de carta de presentación utilizando las características de esta aplicación y explorando diferentes plantillas y elementos gráficos.                                             |
| Desafío de LinkedIn: ¿Verdadero o falso?                       | InLearning (en línea) + Bamboozle (aula) | Un video curso interactivo "Learning LinkedIn" en InLearning, una plataforma de aprendizaje web dentro de LinkedIn. Después de completar el curso, el profesor discutirá y profundizará el contenido a partir de una competencia de Bamboozle en la que los estudiantes, divididos en dos equipos, competirán entre sí para ganar. |



# Currículo SIGE

## Módulo 4 - Habilidades blandas para el mercado laboral

| Título del módulo                           | Código del módulo | Título del módulo                          | Código del módulo |
|---------------------------------------------|-------------------|--------------------------------------------|-------------------|
| Habilidades blandas para el mercado laboral | M4                | Preparación para una entrevista de trabajo | M4.1              |
| Horas lectivas de las cuales:               | Horas en el aula  | B-learning                                 |                   |
| 15                                          | 6                 | 9                                          |                   |

### Anotación de submódulos

Hoy en día, es importante prepararse para el momento de la transición al mercado laboral. Por esta razón, a través de la realización de las actividades de este módulo que está lleno de simulaciones y prácticas, los estudiantes deben mejorar sus habilidades comunicativas y expresivas para estar preparados para enfrentar una entrevista de trabajo y adquirir el enfoque adecuado a la hora de hablar con el jefe.

| Objetivos de aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                               | Resultados del aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Los objetivos de este submódulo son: <ul style="list-style-type: none"><li>• Explicar cómo comunicarse de manera efectiva en una entrevista cara a cara</li><li>• Destacar la diferente naturaleza de la interacción profesional diferenciando entre interacciones horizontales y verticales</li></ul> | Para ser competente en este submódulo, el alumno debe ser capaz de: <ul style="list-style-type: none"><li>(1) Afrontar una entrevista profesional proponiendo una narrativa personal coherente</li><li>(2) Gestionar situaciones imprevistas y reaccionar bajo presión</li><li>(3) Recopilar información sobre su empleador para usarla para tener mejores intercambios para tener éxito en su entrevista de trabajo</li><li>(4) Dar forma contextual a la información para que se ajuste mejor a los requisitos y las necesidades del empleador</li><li>(5) Interactuar con funcionarios de recursos humanos y comités de selección</li></ul> |

### Gamificación y actividades docentes innovadoras

| Actividades en el aula                                                                                           | Actividades en línea                                                                                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Todas las historias del mundo... (5)<br>¿Cuál es tu historia? (5)<br>Habla con el jefe (4)<br>Habitación 101 (2) | Juego de simulación de RRHH (1)<br>Desarrolla tu vocabulario profesional (2)<br>¿Qué diría? (4, 5)<br>La práctica hace la perfección (1, 4, 5)<br>Recopilar información sobre su solicitud (3) |

### Métodos de evaluación

Asegúrese de que los participantes se vuelvan reflexivos sobre sus propios patrones de comportamiento y sean capaces de analizarlos y reconocerlos. Las capacidades de pensamiento crítico son esenciales, así que asegúrese de que en el proceso de retroalimentación haya una muestra de ellas.

### Contenido orientativo: Temas (lecciones) y conceptos clave

#### Objetivo I:

- Conocer los principios básicos de una actitud profesional
- Investigar como parte de la preparación para la entrevista de trabajo
- Práctica y revisión de entrevistas
- Formular narrativas personales durante los procesos de selección con el fin de transmitir las competencias profesionales de manera eficiente

#### Objetivo II:

- Conocer las relaciones de trabajo horizontales vs. verticales, adaptando el lenguaje y la postura
- Mostrar sensibilidad (cultural, racial, de género, religiosa) como competencia profesional

# Currículo SIGE

## Módulo 4 - Habilidades blandas para el mercado laboral

| Título del módulo                           | Código del módulo | Título del submódulo                       | Código del submódulo |
|---------------------------------------------|-------------------|--------------------------------------------|----------------------|
| Habilidades blandas para el mercado laboral | M4                | Habilidades de presentación y comunicación | M4.2                 |
| Horas lectivas de las cuales:               | Horas en el aula  | B-learning                                 |                      |
| 15                                          | 6                 | 9                                          |                      |

### Anotación de submódulos

Hoy en día, es importante prepararse para el momento de la transición al mercado laboral. Por esta razón, a través de la realización de las actividades de este módulo que está lleno de simulaciones y prácticas, los estudiantes deben mejorar sus habilidades comunicativas y expresivas para estar preparados para enfrentar una entrevista de trabajo y adquirir el enfoque adecuado a la hora de hablar con el jefe.

| Objetivos de aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                          | Resultados del aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Los objetivos de este submódulo son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Analizar e ilustrar estilos de comunicación</li><li>• Analizar y presentar la comunicación no verbal</li><li>• Enseñar a los alumnos cómo presentarse eficazmente a sí mismos o a su punto de vista</li></ul> | <p>Para ser competente en este submódulo, el alumno será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>(1) Comprender la diferencia entre los diferentes estilos de comunicación</li><li>(2) Reconocer los diferentes estilos de comunicación y utilizar una comunicación más asertiva</li><li>(3) Comprender la diferencia entre la comunicación verbal y no verbal</li><li>(4) Ser consciente de la importancia de la comunicación no verbal y conoce los errores más importantes a evitar</li><li>(5) Comprender los principios básicos de la estructuración de un discurso y de las narrativas sociales</li><li>(6) Presentarse a sí mismo o a su propia imagen de una manera estructurada y clara</li></ul> |

### Gamificación y actividades docentes innovadoras

| Actividades en el aula                                                                                                                                                                                   | Actividades en línea                                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Todas las historias del mundo... (6)<br/>¿Cuál es tu historia? (6)<br/>Palabras y códigos (2, 3)<br/>Comunicación no violenta (3,4)<br/>Encontrar tu historia (4)<br/>Habla con el jefe (1, 2, 5)</p> | <p>¿Qué son los estilos de comunicación? (1)<br/>¿Verbal o no verbal? (3)</p> |

### Métodos de evaluación

Asegúrese de que los participantes se vuelvan reflexivos sobre sus propios patrones de comportamiento y sean capaces de analizarlos y reconocerlos. Las capacidades de pensamiento crítico son esenciales, así que asegúrese de que en el proceso de retroalimentación haya una muestra de ellas.

### Contenido orientativo: Temas (lecciones) y conceptos clave

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Objetivo I:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizar diferentes estilos de comunicación</li><li>- emplear diferentes estilos para un contexto particular</li></ul> <p>Objetivo II:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- conocer elementos clave de la comunicación no verbal</li></ul> <p>Objetivo III:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- qué son las narrativas sociales y cómo se construyen</li><li>- construir la propia narrativa sobre la propia identidad profesional</li><li>• proyectar la propia imagen de manera efectiva</li></ul> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

# Currículo SIGE

## Módulo 4 - Habilidades blandas para el mercado laboral

| Título del módulo                           | Código del módulo | Título del submódulo                       | Código del submódulo |
|---------------------------------------------|-------------------|--------------------------------------------|----------------------|
| Habilidades blandas para el mercado laboral | M4                | Habilidades de presentación y comunicación | M4.3                 |
| Horas lectivas de las cuales:               | Horas en el aula  | B-learning                                 |                      |
| 10                                          | 4                 | 6                                          |                      |

### Anotación de submódulos

Hoy en día, es importante prepararse para el momento de la transición al mercado laboral. Por esta razón, a través de la realización de las actividades de este módulo que está lleno de simulaciones y prácticas, los estudiantes deben mejorar sus habilidades comunicativas y expresivas para estar preparados para enfrentar una entrevista de trabajo y adquirir el enfoque adecuado a la hora de hablar con el jefe.

| Objetivos de aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Resultados del aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Los objetivos de este submódulo son: <ul style="list-style-type: none"><li>Cubrir la dinámica de grupo y la teoría relacionada</li><li>Ilustrar cómo interactuar productivamente con otros miembros del equipo</li><li>Gestionar recursos y tomar decisiones</li><li>Gestionar los conflictos y negociaciones</li></ul> | (1)El alumno entiende y puede describir lo que es un grupo<br>(2) El alumno entiende las ideas básicas que subyacen a la dinámica de grupo en un entorno profesional<br>(3)El alumno puede conectarse productivamente con otros miembros del equipo<br>(4) Aprende que las personas se vinculan a través de objetivos compartidos que se conectan productivamente con otros miembros del equipo<br>(5)Los estudiantes serán capaces de construir un pensamiento crítico sobre la esquematización de los recursos y asumir la comunicación estratégica sobre las decisiones de gestión.<br>(6)El alumno desarrollará la comunicación dentro de su grupo para impulsar la cooperación y adoptar un enfoque orientado a objetivos.<br>(7)El alumno sabe cómo comunicarse en una situación jerárquica en relación con colegas y supervisores.<br>(8)El alumno desarrollará habilidades de negociación profesional y estratégica |

### Gamificación y actividades docentes innovadoras

| Actividades en el aula                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Actividades en línea        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| Rompecabezas Gestión y organización del tiempo (6)<br>Cabe todo en el cubo (5) Comunicación consecutiva (2)<br>Construir la estructura más alta posible (4) Cruzar el río (3)<br>Juego del dilema jefe negociador/prisionero (8)<br>Habitación 101 (4, 7, 2) Conflicto y comunicación (7)<br>Varado en una isla (1) | Haz tu propia nación (1, 2) |

### Métodos de evaluación

Asegúrese de que los participantes se vuelvan reflexivos sobre sus propios patrones de comportamiento y sean capaces de analizarlos y reconocerlos. Las capacidades de pensamiento crítico son esenciales, así que asegúrese de que en el proceso de retroalimentación haya una muestra de ellas.

### Contenido orientativo: Temas (lecciones) y conceptos clave

#### Objetivo I:

- elementos constitutivos de un grupo (propósito, identidad, etc.)
- actitudes cooperativas vs. competitivas (dilema del prisionero, negociador jefe)
- uso compartido de la carga de trabajo, división de tareas, free-riding (Varado en una isla)
- proceso de toma de decisiones y liderazgo en un grupo

#### Objetivo II:

- comunicarse dentro de un equipo, transmitir las ideas al equipo (comunicación consecutiva)
- relaciones horizontales vs. jerárquicas vs. roles grupales y la necesidad de modular la comunicación y el registro lingüístico (juego de comisiones, hablar con el jefe)
- gestión de conflictos en un equipo (Conflicto y comunicación)

# Módulo 4 - Habilidades blandas para el mercado laboral

## Actividades en el aula



| Nombre | Herramienta/recurso utilizado | Descripción |
|--------|-------------------------------|-------------|
|--------|-------------------------------|-------------|

### Submódulo 4.1

|                               |              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Todas las historias del mundo | No aplicable | La actividad pretende comprender y analizar el concepto de narrativa como base de la interacción social. Consiste en presentar un conjunto de historias y agruparlas según las estructuras narrativas más comunes (EG/tramas básicas o el viaje del héroe). Esto enseñará a los participantes análisis narrativo y narración de historias. |
| ¿Cuál es tu historia?         | No aplicable | Esta actividad recuerda a la anterior y es su seguimiento natural. Después del análisis de las narrativas, se les pedirá a los participantes que propongan su propia narrativa.                                                                                                                                                            |
| Habla con el jefe             | No aplicable | Enseñar a los participantes a relacionarse con los supervisores y un entorno social jerárquico. Desafía a los participantes a ser reflexivos sobre los patrones de comunicación a utilizar, invitándolos a ser estratégicos sobre qué decir.                                                                                               |

### Submódulo 4.2

|                               |              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Todas las historias del mundo | No aplicable | La actividad pretende comprender y analizar el concepto de narrativa como base de la interacción social. Consiste en presentar un conjunto de historias y agruparlas según las estructuras narrativas más comunes. (EG / tramas básicas o el viaje del héroe). Esto enseñará a los participantes análisis narrativo y narración de historias. |
| ¿Cuál es tu historia?         | No aplicable | Esta actividad recuerda a la anterior y es su seguimiento natural. Después del análisis de las narrativas, se les pedirá a los participantes que propongan su propia narrativa.                                                                                                                                                               |
| Palabras y códigos            | No aplicable | Codificar la comunicación con un conjunto de palabras secretas para describir esa comunicación específica es importante para fines performativos.                                                                                                                                                                                             |
| Comunicación no violenta      | No aplicable | Enseñe a los participantes a comunicarse adecuadamente con colegas y compañeros. Aunque a veces la asertividad puede ser útil para utilizar la comunicación no violenta y efectiva es siempre una prioridad y la primera estrategia a utilizar en cualquier intercambio.                                                                      |
| Encontrar tu historia         | No aplicable | Enseñe a los participantes cómo crear un mensaje que se adapte a su vida profesional. Ajuste una historia coherente a su proceso de búsqueda de empleo con una subvención para ser recordada y causar una buena impresión en el proceso de selección.                                                                                         |
| Habla con el jefe             | No aplicable | Enseñar a los participantes a relacionarse con los supervisores y un entorno social jerárquico. Desafía a los participantes a ser reflexivos sobre los patrones de comunicación para usar invitando a ser estratégicos sobre qué decir.                                                                                                       |

| Nombre                                                  | Herramienta/recurso utilizado                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Descripción                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Submódulo 4.3                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                |
| Rompecabezas<br>Gestión y<br>Organización del<br>Tiempo | Sitio web de investigación de Symonds<br><a href="https://symondsresearch.com/time-management-activities/">https://symondsresearch.com/time-management-activities/</a>                                                                                                                                                                       | Los estudiantes serán capaces de construir un pensamiento crítico sobre la esquematización de los recursos y asumir la comunicación estratégica sobre las decisiones de gestión.                                                               |
| Cabe todo en el<br>cubo                                 | Sitio web maacce.org<br><a href="https://maacce.org/wp-content/uploads/2017/06/Soft-Skills-Learning-Materials.pdf">https://maacce.org/wp-content/uploads/2017/06/Soft-Skills-Learning-Materials.pdf</a>                                                                                                                                      | El alumno desarrollará la comunicación dentro de su grupo para impulsar la cooperación y adoptar un enfoque orientado a objetivos. Esto simulará la comunicación del equipo, el pensamiento crítico y las habilidades de gestión de recursos.  |
| Comunicación<br>consecutiva                             | Sitio web Material del curso de formación<br><a href="https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/communication-skills-activities/back-to-back-communication">https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/communication-skills-activities/back-to-back-communication</a>                                   | Una actividad que destaca el papel de las preguntas y las instrucciones y explicaciones claras para una comunicación efectiva. Crea un espacio para practicar y reflexionar sobre la mecánica y dinámica de la comunicación.                   |
| Construye la estructura<br>más alta posible             | No aplicable                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | El juego fomenta la colaboración y asumiendo un papel de equipo. Construir algo juntos requiere procesos de coordinación y negociación. la actividad pretende estimular a ambos hacia un objetivo común.                                       |
| Cruza el río                                            | No aplicable                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | El juego fomenta la colaboración y la asunción de un papel en equipo. El objetivo del juego no es ganar per se, sino reflexionar sobre los procesos de colaboración para hacer frente a problemas comunes.                                     |
| Juego del dilema jefe<br>negociador/<br>prisionero      | Sitio web Material del curso de formación<br><a href="https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/conflict-resolution-influencing-and-negotiation-activities/chief-negotiator">https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/conflict-resolution-influencing-and-negotiation-activities/chief-negotiator</a> | Una actividad divertida y competitiva para practicar habilidades de negociación, resolución de conflictos y habilidades de comunicación. Recuerda los juegos del dilema del prisionero y elabora sobre la construcción del mundo adjunta a él. |
| Habitación 101                                          | Sitio web Material del curso de formación<br><a href="https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/communication-skills-activities/room-101">https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/communication-skills-activities/room-101</a>                                                                       | Una actividad competitiva para desarrollar y practicar habilidades influyentes y persuasivas, así como habilidades de comunicación asertiva de los participantes.                                                                              |
| Conflicto y<br>comunicación                             | No aplicable                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Enseñar a los participantes cómo analizar, gestionar y reaccionar ante situaciones de conflicto. Tratar eficientemente los conflictos es una cuestión de elegir la estrategia correcta. Para hacer eso se necesita una conciencia profunda.    |
| Varado en una isla                                      | Documento de Google<br><a href="https://docs.google.com/document/d/1yVCsqwBbJSJx6GxouNndEUaCZDq2pyxbNu3wH9QCRw/edit">https://docs.google.com/document/d/1yVCsqwBbJSJx6GxouNndEUaCZDq2pyxbNu3wH9QCRw/edit</a>                                                                                                                                 | Juego de rol sobre la distribución de recursos y el espíritu de equipo. el juego está destinado a enseñar a los participantes que la colaboración en equipo permite una resolución de problemas más efectiva.                                  |

# Módulo 4 - habilidades blandas para el mercado laboral

## Actividades en línea



| Nombre | Herramienta/recurso utilizado | Descripción |
|--------|-------------------------------|-------------|
|--------|-------------------------------|-------------|

### Submódulo 4.1

|                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Juego de simulación de RRHH               | <p>Youtube (en inglés)<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=L1PSI5DuQY8&amp;ab_channel=TomHaak">https://www.youtube.com/watch?v=L1PSI5DuQY8&amp;ab_channel=TomHaak</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ev0begDFc20&amp;ab_channel=StanfordGraduateSchoolofBusiness">https://www.youtube.com/watch?v=ev0begDFc20&amp;ab_channel=StanfordGraduateSchoolofBusiness</a></p> | RRHH es el principal punto de contacto para la dimensión social del empleado dentro de un entorno profesional. Poder interactuar con éxito con un departamento de RRHH dará la posibilidad de sentirnos cómodos al hablar de nuestros problemas y cuestiones profesionales. |
| Construye tu vocabulario profesional      | Google Doc/Google Jamboard/Hoja de cálculo de Google                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | La actividad está destinada a recoger patrones de expresión y comunicación útiles que se pueden aplicar indistintamente durante las entrevistas profesionales.                                                                                                              |
| ¿Qué diría?                               | Padlet/miroboard                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Una ruta de comunicación y simulación en línea para guiar a los participantes a su proceso de entrevista. Padlet/miroboard son herramientas útiles para crear contenido interactivo con el fin de guiar a los participantes a través de un proceso de aprendizaje.          |
| La práctica hace al maestro               | <p>Zoom, Skype o herramientas similares<br/> <a href="https://www.themuse.com/advice/interview-questions-and-answers">https://www.themuse.com/advice/interview-questions-and-answers</a></p>                                                                                                                                                                                                     | Juego de simulación sobre la práctica de entrevistas. Dar una buena entrevista es cuestión de práctica, no de suerte. La repetición da confianza y deja en claro cuáles son las debilidades y las fortalezas en las que enfocarse.                                          |
| Recopilar información sobre su aplicación | Baambozle                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Enseñar a los participantes que es importante recopilar información sobre los puestos aplicados para mejorar sus cambios de éxito.                                                                                                                                          |
| ¿Qué son los estilos de comunicación?     | <p>Youtube/miro<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Al3L6cnCmMU&amp;t=182s&amp;ab_channel=NextLevelLife">https://www.youtube.com/watch?v=Al3L6cnCmMU&amp;t=182s&amp;ab_channel=NextLevelLife</a></p>                                                                                                                                                                                   | Video de Youtube con una buena explicación sobre herramientas de comunicación y habilidades. Este video da algo de inspiración para una discusión perspicaz sobre el tema de la comunicación.                                                                               |

### Submódulo 4.2

|                                       |                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ¿Qué son los estilos de comunicación? | <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Tiy2LONr050&amp;ab_channel=JohnWhitehead">https://www.youtube.com/watch?v=Tiy2LONr050&amp;ab_channel=JohnWhitehead</a></p> | Los participantes pueden utilizar plataformas externas para recopilar información sobre qué son las habilidades blandas y los estilos de comunicación.                                                                                                                                   |
| ¿Verbal o no verbal?                  | Google Jamboard                                                                                                                                                        | Un juego en línea para ayudar a los estudiantes a comprender la diferencia entre la comunicación verbal y no verbal. La percepción de la comunicación ocurre al mismo tiempo, pero individualizar las diferentes partes de la misma da más confianza dentro del proceso de comunicación. |

### Submódulo 4.3

|                      |           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Haz tu propia nación | Miroboard | Enseña a los participantes sobre las ideas básicas de lo que es un grupo y cómo funcionan las identidades grupales. Se cree que la actividad permite a los participantes construir su propio grupo particular con sus compañeros de trabajo. Eventualmente conducirá a la formación de una identidad grupal completa con marcadores de identidad específicos. |
|----------------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

# Currículo SIGE

## Módulo 5 -Competencias culturales

| Título del módulo             | Código del módulo | Título del submódulo               | Código del submódulo |
|-------------------------------|-------------------|------------------------------------|----------------------|
| Competencias culturales       | M5                | Comprendiendo el contexto cultural | M5.1                 |
| Horas lectivas de las cuales: | Horas en el aula  | B-learning                         |                      |
| 20                            | 8                 | 12                                 |                      |

### Anotaciones del submódulo

Hoy en día nuestra identidad cultural está influenciada por muchos factores y puede tomar diferentes direcciones, incluso más que en el pasado. Este submódulo tiene como objetivo permitir a los estudiantes explorar los problemas de la cultura y la identidad cultural, aumentando su autoconciencia y su conocimiento sobre los antecedentes culturales del país anfitrión.

### Objetivos de aprendizaje

Los objetivos de este submódulo son:

- Explorar los problemas de la cultura y la identidad
- Demostrar la dinámica del proceso de percepción
- Aumentar el conocimiento sobre los antecedentes culturales de otras personas

### Resultados del aprendizaje

Para ser competente en este submódulo, el alumno debe ser capaz de:

- (1) Identificar los elementos y componentes de la cultura
- (2) Reconocer y comunicar la identidad cultural propia
- (3) Reconocer la presencia e importancia de las diferentes perspectivas
- (4) Ser consciente de cómo el propio trasfondo cultural está influyendo en su propia percepción.
- (5) Reconocer los principales rasgos culturales del país anfitrión
- (6) Mostrar un mayor nivel de interés en diferentes orígenes culturales

### Gamification y actividades docentes innovadoras

#### Actividades de aula

¿Manifiesto o latente? (1)  
Espalda con espalda (3)  
Realidad en 3 ángulos (4)  
Extraño en imágenes (5))

#### Actividades en línea

Elementos de la cultura (1)  
Mermelada de identidad (2)  
La olla de cultivo (5)  
Línea de historia intercultural de misterio (6)

### Métodos de evaluación

Se sugieren fuertemente prácticas de evaluación formativa para evaluar los resultados de aprendizaje de este módulo. Muchas de las actividades propuestas en este módulo (especialmente las en línea) se pueden emplear fácilmente para evaluar la comprensión de contenido específico. La evaluación de esta manera se vuelve divertida y se refuerza la práctica en herramientas útiles de e-learning. A fin de evaluar actitudes y aptitudes específicas, podrían emplearse métodos más informales y sesiones de debate. Los educadores de adultos pueden presentar a la clase un escenario de malentendido intercultural o incluso conflicto, y fomentar una mesa redonda de opiniones, en la que cada alumno sea libre de compartir lo que haría o cómo se comportaría en esa situación específica y, sobre todo, cómo cree que se sentiría. El escenario de conflicto debe empoderar a los estudiantes para promover un entorno sin prejuicios y conducir a enfoques de mente más abierta.

### Contenido orientativo: Temas (lecciones) y conceptos clave

- Cultura (El modelo iceberg; Rasgos culturales del país anfitrión)
- Identidad (El modelo de flor de identidad)
- El proceso de percepción



| Título del módulo            | Código del módulo | Título del módulo                        | Código del submódulo |
|------------------------------|-------------------|------------------------------------------|----------------------|
| Competencias culturales      | M5                | Funcionamiento en un mundo intercultural | M5.2                 |
| Horas lectivas de las cuales | Horas en el aula  | B-learning                               |                      |
| 20                           | 8                 | 12                                       |                      |

#### Anotación de submódulos

Este submódulo tiene como objetivo permitir que los estudiantes se familiaricen más con los patrones de comportamiento impulsados culturalmente y la forma en que influyen en las relaciones sociales. Siendo estos mismos patrones de comportamiento una posible fuente de conflicto en entornos interculturales, este submódulo tiene como objetivo capacitar a los estudiantes para que reconozcan, eviten y estén más equipados para enfrentar y gestionar los conflictos interculturales. Este submódulo tiene como objetivo permitir a los estudiantes con diferentes antecedentes culturales, religiosos y lingüísticos lograr un encuentro respetuoso y abierto, promoviendo un intercambio pacífico y enriquecedor de puntos de vista.

| Objetivos de aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Resultados de aprendizaje                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Los objetivos de este submódulo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discutir el mecanismo de los estereotipos, los prejuicios y la discriminación</li> <li>• Describir cómo los antecedentes culturales influyen en la forma en que nos relacionamos con los demás</li> <li>• Enseñar a ver las diferencias de una manera positiva y productiva</li> </ul> | <p>Para ser competente en este submódulo, el alumno debe ser capaz de:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) comprender la diferencia entre estereotipos, prejuicios y discriminación</li> <li>(2) reconocer la información estereotipada</li> <li>(3) reconocer la aparición de un conflicto intercultural y reconocer las fuentes</li> <li>(4) identificar patrones de comportamiento impulsados culturalmente</li> <li>(5) tener una mayor voluntad de resolver problemas, incluidas diversas contribuciones</li> <li>(6) identificar valores y perspectivas compartidas y usarlos como ancla para relacionarse con los lugareños</li> </ol> |

#### Gamification y actividades docentes innovadoras

| Actividades en el aula                                                                                                     | Actividades en línea                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Encuentra tu grupo (1)<br/>Etiquetas (2)<br/>Saludos en la Conferencia (3)<br/>Hotel Glocal (4)<br/>10 misiones (5)</p> | <p>Clasificación S-P-D (1)<br/>Stereot-investigadores (2)<br/>El juego del comportamiento (4)<br/>Encontrar puntos en común (6)</p> |

#### Métodos de evaluación

Se sugieren encarecidamente prácticas de evaluación formativa para evaluar los resultados de aprendizaje de este módulo. Muchas de las actividades propuestas en este módulo (especialmente las en línea) se pueden emplear fácilmente para evaluar la comprensión de contenido específico. La evaluación de esta manera se vuelve divertida y se refuerza la práctica en herramientas útiles de e-learning. A fin de evaluar actitudes y aptitudes específicas, podrían emplearse métodos más informales y sesiones de debate. Los educadores de adultos pueden presentar a la clase un escenario de malentendido intercultural o incluso conflicto, y fomentar una mesa redonda de opiniones, en la que cada alumno sea libre de compartir lo que haría o cómo se comportaría en esa situación específica y, sobre todo, cómo cree que se sentiría. El escenario de conflicto debe empoderar a los estudiantes para promover un entorno sin prejuicios y conducir a enfoques de mente más abierta.

#### Contenido indicativo: Temas (lecciones) y conceptos clave

- Estereotipos, prejuicios, discriminación
- La profecía autocumplida
- Conflictos interculturales
- Los componentes conductuales de la cultura
- Empatía y Respeto

# Módulo 5 - Competencias culturales

## Actividades en el aula



| Nombre | Herramienta/recurso utilizado | Descripción |
|--------|-------------------------------|-------------|
|--------|-------------------------------|-------------|

### Submódulo 5.1

|                        |              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ¿Manifiesto o latente? | Baamboozle   | Un juego de competición con Baamboozle en el que diferentes equipos se turnan para adivinar si un elemento representa un elemento manifiesto o latente de la cultura.                                                                                                                                                |
| Espalda con espalda    | No aplicable | Un juego visual para darse cuenta de lo diferentes que pueden ser las percepciones de la realidad y crear conciencia sobre cómo el proceso de percepción da forma a nuestros encuentros y comunicación.                                                                                                              |
| Realidad en 3 ángulos  | No aplicable | Una actividad de descubrimiento visual para crear conciencia sobre cómo la cultura da forma a nuestro proceso de percepción. Se muestra una imagen ambigua y se les pide a los alumnos que escriban cualquier cosa que se les ocurra y luego que decidan si lo que escribieron fue describir, interpretar o evaluar. |
| Extraño en imágenes    | Baamboozle   | Un juego de competición con Baamboozle para mostrar a los alumnos los puntos en común del país anfitrión (por ejemplo, señales de tráfico; tiendas) y familiarizarse con ellos de una manera divertida.                                                                                                              |

### Submódulo 5.2

|                           |              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Encuentra tu grupo        | No aplicable | Un juego offline en el que los alumnos reciben tarjetas con un estereotipo, prejuicio o discriminación escrito y tienen que encontrar su grupo, sabiendo que en cada grupo hay un ejemplo de estereotipo, de prejuicio y de discriminación vinculado a la misma situación.                                                                                            |
| Etiquetas                 | No aplicable | Un juego fuera de línea mediante el cual los estudiantes participan en un juego de roles para experimentar discriminación activa y pasiva. A todos los miembros del grupo se les asigna una etiqueta que no conocen. Durante el juego de roles, todos serán tratados de acuerdo con las expectativas (y prejuicios) generados por tener esa etiqueta pegada en ellos. |
| Saludos en la conferencia | No aplicable | Un juego de simulación en el que los alumnos interactúan entre sí como si fueran parte de una comunidad específica. Cada grupo comunitario recibe una hoja de reglas con los comportamientos esperados de su lado durante el encuentro y se espera que adivine, al final de la simulación, cuáles fueron las reglas de otras comunidades.                             |
| Hotel Glocal              | No aplicable | Un juego de simulación en el que los alumnos, divididos en parejas, tienen que simular una situación en la que el huésped de un hotel tiene un problema que la recepcionista necesita solucionar. Solo tienen un par de minutos para resolver el problema y no pueden usar ningún lenguaje hablado común.                                                             |
| 10 misiones               | No aplicable | Un juego fuera de línea en el que los alumnos tienen que completar una lista de 10 tareas colaborando entre sí. Durante el desafío, algunos miembros del grupo simularán tener una necesidad especial.                                                                                                                                                                |

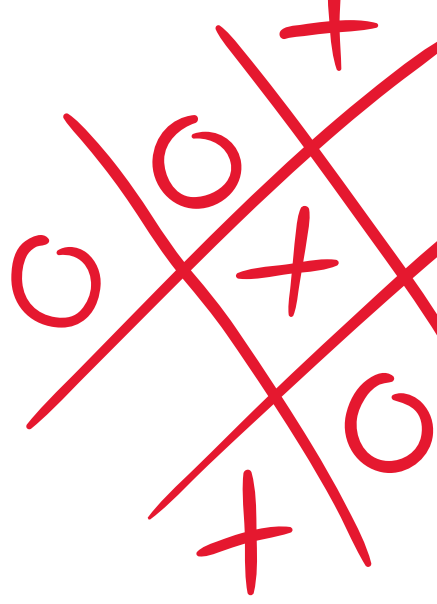
# Módulo 5 - Competencias culturales

## Actividades en línea



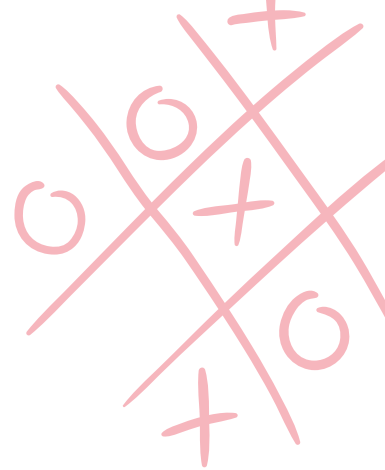
| Nombre                          | Herramienta/recurso utilizado | Descripción                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Submódulo 5.1                   |                               |                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Mermelada de identidad          | Jamboard                      | Una tarea visual y creativa en Jamboard para ayudar a los estudiantes a expresar y familiarizarse con los elementos de su identidad que creen que son los más importantes en su vida.                                                                            |
| Elementos de la cultura         | Quizlet                       | Un conjunto de tarjetas Quizlet para revisar la diferencia entre elementos manifiestos y latentes de la cultura. Los estudiantes lo utilizan para la práctica individual y para promover su descubrimiento de varios elementos de la cultura.                    |
| La olla de la cultura           | Padlet                        | Un "crisol" en línea para permitir que una clase intercultural integre la información que tienen sobre la cultura del país anfitrión y la comparta con los futuros estudiantes.                                                                                  |
| Línea de historia intercultural | Jamboard                      | Una actividad en línea mediante la cual un grupo de estudiantes comparte momentos históricos que son importantes en sus países. Los eventos se utilizan para crear una línea de historia intercultural en Jamboard y aprender sobre los eventos de otros países. |

|                             |          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Submódulo 5.2               |          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Stereot-investigadores      | Padlet   | Una actividad mediante la cual los estudiantes buscan y recopilan noticias, titulares de periódicos, imágenes en Internet que muestran a personas de grupos específicos de una manera estereotipada. El material se recoge en Padlet, se clasifica en diferentes categorías y se invita a otros alumnos a hacer conjeturas sobre el estereotipo representado.     |
| Clasificación S-P-D         | Quizlet  | Un conjunto de tarjetas Quizlet para revisar ejemplos de estereotipos, prejuicios y actos de discriminación. Los alumnos tienen que hacer coincidir ejemplos concretos con una categoría correcta: estereotipo, prejuicio o acto de discriminación.                                                                                                               |
| El juego del comportamiento | Quizlet  | Los estudiantes crean un conjunto de tarjetas de Quizlet sobre comportamientos comunes en su cultura, haciendo coincidir imágenes, palabras, explicaciones de manera personalizada. Los conjuntos de estudio así creados se comparten entre los estudiantes para la práctica individual y el descubrimiento sobre las normas de comportamiento de otras culturas. |
| Encontrar puntos en común   | Jamboard | Una actividad de reflexión individual mediante la cual se invita a los estudiantes a pensar en qué valores consideran más importantes para ellos y por qué. Luego proceden a juxtaponer sus elecciones con los valores priorizados por la cultura del país anfitrión. El trabajo individual sirve como base para la discusión grupal en la siguiente clase.       |



# CONCLUSIONES

# CONCLUSIONES



En este breve capítulo, nos gustaría compartir con ustedes las observaciones más importantes que hemos hecho al diseñar y probar nuestros planes de estudio. Naturalmente, también están influenciadas por nuestras experiencias previas en el uso de la gamificación y los juegos como herramientas educativas, así como con el trabajo con los grupos objetivo considerados en este proyecto. Aun así, como los planes de estudio son un producto completamente nuevo desarrollado en el marco de este proyecto, aplicarlos en nuestro trabajo inevitablemente nos dio algunas ideas nuevas, entre otras cosas porque, por su propia naturaleza, tratan la gamificación y los juegos como componentes de un proceso integral en lugar de herramientas aisladas. .

El primer punto que nos gustaría indicar es que nuestros planes de estudio pueden tratarse como un buen punto de partida, pero no como soluciones universalmente listas para usar. En muchos casos, tuvimos que ajustarlos al grupo específico: sus necesidades educativas, el nivel de competencia en el idioma de instrucción, la alfabetización en TIC, la preferencia por los métodos de aprendizaje, etc. Hemos encontrado que algunas partes del currículo eran más relevantes que otras (a veces por razones muy específicas de ciertos estudiantes), o que el equilibrio entre el aprendizaje electrónico y las actividades en persona necesitaba cambiar.

Además de considerar a los alumnos, también debemos ser conscientes de las circunstancias en las que estamos a punto de enseñar. El acceso de los estudiantes a las tecnologías es la preocupación más obvia. La proliferación de dispositivos móviles y la tendencia hacia el diseño web receptivo reduce la "barrera de entrada" para los estudiantes, pero no debemos asumir que todos tienen un teléfono inteligente suficientemente capaz y acceso inmediato a la conexión a Internet. Fuera del e-learning, las actividades presenciales gamificadas y basadas en juegos a veces requieren cierta infraestructura o instalaciones que puede o no tener a su disposición. El tiempo también es un factor que hace que algunas actividades sean más factibles y útiles que otras.

El segundo punto importante sigue de cerca al primero. Sobre la base de los comentarios de los educadores que probaron nuestras herramientas a lo largo del proyecto, está bastante claro que los planes de estudio deben ser flexibles, lo que se aplica tanto al contenido como a los métodos de entrega, incluidos los componentes gamificados y basados en juegos. Así es como surgió la idea del inventario: cuando busque los ajustes correctos, el inventario le brindará muchas opciones que puede mezclar y combinar para adaptarse a su contexto de enseñanza y grupo objetivo.

La siguiente lección que hemos aprendido es que a medida que introducimos estas nuevas herramientas en la enseñanza, los alumnos pueden encontrar un cambio significativo que debe gestionarse. Por ejemplo, los educadores han encontrado un cierto grado de resistencia o aprensión. Algunos estudiantes adultos consideran que las actividades gamificadas y basadas en juegos "no son serias" y, por lo tanto, las consideran inadecuadas como métodos de aprendizaje.

En tal caso, aconsejamos un poco de perseverancia. Es importante que expliquemos al menos el razonamiento básico detrás de nuestro enfoque y los beneficios que conlleva para los estudiantes. Más allá de eso, tenemos que dejar que los resultados hablen por sí mismos: es importante al menos intentarlo con el grupo. Los estudiantes generalmente cambian su actitud negativa una vez que se dan cuenta de que realmente han aprendido algo, a menudo sin haber sido conscientes de ello. Esta es también la razón por la que el elemento de "debriefing" o sesión recapitulativa, al que nos referiremos más adelante en el siguiente párrafo, es tan importante: sin él, los estudiantes pueden perder el objetivo y el beneficio de la actividad que acaban de completar.

El "debriefing" o sesión recapitulativa es absolutamente esencial para convertir las actividades gamificadas y basadas en juegos en herramientas educativas adecuadas. Esta es la fase en la que permitimos a los alumnos analizar, buscar patrones, sacar conclusiones y reflexionar sobre lo que sucedió durante el juego o durante todo el proceso gamificado.

Nuestras experiencias no hacen más que confirmar la necesidad de construir sesiones informativas / recapitulativas de forma estructurada y organizada. Por ejemplo, podemos centrarnos por separado en las emociones de los alumnos, las competencias específicas adquiridas, las habilidades transversales desarrolladas, etc., o estructurar la sesión por tema/aspecto tocado durante la actividad. Un informe bien organizado es importante no solo porque maximiza los resultados del aprendizaje, sino también porque señala la "seriedad" del trabajo que se está realizando.

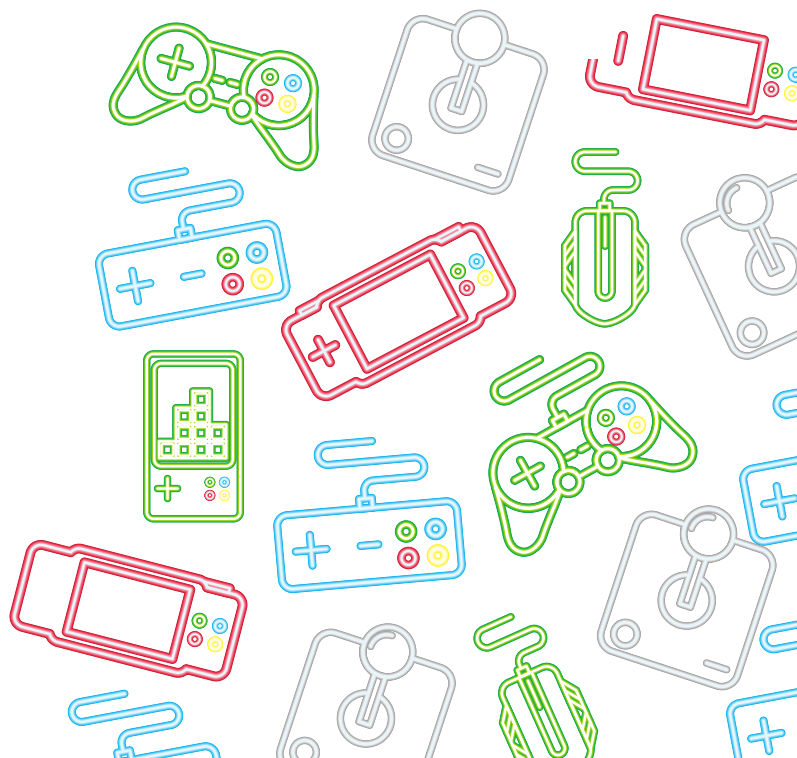
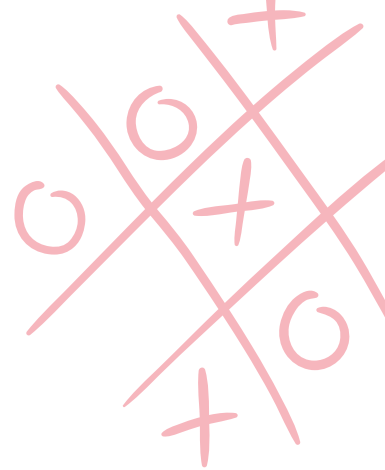
Como dijo uno de nuestros expertos, un buen informe constituye un puente entre el juego y los métodos más tradicionales de enseñanza. Curiosamente, hemos encontrado que pasar de la actividad en sí al informe puede ser bastante desafiante, ya que el educador tiene que encontrar una buena manera de hacer que los estudiantes cambien del modo "jugar" al modo "pensar" sin matar la alegría de jugar o diluir el enfoque del pensamiento.

Otra conclusión a la que se ha llegado es que a menudo hay límites a la cantidad de juego que tiene sentido introducir en el aula invertida o "flipped classroom". En principio, las actividades gamificadas y basadas en juegos son muy adecuadas para el modelo invertido: son excelentes para permitir una práctica compleja, así como para invitar a la resolución de problemas, un pensamiento analítico y crítico más profundo.

Sin embargo, los educadores que probaron nuestros currículos y herramientas señalaron que, en su experiencia, los juegos debían usarse

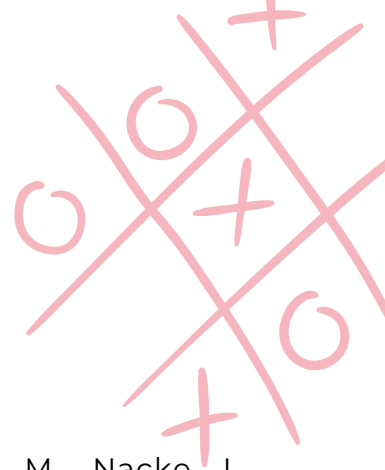
mejor con moderación, representando aproximadamente el 20% de todo el tiempo de enseñanza. Esto puede ser especialmente cierto para los grupos que son más escépticos hacia enfoques alternativos.

Para finalizar, nos gustaría señalar una vez más que las herramientas de aprendizaje electrónico, las actividades gamificadas y basadas en juegos son, en nuestra opinión, grandes incorporaciones para su caja de herramientas como educador. No son soluciones universales, ni son igualmente aplicables a todas las situaciones. Sin embargo, le brindan una amplia gama de opciones que, cuando se usan cuidadosamente, infunden su enseñanza con mucha más flexibilidad y un tipo diferente de energía. A medida que los aplique en su trabajo, sin duda aprenderá sus propias lecciones y obtendrá una perspectiva, enriquecida por su contexto y su conocimiento de su público objetivo. Esperamos sinceramente que este manual le sirva como una fuente de ideas e inspiración que despierte su curiosidad y le haga profundizar en este tema, tal como nosotros nos sentimos impulsados a hacerlo.





# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



Bloom, S. (2009)  
"Game-based learning"  
Professional Safety, vol. 54(7)

Chou, Y-k.  
"The Octalysis Framework for Gamification & Behavioral Design"  
Disponible en:  
<https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>

Csíkszentmihályi, M. (1990)  
"Flow: The Psychology of Optimal Experience"  
New York: Harper and Row.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. (2011a)  
"From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification"  
MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments  
ISBN: 9781450308168  
DOI: 10.1145/2181037  
Disponible en:  
[https://www.researchgate.net/publication/230854710\\_From\\_Game\\_Design\\_Elements\\_to\\_Gamefulness\\_Defining\\_Gamification](https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification)

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., Dixon, D. (2011b)  
"Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts"  
Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems, Extended Abstracts. vol. 6.  
Vancouver, BC, Canada, May 7-12, 2011  
DOI: 10.1145/1979742.1979575  
Disponible en:  
[https://www.researchgate.net/publication/221518895\\_Gamification\\_Using\\_game\\_design\\_elements\\_in\\_non-gaming\\_contexts](https://www.researchgate.net/publication/221518895_Gamification_Using_game_design_elements_in_non-gaming_contexts)

"Encyclopædia Britannica"  
<https://www.britannica.com/topic/game-recreation>

Erickson, A., Lundell, J., Michela, E., Pflieger, P. I. (2020)  
"Gamification"  
in: Kimmons, R & Caskurlu, S. (eds), The Students' Guide to Learning Design and Research  
EdTech Books  
Disponible en:  
<https://edtechbooks.org/studentguide>

[

al Fatta, H., Zakaria, M. H., Maksom, Z. (2019)

"Game-based Learning and Gamification: Searching for Definitions"

Hamari, J., Koivisto, J. (2015)

"Why do people use gamification services?"

International Journal of Information Management, vol. 35 (2015), pp. 419–431

Disponibile en:

[https://www.researchgate.net/publication/274735854\\_Why\\_do\\_people\\_use\\_gamification\\_services](https://www.researchgate.net/publication/274735854_Why_do_people_use_gamification_services)

Huotari, K., Hamari, J. (2012)

"Defining Gamification - A Service Marketing Perspective"

MindTrek '12: Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference, pp.17-22.

DOI: 10.1145/2393132.2393137.

Disponibile en:

[https://www.researchgate.net/publication/259841647\\_Defining\\_Gamification\\_-\\_A\\_Service\\_Marketing\\_Perspective](https://www.researchgate.net/publication/259841647_Defining_Gamification_-_A_Service_Marketing_Perspective)

Jones, L.

"The Student-Centered Classroom"

Cambridge University Press, 2007

International Journal of Simulation: Systems, Science and Technology, vol. 19(6), February 2019

Disponibile en:

[https://www.researchgate.net/publication/330851012\\_Game-based\\_Learning\\_and\\_Gamification\\_Searching\\_for\\_Definitions](https://www.researchgate.net/publication/330851012_Game-based_Learning_and_Gamification_Searching_for_Definitions)

Michael, D. R., Chen, S. L. (2005)

"Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform"

Education, vol. October 31, 2005. pp. 1–95

Prensky, M. (2001)

"Digital Game-Based Learning"

McGraw-Hill Education

Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J.

H., McCarthy, I., Pitt, L. (2015)

"Is it all a game? Understanding the principles of gamification"

Business Horizons, Volume 58, Issue 4, 2015, pp. 411-420

Disponibile

en:

[https://www.researchgate.net/publication/275059704\\_Is\\_it\\_all\\_a\\_game\\_Understanding\\_the\\_principles\\_of\\_gamification](https://www.researchgate.net/publication/275059704_Is_it_all_a_game_Understanding_the_principles_of_gamification)

West, S. (2015)

"Education: How to win at evolution"

Nature 528, 192 (2015)

Disponibile en:

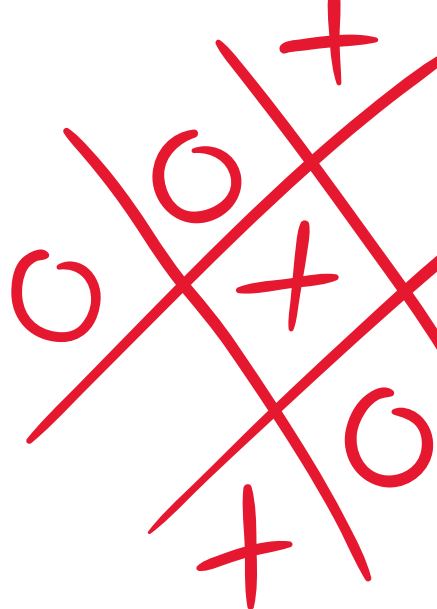
<https://doi.org/10.1038/528192a>



# APÉNDICE

## INVENTARIO

### SIGÉ



# ¿CUÁNTO SABES SOBRE "MI" ALFABETO?



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Quizlet  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo grande de estudiantes  
El alfabeto: ortografía y sonidos

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"¿Cuánto sabes sobre 'mi' alfabeto?" es una actividad en la que los estudiantes se dividen en grupos y tratan de adivinar la respuesta correcta en un conjunto de preguntas sobre el alfabeto y la pronunciación. Quizlet ayuda a los estudiantes a aprender cualquier cosa, independientemente de lo que sepan de antemano. Con las unidades de estudio gratuitas, los modos de estudio y los juegos en el aula de Quizlet, nuestros estudiantes pueden motivarse rápidamente. Quizlet nos ayuda a llevar a nuestros estudiantes a cualquier nivel con materiales basados en el plan de estudios, modos de estudio interactivos y juegos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Identificar aspectos fonéticos, rítmicos, de estrés y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera y utilizarlos como elementos básicos de comunicación.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Quizlet.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos.

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Qué tenía que hacer cada equipo?
- ¿Cómo nos sentimos durante la actividad?
- ¿Nos parecieron difíciles las pruebas o exámenes?
- ¿Has trabajado bien en grupo?
- ¿Qué cambiarías de la actividad?

# ¿CUÁNTO SABES SOBRE "MI" ALFABETO?

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## ETHICS

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos.
- A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos en Quizlet.
- Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos antes de crear o elegir una determinada actividad.

<https://quizlet.com/es>  
<https://quizlet.com/156489007/el-alfabeto-flash-cards/>  
<https://quizlet.com/421950866/repasamos-el-alfabeto-flash-cards/>

# ¿DE DÓNDE VENIMOS?



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Kahoot/Quizlet  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Los países y las nacionalidades

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Quiz: los estudiantes tienen que elegir los colores correctos de la bandera que se muestra en las imágenes, las nacionalidades y países correctos, y los platos típicos. Se pueden dividir en grupos: gana el mejor. ¡Kahoot! es una herramienta para crear pruebas en formato quiz: la pregunta se presenta en pantalla y cada alumno (o grupo de alumnos), en su móvil/ordenador/tablet, tiene que seleccionar la opción correcta. Se utiliza para revisar contenidos (como una revisión antes de un examen, por ejemplo), para ver cuánto sabemos sobre un tema antes de introducirlo en clase, para evaluar los conocimientos de los alumnos... Se puede utilizar tanto en la enseñanza presencial como en su modalidad online. Este formato de preguntas y respuestas en una plataforma online y el carácter competitivo del juego, que busca acumular puntos por cada respuesta correcta, fomenta un nivel muy alto de participación en clase, un gran interés por el contenido de las preguntas, emociones diversas, risas...

El registro en la página es completamente gratuito y podemos crear todos los kahoots que queramos. Además, ofrece la opción de COPIAR los juegos creados por otros profesores para editarlos y adaptarlos a nuestras clases, corregir erratas o faltas de ortografía, etc. Los usuarios de la plataforma pueden crear cuestionarios, discusiones o encuestas, que se denominan Kahoots, que, además, pueden tener imágenes y videos que complementen el contenido académico. Es una herramienta muy eficaz para los profesores, ya que es muy útil para diagnosticar el nivel de los alumnos, como actividad para consolidar y revisar lo aprendido, para acercarlos a diferentes temas culturales o históricos y, además, la posibilidad de incorporar vídeos o GIFS en las preguntas hace de Kahoot una actividad altamente interactiva.

Lo más importante que tenemos que saber es que debemos gestionar dos páginas web: una, para diseñar y administrar el cuestionario; otro, que los alumnos introduzcan el código del cuestionario y conviertan su smartphone en una herramienta para participar y responder a las preguntas. Quizlet ayuda a los estudiantes a aprender cualquier cosa, independientemente de lo que sepan de antemano. Con las unidades de estudio gratuitas, los modos de estudio y los juegos en el aula de Quizlet, nuestros estudiantes pueden motivarse rápidamente. Quizlet nos ayuda a llevar a nuestros estudiantes a cualquier nivel con materiales basados en el plan de estudios, modos de estudio interactivos y juegos.

# ¿DE DÓNDE VENIMOS?

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Valorar la lengua extranjera como medio de comunicación y entendimiento entre personas de diversos orígenes y culturas y como herramienta de aprendizaje de diferentes contenidos.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Quizlet y Kahoot.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar con nuestros alumnos.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos según lo estudiado sobre los países

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante la actividad?
- ¿Qué cambiarías de la actividad?
- ¿Qué has aprendido de esta actividad?
- ¿Qué es lo que más te ha gustado de esta actividad?

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Unidad de nuestros alumnos antes de crear o elegir un determinado fichero.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://kahoot.it/>  
<https://quizlet.com/es>  
<https://quizizz.com/admin/quiz/5bbab2b38f97a9001b038191/nacionalidades>  
<https://quizizz.com/admin/quiz/5dcae5416cdc86001b6579b7/banderas-y-sus-paises>  
<https://quizizz.com/admin/quiz/5c88f41a97369d001be6da59/banderas-de-todos-los-paises-del-mundo>  
<https://quizizz.com/admin/quiz/60880a8cb1250d001bcc09b8/platos-del-mundo>  
<https://create.kahoot.it/details/09c5050a-6b50-4d18-8ca1-06fe615e28cc>  
<https://create.kahoot.it/details/d396c15e-ddf4-4cea-b088-e9ea1eb1165c>  
<https://create.kahoot.it/details/c33a4769-cb72-4ec9-afcf-1f9a4d4453df>



# PÍDEME UN...



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Padlet  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Los países y nacionalidades

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Pídeme un... Crearemos un padlet con imágenes de diferentes platos tradicionales, los participantes deben tratar de adivinar el nombre del plato y el país de origen y escribirlo en un lugar determinado. También se puede organizar para que no consista en una imagen, sino en una receta, pero el resultado debe ser el mismo. ¡De esta manera no solo estamos aprendiendo el idioma nativo, sino también mejorando nuestro conocimiento de las culturas a través de la cocina! Padlet es una plataforma digital que ofrece la posibilidad de crear murales colaborativos. Podemos usarlo como una pizarra virtual colaborativa en la que profesor y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo. Padlet es una aplicación para guardar y compartir diferentes contenidos multimedia. Con solo crear una cuenta, podemos empezar a montar un muro de actividades y facilitar a los alumnos el enlace para que puedan acceder y empezar a publicar sus aportaciones en el formato que prefieran: texto, audio, vídeo o imagen

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Valorar la lengua extranjera como medio de comunicación y entendimiento entre personas de diversos orígenes y culturas y como herramienta de aprendizaje de diferentes contenidos.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Padlet.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos.

# PÍDEME UN...

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

### ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante la actividad?
- ¿Alguna vez has jugado con algún tipo de cartas? ¿Con cuál? ¿Qué juegos?
- ¿Qué cambiarías de esta actividad?
- ¿Qué has aprendido de esta actividad?
- ¿Te gustó la actividad?
- ¿Qué es lo que más te ha gustado de esta actividad?
- ¿Cómo podríamos adaptar esta actividad al trabajo...?

- Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos antes de crear o elegir una determinada actividad..
- Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos.
- A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos en Kahoot..

<https://es.padlet.com/> <https://padlet.com/feranduva/platos>

# VAMOS DE COMPRAS



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Baamboozle  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Compras

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

En "Vamos de compras" utilizaremos el modo de estudio Baamboozle para introducir el vocabulario relacionado con las compras. Concretamente utilizaremos vocabulario relacionado con las compras en un supermercado o tienda de alimentación. Con Baamboozle puedes jugar desde un solo dispositivo en un proyector, pizarra inteligente o en una lección en línea. No se necesitan cuentas de estudiantes. Los estudiantes tienen que reproducir las respuestas, no solo reconocerlas. El aprendizaje se lleva a cabo en contexto, en un entorno muy atractivo y competitivo.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Identificar aspectos fonéticos, rítmicos, de estrés y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera y utilizarlos como elementos básicos de comunicación.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Bamboozle.
2. Elegimos el tipo de juego que vamos a utilizar.

# VAMOS DE COMPRAS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien en grupo?
- ¿Obtuvimos alguna recompensa?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.baamboozle.com/>  
<https://www.baamboozle.com/game/840846>

# ¿QUÉ TE GUSTARÍA?



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Kahoot  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Estudiantes del mismo grupo  
Compras

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

""¿Qué te gustaría?" Crearemos un cuestionario que represente una situación de un mercado de agricultores, una tienda de segunda mano, etc. con cuatro respuestas dadas y los participantes tienen que elegir sabiamente una que sea correcta, que represente / responda a una imagen dada con una explicación y una pregunta debajo de ella. ¡Kahoot! es una herramienta para crear pruebas en formato quiz: la pregunta se presenta en pantalla y cada alumno (o grupo de alumnos), en su móvil/ordenador/tablet, tiene que seleccionar la opción correcta. Se utiliza para revisar contenidos (como una revisión antes de un examen, por ejemplo), para ver cuánto sabemos sobre un tema antes de introducirlo en clase, para evaluar los conocimientos de los alumnos... Se puede utilizar tanto en la enseñanza presencial como en su modalidad online. Este formato de preguntas y respuestas en una plataforma online y el carácter competitivo del juego, que busca acumular puntos por cada respuesta correcta, fomenta un nivel muy alto de participación en clase, un gran interés por el contenido de las preguntas, emociones diversas, risa... El registro en la página es gratuito y podemos crear todos los kahoots que queramos. Además, ofrece la opción de COPIAR los juegos creados por otros profesores para editarlos y adaptarlos a nuestras clases, corregir erratas o faltas de ortografía, etc. Los usuarios de la plataforma pueden crear cuestionarios, discusiones o encuestas, que se denominan Kahoots, que, además, pueden tener imágenes y videos que complementen el contenido académico. Es una herramienta muy eficaz para los profesores, ya que es muy útil para diagnosticar el nivel de los alumnos, como actividad para consolidar y revisar lo aprendido, para acercarlos a diferentes temas culturales o históricos y, además, la posibilidad de incorporar vídeos o GIFS en las preguntas hace de Kahoot una actividad altamente interactiva. Lo más importante que tenemos que saber es que debemos gestionar dos páginas web: una, para diseñar y administrar el cuestionario; otro, que los alumnos introduzcan el código del cuestionario y conviertan su smartphone en una herramienta para participar y responder a las preguntas.

# ¿QUÉ TE GUSTARÍA?

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Escuchar y comprender los mensajes, utilizando la información transmitida para llevar a cabo tareas relacionadas con su vida diaria.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Kahoot.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos.

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Qué has aprendido de esta actividad?
- ¿Te gustó la actividad? ¿Por qué?
- ¿Qué cambiarías de ella?
- ¿Te ha resultado muy difícil utilizar la plataforma?

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos.
- A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos en Kahoot.
- Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos antes de crear o elegir una determinada actividad.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://kahoot.it/>

<https://create.kahoot.it/details/a16e7930-9daa-4bbe-84af-b5dca538d78a>

<https://create.kahoot.it/details/bb5e5020-2aa0-442d-9564-c355ea5b52c5>

<https://create.kahoot.it/details/999534a2-2be1-4dd7-9217-cdb3d7e083f1>

<https://create.kahoot.it/details/21ee23f0-b231-4b85-93e4-856cdd712975>

# ¿QUÉ HORA ES?



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Quizlet  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Tiempo libre

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

En "¿Qué hora es?" crearemos/usaremos un cuestionario donde la pregunta es una imagen de un reloj y los participantes tienen que elegir entre las respuestas la hora correcta dada en letras. Quizlet ayuda a los estudiantes a aprender cualquier cosa, independientemente de lo que sepan de antemano. Con las unidades de estudio gratuitas, los modos de estudio y los juegos en el aula de Quizlet, nuestros estudiantes pueden motivarse rápidamente. Quizlet nos ayuda a llevar a nuestros estudiantes a cualquier nivel con materiales basados en el plan de estudios, modos de estudio interactivos y juegos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Utilizar los conocimientos y experiencias previas con su propio idioma para una adquisición más rápida, eficiente y autónoma de la lengua extranjera.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Quizlet
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos

# ¿QUÉ HORA ES?

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante la actividad?
- ¿Qué cambiarías de la actividad?
- ¿Qué has aprendido de esta actividad?
- ¿Qué es lo que más te ha gustado de esta actividad?

- Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos. A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos en Quizlet. Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos antes de crear o elegir una determinada actividad.

<https://quizlet.com/es>  
<https://quizlet.com/640543217/que-hora-es-flash-cards/>  
<https://quizlet.com/es/564361783/las-horas-flash-cards/>



# BINGO DE CITAS



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Baamboozle  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Estudiantes del mismo grupo  
Presentaciones, saludos y despedidas  
/Tiempo Libre

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

En "Bingo de citas", los estudiantes leerán un texto con conversación de estilo A / B en la que A y B están arreglando una cita. Después de leer, divida el grupo de clase en equipos y responda las preguntas sobre baamboozle relacionadas con el texto que acaban de leer. Con Baamboozle puedes jugar desde un solo dispositivo en un proyector, pizarra inteligente o en una lección en línea. No se necesitan cuentas de estudiantes. Los estudiantes tienen que reproducir las respuestas, no solo reconocerlas. El aprendizaje se lleva a cabo en contexto, en un entorno muy atractivo y competitivo.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Expresarse oralmente en situaciones sencillas y habituales, utilizando procedimientos verbales y no verbales y adoptando una actitud respetuosa y cooperativa
2. Comprender y participar activamente en la conversación sobre temas del día a día como saludos, despedidas...

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Bamboozle.
2. Elegimos el tipo de juego que vamos a utilizar.

# BINGO DE CITAS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante la actividad?
- ¿Qué cambiarías de la actividad?
- ¿Qué has aprendido de esta actividad?
- ¿Qué es lo que más te ha gustado de esta actividad?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos. Asegúrese de que los alumnos sepan cómo usar Bamboozle

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.baamboozle.com/>  
<https://www.baamboozle.com/game/929752>

# MEDIOS DE TRANSPORTE



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Baamboozle  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Tiempo libre

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

En "Medios de transporte" utilizamos el modo de estudio de Baamboozle para introducir el vocabulario de los medios de transporte y luego el modo de juego (versión clásica) para revisar el vocabulario de forma gamificada. Con Baamboozle puedes jugar desde un solo dispositivo en un proyector, pizarra inteligente o en una lección en línea. No se necesitan cuentas de estudiantes. Los estudiantes tienen que reproducir las respuestas, no solo reconocerlas. El aprendizaje se lleva a cabo en contexto, en un entorno muy atractivo y competitivo.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Identificar aspectos fonéticos, rítmicos, de estrés y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera y utilizarlos como elementos básicos de comunicación.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Bamboozle.
2. Elegimos el tipo de juego que vamos a utilizar.

# MEDIOS DE TRANSPORTE

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante esta actividad?
- ¿Alguna vez has utilizado esta plataforma? ¿Te ha gustado? ¿Te pareció simple?
- ¿Qué cambiarías de esta actividad?
- ¿Qué has aprendido de esta actividad?

- Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos. Asegúrese de que los alumnos sepan cómo usar Bamboozle

<https://www.baamboozle.com/>  
<https://www.baamboozle.com/game/929799>

# SUBASTA DE FRASES



Herramienta  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

(Tarjetas con imagen)/ Canva  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Todos los diferentes contenidos del módulo

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

"Subasta de frases" consiste en subastar frases correctas e incorrectas relacionadas con el Tema o Unidad en la que hemos estado trabajando o como actividad de revisión del módulo. Cada participante tiene un presupuesto limitado que tiene que utilizar para pujar por las frases que presenta el profesor y que pueden ser correctas o incorrectas. El ganador serán los estudiantes que "compre" la mayor cantidad de oraciones correctas habiendo gastado la menor cantidad de dinero.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Escribe textos sencillos con diversos propósitos como saludar, despedirse, agradecer algo, pedir disculpas... con la ayuda de modelos que trabajan en el aula
2. Manifestar una actitud receptiva, interesada y confiada en la propia capacidad de aprender y usar el idioma extranjero,

## PROCESO PASO A PASO

1. Elegimos las frases que queremos subastar con el vocabulario que conocemos.
2. Preparamos las cartas con las frases que queremos subastar.

# SUBASTA DE FRASES

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien usando esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

- Antes de preparar el juego tendremos que elegir el contenido en el que vamos a trabajar. \* Antes de comenzar a jugar, es necesario asegurarse de que los participantes conozcan las reglas del juego.

1) <https://hablamossle.com/paraprofesdeele/la-subasta-de-frases-en-la-clase-de-ele/>  
[https://www.canva.com/design/DAE1auJS2to/STl0CGeZWHC14E7s8UsPwQ/view?utm\\_content=DAE1auJS2to&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink](https://www.canva.com/design/DAE1auJS2to/STl0CGeZWHC14E7s8UsPwQ/view?utm_content=DAE1auJS2to&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)  
[https://educajcyl-my.sharepoint.com/:f/g/personal/09008275\\_educajcyl\\_es/ElC3iMtt5btBi4ZOO0PTkegBh\\_cQfAg1TJqFe4Wz1koDqw?e=pDYsjT](https://educajcyl-my.sharepoint.com/:f/g/personal/09008275_educajcyl_es/ElC3iMtt5btBi4ZOO0PTkegBh_cQfAg1TJqFe4Wz1koDqw?e=pDYsjT)

# ADIVINA QUIÉN



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Powtoon  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
El mercado laboral: currículo.

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

En "Adivina quién", el maestro muestra una presentación de Powtoon sobre tres personajes diferentes. Cada personaje tendrá una historia y un CV diferentes. Los estudiantes, divididos en equipos, tienen la tarea de hacer coincidir diferentes piezas del cv con la persona adecuada. Powtoon es una plataforma visual que te permite crear vídeos profesionales y totalmente personalizados utilizando una amplia variedad de imágenes y recursos. Se pueden contar historias convincentes a través de cientos de personajes animados, plantillas, videos, bandas sonoras y más. Con Powtoon, hacer tus propios videos no requiere habilidades de diseño o tecnología.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Ser capaz de utilizar correctamente y con cierta facilidad las expresiones más utilizadas en el mercado laboral.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Powtoon.
2. Elegimos el tipo de vídeo que vamos a utilizar.

# ADIVINA QUIÉN

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante la actividad?
- ¿Qué cambiarías de la actividad?
- ¿Qué has aprendido de esta actividad?
- ¿Qué es lo que más te ha gustado de esta actividad?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Unidad de nuestros alumnos antes de crear un vídeo.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.powtoon.com/?locale=es>  
[https://www.powtoon.com/online-presentation/fKuJIDQeNP4/?utm\\_medium=social-share&utm\\_campaign=studio+share&utm\\_source=copy+link&utm\\_content=fKuJIDQeNP4&mode=movie](https://www.powtoon.com/online-presentation/fKuJIDQeNP4/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=fKuJIDQeNP4&mode=movie)  
[https://www.powtoon.com/online-presentation/bSQ2I2kRbd/?utm\\_medium=social-share&utm\\_campaign=studio+share&utm\\_source=copy+link&utm\\_content=bSQ2I2kRbd&mode=movie](https://www.powtoon.com/online-presentation/bSQ2I2kRbd/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=bSQ2I2kRbd&mode=movie)  
[https://www.powtoon.com/online-presentation/cDKjdR65KGq/?utm\\_medium=social-share&utm\\_campaign=studio+share&utm\\_source=copy+link&utm\\_content=cDKjdR65KGq&mode=movie](https://www.powtoon.com/online-presentation/cDKjdR65KGq/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=cDKjdR65KGq&mode=movie)



# ¿QUIÉN USA ESTA HERRAMIENTA?



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Tarjetas con imágenes  
Tarjetas con imágenes.  
Grupo pequeño de estudiantes  
El mercado laboral: tipos de trabajo

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"¿Quién usa esta herramienta?" Después de trabajar en las diferentes profesiones y las herramientas utilizadas en cada una, utilizamos tarjetas con imágenes para jugar y repasar lo que hemos aprendido. Use diferentes tarjetas flash para trabajar y reforzar diferentes conceptos o use plataformas como <https://es.liveworksheets.com/> para crear sus propias hojas de trabajo interactivas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Ser capaz de entender los anuncios de trabajo y las ofertas

## PROCESO PASO A PASO

1. Elegimos el vocabulario que queremos revisar.
2. Preparamos de tarjetas incluyendo el vocabulario con el que queremos trabajar.

# ¿QUIÉN USA ESTA HERRAMIENTA?

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Creemos que la actividad ha sido difícil? ¿Cómo nos sentimos durante su implementación? ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

- Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Unidad de nuestros alumnos antes de crear o elegir un determinado archivo.

[https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Audici%C3%B3n\\_y\\_Lenguaje\\_\(AL\)/Vocabulario/Oficios\\_y\\_herramientas\\_fc685612kf](https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Audici%C3%B3n_y_Lenguaje_(AL)/Vocabulario/Oficios_y_herramientas_fc685612kf)

[https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Ciencias\\_Sociales/Profesiones/Asociaci%C3%B3n\\_profesiones\\_ku477704kx](https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Ciencias_Sociales/Profesiones/Asociaci%C3%B3n_profesiones_ku477704kx)

# ¿DÓNDE TRABAJO?



Herramienta de gamificación

Materiales y recursos

Sugerencia de uso

Contenido

Quizlet

Ordenador, tablet y teléfono móvil

Estudiantes del mismo grupo

El mercado laboral: currículum, lugares donde trabajamos, búsqueda de empleo.

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"¿Dónde trabajo?" Los estudiantes, divididos en equipos, tienen la tarea de hacer coincidir diferentes piezas del currículum con la persona adecuada. También tienen que aprender las características de una entrevista de trabajo. Con Quizlet tienes todo lo que necesitas para dominar y comprometerte. Presente conceptos, verifique su comprensión, obtenga información instantánea y más. Puede elegir el cuestionario perfecto o crear su propio Elija entre millones de cuestionarios gratuitos creados por maestros o hacer el suyo propio rápidamente.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Ser capaz de entender los anuncios de trabajo y las ofertas .

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Quizlet.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.

# ¿DÓNDE TRABAJO?

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien usando esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

- Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos. A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos en Quizlet. Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos antes de crear o elegir una determinada actividad.

<https://quizizz.com/>  
<https://quizizz.com/admin/presentation/61b9aa96f13e2a001d350c54/el-trabajo>  
<https://quizizz.com/admin/quiz/5ef5a24efc7e51001b30cab2/la-entrevista-de-trabajo>

# HAZ TU PROPIO CV



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Kahoot  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Estudiantes de diferentes grupos  
El mercado de trabajo: currículum vitae

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Haz tu propio currículum". Realiza una prueba sencilla con múltiples respuestas para ver si los asistentes saben cuál es la información relevante que debe incluirse en un currículum y qué otra información es completamente irrelevante. Se puede utilizar tanto en la enseñanza presencial como en su modalidad online. Este formato de preguntas y respuestas en una plataforma online y el carácter competitivo del juego, que busca acumular puntos por cada respuesta correcta, fomenta un nivel muy alto de participación en clase, un gran interés por el contenido de las preguntas, emociones diversas, risas... El registro en la página es completamente gratuito y podemos crear todos los kahoots que queramos. Además, ofrece la opción de COPIAR los juegos creados por otros profesores para editarlos y adaptarlos a nuestras clases, corregir erratas o faltas de ortografía, etc. Los usuarios de la plataforma pueden crear cuestionarios, discusiones o encuestas, que se denominan Kahoots, que, además, pueden tener imágenes y videos que complementen el contenido académico. Es una herramienta muy eficaz para los profesores, ya que es muy útil para diagnosticar el nivel de los alumnos, como actividad para consolidar y revisar lo aprendido, para acercarlos a diferentes temas culturales o históricos y, además, la posibilidad de incorporar vídeos o GIFS en las preguntas hace de Kahoot una actividad altamente interactiva. Lo más importante que tenemos que saber es que debemos gestionar dos páginas web: una, para diseñar y administrar el cuestionario; otro, que los alumnos introduzcan el código del cuestionario y conviertan su smartphone en una herramienta para participar y responder a las preguntas.

# HAZ TU PROPIO CV

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Ser capaz de utilizar correctamente y con cierta facilidad las expresiones más utilizadas en el mercado laboral.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Kahoot.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos.

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien usando esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos. A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos en Kahoot. Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos antes de crear o elegir una determinada actividad.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://kahoot.it/>      <https://create.kahoot.it/details/772e19ff-382e-4329-960f-663c102cf997>

# TERMINOS LEGALES



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Baamboozle  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
El mercado laboral: términos legales

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Términos legales" Tenemos que crear un conjunto de tarjetas donde cada tarjeta debe tener un término legal o alguna parte de un documento de contrato y los asistentes tienen que explicar cuál es el significado del término que obtuvieron al elegir una tarjeta. El grupo con las respuestas más correctas gana el juego. Con Baamboozle puedes jugar desde un solo dispositivo en un proyector, pizarra inteligente o en una lección en línea. No se necesitan cuentas de estudiantes. Los estudiantes tienen que reproducir las respuestas, no solo reconocerlas. El aprendizaje se lleva a cabo en contexto, en un entorno muy atractivo y competitivo.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Reconocer los términos y documentos legales básicos relacionados con el mercado laboral.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Bamboozle.
2. Elegimos el tipo de juego que vamos a utilizar.

# TERMINOS LEGALES

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien usando esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.baamboozle.com/game/930015>



# CURRÍCULO



Herramienta de gamificación

Materiales y recursos

Sugerencia de uso

Contenido

Canva

Ordenador, tablet y teléfono móvil

Estudiantes de diferentes grupos

El mercado laboral: búsqueda de empleo

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Usaremos Canva para preparar CV, infografías, documentos y presentaciones que serán útiles en la vida real para una búsqueda de empleo real. Con Canva tenemos un editor intuitivo con herramientas de arrastrar y soltar que hace que el trabajo en equipo sea muy fácil. Con Canva for Education, los estudiantes y profesores pueden trabajar juntos y editar sus diseños en tiempo real. Además, pueden dejar comentarios, añadir nuevos elementos y cambiar completamente el texto. La plataforma de Canva también está optimizada para ser utilizada en múltiples plataformas. Podemos crear clases en Canva for Education. Dentro de su clase, puede asignar plantillas de diseño, crear grupos dentro de ella y carpetas con diseños. Pero también cuenta con una integración con Google Classroom, que nos permite invitar a nuestros alumnos. También puede invitar a los alumnos por correo electrónico o invitar a otros profesores a participar en su clase. Otra novedad que encontramos en Canva son sus plantillas para Educación. Además, han incorporado a las plantillas los "Classroom Kits", que son plantillas con la misma temática para dar un aspecto homogéneo a tus clases. Otra novedad que incorpora Canva es la creación de vídeos o presentaciones. Ahora es posible crear una presentación en Canva y luego grabarnos apareciendo pequeños a continuación como explicamos. Canva tiene miles de plantillas educativas gratuitas y de alta calidad para que los educadores enseñen en línea y logren excelentes resultados. ¡Podemos elegir entre hojas de trabajo, presentaciones educativas, currículums, calendarios y mucho más! Los maestros pueden compartir tareas visuales atractivas para que nuestros estudiantes las completen de forma remota, ya sea solos o en grupo, desde cualquier lugar y en cualquier momento.

# CURRÍCULO

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Solicite información sobre la búsqueda de empleo

## PROCESO PASO A PASO

1. Decidimos para qué vamos a utilizar la plataforma (creación de currículums, infografías, presentaciones...)
2. Entramos en la plataforma y nos registramos.
3. Comenzamos a crear nuestras infografías, carteles, presentaciones, currículum, ...

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien usando esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos. A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos en Canva. Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1) [https://www.canva.com/es\\_es/](https://www.canva.com/es_es/) Canva se creará con los datos reales proporcionados por los estudiantes.

# APRENDER LETRAS



Herramienta de gamificación

Quizlet

Materiales y recursos

Ordenador, tablet y teléfono móvil

Sugerencia de uso

Grupo pequeño de estudiantes

Contenido

El alfabeto

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

En "Aprendiendo letras", los estudiantes pueden practicar letras con un conjunto de tarjetas con el alfabeto en un lado de la tarjeta y su pronunciación en el otro. Quizlet ayuda a los estudiantes a aprender cualquier cosa, independientemente de lo que sepan de antemano. Con las unidades de estudio gratuitas, los modos de estudio y los juegos en el aula de Quizlet, nuestros estudiantes pueden motivarse rápidamente. Quizlet nos ayuda a llevar a nuestros estudiantes a cualquier nivel con materiales basados en el plan de estudios, modos de estudio interactivos y juegos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Identificar aspectos fonéticos, rítmicos, de estrés y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera y utilizarlos como elementos básicos de comunicación.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Quizlet.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos.

# APRENDER LETRAS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien usando esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

- Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos. A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos en Quizlet. Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos antes de crear o elegir una determinada actividad.

<https://quizlet.com/es>  
<https://quizlet.com/146543710/alfabeto-flash-cards/>

# NUESTROS PAÍSES Y BANDERAS



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Padlet  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Países y nacionalidades

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

En "Nuestros países y banderas", los alumnos utilizan el padlet creado por el profesor para revisar las banderas, colores, países de origen de los alumnos, comida típica de los países de sus países/regiones... (tiene que ser personalizado). Padlet es una plataforma digital que ofrece la posibilidad de crear murales colaborativos. Podemos usarlo como una pizarra virtual colaborativa en la que profesor y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo. Padlet es una aplicación para guardar y compartir diferentes contenidos multimedia. Con solo crear una cuenta, podemos empezar a montar un muro de actividades y facilitar a los alumnos el enlace para que puedan acceder y empezar a publicar sus aportaciones en el formato que prefieran: texto, audio, vídeo o imagen.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Valorar la lengua extranjera como medio de comunicación y entendimiento entre personas de diversos orígenes y culturas y como herramienta de aprendizaje de diferentes contenidos. 2. Utilizar progresivamente la lengua extranjera para afirmar y ampliar contenidos de las áreas no lingüísticas ya aprendidas y para aprender otras nuevas.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Padlet.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos.

# NUESTROS PAÍSES Y BANDERAS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien usando esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos. A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos en Padlet. Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos antes de crear o elegir una determinada actividad.

<https://es.padlet.com/>  
<https://padlet.com/mirandadebro/ccwbuds5wwfmr24t>  
<https://padlet.com/feranduva/mapa>  
[https://exporter.padletcdn.com/v1/UpwvPYP8VEQcNw5l/fee3dc9757005cf5fa205f74d86a9e27d5b124d4/png?cd=filename%3Dpadlet-ccwbuds5wwfmr24t.png&delay=2500&full\\_page=true&height=2128&url=https%3A%2F%2Fpadlet.com%2Fmirandadebro%2Fccwbuds5wwfmr24t%3Flast\\_updated%3D1642760103%26locale%3Des%26read\\_only%3D1%26screenshot%3D1%26timezone%3DEtc%252FUTC&width\\_from=%23wish-list](https://exporter.padletcdn.com/v1/UpwvPYP8VEQcNw5l/fee3dc9757005cf5fa205f74d86a9e27d5b124d4/png?cd=filename%3Dpadlet-ccwbuds5wwfmr24t.png&delay=2500&full_page=true&height=2128&url=https%3A%2F%2Fpadlet.com%2Fmirandadebro%2Fccwbuds5wwfmr24t%3Flast_updated%3D1642760103%26locale%3Des%26read_only%3D1%26screenshot%3D1%26timezone%3DEtc%252FUTC&width_from=%23wish-list)

# NÚMEROS DE MEMORIA



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

LearningApps  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Países y nacionalidades

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

En "Números de memoria", para revisar números, los estudiantes pueden jugar juegos de memoria, revelar el contenido de dos cartas e intentar hacer coincidir la imagen del número con la pronunciación correcta. Se pueden utilizar diferentes aplicaciones en línea para trabajar y reforzar diferentes conceptos. En este caso particular, estamos proponiendo el uso de <https://learningapps.org/>. LearningApps.org es una herramienta no comercial diseñada para que puedas crear diferentes tipos de actividades para tus clases, de una forma muy sencilla e intuitiva. También proporciona un repositorio de módulos o pequeñas actividades desarrolladas por otros colegas para que pueda reutilizar estos materiales y ponerlos a disposición de todos. Podrás incrustar el código en tus páginas o acceder a los materiales a través de un enlace o un código QR.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Utiliza los idiomas que conoces como herramientas de información y aprendizaje indistintamente, teniendo en cuenta la competencia que tienes en cada uno.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de la aplicación.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos.

# NÚMEROS DE MEMORIA

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien usando esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

- Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos. A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos. Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos antes de crear o elegir una determinada actividad.

<https://learningapps.org/view3875251>



# PRESENTÁNDOME



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Jaamboard  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Presentaciones, saludos y despedidas

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

En "Presentándome" creamos un Jam para presentarte incluyendo imágenes y texto. Siguiendo las pautas de su profesor, los alumnos se presentarán añadiendo toda la información e imágenes que consideren relevantes. Jamboard es una pantalla inteligente. Le permite importar rápidamente imágenes de una búsqueda de Google, guardar trabajo en la nube automáticamente, usar la herramienta de escritura a mano y reconocimiento de formas fácil de leer, y dibujar con un lápiz óptico y borrar con el dedo como lo haría en una pizarra. Puede despertar el interés de sus estudiantes en aprender activamente, colaborar e interactuar con la aplicación móvil Jamboard que utiliza tecnología en la nube. Los estudiantes pueden acceder a un conjunto completo de herramientas de edición para colaborar con otros estudiantes o con profesores.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Valorar la lengua extranjera como medio de comunicación y entendimiento entre personas de diversos orígenes y culturas y como herramienta de aprendizaje de diferentes contenidos. 2. Utilizar los conocimientos y experiencias previas con su propia lengua para una adquisición más rápida, eficiente y autónoma de la lengua extranjera.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Jamboard.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos.

# PRESENTÁNDOME

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien usando esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Siempre partiremos de los conocimientos previos de nuestros alumnos. Asegúrese de que los alumnos sepan cómo usar Jamboard.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

[https://edu.google.com/intl/ALL\\_es/products/jamboard/](https://edu.google.com/intl/ALL_es/products/jamboard/)  
<https://jamboard.google.com/d/1CXAFdzepfe3BYqmvAHxzIV6ZzJYwgU9AWFEm5s1Daqs/edit?usp=sharing>

# COMPRAS



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Baamboozle  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Compras

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

En "Shopping" utilizamos el modo de juego baamboozle (versión clásica) para revisar el vocabulario y las interacciones de compra de forma gamificada. Utilice el modo de estudio para introducir el vocabulario relacionado con las compras. Concretamente utilizaremos vocabulario relacionado con las compras en un supermercado o una tienda de alimentación. Con Baamboozle puedes jugar desde un solo dispositivo en un proyector, pizarra inteligente o en una lección en línea. No se necesitan cuentas de estudiantes. Los estudiantes tienen que reproducir las respuestas, no solo reconocerlas. El aprendizaje se lleva a cabo en contexto, en un entorno muy atractivo y competitivo.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Identificar aspectos fonéticos, rítmicos, de estrés y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera y utilizarlos como elementos básicos de comunicación.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Baamboozle.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos.

# COMPRAS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

- Antes de preparar el juego tendremos que elegir el contenido en el que vamos a trabajar. Antes de comenzar a jugar, es necesario asegurarse de que los participantes conozcan las reglas del juego.

<https://www.baamboozle.com/>  
<https://www.baamboozle.com/game/840846>

# REVISIÓN



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Escape room/ Genially  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Cualquier submódulo de contenido 1.1

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Revision" es un Escape Room hecho con genially que se basa en el desarrollo de habilidades mentales para resolver acertijos y problemas para que los estudiantes pongan en juego la creatividad y el pensamiento crítico. Se trata de crear un escape room en el que un grupo de personas debe permanecer durante un tiempo determinado hasta que resuelvan un enigma o problema a través de un conjunto de pistas. De esta forma, se activan una serie de mecanismos cognitivos que potencian las capacidades de los jugadores. El juego tiene una historia o narrativa, que tiene que ver con cómo se contextualiza el escape room. El objetivo es salir de la sala y para ello los jugadores deben utilizar todas sus habilidades de razonamiento intelectual, creativo y deductivo.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Utilizar de forma autónoma todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías, para obtener información y comunicarse en la lengua extranjera.

## PROCESO PASO A PASO

1. Tenemos que preparar algunos enigmas relacionados con los contenidos que queremos trabajar.

# REVISIÓN

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante esta actividad?
- ¿Alguna vez has utilizado esta plataforma? ¿Te ha gustado? ¿Te pareció simple?
- ¿Qué cambiarías de esta actividad?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?
- ¿Qué has aprendido de esta actividad?
- ¿Cómo podríamos adaptar esta actividad al trabajo...?

Antes de preparar el juego tendremos que elegir el contenido en el que vamos a trabajar. Antes de comenzar a jugar, es necesario asegurarse de que los participantes conozcan las reglas del juego.

<https://view.genial.ly/6249e4f613bf2100103753b6/interactive-content-escape-room-cfie>

# ¿EN QUÉ TRABAJAS? ¿Y SU CONTRATO?



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Aplicaciones de aprendizaje  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Mercado de trabajo: empleos y contratos

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"¿Cuál es tu trabajo? ¿Y tu contrato?" es un ejercicio de emparejamiento para aprender vocabulario relacionado con el trabajo y los tipos de contrato. Esta actividad debe adaptarse a los diferentes tipos de contratos en cada país. Se pueden utilizar diferentes aplicaciones en línea para trabajar y reforzar diferentes conceptos. En este caso particular, estamos proponiendo el uso de <https://learningapps.org/>. LearningApps.org es una herramienta no comercial diseñada para que puedas crear diferentes tipos de actividades para tus clases, de una forma muy sencilla e intuitiva. También proporciona un repositorio de módulos o pequeñas actividades desarrolladas por otros colegas para que pueda reutilizar estos materiales y ponerlos a disposición de todos. Podrás incrustar el código en tus páginas o acceder a los materiales a través de un enlace o un código QR

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Reconocer los términos y documentos legales básicos relacionados con el mercado laboral.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en las páginas de aplicaciones.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos.

# ¿EN QUÉ TRABAJAS? ¿Y SU CONTRATO?

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien usando esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

- Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos. A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos en las apps. Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos antes de crear o elegir una determinada actividad.

<https://learningapps.org/watch?v=pu2ro69vt21>





Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Kahoot  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Mercado de trabajo: tipos de trabajo

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

En "Herramientas de trabajo", utilizamos un Kahoot para repasar el vocabulario relacionado con diferentes profesiones en función de la descripción de los deberes de los diferentes trabajos. revisar los diferentes lugares y organizaciones que pueden ayudarte con tu colocación laboral. ¡Kahoot! es una herramienta para crear pruebas en formato quiz: la pregunta se presenta en pantalla y cada alumno (o grupo de alumnos), en su móvil/ordenador/tablet, tiene que seleccionar la opción correcta. Se utiliza para revisar contenidos (como una revisión antes de un examen, por ejemplo), para ver cuánto sabemos sobre un tema antes de introducirlo en clase, para evaluar los conocimientos de los alumnos... Se puede utilizar tanto en la enseñanza presencial como en su modalidad online. Este formato de preguntas y respuestas en una plataforma online y el carácter competitivo del juego, que busca acumular puntos por cada respuesta correcta, fomenta un nivel muy alto de participación en clase, un gran interés por el contenido de las preguntas, emociones diversas, risas...

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Ser capaz de utilizar correctamente y con cierta facilidad las expresiones más utilizadas en el mercado laboral.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Kahoot.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos.

# HERRAMIENTAS DE TRABAJO

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien usando esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos. A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos en Kahoot. Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos antes de crear o elegir una determinada actividad.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://kahoot.it/>

<https://create.kahoot.it/details/7bb1c6d3-29fd-4636-8f05-aa013462111e>

<https://create.kahoot.it/details/595fc01f-3146-41e4-9119-05158c9c120f>

# ¿DÓNDE BUSCO TRABAJO?



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Kahoot  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Búsqueda de empleo

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

En "¿Dónde busco trabajo?" usamos un Kahoot para revisar los diferentes lugares y organizaciones que pueden ayudarte con tu colocación laboral. Esta actividad debe adaptarse a los diferentes lugares y organizaciones que se ocupan de esto en cada país. ¡Kahoot! es una herramienta para crear pruebas de formato quiz: la pregunta se presenta en la pantalla y cada estudiante (o grupo de estudiantes), en su móvil / computadora / tableta, tiene que seleccionar la opción correcta. Se utiliza para revisar contenidos (como una revisión antes de un examen, por ejemplo), para ver cuánto sabemos sobre un tema antes de introducirlo en clase, para evaluar los conocimientos de los alumnos... Se puede utilizar tanto en la enseñanza presencial como en su modalidad online. Este formato de preguntas y respuestas en una plataforma online y el carácter competitivo del juego, que busca acumular puntos por cada respuesta correcta, fomenta un nivel muy alto de participación en clase, un gran interés por el contenido de las preguntas, emociones diversas, risas...

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conoce algunas organizaciones, entidades públicas, ONGs, sindicatos... en su lugar de residencia que puede ayudarle con su colocación laboral.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Kahoot.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos.

# ¿DÓNDE BUSCO TRABAJO?

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Has trabajado bien usando esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos. A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos en Kahoot. Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos antes de crear o elegir una determinada actividad.

<https://create.kahoot.it/details/b593124f-036c-416e-8368-60e6f29c5d26>    <https://kahoot.it/> PIN: 9674693



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Quizlet  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Mercado de trabajo: tipos de trabajo

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

En "¿Qué haces en tu trabajo?", usamos Quizlet para saber qué hace cada persona en su trabajo. Crearemos tarjetas con el nombre del trabajo en un lado y la descripción del trabajo en el otro lado. Quizlet ayuda a los estudiantes a aprender cualquier cosa, independientemente de lo que sepan de antemano. Con las unidades de estudio gratuitas, los modos de estudio y los juegos en el aula de Quizlet, nuestros estudiantes pueden motivarse rápidamente. Quizlet nos ayuda a llevar a nuestros estudiantes a cualquier nivel con materiales basados en el plan de estudios, modos de estudio interactivos y juegos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Ser capaz de entender los anuncios de trabajo y las ofertas

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Quizlet.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos.

# ¿QUÉ HACES EN TU TRABAJO?

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien usando esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

- Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos. A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos en Quizlet. Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos antes de crear o elegir una determinada actividad.

<https://quizlet.com/es>  
<https://quizlet.com/576523559/profesiones-flash-cards/>

# CONOCE TU MONEDA



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Padlet  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Grupo pequeño de estudiantes  
Mercado de trabajo: moneda.

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

En "Conoce tu moneda", cada asistente tiene que participar en la creación de un padlet colaborativo con su propia moneda, subir una foto de la misma e información sobre cuánto euros vale... Padlet es una plataforma digital que ofrece la posibilidad de crear murales colaborativos. Podemos usarlo como una pizarra virtual colaborativa en la que profesor y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo. Padlet es una aplicación para guardar y compartir diferentes contenidos multimedia. Con solo crear una cuenta, podemos empezar a montar un muro de actividades y facilitar a los alumnos el enlace para que puedan acceder y empezar a publicar sus aportaciones en el formato que prefieran: texto, audio, vídeo o imagen.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Pide información sobre la búsqueda de empleo (salario, impuestos...) 2. Ser capaz de entender los anuncios u ofertas de trabajo.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Padlet.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos.

# CONOCE TU MONEDA

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien usando esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

- Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos. A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos en Padlet. Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos antes de crear o elegir una determinada actividad.

<https://es.padlet.com/> Padlet se creará con los datos reales proporcionados por los estudiantes.



# ¿QUÉ HORA ES AHORA?



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Kahoot  
Ordenador, tablet y teléfono móvil  
Estudaintes de diferentes grupos  
Mercado de trabajo: horario

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"¿Qué hora es ahora?" es una actividad en la que, mediante el uso de tarjetas, los asistentes deben elegir una respuesta correcta en el momento adecuado o un día de la semana. Esta actividad se puede hacer con Kahoot o con un reloj grande (para que todos puedan verlo) o tarjetas didácticas. ¡Kahoot! es una herramienta para crear pruebas en formato quiz: la pregunta se presenta en pantalla y cada alumno (o grupo de alumnos), en su móvil/ordenador/tablet, tiene que seleccionar la opción correcta. Se utiliza para revisar contenidos (como una revisión antes de un examen, por ejemplo), para ver cuánto sabemos sobre un tema antes de introducirlo en clase, para evaluar los conocimientos de los alumnos... Se puede utilizar tanto en la enseñanza presencial como en su modalidad online. Este formato de preguntas y respuestas en una plataforma online y el carácter competitivo del juego, que busca acumular puntos por cada respuesta correcta, fomenta un nivel muy alto de participación en clase, un gran interés por el contenido de las preguntas, emociones diversas, risas...

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Pide información sobre la búsqueda de empleo (salario, impuestos...) 2. Ser capaz de entender los anuncios u ofertas de trabajo.

## PROCESO PASO A PASO

1. Nos registramos en la página de Kahoot.
2. Elegimos el tipo de actividad que vamos a utilizar.
3. Elegimos o creamos las actividades que vamos a utilizar con los alumnos.

# ¿QUÉ HORA ES AHORA?

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué queremos conseguir con esta actividad?
- ¿Cómo nos sentimos durante su implementación?
- ¿Has trabajado bien usando esas aplicaciones?
- ¿Qué te gustó de la actividad? ¿Qué no te gustó? ¿Qué cambiarías?

- Antes de preparar o elegir la actividad que vamos a utilizar, tenemos que decidir si las vamos a utilizar para ampliar, reforzar o evaluar los contenidos. A veces podemos encontrar la actividad que necesitamos en Kahoot. Siempre partiremos de los conocimientos previos sobre la Temática de nuestros alumnos antes de crear o elegir una determinada actividad.

<https://kahoot.it/> <https://create.kahoot.it/details/8c71fe1c-047a-4489-943d-ce81c0d33157>  
<https://create.kahoot.it/details/a4fe7cd3-b4b4-47df-876d-e6c1d4e2ad2a> <https://create.kahoot.it/details/e4dda0db-5688-4154-b103-e4943df87e99>  
<https://create.kahoot.it/details/0d31cbe5-1ae0-4bef-8fc4-e444c4d5bdff>  
<https://create.kahoot.it/details/46917008-5584-4769-8f7f-317b8d528b94>  
<https://create.kahoot.it/details/0d31cbe5-1ae0-4bef-8fc4-e444c4d5bdff>  
<https://create.kahoot.it/details/a4fe7cd3-b4b4-47df-876d-e6c1d4e2ad2a>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos

Jamboard

Ordenador, conexión a Internet "Dos verdades y una mentira" hoja

Sugerencia de uso  
Contenido

Individualmente en actividad presencial  
Saludos y fórmulas de introducción

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

A los participantes se les da un enlace / hoja de trabajo de jamboard y se les pide que escriban 2 oraciones verdaderas sobre sí mismos y una oración falsa. Los demás deben adivinar cuáles son los verdaderos y cuáles son los falsos. Se les pide a los participantes que compartan sus impresiones sobre el ejercicio, respondiendo a las preguntas de información. Pueden discutir cuáles son las "mentiras" más interesantes y cómo se puede crear un misterio sobre lo que es verdadero y lo que es falso.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de saludar a los demás y presentarse

## PROCESO PASO A PASO

1. Los participantes reciben el enlace / hoja de trabajo del jamboard.
2. Se les pide que escriban 2 oraciones verdaderas y una oración falsa sobre sí mismos.
3. Se pide a los otros participantes que adivinen cuáles son las oraciones verdaderas y cuáles son las falsas.

# PRESENTACIONES

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Qué has aprendido sobre tus compañeros de clase?
- ¿Fue difícil detectar la mentira?
- ¿Y qué has aprendido sobre ti mismo?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El maestro puede introducir el juego presentando dos oraciones verdaderas sobre sí mismo y una falsa y preguntando a los estudiantes cuál es falsa y cuál es verdadera.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

[https://jamboard.google.com/d/1AGrpl5eMrZnth1Po3GV2WREHxPTKetBAr5PC\\_mR3Bt0/viewer?f=0](https://jamboard.google.com/d/1AGrpl5eMrZnth1Po3GV2WREHxPTKetBAr5PC_mR3Bt0/viewer?f=0)



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Sitio web ESL game plus  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en actividad presencial  
Mercado de trabajo: moneda.

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Después de abrir el enlace, el profesor y los participantes acuerdan los números a practicar. A los participantes se les dice que tienen una misión común y se les anima a cooperar en este juego. El juego está comenzando, y uno por uno, se les pide a los participantes que escuchen y luego identifiquen el número que escucharon. Tienen que pronunciar los números correctamente a su turno. Para comprender mejor, su tarea es escribir el número en letras. Al final, discuten sobre las dificultades y estrategias para aprender mejor los números.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de anotar los datos personales correctamente

## PROCESO PASO A PASO

1. En clase, abra el enlace y elija una opción de ejercicio.
2. Comience el juego e invite a los alumnos, uno a la vez, a identificar los números al escuchar y pronunciar los números correctamente.
3. Desafíe a los alumnos a escribir los números que escucharon en letras.
4. Vuelve a jugar los juegos.

# NÚMEROS Y LETRAS (2)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

### ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?
- ¿Qué tan difícil era escribir un número en letras?
- ¿Qué estrategias has utilizado para hacer eso?

- El maestro debe notar dónde están las dificultades de los participantes para reconocer los números y escribirlos en letras.

<https://www.eslgamesplus.com/numbers-cardinal-ordinal/>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Whatsapp  
Teléfono, conexión a Internet  
Individualmente en actividad presencial  
Vocabulario y expresiones de conversación telefónica

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

Este ejercicio se centra en una de las habilidades más importantes relacionadas con el aprendizaje de un idioma extranjero, a saber, hablar por teléfono. Después de instalar Whatsapp y verificar la conexión a Internet, se invita a los participantes a trabajar en parejas, cambiando sus números de teléfono. Tienen que practicar una conversación telefónica, sobre un tema a su elección. Se anima a los participantes a desempeñar el papel lo más natural posible, como si iniciaran una conversación telefónica con alguien desconocido.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de hacer contacto telefónico básico; dejar y entender mensajes para practicar la conversación telefónica

## PROCESO PASO A PASO

1. Los participantes intercambian números de teléfono entre sí.
2. Comprueban si han instalado la aplicación Whatsapp en su teléfono móvil.
3. Se dividen en pares
4. Comienzan conversaciones telefónicas cortas.

# LLAMANDO POR TELÉFONO (3)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- Qué dificultades ha encontrado

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El maestro debe escuchar las conversaciones, tomar notas y hacer correcciones y sugerencias al final.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp&hl=ro&gl=US#:~:text=Lans%C4%83ri%20noi-,WhatsApp%20Messenger,-WhatsApp%20LLC>





Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Sitio web ESL game plus  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en actividad presencial  
Alimentos y bebidas

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor comparte el enlace para el juego entre los participantes. A los participantes se les dice que tienen una misión común y se les anima a cooperar en este juego para obtener el tesoro de los piratas. El juego está comenzando, y uno por uno, se les pide a los participantes que escuchen y luego identifiquen el nombre de la verdura o la comida que escucharon. Tienen que pronunciar este nombre correctamente a su vez. Una segunda tarea puede ser practicar cómo pedir un kg de esa verdura o alimento en el mercado.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede comprar o pedir alimentos y bebidas en un supermercado o pub; identificar correctamente el dinero

## PROCESO PASO A PASO

1. En clase, abre el enlace para el juego..
2. Comience el juego e invite a los participantes, uno a la vez, a identificar el nombre de la verdura o alimento que escucharon, y pronunciarlo correctamente.
3. Desafíe a los participantes a practicar cómo pedir un kg de esa verdura o alimento en el mercado.
4. Vuelve a jugar los juegos

# COMIDA Y BEBIDA (4)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

El maestro tiene que alentar a los estudiantes a dominar el vocabulario relacionado con la comida, pero también las preguntas necesarias para hacer las compras.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

Game <https://www.eslgamesplus.com/vegetables-vocabulary-esl-interactive-board-game/> de la Junta de Verduras

# LUGARES EN LA CIUDAD Y DIRECCIONES (5)



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Sitio web aprender inglés  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en actividad presencial  
Encontrar lugares en la ciudad, obtener y dar indicaciones

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor comparte el vínculo entre los participantes. Cada participante tiene que hacer coincidir individualmente las imágenes, los sonidos y las palabras. Trabajando en parejas, los participantes tienen que practicar su vocabulario relacionado con diferentes lugares haciendo preguntas como si quisieran encontrar algún lugar en la ciudad. Después de eso, la otra persona hará ejercicio dando las instrucciones para encontrar el lugar. Después de unos minutos pueden cambiar los roles, para desarrollar tanto el vocabulario relacionado con hacer preguntas como con dar instrucciones.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de pedir y entender direcciones en una ciudad

## PROCESO PASO A PASO

1. Los participantes abren el enlace para el juego.
2. Los participantes escuchan y emparejan individualmente las imágenes, los sonidos y las palabras escritas
3. Trabajan en parejas para desarrollar su vocabulario haciendo preguntas relacionadas con encontrar un lugar y dando instrucciones a alguien.

# LUGARES EN LA CIUDAD Y DIRECCIONES (5)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

### ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?
- ¿Qué tan bien se las arregla para obtener direcciones en otros países?

- El maestro tiene que animar a todos a participar en la discusión en parejas

<https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/places-in-a-town-1>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Baamboozle

Ordenador, conexión a Internet

Individualmente en actividad presencial  
Contar la edad, el lugar de nacimiento, la familia, los antecedentes profesionales, la experiencia.

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Los participantes reciben un enlace baamboozle y se les pide que piensen en las respuestas a las preguntas relacionadas con diferentes aspectos de su vida. Luego, se les anima a compartir sobre su vida, respondiendo a estas preguntas en grupos de cuatro o cinco participantes. En el grupo más grande, el maestro lee las preguntas y pide a los participantes que respondan a cada pregunta, una por una, seleccionando las respuestas más interesantes de su grupo. Las discusiones finales se basan en preguntas informativas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de preguntar y hablar de sí mismo

## PROCESO PASO A PASO

1. A los estudiantes se les comparte el enlace de bamboozle.
2. Se les anima a responder tantas preguntas sobre sí mismos como sea posible en 11,5 minutos..
3. El juego continúa hasta que todos los participantes hayan hablado.

# BIOGRAFÍA (6)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Fue divertido?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El maestro debe alentar a todos los estudiantes a participar en la discusión.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.baamboozle.com/game/100828>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Imágenes/imágenes digitales  
Individualmente en actividad presencial  
Comprar artículos

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El maestro presenta a los estudiantes una caja de misterio digital con imágenes que representan artículos de compras. Para cada participante, el profesor selecciona una imagen y pregúntale "¿Qué tengo?". Los participantes tienen que responder, por turnos, dando tantos detalles sobre las imágenes, con el fin de practicar el vocabulario de compras. Se anima a otros participantes a ayudar, desarrollando las ideas y las presentaciones, así como haciendo preguntas relevantes para estimular la conversación.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de interactuar en las tiendas para practicar el vocabulario de compras

## PROCESO PASO A PASO

1. A los estudiantes se les pregunta "¿Qué tengo?"
2. A su vez, responden de acuerdo con las imágenes mostradas.
3. Otros participantes están invitados a ayudar.

# COMPRAS (7)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

### ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?

- El maestro debe alentar a todos los estudiantes a participar en la discusión.

<https://pixabay.com/images/search/shopping/>





Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Baamboozle  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en actividad presencial  
Medios de transporte

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

A los participantes se les presenta el medio de transporte mostrándoles imágenes relevantes, utilizando un enlace baamboozle. Los participantes aprenden medios de transporte y palabras para describir sus características. El profesor también sugiere lugares donde pueden llegar con diferentes medios de transporte. Luego, el maestro comparte entre los participantes un enlace con un clásico juego de baamboozle para revisar el vocabulario, invitando al estudiante a crear oraciones cortas usando estas nuevas palabras.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de pedir y comprender información sobre viajar en diferentes medios de transporte para practicar medios de transporte

## PROCESO PASO A PASO

1. A los estudiantes se les comparte el enlace de bamboozle.
2. Se les anima a identificar los medios de transporte presentados en la imagen.
3. Se invita a cada participante a introducir las nuevas palabras en una oración corta.

# VIAJAR (8)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Qué tan eficiente fue?
- ¿Qué palabras nuevas has aprendido?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El maestro debe alentar a todos los estudiantes a participar en la discusión.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.baamboozle.com/game/43158>



|                             |                                                                      |
|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Herramienta de gamificación | Baamboozle                                                           |
| Materiales y recursos       | Ordenador, conexión a Internet Un reloj/reloj digital/tarjetas flash |
| Sugerencia de uso           | Individualmente en actividad presencial                              |
| Contenido                   | El reloj, preguntando la hora, diciendo la hora                      |

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El maestro crea flashcards de papel con relojes que muestran diferentes tiempos, de acuerdo con las imágenes del enlace baamboozle. El maestro comparte las tarjetas de memoria entre los participantes y luego, les muestra algún ejemplo sobre cómo pueden preguntar y decir correctamente la hora. Luego, el maestro invita a cada participante en un turno a preguntar y decir correctamente el tiempo que tienen en su flashcard. Cada participante recibe al menos tres flashcards.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de pedir el tiempo, entender y decir qué hora es para introducir el tiempo y practicar preguntar el tiempo.

## PROCESO PASO A PASO

1. Se invita a los participantes a decir la hora de acuerdo con las imágenes del reloj / reloj o las flashcards desde el enlace baamboozle..
2. Cada participante tomará un turno.

# DECIR LA HORA (9)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El maestro debe alentar a todos los estudiantes a participar en la discusión.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.baamboozle.com/game/50301>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Learningapps  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en actividad presencial  
Trabajos y rutinas diarias

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

El profesor comparte el vínculo entre los participantes. Cada participante tiene que hacer coincidir individualmente los sonidos, las palabras escritas y las imágenes para aprender vocabulario laboral. El maestro divide luego el grupo en parejas. Los participantes tienen que practicar haciendo preguntas y dando respuestas relacionadas con sus trabajos y los de otras personas de la familia. Cada participante, por turno, hace y responde preguntas. Se anima a los participantes a usar frases con nuevas palabras aprendidas para responder a las preguntas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de preguntar, entender y hablar sobre los trabajos y las rutinas diarias.

## PROCESO PASO A PASO

1. Después de compartir el enlace entre los participantes, cada uno de ellos tiene que hacer coincidir individualmente los sonidos, las palabras escritas y las imágenes para aprender vocabulario laboral
2. En parejas, los participantes tienen que practicar haciendo preguntas y dando respuestas relacionadas con sus trabajos y los de otras personas de la familia. Cada participante, por turno, hace y responde preguntas.
3. Se anima a los participantes a usar frases con nuevas palabras aprendidas para responder a las preguntas.

# RUTINA DIARIA (10)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El maestro debe alentar a todos los estudiantes a usar nuevas palabras aprendidas para responder a las preguntas.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

¿En qué trabajas?  
Learningapps  
<https://learningapps.org/18403749>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Imágenes/imágenes digitales  
Individualmente en actividad presencial  
Días y fechas

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor crea tarjetas con días y fechas como en las imágenes del enlace del cuestionario. El maestro los comparte entre los participantes y les pide que piensen en preguntas y oraciones para usar esas palabras. Cada participante, por turno, muestra y dice el día o la fecha en la tarjeta recibida. Luego, el participante usa estas nuevas palabras en oraciones cortas, una vez como pregunta y otra como respuesta. Cada participante recibe al menos tres tarjetas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de entender y decir días y fechas, hablar de fechas importantes en sus vidas para practicar días y fechas

## PROCESO PASO A PASO

1. Los participantes comparten tarjetas como en el enlace del cuestionario
2. Se les muestra vocabulario de días y fechas que introducirán en oraciones cortas, por turnos.

# DÍAS Y FECHAS (11)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El maestro debe alentar a todos los estudiantes a participar en la discusión.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://quizlet.com/mx/497619740/days-and-dates-flash-cards/>





Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Sitio web Learnenglish  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en actividad presencial  
Información personal y vocabulario

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

El profesor comparte el vínculo entre los participantes. Cada participante tiene que hacer coincidir individualmente las imágenes, los sonidos y las palabras relacionadas con la información personal como familia, casas, mascotas, trabajos, etc. Luego, el maestro invita a los participantes a compartir información sobre estos aspectos en oraciones cortas utilizando vocabulario nuevo. A otros participantes se les pide que apoyen a sus colegas que comparten información haciendo las preguntas apropiadas para recibir más detalles.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de pedir y entender información sobre la familia, las mascotas, las casas, etc. Para intercambiar información personal

## PROCESO PASO A PASO

1. Después de compartir el enlace entre los participantes, tienen que hacer coincidir individualmente las imágenes, los sonidos relacionados con la información personal como familia, casas, mascotas, trabajos, etc.
2. El profesor invita a los participantes a compartir información sobre estos aspectos en oraciones cortas utilizando vocabulario nuevo.

# INFORMACIÓN PERSONAL (12)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Fue difícil??
- Cuál fue la mayor dificultad
- ¿Qué has aprendido nuevo?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El maestro debe alentar a todos los estudiantes a participar en la discusión.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/jobs-1>  
<https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/jobs-2>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Herramientas de sitios web para educadores  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en actividad presencial  
Estados de salud

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor crea actividad utilizando el enlace y luego la comparte entre los participantes. La actividad se centra en los estados relacionados con la salud y lo bien o mal que se siente físicamente alguien. Se invita a los participantes a leer una oración o párrafo corto y conectar las palabras o a leer una palabra, rastrearla y conectarla con otras. Se anima a los participantes voluntarios a introducir nuevo vocabulario en oraciones cortas para describir una situación en la que algo andaba mal con ellos. Otros estudiantes pueden hacer preguntas relevantes.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de decir lo que va mal y pedir cosas en la farmacia

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor crea actividad utilizando el enlace y luego la comparte entre los participantes.
2. Se invita a los participantes a leer una oración o párrafo corto y conectar las palabras o a leer una palabra, rastrearla y conectarla con otras, centrándose en los estados relacionados con la salud y lo bien o mal que se siente físicamente alguien.
3. Se anima a los participantes voluntarios a introducir nuevo vocabulario en oraciones cortas para describir una situación en la que algo andaba mal con ellos.

# QUEJA FÍSICA MENOR (13)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué tan difícil fue?
- ¿Cuál fue la mayor dificultad?
- ¿Qué has aprendido nuevo?

- El maestro debe alentar a todos los estudiantes a participar en la discusión.

Worksheet <https://www.toolsforeducators.com/spaghettriting/spaghetti-string-worksheet.php?cat=health> <https://www.toolsforeducators.com/spaghettriting/spaghetti-string-trace.php?cat=health> de cuerdas de espaguetis



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Sitio web Learnenglish  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en actividad presencial  
Tiempo de pago, gusto y disgusto

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor comparte el vínculo entre los participantes. Cada participante tiene que hacer coincidir individualmente las imágenes, los sonidos y la palabra para practicar su vocabulario relacionado con diferentes colores y matices. Luego, el maestro invita a los participantes a compartir información sobre cuáles son sus colores favoritos y qué color no les gusta, formulando frases cortas, por turnos. Los participantes tienen que motivar sus elecciones. Pueden hacer preguntas para recibir más detalles el uno del otro.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de decir lo que le gusta y lo que no le gusta hacer en el tiempo libre; para preguntar sobre los gustos y disgustos de los demás

## PROCESO PASO A PASO

1. Después de compartir el enlace entre los participantes, cada uno de ellos tiene que hacer coincidir individualmente las imágenes, los sonidos y la palabra para practicar su vocabulario relacionado con diferentes colores y matices.
2. Los participantes comparten información sobre cuáles son sus colores favoritos y qué color no les gusta, formulando frases cortas y motivando sus elecciones, por turnos.
3. Pueden hacer preguntas para recibir más detalles el uno del otro.

# GUSTOS. COLORES (14)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Qué tan duro fue este ejercicio?
- ¿Cuál fue la mayor dificultad?
- ¿Qué les gusta o no les gusta en esta actividad?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El maestro debe alentar a todos los estudiantes a participar en la discusión.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/colours>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Sitio web del juego MES  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en actividad presencial  
Hablar sobre eventos o actividades pasadas

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor comparte el vínculo entre los participantes. Cada participante tiene que jugar el juego individualmente. En el juego tienen que hacer coincidir el audio con la imagen, o con las palabras escritas, o tienen que hacer coincidir la palabra escrita con las imágenes para aprender a hablar sobre eventos o actividades pasadas. El maestro alienta a los estudiantes voluntarios a compartir sobre lo que hicieron la semana pasada usando el tiempo pasado de los verbos y las nuevas palabras aprendidas en frases cortas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede hablar sobre lo que hizo la semana pasada

## PROCESO PASO A PASO

1. Después de compartir el enlace con el juego entre los participantes, cada uno de ellos tiene que hacer coincidir el audio con la imagen, o con las palabras escritas, o tienen que hacer coincidir la palabra escrita con las imágenes para aprender a hablar sobre eventos o actividades pasadas.
2. El maestro alienta a los estudiantes voluntarios a compartir sobre lo que hicieron la semana pasada usando el tiempo pasado de los verbos y las nuevas palabras aprendidas en frases cortas.

# ACTIVIDADES EN EL PASADO (15)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

### ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué tan divertido fue?
- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?
- ¿Qué te gustó o no te gustó?

- El maestro debe alentar a todos los estudiantes a participar en la discusión, utilizando el tiempo pasado de los verbos y palabras que definen actividades o eventos pasados.

<https://www.mes-games.com/past1.php>





Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Quizlet  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en clase en línea  
Saludos y fórmulas de introducción

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Los participantes reciben el enlace del cuestionario, para ejercitar y comprender la coincidencia de las imágenes con las palabras escritas, centradas en saludos y fórmulas de introducción. Se anima a los participantes a practicar el vocabulario básico de conocer y saludar, revisando las tarjetas didácticas y luego tocando el directo. Después de eso, pueden discutir, usando palabras y frases para saludar a alguien y presentarse con confianza.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de saludar a los demás y presentarse

## PROCESO PASO A PASO

1. Asegúrese de que los alumnos sepan cómo usar Quizlet
2. A los participantes se les comparte el enlace del cuestionario.
3. Revisan las fórmulas de reunión y saludo en las flascards.
4. En clase, se les invita a repetir las fórmulas de encuentro y saludo.

# PRESENTACIONES

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?
- ¿Qué fórmulas de conocer y saludar puedes recordar mejor?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El maestro debe alentar a todos los estudiantes a participar en la discusión.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://quizlet.com/36849994/english-greetings-flash-cards/>

<https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases/#countries>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Learningapps (Números) Sitios web de  
Juegos para aprender inglés (Letras)  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en clase en línea  
Números y letras

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Los participantes utilizan el enlace compartido por el profesor para jugar el juego relacionado con los números en inglés. Los participantes juegan algunas rondas del juego. Tienen que hacer coincidir el número con el número escrito en letras. Además, tienen que prestar atención a la forma en que se pronuncian los números. Se anima a los participantes a extender el ejercicio, repitiendo en parejas, números complejos como años, días y dinero. Cada participante será desafiado a practicar al menos 10 números más complejos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de anotar los datos personales correctamente

## PROCESO PASO A PASO

1. Asegúrese de que los alumnos sepan cómo usar las aplicaciones de aprendizaje y los juegos del sitio web para aprender inglés
2. A los participantes se les comparten los enlaces.
3. Revisan la identificación de los números.
4. En clase, se les invita a repetir los números complejos, como años, días y dinero.

# NÚMEROS Y LETRAS (2)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

### ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?
- ¿Qué tan difícil es transferir numbers en su versión escrita en cartas?

- El maestro puede alentar a los participantes a repetir números complejos e identificar sus dificultades.

<https://learningapps.org/9416478>  
<https://www.gamestolearnenglish.com/vocab-game/>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Whatsapp  
Teléfono, conexión a Internet  
Individualmente en clase en línea  
Vocabulario y expresiones de conversación telefónica

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Este ejercicio se centra en una de las habilidades más importantes relacionadas con el aprendizaje de un idioma extranjero, a saber, hablar por teléfono. Después de instalar Whatsapp y verificar la conexión a Internet, se invita a los participantes a trabajar en parejas, cambiando sus números de teléfono. Tienen que practicar una conversación telefónica, sobre un tema a su elección. Se anima a los participantes a desempeñar el papel lo más natural posible, como si iniciaran una conversación telefónica con alguien desconocido.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de hacer contacto telefónico básico; dejar y entender mensajes para practicar la conversación telefónica

## PROCESO PASO A PASO

1. Los participantes intercambian números de teléfono entre sí.
2. Comprueban si han instalado la aplicación Whatsapp en su teléfono móvil.
3. Se dividen en pares.
4. Comienzan conversaciones telefónicas cortas.

# TELEFONÍA (3)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El maestro debe escuchar las conversaciones, tomar notas y hacer correcciones y sugerencias al final.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp&hl=ro&gl=US#:~:text=Lans%C4%83ri%20noi-,WhatsApp%20Messenger,-WhatsApp%20LLC>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Sitio web ESL game plus  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en clase en línea  
Cantidad para alimentos y bebidas;  
Dinero

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor comparte el enlace para el juego entre los participantes. Cada estudiante, uno por uno, tiene que elegir correctamente los términos de cantidad para diferentes alimentos y bebidas. Así, practicarán vocabulario de alimentos y bebidas. Después de eso, para dar más dinamismo, pueden adivinar el precio de esa cantidad de comida o bebida en el supermercado. Además, cada participante tiene que componer una lista de la compra con al menos 5 alimentos o bebidas diferentes.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede comprar o pedir alimentos y bebidas en un supermercado o pub; identificar correctamente el dinero

## PROCESO PASO A PASO

1. Los participantes abren el enlace para el juego.
2. Comience el juego e invite a los participantes, uno a la vez, a corregir los términos de cantidad para diferentes alimentos y bebidas.
3. Se pide a los participantes que adivinen el precio de esa cantidad de comida o bebida en el supermercado.
4. Cada participante escribe una lista de compras con al menos 5 alimentos o bebidas diferentes.

# COMIDA Y BEBIDA (4)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

### ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?
- ¿Es difícil hacer coincidir las cantidades con los alimentos y bebidas?
- ¿Son diferentes en inglés que en tu lengua materna?

El maestro tiene que alentar a los participantes a comprender las conexiones entre el dinero, las cantidades y los diferentes alimentos y bebidas.

Space game  
<https://www.eslgamesplus.com/food-drinks/>



# LUGARES EN LA CIUDAD Y DIRECCIONES (5)



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Juegos web para aprender inglés  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en clase en línea  
Lugares en la ciudad y actividades

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El enlace al juego se comparte entre los participantes. Cada uno de ellos individualmente tiene que hacer coincidir imágenes y palabras escritas para hacer frases relacionadas con diferentes lugares de la casa o de la ciudad y las actividades que uno puede hacer aquí. Después de jugar el juego, los participantes pueden discutir en grupo y se les anima a compartir lo que han hecho ayer y dónde, utilizando como ejemplos las situaciones dadas en el juego. Se anima a los participantes a hacer preguntas para obtener más información de la persona que está compartiendo.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de pedir y entender direcciones en una ciudad

## PROCESO PASO A PASO

1. Los participantes abren el enlace para el juego.
2. Los participantes hacen coincidir imágenes y palabras escritas para hacer frases.
3. Luego, discuten en grupo y se les anima a compartir lo que han hecho ayer y dónde, usando como ejemplos las situaciones dadas en el juego.
4. Se anima a otros participantes a hacer preguntas para obtener más información de la persona que está compartiendo.

# LUGARES EN LA CIUDAD Y DIRECCIONES (5)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

### ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Fue difícil compartir información?
- ¿Cuál fue la mayor dificultad?
- ¿Fue más fácil hacer preguntas? ¿Por qué?

- El profesorado tiene que fomentar el intercambio de información y hacer preguntas.

<https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases/#places>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Herramientas para educadores  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en clase en línea  
Contar y preguntar sobre eventos de la vida

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor crea tableros de Bingo usando el enlace y luego envía uno para cada participante. Deben pensar individualmente en las palabras clave y cómo presentarían las imágenes del tablero de Bingo. En el grupo más grande con todos los participantes, dos participantes se ofrecen como voluntarios para hacer un juego de roles. Eligen un tablero de Bingo. Un participante hará preguntas basadas en palabras clave sobre las imágenes presentadas en el tablero de Bingo. El segundo participante responderá a las preguntas. El profesor alienta a los participantes a tomar más ejemplos y hacer los juegos de roles y las conversaciones.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de preguntar y hablar sobre eventos importantes de la vida para practicar preguntas y respuestas sobre su propia historia personal.

## PROCESO PASO A PASO

1. Después de que el maestro comparte los tableros de Bingo, los participantes piensan individualmente en las palabras clave y cómo presentarían las imágenes.
2. Luego, hacen juegos de roles y discuten en función de las imágenes.

# BIOGRAFÍA (6)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cómo de difícil o fácil fue participar en el juego de roles?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El profesorado debe alentar a los estudiantes a participar en juegos de roles y discusiones.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.toolsforeducators.com/bingo/bingo-maker-4x4.php?cat=family>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Sitio web Learnenglish  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en clase en línea  
Dinero y formas de pago

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor comparte el vínculo entre los participantes. Cada participante tiene que hacer coincidir individualmente las imágenes, los sonidos y las palabras sobre el dinero y las formas de pagar durante las compras. Luego, el maestro da ejemplo sobre diferentes objetos para comprar y les pregunta de qué manera pueden pagarlos. Los participantes tienen que responder, creando frases cortas basadas en las palabras que practican durante el ejercicio. El maestro alienta a todos los participantes a participar y a encontrar tantas formas como sea posible de pagar y desarrollar frases relacionadas con este tema.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de interactuar en las tiendas para practicar el vocabulario de las compras

## PROCESO PASO A PASO

1. Después de compartir el enlace entre los participantes, tienen que hacer coincidir individualmente las imágenes, los sonidos y las palabras en el dinero y las formas de pagar durante las compras.
2. El profesorado da ejemplo sobre diferentes objetos para comprar y pregúnteles de qué manera pueden pagarlos.
3. Los participantes tienen que responder, creando frases cortas basadas en las palabras que practican durante el ejercicio.

# COMPRAS (7)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Fue difícil?
- ¿Cuál fue la mayor dificultad?
- ¿Qué te gustó y qué no te gustó? ¿Por qué?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El maestro debe alentar a todos los participantes a tomar más ejemplos y hacer los juegos de roles y conversaciones.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

Dinero

<https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/money>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Sitio web Learnenglish  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en clase en línea  
Lugares en la ciudad

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor comparte el vínculo entre los participantes. Cada participante tiene que hacer coincidir individualmente las imágenes, los sonidos y las palabras en lugares de la ciudad. A continuación, el profesor invita a los participantes a imaginar que están viajando y a dar ejemplos de preguntas para recibir información sobre estos lugares, así como sobre los medios de transporte adecuados para llegar allí. Se les pide a los participantes que creen oraciones cortas para contar esta experiencia, utilizando nuevas palabras que aprendieron.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de pedir y comprender información sobre viajar en diferentes medios de transporte para practicar diferentes medios de transporte

## PROCESO PASO A PASO

1. Después de compartir el enlace entre los participantes, tienen que hacer coincidir individualmente las imágenes, los sonidos y las palabras en lugares de la ciudad.
2. El profesor invita a los participantes a imaginar que están viajando y a dar ejemplos de preguntas para recibir información sobre estos lugares, así como sobre los medios de transporte adecuados para llegar allí.

# VIAJAR (8)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

### ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Fue difícil?
  - ¿Cuál fue la mayor dificultad?
- ¿Fue más fácil hacer preguntas? ¿Por qué? ¿Qué has aprendido nuevo?

- El maestro debe alentar a todos los estudiantes a participar en la discusión.

Lugares en la ciudad  
<https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/places-in-a-town-1>



## DECIR LA HORA (9)



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Sitio web Juegos para aprender inglés  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en clase en línea  
Preguntar y entender qué es el momento

DESCRIPCIÓN  
ACTIVIDAD

El profesor comparte el vínculo entre los participantes. Cada participante tiene que hacer coincidir las imágenes y las palabras para hacer frases relacionadas con decir correctamente la hora. Por lo tanto, tienen que responder a la pregunta: "¿Qué hora es?" Cada participante, por turnos, responde a esta pregunta en el grupo más grande. Luego, el maestro les dice a los participantes diferentes horas y tienen que dibujar los relojes correctos o los relojes digitales que muestran esos tiempos.

RESULTADOS  
DE  
APRENDIZAJE

El alumno es capaz de pedir el tiempo, entender y decir qué hora es.  
Introducir el tiempo y practicar preguntar la hora.

PROCESO  
PASO A  
PASO

1. Después de compartir el enlace entre los participantes, tienen que hacer coincidir las imágenes y las palabras para hacer frases relacionadas con decir correctamente la hora.
2. Cada participante en turno tiene que responder a la pregunta: "¿Qué hora es?"
3. El profesor les dice a los participantes diferentes horas y tienen que dibujar los relojes correctos o los relojes digitales que muestran esos tiempos.

# DECIR LA HORA (9)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El maestro debe alentar a todos los estudiantes a hacer ejercicio diciendo la hora correcta.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases/#time>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Sitio web del juego MES  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en clase en línea  
Trabajos y rutinas diarias

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor comparte el vínculo entre los participantes. Cada participante tiene que jugar el juego individualmente. En el juego tienen que hacer coincidir el sonido con la imagen, o las palabras escritas, o tienen que hacer coincidir la palabra escrita con las imágenes para aprender nuevas palabras y oraciones relacionadas con las rutinas diarias. El maestro alienta a los estudiantes voluntarios a compartir sobre sus rutinas diarias usando las palabras que acaban de aprender.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de preguntar, entender y hablar sobre los trabajos y las rutinas diarias.

## PROCESO PASO A PASO

1. Después de compartir el enlace entre los participantes, cada uno de ellos tiene que jugar el juego individualmente, ya sea para hacer coincidir el sonido con la imagen, o las palabras escritas, o tienen que hacer coincidir la palabra escrita con las imágenes relacionadas con las rutinas diarias.
2. El maestro alienta a los estudiantes voluntarios a compartir sobre sus rutinas diarias usando las palabras que acaban de aprender.

# RUTINA DIARIA (10)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Fue divertido?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El maestro debe alentar a los estudiantes a compartir sus rutinas diarias usando el nuevo vocabulario.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.mes-games.com/dailyroutines.php>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Creador de crucigramas  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en clase en línea  
Días y fechas

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor crea crucigramas relacionados con días y fechas, utilizando el enlace y lo comparte entre los participantes. Los participantes tienen que resolver individualmente los crucigramas utilizando imágenes. El profesor pide a los estudiantes, de forma voluntaria, que practiquen este vocabulario e introduzcan nuevas palabras aprendidas en oraciones cortas para hablar sobre días y fechas importantes en sus vidas. Se anima a los otros estudiantes a hacer preguntas para aclarar y para una práctica más profunda del vocabulario de fechas y días. .

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de entender y decir días y fechas, hablar de fechas importantes en sus vidas.  
Practicar días y fechas.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor crea crucigramas relacionados con días y fechas, utilizando el enlace y lo comparte entre los participantes.
2. Tienen que resolver individualmente los crucigramas usando imágenes.
3. Se anima a los participantes voluntarios a introducir nuevas palabras aprendidas en oraciones cortas para hablar sobre fechas importantes en sus vidas.

# DÍAS Y FECHAS (11)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Fue difícil?
- ¿Cuál fue la mayor dificultad?
- ¿Qué has aprendido nuevo?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El profesorado debe alentar a todos los estudiantes a participar en la discusión.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.mes-english.com/toolsforeducators/crossword/crosswordq.php?p=time>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Más de una historia  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en clase en línea  
Información personal y vocabulario

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Se les pide a los participantes que compartan experiencias personales usando la pregunta en la pantalla. Comience con una breve presentación de cada jugador. El participante de mayor edad comienza presionando "nueva pregunta" y lee la pregunta en voz alta. El jugador luego cuenta una historia. Los demás escuchan activamente y pueden alentar al narrador haciendo preguntas. Cuando el narrador ha terminado, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Puede jugar en línea como lo haría en persona, utilizando cualquier plataforma de comunicación de video. Asigne a alguien que realice un seguimiento de quién es el turno y que comparta su pantalla para mostrar las preguntas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de pedir y entender información sobre la familia, las mascotas, las casas, etc.  
Intercambiar información personal.

## PROCESO PASO A PASO

1. Un participante comienza presionando "nueva pregunta" y lee la pregunta en voz alta.
2. Otro participante cuenta una historia. Los demás escuchan activamente y pueden alentar al narrador haciendo preguntas.
3. Cuando el narrador ha terminado, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Asigne a alguien que realice un seguimiento de quién es el turno y que comparta su pantalla para mostrar las preguntas.

# INFORMACIÓN PERSONAL (12)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cuál fue la historia más interesante? ¿Por qué?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- El profesorado debe alentar a todos los estudiantes a participar en la discusión.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.morethanonestory.org/en>





Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Sitio web Vocab1  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en clase en línea  
Estados de salud

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Se les pide a los estudiantes que piensen individualmente en palabras relacionadas con la salud y qué tan bueno o malo se siente físicamente alguien o las palabras utilizadas en la farmacia, y que hagan una lista de vocabulario. Los participantes tienen que buscar la palabra en el diccionario y escribir las definiciones. Luego, cada participante, por turnos, leerá al menos cuatro o cinco palabras y sus definiciones de la lista de vocabulario. Se obtendrá una lista de vocabulario grupal común. Se les pide a los participantes que propongan preguntas que harán en la farmacia relacionadas con esta lista final de vocabulario.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de decir lo que está mal y pedir cosas en la farmacia

## PROCESO PASO A PASO

1. Se les pide a los estudiantes que piensen individualmente en palabras relacionadas con la salud y qué tan bueno o malo se siente físicamente alguien o las palabras utilizadas en la farmacia, y que hagan una lista de vocabulario..
2. Después de buscar las palabras en el diccionario y escribir las definiciones, cada participante, por turno, leerá al menos cuatro o cinco palabras y sus definiciones de la lista de vocabulario.
3. Se pide a los participantes que propongan preguntas que harán en la farmacia relacionadas con esta lista final de vocabulario.

# QUEJA FÍSICA MENOR (13)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Fue difícil ?
- ¿Cuál fue la mayor dificultad?
- ¿Qué te gustó y qué no te gustó? ¿Por qué?

- El profesorado debe alentar a todos los estudiantes a participar en la búsqueda de preguntas que se deben hacer en la farmacia.

<https://www.vocab1.com/>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Learningapps  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en clase en línea  
Tiempo libre, gusto.

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor comparte el vínculo entre los participantes. Cada participante tiene que hacer coincidir individualmente el audio con las imágenes con el color correspondiente para practicar su vocabulario relacionado con diferentes objetos y colores. Luego, el maestro invita a los participantes a compartir información sobre lo que les gusta y lo que no les gusta hacer en el tiempo libre, introduciendo o no algunas de las palabras aprendidas. Cada participante en turno comparte esta información y hace preguntas sobre el próximo colega relacionadas con lo que le gusta o no le gusta hacer en el tiempo libre.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de decir lo que le gusta y lo que no le gusta hacer en el tiempo libre; para preguntar sobre los gustos de los demás

## PROCESO PASO A PASO

1. Después de compartir el enlace entre los participantes, cada uno de ellos tiene que hacer coincidir individualmente el audio con las imágenes con el color correspondiente para practicar su vocabulario relacionado con diferentes objetos y colores.
2. e invita a los participantes a compartir información sobre lo que les gusta y lo que no les gusta hacer en el tiempo libre, introduciendo o no algunas de las palabras aprendidas. Cada participante en turno comparte esta información y hace preguntas sobre el próximo colega relacionadas con lo que le gusta o no le gusta hacer en el tiempo libre.

# GUSTOS. COLORES (14)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

### ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Cómo de duro fue este ejercicio?
- ¿Cuál fue la mayor dificultad?
- ¿Qué les gusta o no les gusta en esta actividad?

- El profesorado debe alentar a todos los estudiantes a participar en la discusión.

<https://learningapps.org/view11303723>

# ACTIVIDADES EN EL PASADO (15)



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Sitio web ESL game plus  
Ordenador, conexión a Internet  
Individualmente en clase en línea  
Hablar sobre eventos o actividades pasadas

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor comparte el vínculo con el juego entre los participantes. Los participantes tienen que jugar el juego individualmente. Tienen que leer las oraciones y elegir las palabras faltantes correctas, practicando verbos irregulares y el tiempo pasado simple, cuando hablan de eventos pasados o actividades pasadas. Los estudiantes tienen que usar las palabras que definen eventos o actividades pasadas, así como verbos irregulares y el tiempo pasado simple, para describir lo que hicieron la semana pasada. El profesor fomenta un diálogo entre los estudiantes, por lo tanto, para hacer preguntas utilizando también las marcas pasadas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede hablar sobre lo que hizo la semana pasada

## PROCESO PASO A PASO

1. Después de compartir el enlace con el juego entre los participantes, cada uno de ellos tiene que leer las oraciones y elegir las palabras faltantes correctas, practicando verbos irregulares y el tiempo pasado simple, cuando se habla de eventos pasados o actividades pasadas.
2. El maestro alienta a usar las palabras que definen eventos o actividades pasadas, así como verbos irregulares y el tiempo pasado simple, para describir lo que hicieron la semana pasada.
3. Otros estudiantes deben hacer preguntas usando también las notas pasadas.

# ACTIVIDADES EN EL PASADO (15)

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

### ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Fue divertido?
- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te las arreglaste?
- ¿Qué dificultades ha encontrado?
- ¿Qué te gustó o no te gustó?

- El profesorado debe alentar a todos los estudiantes a participar en la discusión, utilizando el tiempo pasado de los verbos y palabras que definen actividades o eventos pasados.

<https://www.eslgamesplus.com/irregular-past-tense-esl-grammar-jeopardy-quiz-game/>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Búsqueda de Google, Microsoft Word  
Ordenador, pizarra  
Grupos: flexible y colaborativo  
Redes locales o inalámbricas y  
procedimiento de registro

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor muestra a los alumnos un acertijo para adivinar la contraseña, que los alumnos, divididos en diferentes grupos, tratan de averiguar. El profesor muestra el proceso y pide a todos los participantes que inicien sesión con la contraseña que descubrieron. Cada estudiante prueba la contraseña seleccionada para ver si es correcta. El maestro revela cuál es la contraseña correcta y les pide a todos que se conecten.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de pedir y entender direcciones en una ciudad

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor prepara el acertijo en función de la contraseña de wifi.
2. El profesor muestra el acertijo y pide a los alumnos, divididos en grupos, que adivinen la contraseña. El acertijo puede incluir adivinar la contraseña letra por letra.
3. Los estudiantes tratan de adivinar la contraseña.
4. El profesor revela la contraseña correcta.
5. El profesor muestra el procedimiento de inicio de sesión.
6. Los estudiantes intentan iniciar sesión siguiendo el procedimiento explicado

# JUEGO DE CONTRASEÑAS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cómo fue el ejercicio?
- ¿Era difícil adivinar dentro de un grupo diverso?
- ¿Fue fácil seguir el procedimiento?
- ¿Hay algo que todavía no está claro?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Si la contraseña de wifi es demasiado difícil, cámbiela para el juego o use el punto de acceso de su teléfono eligiendo una contraseña simple, fácil de adivinar a través de un acertijo.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES



# DESCUBRIENDO HERRAMIENTAS DE MOTORES DE BÚSQUEDA



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Baamboozle  
Ordenador, conexión a Internet  
Grupos: flexible y colaborativo  
Navegadores web (Google Chrome, Mozilla Firefox, etc.) y sus interfaces de usuario: menús, barras de herramientas, búsqueda, favoritos, lista de historial, descargas, configuración.

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Discovering Searching Engine Tools" es un juego de competición con Baamboozle. Durante el juego, diferentes equipos se turnan para responder a las preguntas que se muestran en un tablero virtual hecho de diferentes botones. Cada botón contiene una pregunta. Algunas características especiales (por ejemplo, dividir puntos entre los grupos, ganar puntos extra, etc.) se incluyen en los botones para mejorar la experiencia gamificada. Los equipos ganan algunos puntos dependiendo de la corrección de la respuesta. Al final se elige un equipo ganador.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede explicar los términos Internet, Google Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge y utilizar sus características principales.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor explica con una presentación interactiva cómo utilizar las herramientas del motor de búsqueda.
2. El profesor va a <https://www.baamboozle.com/games>, selecciona "juegos" e introduce el PIN del juego 765281.
3. El profesor selecciona "jugar", selecciona "baamboozle free to play" y elige cuántos equipos quiere que se divida el grupo, seleccionando el tamaño de la cuadrícula.
4. El profesor selecciona el modo de juego "Clásico".
5. El profesor deja jugar a los alumnos: selecciona un número a la vez dentro de la cuadrícula y deja la palabra a un equipo a la vez para adivinar.
6. Una vez seleccionados todos los números, el profesor realiza la sesión informativa con las preguntas de análisis.

# DESCUBRIENDO HERRAMIENTAS DE MOTORES DE BÚSQUEDA

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Cómo fue el ejercicio?
- ¿Era difícil adivinar dentro de un grupo diverso?
- ¿Cuál fue el elemento más difícil de adivinar? ¿Por qué?
- ¿Hay algún contenido aún no claro?
- ¿Cuál fue la pregunta más difícil? ¿Y lo más fácil?

- Asegúrese de que los alumnos sepan cómo usar Baamboozle. Haz este juego después de completar la explicación y la práctica sobre la teoría. Este juego es útil para evaluar e involucrar a sus estudiantes.

<https://www.baamboozle.com/game/765281>

# COMPLETAR CAJAS



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Ms Word + Google Chrome  
Ordenador, conexión a Internet  
Por parejas  
Navegadores web y sus interfaces de usuario: menús, barras de herramientas, búsqueda, favoritos, historial, descargas, configuración; Los principales procedimientos y estrategias para analizar resultados y guardar datos de Internet.

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor explica cómo buscar en Internet, cómo guardar algunos contenidos y cómo utilizar la función de copiar/pegar. Para jugar al juego "Completar cuadros", los estudiantes deben buscar en Internet cierta información y copiar / pegar el contenido en una tabla de palabras de MS. Los alumnos pueden dividirse en parejas o trabajar individualmente y el maestro le da a cada grupo algo de tiempo para finalizar la tarea. Al final, los alumnos envían el archivo al profesor. Los estudiantes que completaron las casillas a tiempo y de la manera correcta ganan.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de explicar los términos Internet, Google Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge y utilizar sus características principales; El alumno es capaz de demostrar la búsqueda en Internet y analizar los resultados.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor explica la "función de copiar y pegar" y recapitula cómo buscar información y material utilizando herramientas de motores de búsqueda.
2. El profesor divide a los alumnos en parejas.
3. El profesor explica el juego: cada pareja tendrá algo de tiempo para completar cajas de información buscando en Internet.
4. Los estudiantes jugarán el juego.
5. El profesor anunciará los ganadores (los que hayan completado todas las casillas correctamente a tiempo). No hay un número mínimo de ganadores.
6. El profesor realiza una sesión informativa con las preguntas de análisis.

# COMPLETAR CAJAS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Cómo fue el ejercicio?
- ¿Hay algunas tareas que fueron demasiado difíciles o demasiado fáciles?
- ¿Hay algún contenido que aún no esté claro?

- Dependiendo del nivel de los alumnos, el profesor decide hacer este ejercicio de forma individual o en pareja. Asigne un tiempo para finalizar el ejercicio dependiendo del nivel de los participantes.

# ESCRIBIR UN CORREO ELECTRÓNICO CON GMAIL



|                             |                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Herramienta de gamificación | Mentimeter                                                                                                                                                                                                              |
| Materiales y recursos       | Computadora, Teléfono móvil, Tableta, Internet                                                                                                                                                                          |
| Sugerencia de uso           | Individual con interacción                                                                                                                                                                                              |
| Contenido                   | Las principales características de Gmail / Outlook (envío / recepción de correo electrónico, calendario, diario, libreta de direcciones, programador, bocetos, archivos adjuntos, grupos, filtrado, archivo, impresión) |

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor muestra una presentación interactiva con Mentimeter para introducir el concepto de Gmail / Outlook y describir características como enviar / recibir correo electrónico, calendario, diario, libreta de direcciones, programador, bocetos, archivos adjuntos, grupos, filtrado, archivo, impresión. La presentación tiene algunas diapositivas de contenido, diapositivas de concursos de cuestionarios para su revisión y encuestas para obtener opiniones de la audiencia. La mezcla de tipo diapositiva permite obtener comentarios inmediatos de los estudiantes y aumentar su participación en la lección.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede configurar cuentas de usuario y correos electrónicos y utilizar las funciones básicas de Outlook y Gmail.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor abre el enlace e inicia sesión para acceder a la presentación.
2. El profesor inicia la presentación instruyendo a los estudiantes a iniciar sesión en <http://menti.com/> e introducir el código que se muestra en la primera diapositiva.
3. Después de asegurarse de que todos estén conectados, el maestro comienza a presentar el conjunto de diapositivas. Antes de presentar las diapositivas del concurso, espere a que los estudiantes ingresen sus nombres.
4. Al final de la presentación, descargue los resultados.
5. El profesor realiza una sesión informativa con las preguntas de análisis.

# ESCRIBIR UN CORREO ELECTRÓNICO CON GMAIL

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Cómo fue la presentación?
- ¿Hay algún contenido que aún no esté claro?
- ¿Hubo algún contenido que hubieras conocido anteriormente?
- ¿Qué descubriste?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos? ¿Cómo?

- Antes de comenzar la presentación, asegúrese de que todos hayan iniciado sesión y estén visualizando la primera diapositiva de introducción en sus teléfonos inteligentes. Preste atención al tipo de diapositiva que está presentando: con las diapositivas de la competencia, asegúrese de que cada estudiante haya agregado su nombre antes de presentar; en los tipos de preguntas populares, asegúrese de que el número de estudiantes registrados que se muestra en la parte inferior derecha de la pantalla corresponda al tamaño real de su audiencia.

<https://www.mentimeter.com/s/b2cec4ef4f0bfeb3effad97e07445e7f/09d1caec03e2>

# LIG-SAW: PUZZLE

## DESCUBRIENDO CÓMO ESCRIBIR UN CORREO ELECTRÓNICO FORMAL



Herramienta de gamificación No aplicable

Materiales y recursos

Sugerencia de uso

Contenido

Folleto impreso "Escribir un correo electrónico formal", tijeras

Un alumno por sección de correo

Las principales características de Gmail / Outlook (envío / recepción de correo electrónico, calendario, diario, libreta de direcciones, programador, bocetos, archivos adjuntos, grupos, filtrado, archivo, impresión).

### DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El maestro divide a los participantes en grupos, divide la tarea en secciones que equivalen al número de personas en cada grupo y le da una sección a cada miembro. Los estudiantes leen su sección y luego reflexionan con otra persona sobre la misma sección de otro grupo. Los estudiantes comparten lo que han aprendido y llenan cualquier vacío que falte gracias a la confrontación con los otros estudiantes: se convierten en expertos de su parte. Vuelven al grupo original y comparten sus conocimientos.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede configurar cuentas de usuario y correos electrónicos y utilizar las funciones básicas de Outlook y Gmail.

### PROCESO PASO A PASO

1. El maestro imprime los folletos de cartas formales y divide cada folleto en las mismas piezas, numerándolas.
2. El maestro divide a los estudiantes en 2 (o más) grupos, los llamados "grupos en casa".
3. El profesor asigna todas las piezas del folleto de la carta formal a los miembros de un grupo, de modo que en el mismo grupo nadie tiene el mismo pedazo de papel numerado.
4. Cada miembro de los grupos tendrá la tarea de explicar la pieza que se le ha asignado a su grupo de origen.
5. Para ello, todo el mundo tiene que encontrar en el otro grupo(s) a la persona a la que se le ha asignado la misma hoja de papel numerada, para formar el llamado "grupo de expertos". Los alumnos de cada grupo de expertos tienen la tarea de leer y comprender juntos el contenido.
6. Después de eso, todos regresan a sus grupos de origen y explican el contenido de su parte del correo electrónico.
7. El profesor realiza una sesión informativa con las preguntas de análisis.

# LIG-SAW: PUZZLE DESCUBRIENDO CÓMO ESCRIBIR UN CORREO ELECTRÓNICO FORMAL

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Te ha gustado este ejercicio?
- ¿Cómo fue confrontar con los compañeros?
- ¿Cuál fue el texto más difícil de entender?
- ¿Hay algún contenido que aún no esté claro?
- ¿Hubo algún contenido que conocieras previamente?
- ¿Qué descubriste?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos?  
¿Cómo?

- Formar grupos prestando atención al nivel de los participantes, tratando de mezclar eficientemente diferentes niveles de habilidad y conocimiento para promover la colaboración mutua y el empoderamiento dentro del grupo.





Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Documento impreso "¿Débil o fuerte?"  
Grupos: flexible y colaborativo  
Características de contraseña segura.

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El maestro divide a los participantes en grupos y le da a cada grupo un conjunto de tarjetas. El grupo tendrá la tarea de hacer coincidir tarjetas que contengan la misma contraseña formulada de forma débil, de forma media y fuerte. El profesor dará de 5 a 10 minutos. El grupo que haya igualado el mayor número de cartas ganará. El profesor, después de revelar las conexiones correctas, pide a los grupos de estudiantes que definan los mejores 3 criterios para construir una contraseña segura. Al final, el profesor realiza una sesión informativa.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de utilizar medidas de seguridad en Internet.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor divide a los alumnos en diferentes grupos.
2. El profesor entrega a cada grupo un conjunto de tarjetas que contienen los ejemplos de contraseñas.
3. El profesor instruye a los alumnos que tienen 5 minutos para hacer coincidir las tarjetas que contienen la misma contraseña formulada de una manera débil, de una manera media fuerte y de una manera altamente fuerte.
4. Después de 5/10 minutos, los maestros piden a los estudiantes que muestren las conexiones que han encontrado.
5. El profesor cuenta puntos y revela el ganador.
6. El profesor pide a los alumnos, aún divididos en grupos, que averigüen 3 criterios para construir contraseñas seguras.

# DEBIL O FUERTE

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Qué puedes aprender de esta actividad?
- ¿Qué tipo de contraseña crees que son fuertes?
- ¿Sabías que tener una contraseña segura es importante para estar seguro en Internet?

- Si nota que los estudiantes tienen dificultades con la tarea, agregue algunos minutos más. Durante la segunda parte de las actividades, el profesor puede intentar facilitar la colaboración dentro de los grupos, promoviendo la participación mutua.

# LECCIÓN INTERACTIVA FUNDAMENTAL DE WORD EN MENTIMETER



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Mentimeter

Computadora, Teléfono móvil, Tableta,  
Internet

Individual con interacción

Características principales de MS Word:  
editar funcionalidades de texto (fuente,  
columnas, estilos), editar diseño (márgenes,  
orientación, dimensión de papel), guardar y  
nombrar un documento.

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

El profesor muestra una presentación interactiva con Mentimeter para introducir el concepto de MS Word y describir funciones y herramientas. La presentación tiene algunas diapositivas de contenido, diapositivas de concursos de cuestionarios para su revisión y encuestas para obtener opiniones de la audiencia. La mezcla de tipo diapositiva permite obtener comentarios inmediatos de los estudiantes y aumentar su participación en la lección.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de utilizar menús y comandos de MS, para describir el procesamiento de textos y para utilizar herramientas de edición de texto.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor abre el enlace <https://www.menti.com/6uekgo36x6> e inicia sesión para acceder a la presentación.
2. El profesor inicia la presentación instruyendo a los estudiantes a iniciar sesión en menti.com e introducir el código que se muestra en la primera diapositiva.
3. Después de asegurarse de que todos estén conectados, el maestro comienza a presentar el conjunto de diapositivas. Antes de presentar las diapositivas de la competencia, espere a que los estudiantes ingresen sus nombres.
4. Al final de la presentación, descargue los resultados.
5. El profesor realiza una sesión informativa con las preguntas de análisis.

# LECCIÓN INTERACTIVA FUNDAMENTAL DE WORD EN MENTIMETER

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Cómo fue la presentación?
- ¿Hay algún contenido que aún no esté claro?
- ¿Hubo algún contenido que conocieras previamente?
- ¿Qué descubriste?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos?  
¿Cómo?

- F Antes de comenzar la presentación, asegúrese de que todos hayan iniciado sesión y estén visualizando la primera diapositiva de introducción en sus teléfonos inteligentes. Preste atención al tipo de diapositiva que está presentando: con las diapositivas de la competencia, asegúrese de que cada estudiante haya agregado su nombre antes de presentar, en los tipos de preguntas populares asegúrese de que el número de estudiantes registrados que se muestra en la parte inferior derecha de la pantalla corresponda al tamaño real de su audiencia.

<https://www.mentimeter.com/app/presentation/6da4e28a73285d3ec7a9e2d7bbdd5141/ee981c0082e8>



Herramienta de gamificación Búsqueda de Google, Microsoft Word  
Materiales y recursos Ordenador, conexión a Internet  
Sugerencia de uso Grupos: flexible y colaborativo  
Contenido Características principales de MS Word: editar funcionalidades de texto (fuente, columnas, estilos), editar diseño (márgenes, orientación, dimensión de papel), guardar y nombrar un documento.

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor divide a los estudiantes en diferentes grupos y da a cada grupo una palabra de archivo con una lista de tareas para completar. Cada tarea está relacionada con el uso de funciones y herramientas de MS Word (copiar y pegar un texto, cambiar el tamaño de la fuente, cambiar el color de la fuente, poner el texto en negrita, cursiva o subrayado, etc.). Completando cada tarea los grupos obtienen algunos puntos. El texto que los grupos necesitan editar es una lista de instrucciones sobre "cómo editar un texto de Microsoft Word". Los grupos que obtengan el mayor número de puntos ganarán.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de utilizar menús y comandos de MS, para describir el procesamiento de textos y para utilizar herramientas de edición de texto.

## PROCESO PASO A PASO

1. Divida a los estudiantes en diferentes grupos.
2. Asigne a cada grupo el folleto "Vamos a crear - 10 Misiones".
3. Instruya a los estudiantes que tendrán una cantidad limitada de tiempo para completar todas las tareas. Asegúrese de que todas las tareas de la lista estén claras antes de comenzar.
4. Siéntese y observe a los estudiantes completar las tareas. Intenta en la medida de lo posible no intervenir, sino fomentar la colaboración entre pares
5. Una vez transcurrido el tiempo, revisa el trabajo de cada grupo, asignando puntos por cada tarea bien hecha y anunciando el ganador.
6. Permita que los alumnos lean y comenten el texto.
7. Celebre una sesión informativa.

# VAMOS A CREAR -10 QUEST!

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Te ha gustado este juego?
- ¿Cuáles fueron las tareas más fáciles y las más difíciles según usted? ¿Por qué?
- ¿Hay algún contenido que todavía no esté claro y quieras revisar?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Si nota que los estudiantes tienen dificultades con las tareas, agregue algo de tiempo extra. Durante la actividad, el profesor debe tratar de facilitar la colaboración dentro de los grupos, promoviendo la participación mutua.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

/

# EL JUEGO DE MESA



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Búsqueda de Google, Microsoft Word  
Folleto "El juego de mesa", computadora, internet  
Individualmente en clase en línea  
Creación, relleno y edición de tablas.

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

"El profesor divide a los estudiantes en diferentes grupos y da a cada grupo un archivo de MS Word con una lista de tareas para completar. Cada tarea está relacionada con el uso de las herramientas de edición de tablas. Completando cada tarea, los grupos ganan algunos puntos. El grupo que obtiene algunos puntos gana.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de utilizar la organización básica de los datos en tablas y gráficos.

## PROCESO PASO A PASO

1. Divida a los estudiantes en diferentes grupos.
2. Asigne a cada grupo el folleto "Juego de mesas".
3. Instruya a los estudiantes que tendrán una cantidad limitada de tiempo para completar todas las tareas. Asegúrese de que todas las tareas de la lista estén claras antes de comenzar.
4. Siéntese y observe a los estudiantes completar las tareas. Trate en la medida de lo posible de no intervenir, sino de fomentar la colaboración entre pares.
5. Una vez transcurrido el tiempo, revise el trabajo de cada grupo, asignando puntos por cada tarea bien hecha y anunciando el ganador.
6. Celebre una sesión informativa con las preguntas de análisis.

# EL JUEGO DE MESA

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Te ha gustado este juego?
- ¿Cuáles fueron las tareas más fáciles y las más difíciles según usted? ¿Por qué?
- ¿Hay algún contenido que todavía no esté claro y quieras revisar?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Si nota que los estudiantes tienen dificultades con las tareas, agregue algo de tiempo extra. Durante la actividad, el profesor debe tratar de facilitar la colaboración dentro de los grupos, promoviendo la participación mutua.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

/





Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Folleto impreso "Encuentra tu grupo" (3 tarjetas para cada categoría: SmartArt, arte de palabras, gráficos y formas)  
Grupos de 3 miembros  
WordArt, SmartArt, gráficos y formas.

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor mezcla las tarjetas y asigna una tarjeta a cada miembro. Cada tarjeta forma parte de un conjunto de 3 tarjetas representativas de una de las siguientes categorías: SmartArt, word art, gráficos y formas. Los participantes recorren la sala tratando de encontrar a otra persona con una tarjeta que pertenezca a la misma categoría. Cuando se forma cada grupo, todos los grupos tienen la tarea de entender (practicando en MS Word) cómo usar en Microsoft Word la herramienta relacionada y explicar a los otros grupos lo que aprendieron.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de reconocer la diferencia entre WordArt, SmartArt, Gráficos y Formas y utilizar los comandos básicos para crearlos.

## PROCESO PASO A PASO

1. Divida a los estudiantes en diferentes grupos
2. Mezcla las cartas.
3. Asigne a cada persona una tarjeta diferente
4. Explique a los estudiantes el juego: tienen que encontrar rápidamente a las otras 2 personas de la clase para formar el grupo correcto: grupo SmartArt, grupo de arte de palabras, grupo de gráficos y grupo de formas
5. Compruebe si los grupos son correctos y, si es necesario, revele las combinaciones de cartas.
6. Dé a cada grupo 15 minutos para entender cómo usar la herramienta de su categoría en MS word con la ayuda del maestro y la búsqueda en Internet.
7. Deje que los alumnos expliquen a los otros grupos las instrucciones.
8. Si es necesario, agregue algo de teoría e instrucciones más específicas.
9. Deje que los estudiantes practiquen
10. Celebre una sesión informativa con las preguntas de análisis.

# ENCUENTRA TU GRUPO

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Te ha gustado este ejercicio?
- ¿Hay algún contenido que aún no esté claro?
- Hubo algún contenido que conocieras previamente?
- ¿Qué descubriste?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos?  
¿Cómo?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

Formar grupos prestando atención al nivel de los participantes, tratando de mezclar eficientemente diferentes niveles de habilidad y conocimiento para promover la colaboración mutua y el empoderamiento dentro del grupo.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

/



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Folleto impreso "El proceso de impresión" (tantos como el número de los equipos), tijeras  
Grupo  
Procedimiento de impresión, comandos y herramientas

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El maestro divide a los participantes en grupos, divide la tarea en secciones que equivalen al número de personas en el grupo y le da cada pieza a cada miembro. Los estudiantes leen su sección y luego reflexionan con otra persona sobre la misma sección de otro grupo. Los estudiantes comparten lo que han aprendido y llenan cualquier vacío que falte gracias a la confrontación con las otras personas: se convierten en expertos de su parte. Vuelven al grupo original y comparten su experiencia.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede describir el procedimiento de impresión de documentos, utilizar herramientas para ver el documento y personalizar la impresión, imprimir el documento y preparar un documento para el intercambio electrónico.

## PROCESO PASO A PASO

1. El maestro imprime 2 (o más) folletos de cartas formales y divide cada folleto en las mismas piezas, numerándolas
2. El profesor divide a los alumnos en 2 (o más) grupos, los llamados "grupos de casa".
3. El profesor asigna todas las piezas del folleto de la carta formal a los miembros de un grupo, de modo que en el mismo grupo nadie tiene el mismo pedazo de papel numerado.
4. Cada miembro de los grupos tendrá la tarea de explicar la pieza que se le ha asignado a su grupo de origen.
5. Para ello, todo el mundo tiene que encontrar en el otro grupo(s) a la persona a la que se le ha asignado la misma hoja de papel numerada, para formar el llamado "grupo de expertos". Los estudiantes dentro de cada grupo de expertos tienen la tarea de leer y comprender juntos el contenido.
6. Después de eso, todos regresan a sus grupos de origen y explican el contenido de su parte del correo electrónico.
7. El profesor realiza una sesión informativa con las preguntas de análisis.

# EL PROCESO DE IMPRESIÓN - METODO JIGSAW

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Te ha gustado este ejercicio?
- ¿Hay algún contenido que aún no esté claro?
- ¿Hubo algún contenido que conocieras previamente?
- ¿Qué descubriste?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos?  
¿Cómo?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Formar grupos prestando atención al nivel de los participantes, tratando de mezclar eficientemente diferentes niveles de habilidad y conocimiento para promover la colaboración mutua y el empoderamiento dentro del grupo.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

/

# BUSQUEMOS OFERTAS DE TRABAJO



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Búsqueda de Google, Microsoft Word  
Computadora, Teléfono móvil, Tableta,  
Internet  
Individual o en parejas  
Sitios web para personas desempleadas,  
Base de datos de ofertas de empleo y Sitios  
de la empresa de interés laboral (sección  
trabaja con nosotros).

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor muestra diferentes plataformas y sitios web útiles para buscar ofertas de trabajo. Él / ella explica cómo buscar trabajos usando palabras clave, establecer filtros y cómo guardar publicaciones de trabajo. Después de eso, el profesor explica el juego: los estudiantes se dividirán en 3 grupos y competirán encontrando las mejores ofertas de trabajo en referencia a diferentes criterios explicados por el profesor. Una vez que se ha definido un perfil de trabajo (por ejemplo, un empleado del centro de llamadas), los criterios de búsqueda pueden ser: salario mínimo, límites de edad, calificación educativa requerida. El profesor da a los estudiantes 30 minutos para buscar. Al final, cada grupo votará las ofertas de trabajo encontradas por los otros dos grupos dando una puntuación de 1 (malo) a 3 (bueno). Gana el grupo con mayor puntuación.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede buscar en Internet ofertas de trabajo.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor muestra diferentes plataformas y sitios web útiles para buscar ofertas de trabajo.
2. El profesor divide a los alumnos en 3 grupos.
3. El profesor explica el juego: los alumnos competirán encontrando las mejores ofertas de trabajo en referencia a diferentes criterios explicados por el profesor.
4. El profesor da a los estudiantes 30 minutos para buscar.
5. Cada grupo vota las ofertas de trabajo encontradas por los otros dos grupos dando una puntuación de 1 (malo) a 3 (bueno).
6. El profesor cuenta los puntos y declara al ganador. 7. El profesor realiza una sesión informativa con las preguntas de análisis.

# BUSQUEMOS OFERTAS DE TRABAJO

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

### ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Te ha gustado este juego?
- ¿Hay algún contenido que todavía no esté claro y quieras revisar?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos?  
¿Cómo?

- Durante el ejercicio el profesor apoya a los alumnos en la realización de las actividades. Si algunos estudiantes están luchando, forme parejas tratando de equilibrar el nivel de preparación de los estudiantes.

/

# CÓMO USAR LA BÚSQUEDA DE GOOGLE EN EDPuzzle



Herramienta de gamificación Edpuzzle

Materiales y recursos

Sugerencia de uso

Contenido

Computadora, Teléfono móvil, Tableta, Internet

Individualmente en clase en línea

Navegadores web (Google Chrome, Mozilla Firefox, etc.) y sus interfaces de usuario: menús, barras de herramientas, búsqueda, favoritos, lista de historial, descargas, configuración.

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor envía a los estudiantes una lección de video interactiva con Edpuzzle. Les pide que lo vean para que aprendan a usar los navegadores web Google Chrome, Mozilla Firefox. El video también incorpora múltiples preguntas para evaluar el aprendizaje de los estudiantes en tiempo real y recursos adicionales para profundizar más. Se les pide a los estudiantes que respondan las preguntas, luego el maestro verifica si sus respuestas son correctas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de explicar los términos: Internet, Google Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor explica a los estudiantes cómo usar edpuzzle.
2. El profesor envía a los estudiantes el enlace del video de edpuzzle por correo electrónico.
3. Los estudiantes verán el video, interactuarán con las notas y preguntas del maestro. Después de haber visto el video, profundizarán el contenido con algunas investigaciones en Internet, con el fin de llevar su contribución en clase.
4. El profesor realiza una sesión informativa al día siguiente.

# CÓMO USAR LA BÚSQUEDA DE GOOGLE EN EDPUZZLE

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Te ha gustado este vídeo?
- ¿Hay algún contenido que aún no esté claro?
- ¿Hubo algún contenido que conocieras previamente?
- ¿Qué descubriste?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos?
- ¿Cómo?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Asegúrese de que los estudiantes sepan cómo usar Edpuzzle en casa antes de asignar esta actividad.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

/



# TEST DE QUIZLET FLASHCARDS EN LÍNEA EN HERRAMIENTAS DE MOTORES DE BÚSQUEDA



Herramienta de gamificación Quizlet

Materiales y recursos

Computadora, Teléfono móvil, Tableta, Internet

Sugerencia de uso

Individualmente en clase en línea

Contenido

Navegadores web y sus interfaces de usuario: menús, barras de herramientas, búsqueda, favoritos, lista de historial, descargas, configuración

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El profesor envía a los estudiantes una prueba en Quizlet sobre las herramientas del motor de búsqueda. El profesor crea la prueba ad hoc utilizando la función "flashcards", o utiliza una prueba ya creada por otros profesores y cargada en Quizlet. El estudiante intenta aprender algunos conceptos utilizando el modo "estudio". Al día siguiente, el profesor puede dejar que los estudiantes compitan con el modo "en vivo".

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de explicar los términos Internet, Google Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor explica a los estudiantes cómo usar las tarjetas de Quizlet
2. El profesor envía a los alumnos el enlace de la tarjeta flash por correo electrónico
3. Los alumnos practican el Conjunto de Estudio probando diferentes modos de estudio.
4. En clase, practique el modo "En clase" jugando el juego en vivo, antes de realizar una sesión informativa con las preguntas de análisis.

# TEST DE QUIZLET FLASHCARDS EN LÍNEA EN HERRAMIENTAS DE MOTORES DE BÚSQUEDA

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Te ha gustado esta aplicación?
- ¿Hay algún contenido que aún no esté claro?
- ¿Hubo algún contenido que conocieras previamente?
- ¿Qué descubriste?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos?  
¿Cómo?

- Asegúrese de que los estudiantes sepan cómo usar las tarjetas de Quizlet en casa antes de asignar esta actividad.

<https://quizlet.com/163873371/internet-flash-cards/>

# TEST CON FLASHCARDS DE QUIZLET EN LÍNEA SOBRE EL USO DE GMAIL



Herramienta de gamificación Quizlet

Materiales y recursos

Sugerencia de uso

Contenido

Computadora, Teléfono móvil, Tableta, Internet

Individualmente en clase en línea

Envío y recepción de correos electrónicos en Outlook y/o Gmail y las principales características

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

"El profesor envía a los estudiantes una prueba en Quizlet sobre el uso de Gmail. El profesor crea la prueba ad hoc utilizando la función "flashcards", o utiliza una prueba ya creada por otros profesores y cargada en Quizlet. El estudiante intenta aprender algunos conceptos utilizando el modo "estudio". Al día siguiente, el profesor puede dejar que los estudiantes compitan con el modo "en vivo".

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede configurar cuentas de usuario y correos electrónicos y utilizar las funciones básicas de Outlook y Gmail.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor explica a los estudiantes cómo usar las tarjetas de Quizlet.
2. El profesor envía a los alumnos el enlace de las flashcards por correo electrónico.
3. Los alumnos practican el Conjunto de Estudio probando diferentes modos de estudio.
4. En clase, practique el modo "En clase" jugando el juego en vivo, antes de realizar una sesión informativa.

# TEST CON FLASHCARDS DE QUIZLET EN LÍNEA SOBRE EL USO DE GMAIL

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Te ha gustado esta aplicación?
- ¿Hay algún contenido que aún no esté claro?
- ¿Hubo algún contenido que conocieras previamente?
- ¿Qué descubriste?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos?
- ¿Cómo?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Asegúrese de que los estudiantes sepan cómo usar las tarjetas de Quizlet en casa antes de asignar esta actividad.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://quizlet.com/134808394/gmail-flash-cards/>

# CÓMO CREAR UNA CONTRASEÑA SEGURA CON EDPUZZLE



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Edpuzzle  
Computadora, Teléfono móvil, Tableta,  
Internet  
Individualmente en clase en línea  
Características de contraseña segura.

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

"El profesor envía a los estudiantes una lección de video interactiva con Edpuzzle. Él / Ella les pide que miren y aprendan a establecer una contraseña segura. El video incorpora múltiples preguntas. Se les pide a los estudiantes que respondan las preguntas en tiempo real. El video también proporciona recursos adicionales para profundizar más.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de utilizar medidas de seguridad en Internet.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor explica a los estudiantes cómo usar edpuzzle.
2. El profesor envía a los estudiantes el enlace del video de edpuzzle por correo electrónico.
3. Los estudiantes verán el video, interactuarán con las notas y preguntas del maestro. Después de haber visto el video, profundizarán el contenido con algunas investigaciones en Internet, con el fin de llevar su contribución en clase.
4. El profesor realiza una sesión informativa al día siguiente.

# CÓMO CREAR UNA CONTRASEÑA SEGURA CON EDPUZZLE

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Te ha gustado este vídeo?
- ¿Hay algún contenido que aún no esté claro?
- ¿Hubo algún contenido que conocieras previamente?
- ¿Qué descubriste?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos?
- ¿Cómo?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

Asegúrese de que los estudiantes cómo usar edpuzzle en casa antes de asignar esta actividad.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://edpuzzle.com/media/61950c4b3c8fd24198899d84>

# CÓMO GUARDAR UNA LECCIÓN DE DOCUMENTO EN EDPuzzle



Herramienta de gamificación Edpuzzle

Materiales y recursos

Sugerencia de uso

Contenido

Computadora, Teléfono móvil, Tableta, Internet

Individualmente en clase en línea

Características principales de MS Word: editar funcionalidades de texto (fuente, columnas, estilos), editar diseño (márgenes, orientación, dimensión de papel), guardar y nombrar un documento.

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

El profesor envía a los estudiantes una lección de video interactiva con Edpuzzle. Se les invita a aprender a guardar un documento en MS Word. El video incorpora múltiples preguntas a las que se invita a los estudiantes a responder para evaluar el aprendizaje en tiempo real. Recursos adicionales están disponibles en el video para aquellos que quieran aprender más.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de utilizar menús y comandos de MS, para describir el procesamiento de textos y para utilizar herramientas de edición de texto.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor explica a los estudiantes cómo usar edpuzzle.
2. El profesor envía a los estudiantes el enlace del video de edpuzzle por correo electrónico.
3. Los estudiantes verán el video, interactuarán con las notas y preguntas del maestro. Después de haber visto el video, profundizarán el contenido con algunas investigaciones en Internet, con el fin de llevar su contribución en clase.
4. El profesor realiza una sesión informativa al día siguiente.

# CÓMO GUARDAR UNA LECCIÓN DE DOCUMENTO EN EDPuzzle

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Te ha gustado este vídeo?
- ¿Hay algún contenido que aún no esté claro?
- ¿Hubo algún contenido que conocieras previamente?
- ¿Qué descubriste?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos?  
¿Cómo?

- Formar grupos prestando atención al nivel de los participantes, tratando de mezclar eficientemente diferentes niveles de habilidad y conocimiento para promover la colaboración mutua y el empoderamiento dentro del grupo.

<https://edpuzzle.com/media/60218e9087280e4256717c7e>



# LECCIÓN DE TABLAS Y GRÁFICOS DE MS WORD EN EDPUZZLE



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Edpuzzle  
Computadora, Teléfono móvil, Tableta, Internet  
Individualmente en clase en línea  
Creación, relleno y edición de tablas.

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

El profesor envía a los estudiantes una lección de video interactiva con Edpuzzle. Él / Ella los invita a aprender a crear tablas en un documento de Word. La lección en video incorpora múltiples preguntas a las que se invita a los estudiantes a responder para evaluar su aprendizaje en tiempo real. Algunos recursos adicionales están disponibles para aquellos interesados para obtener más información.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de utilizar la organización básica de los datos en columnas y tablas.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor explica a los estudiantes cómo usar edpuzzle
2. El profesor envía a los estudiantes el enlace del video de edpuzzle por correo electrónico.
3. Los estudiantes verán el video, interactuarán con las notas y preguntas del maestro. Después de haber visto el video, profundizarán el contenido con algunas investigaciones en Internet, con el fin de llevar su contribución en clase.
4. El profesor realiza una sesión informativa al día siguiente.

# LECCIÓN DE TABLAS Y GRÁFICOS DE MS WORD EN EDPUZZLE

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Te ha gustado este vídeo?
- ¿Hay algún contenido que aún no esté claro?
- ¿Hubo algún contenido que conocieras previamente?
- ¿Qué descubriste?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos?
- ¿Cómo?

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Asegúrese de que los estudiantes sepan cómo usar Edpuzzle en casa antes de asignar esta actividad.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://edpuzzle.com/media/618bd14f5a95124182cf6684>

# PRUEBA CON FLASHCARDS DE QUIZLET EN LÍNEA EN MICROSOFT WORD



Herramienta de gamificación Quizlet

Materiales y recursos

Sugerencia de uso

Contenido

Computadora, Teléfono móvil, Tableta, Internet

Individualmente en clase en línea

Características principales de MS Word: editar funcionalidades de texto (fuente, columnas, estilos), editar diseño (márgenes, orientación, dimensión de papel), guardar y nombrar un documento.

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

El profesor envía a los estudiantes una prueba en Quizlet sobre Microsoft Word. El profesor creará la prueba ad hoc utilizando la función "flashcards", o usará una prueba ya creada por otros profesores y cargada en Quizlet. El estudiante intentará aprender algunos conceptos usando las tarjetas didácticas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de utilizar menús y comandos de MS, para describir el procesamiento de textos y para utilizar herramientas de edición de texto.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor explica a los estudiantes cómo usar las tarjetas de Quizlet.
2. El profesor envía a los alumnos el enlace de la flashcard por correo electrónico.
3. Los alumnos practican el Conjunto de Estudio probando diferentes modos de estudio.
4. En clase, practique el modo "En clase" jugando el juego en vivo, antes de realizar una sesión informativa.

# PRUEBA CON FLASHCARDS DE QUIZLET EN LÍNEA EN MICROSOFT WORD

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

### ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Te ha gustado esta aplicación?
- ¿Hay algún contenido que aún no esté claro?
- ¿Hubo algún contenido que conocieras previamente?
- ¿Qué descubriste?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos?
- ¿Cómo?

- Asegúrese de que los estudiantes sepan cómo usar las tarjetas de Quizlet en casa antes de asignar esta actividad.

MS Word: <https://quizlet.com/174608589/ms-word-flash-cards/>

# PRUEBA DE FLASHCARDS DE QUIZLET EN LÍNEA EN SMARTART Y GRÁFICOS



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Quizlet  
Computadora, Teléfono móvil, Tableta,  
Internet  
Individualmente en clase en línea  
WordArt, Smartart, Gráficos y Formas

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

El profesor envía a los estudiantes una prueba en Quizlet sobre cómo agregar WordArt, Smartart, Gráficos y Formas en Microsoft Word. El profesor creará la prueba ad hoc utilizando la función "flashcards", o utilizará una prueba ya creada por otros profesores y cargada en Quizlet. El estudiante intentará aprender algunos conceptos usando las tarjetas didácticas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es reconocer la diferencia entre WordArt, Smartart, Gráficos y Formas y utilizar los comandos básicos para crearlos

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor explica a los estudiantes cómo usar las tarjetas de Quizlet.
2. El profesor envía a los alumnos el enlace de las flashcards por correo electrónico.
3. Los alumnos practican el Conjunto de Estudio probando diferentes modos de estudio.
4. En clase, practique el modo "En clase" jugando el juego en vivo, antes de realizar una sesión informativa.

# PRUEBA DE FLASHCARDS DE QUIZLET EN LÍNEA EN SMARTART Y GRÁFICOS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

### ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Te ha gustado esta aplicación?
- ¿Hay algún contenido que aún no esté claro?
- ¿Hubo algún contenido que conocieras previamente?
- ¿Qué descubriste?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos?  
¿Cómo?

- Asegúrese de que los estudiantes sepan cómo usar las tarjetas de Quizlet en casa antes de asignar esta actividad.

Trabajar con smartarts:

<https://quizlet.com/548052622/working-with-smartart-flash-cards/Graphs>:

<https://quizlet.com/559317767/graphs-flash-cards/>

# LECCIÓN DE PROCESO DE IMPRESIÓN EN EDPuzzle



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Edpuzzle  
Computadora, Teléfono móvil, Tableta,  
Internet  
Procedimiento de impresión, comandos  
y herramientas

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

El profesor envía a los estudiantes una lección de video interactiva con Edpuzzle. Él / Ella les pide a los estudiantes que lo vean y aprendan a imprimir un documento a partir de él. El video también incorpora múltiples preguntas que se les pide a los estudiantes que respondan para evaluar el aprendizaje en tiempo real. El video también contiene recursos adicionales para profundizar más.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede describir el procedimiento de impresión de documentos, utilizar herramientas para ver el documento y personalizar la impresión, imprimir el documento y preparar un documento para el intercambio electrónico.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor explica a los estudiantes cómo usar Edpuzzle
2. El profesor envía a los alumnos el enlace del video de Edpuzzle por correo electrónico.
3. Los estudiantes verán el video, interactuarán con las notas y preguntas del maestro. Después de haber visto el video, profundizarán el contenido con algunas investigaciones en Internet, con el fin de llevar su contribución en clase
4. El profesor realiza una sesión informativa al día siguiente.

# LECCIÓN DE PROCESO DE IMPRESIÓN EN EDPUZZLE

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

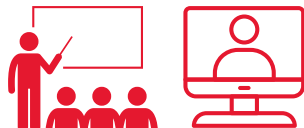
## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Te ha gustado este vídeo?
- ¿Hay algún contenido que aún no esté claro?
- ¿Hubo algún contenido que conocieras previamente?
- ¿Qué descubriste?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos?
- ¿Cómo?

- Asegúrese de que los estudiantes cómo usar Edpuzzle en casa antes de asignar esta actividad.

<https://edpuzzle.com/media/61e53883ee70cf42efc3809b>





Herramienta de gamificación Livecareer computadora, Teléfono móvil,  
Materiales y recursos Tableta, Internet  
Sugerencia de uso Individual o en parejas  
Contenido Plataformas y Aplicaciones Web (Europass, Canva, LiveCareer, etc.) para editar y personalizar tu CV y Cv (características, funciones y herramientas).

DESCRIPCIÓN  
ACTIVIDAD

La aplicación Livecareer te da la oportunidad de crear en pasos muy sencillos un CURRÍCULUM. Lo primero que hay que hacer es ir en vivo a la carrera e ir en la sección Reanudar. Después de eso, los estudiantes harán clic en "Reanudar ejemplos" y en "ver todo". Los estudiantes pueden elegir una categoría (por ejemplo "culinaria") y usar los ejemplos para construir su propio currículum, personalizando el currículum elegido. El profesor mostrará a los estudiantes cómo usar la aplicación y, después de eso, dejará que los estudiantes practiquen. La tarea será elegir tres plantillas diferentes y crear 3 cv diferentes para tres puestos de trabajo diferentes, eligiendo entre las diferentes opciones (culinaria, bancaria, administrativa, etc.). Esta actividad se iniciará en el aula y continuará en casa. Al día siguiente, cada alumno votará uno de los CV creados por sus compañeros (cada alumno no podrá votar su propia creación). Ganará el CV con más votos.

RESULTADOS  
DE  
APRENDIZAJE

El alumno es capaz de crear y crear un CV utilizando herramientas y aplicaciones en línea (Europass, Canva, LiveCareer).

PROCESO  
PASO A  
PASO

1. El profesor da a los estudiantes el enlace para usar la aplicación: <https://www.livecareer.com/>
2. El profesor muestra el proceso: haga clic en "Reanudar ejemplos" y en "ver todo"; elegir una categoría; comience a personalizar el archivo resume.
3. El maestro da tiempo para la práctica.
4. Al final, el profesor explica la tarea a realizar en casa: elegir tres plantillas diferentes y crear
5. CV diferentes para tres puestos de trabajo diferentes, eligiendo entre las diferentes opciones (culinaria, bancaria, administrativa, etc.).
6. Al día siguiente, el profesor realiza una sesión de votación para elegir el mejor currículum para cada puesto diferente.
7. El profesor realiza una sesión informativa.

# CREACIÓN DE UN CURRÍCULUM EN LIVECAREER

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Te ha gustado esta aplicación?
- ¿Está claro cómo usarlo?
- ¿Podrás usarlo por tu cuenta para crear una carta de presentación?
- ¿Conoces herramientas similares que pueden ser útiles para crear un Currículum?

## ETHICS

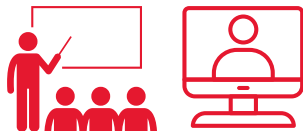
## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Durante el ejercicio el profesor apoya a los alumnos en la realización de las actividades. Si algunos estudiantes están luchando, forme parejas tratando de equilibrar el nivel de preparación de los estudiantes.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.livecareer.com/>

# CREACIÓN DE UN CV EN CANVA



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Canva  
Computadora, Teléfono móvil, Tableta, Internet  
Individual o en parejas  
Plataformas y Aplicaciones Web (Europass, Canva, LiveCareer, etc.) para editar y personalizar tu CV y Cv (características, funciones y herramientas).

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

Canva es una plataforma de diseño gráfico que ayuda a los usuarios a crear gráficos de redes sociales, presentaciones, carteles, documentos y otros contenidos visuales. Es muy útil para crear currículums gráficos y cartas de presentación, a partir de una amplia gama de plantillas listas para usar. Los estudiantes descubrirán cómo usar esta plataforma y practicarán en la creación de un currículum gráfico utilizando las funciones y herramientas de Canva. Los estudiantes pueden elegir uno de los tres CV creados con Live Career e intentar personalizarlo de una manera creativa en Canva. Esta actividad se iniciará en el aula y continuará en casa. Al día siguiente, cada alumno votará uno de los CV creados por sus compañeros. Ganará el CV con más votos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es reconocer la diferencia entre WordArt, Smartart, Gráficos y Formas y utilizar los comandos básicos para crearlos

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor da a los estudiantes el enlace para usar la aplicación: <https://www.canva.com/create/resumes/>
2. El profesor muestra el proceso: haga clic en crear su propio currículum, elija una plantilla y comience a crear cambiando o agregando texto, elementos, imágenes, etc.
3. El profesor deja que los estudiantes practiquen: los estudiantes pueden elegir uno de los tres CV creados con Live Career y personalizarlo de una manera creativa en Canva.
4. Los estudiantes continuarán trabajando en Canva en casa.
5. Al día siguiente, cada alumno votará uno de los CV creados por sus compañeros (cada alumno no podrá votar su propia creación). Ganará el CV con más votos.
6. El profesor realiza una sesión informativa.

# CREACIÓN DE UN CV EN CANVA

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

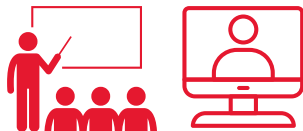
## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Te ha gustado esta aplicación?
- ¿Está claro cómo usarlo?
- ¿Podrás personalizar tu CV usando Canva?
- ¿Conoces herramientas similares?

- Durante el ejercicio el profesor apoya a los alumnos en la realización de las actividades. Si algunos estudiantes están luchando, forme parejas tratando de equilibrar el nivel de preparación de los estudiantes. Esta actividad se puede hacer como seguimiento después de la actividad "Creación de un currículum en Livecareer"

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

# CREACIÓN DE UNA CARTA DE PRESENTACIÓN EN LIVECAREER



Herramienta de gamificación Livecareer

Materiales y recursos

Sugerencia de uso

Contenido

Computadora, Teléfono móvil, Tableta, Internet

Individual o en parejas

Plataformas y Aplicaciones Web (Europass, Canva, LiveCareer, etc.) para editar y personalizar tu Carta de Presentación (características, funciones y herramientas).

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Esta aplicación te da la oportunidad de crear en pasos muy sencillos una carta de presentación. Lo primero que hay que hacer es seguir una carrera en vivo e ir en la sección carta de presentación. Después de eso, los estudiantes harán clic en "crear nueva carta de presentación" y comenzarán la creación. Se le pedirá al estudiante que escriba su nombre y apellidos y que seleccione una plantilla. Después de eso, el peaje guiará al estudiante completando las siguientes secciones: ¿Qué trabajo está solicitando?, Elija sus 3 principales fortalezas, elija sus 3 mejores habilidades para el puesto, ¿Cuántos años de experiencia tiene?, ¿Cuál es su título de trabajo actual o último?, ¿Tiene una brecha en su historial laboral que desea explicar en su carta?, ¿Cuál es tu estilo de trabajo?. El profesor mostrará a los estudiantes cómo usar la aplicación y, después de eso, dejará que los estudiantes practiquen. La tarea será elegir tres plantillas diferentes y crear 3 cartas de presentación diferentes utilizando la aplicación.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede diseñar una carta de presentación utilizando herramientas y aplicaciones en línea.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor da a los estudiantes el enlace para usar la aplicación: <https://www.livecareer.com/>
2. El profesor muestra el proceso: vaya a la sección "carta de presentación", haga clic en "crear nueva carta de presentación" y comience la creación; escribir nombre y apellido; seleccionar una plantilla; completar las secciones: ¿Qué trabajo está solicitando?, Elija sus 3 fortalezas principales, elija sus 3 mejores habilidades para el puesto, ¿Cuántos años de experiencia tiene?, ¿Cuál es su título de trabajo actual o último?, ¿Tiene una brecha en su historial laboral que desea explicar en su carta?, ¿Cuál es su estilo de trabajo?; generar la carta de presentación y, si es necesario, completarla con otra información; descargar la carta de presentación.

# CREACIÓN DE UNA CARTA DE PRESENTACIÓN EN LIVECAREER

## PROCESO PASO A PASO

3. El profesor deja que los alumnos practiquen.4. Al final, el profesor explica la tarea a realizar en casa para elegir tres plantillas diferentes y crear 3 cartas de presentación diferentes utilizando la aplicación. Los estudiantes harán esta tarea en casa5. El profesor realiza una sesión informativa al día siguiente.

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Te ha gustado esta aplicación?
- ¿Está claro cómo usarlo?
- ¿Podrás usarlo por tu cuenta para crear una carta de presentación?
- ¿Conoces herramientas similares que pueden ser útiles para crear una carta de presentación?
- 

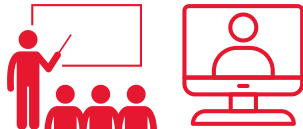
## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Durante el ejercicio el profesor apoya a los alumnos en la realización de las actividades. Si algunos estudiantes están luchando, forme parejas tratando de equilibrar el nivel de preparación de los estudiantes.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.livecareer.com/>

# CREACIÓN DE UNA CARTA DE PRESENTACIÓN EN CANVA



Herramienta de gamificación Canva

Materiales y recursos

Sugerencia de uso

Contenido

Computadora, Teléfono móvil, Tableta, Internet

Individual o en parejas

Plataformas y Aplicaciones Web (Europass, Canva, LiveCareer, etc.) para editar y personalizar tu Carta de Presentación (características, funciones y herramientas).

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Canva es una plataforma de diseño gráfico que ayuda a los usuarios a crear gráficos de redes sociales, presentaciones, carteles, documentos y otros contenidos visuales. Es muy útil para crear currículums gráficos y cartas de presentación, a partir de una amplia gama de plantillas listas para usar. Los estudiantes descubrirán cómo hacer esta plataforma y practicarán en la creación de un CURRÍCULUM gráfico utilizando las funciones y herramientas de Canvas. Los estudiantes pueden elegir una de las tres cartas de presentación creadas con Live Career e intentar personalizarla de una manera creativa en Canva. Al día siguiente, cada estudiante votará una de las cartas de presentación creadas por sus compañeros de clase (cada estudiante no puede votar su propia creación). Ganará el CL con más votos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede diseñar una carta de presentación utilizando herramientas y aplicaciones en línea.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor da a los estudiantes el enlace para usar la aplicación: <https://www.canva.com/letters/templates/cover-letters/>
2. El profesor muestra el proceso: elige una plantilla, haz clic en "personalizar esta plantilla" y comienza a crear cambiando o agregando texto, elementos, imágenes, etc.
3. El profesor deja que los estudiantes practiquen: los estudiantes pueden elegir una de las tres cartas de presentación creadas con Live Career y personalizarla de una manera creativa en Canva.
4. Los estudiantes continuarán trabajando en Canva en casa.

# CREACIÓN DE UNA CARTA DE PRESENTACIÓN EN CANVA

## PROCESO PASO A PASO

5. Al día siguiente, cada alumno votará una de las cartas de presentación creadas por sus compañeros de clase (cada alumno no podrá votar su propia creación). El CL con más votos ganará.
6. El profesor realiza una sesión informativa.

## ETHICS ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Te ha gustado esta aplicación?
- ¿Está claro cómo usarlo?
- ¿Podrás personalizar tu carta de presentación usando Canva?
- ¿Conoces herramientas similares?

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

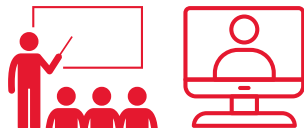
- Durante el ejercicio el profesor apoya a los alumnos en la realización de las actividades. Si algunos estudiantes están luchando, forme parejas tratando de equilibrar el nivel de preparación de los estudiantes. Esta actividad se puede hacer como seguimiento después de la actividad "Creación de una carta de presentación en Livecareer"

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.canva.com/letters/templates/cover-letters/>



# DESAFÍO DE LINKEDIN: ¿VERDADERO O FALSO?



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

InLearning (en línea) + Bamboozle (aula)  
Computadora, Teléfono móvil, Tableta, Internet  
Individualmente en clase en línea  
Pros y contras del portafolio digital (por ejemplo, LinkedIn), elementos del portafolio, cómo buscar y agregar una persona a su red, cómo enviar un mensaje y conectarse con otras personas en su red, cómo administrar las notificaciones

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

InLearning es una plataforma de aprendizaje web creada por LinkedIn para compartir contenidos y cursos gratuitos. Los estudiantes podrán ver en línea el video curso "Learning LinkedIn" (el curso tiene una duración de 1 hora y media). Al día siguiente, cuando cada alumno haya finalizado el curso, el profesor debatirá y profundizará en el contenido a partir de una competición de Bamboozle en la que los alumnos, divididos en dos equipos, jugarán entre sí para ganar. Durante el juego, diferentes equipos se turnan para responder a las preguntas que se muestran en un tablero virtual hecho de diferentes botones. Cada botón contiene una pregunta. Con el modo de juego clásico, algunas características especiales (por ejemplo, dividir puntos entre los grupos, ganar puntos extra, etc.) se incluyen en los botones para mejorar la experiencia gamificada. Después de responder a cada pregunta, el equipo gana algunos puntos dependiendo de la corrección de la respuesta. Al final se elige un equipo ganador.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es consciente del propósito y los beneficios de construir una cartera digital integral; El alumno es capaz de construir su perfil de LinkedIn; El alumno es capaz de utilizar estrategias de redes para expandir su red en línea.

## PROCESO PASO A PASO

1. El profesor envía a los alumnos el enlace para el curso online: [https://www.linkedin.com/learning/learning-linkedin-2021?trk=course\\_title&upsellOrderOrigin=default\\_guest\\_learning](https://www.linkedin.com/learning/learning-linkedin-2021?trk=course_title&upsellOrderOrigin=default_guest_learning)
2. Los alumnos siguen el curso en casa.
3. El día después, el profesor presenta el juego de competición en Bamboozle.
3. Vaya a [www.baamboozle.com](http://www.baamboozle.com) y seleccione "juegos". Introduce el PIN del juego 8024125. Seleccione "jugar" y elija cuántos equipos desea que se divida el grupo, seleccione el tamaño de la cuadrícula.
6. Seleccione el modo de reproducción "Clásico"

# DESAFÍO DE LINKEDIN: ¿VERDADERO O FALSO?

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

4. Deje que los estudiantes jueguen: seleccione un número a la vez dentro de la cuadrícula y deje la palabra a un equipo a la vez para adivinar.

5. Una vez que se haya seleccionado todo el número, celebre la sesión de análisis

- ¿Cómo fue el curso?
- ¿Hay algún contenido que todavía no esté claro y quieras revisar?
- ¿Serás capaz de aplicar los conocimientos aprendidos? ¿Cómo?
- ¿Era difícil adivinar dentro de un grupo diverso? ¿Cuál fue el elemento más difícil de adivinar? y ¿por qué?

- Durante el ejercicio el profesor apoya a los alumnos en la realización de las actividades. Si algunos estudiantes están luchando, forme parejas tratando de equilibrar el nivel de preparación de los estudiantes.

Curso de InLearning:  
[https://www.linkedin.com/learning/learning-linked-in-2021?](https://www.linkedin.com/learning/learning-linked-in-2021?trk=course_title&upsellOrderOrigin=default_guest_learnin)  
gBamboozle Competición:  
<https://www.baamboozle.com/game/802412>

# MI CV - ¿VERDADERO O FALSO?



Herramienta de gamificación No aplicable computadora, Teléfono móvil,  
Materiales y recursos Ninguno  
Sugerencia de uso En parejas o en grupo  
Contenido Comunicación verbal y no verbal, discurso público

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

Uno de los desafíos de la entrevista es buscar pruebas de veracidad o engaño. Dicho de otra manera, está tratando de determinar la credibilidad de su entrevistado para que pueda valorar en consecuencia la evidencia que le brindan. El lenguaje corporal puede ser un indicador útil de veracidad porque a menudo es menos pensado y calculado. La mayor parte del lenguaje corporal es involuntario y se basa en nuestro sistema nervioso autónomo. Las pistas de comportamiento se vuelven más prominentes cuando las preguntas se vuelven más directas y la ansiedad del entrevistado aumenta.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los estudiantes son capaces de reconocer los patrones de comunicación verbal y no verbal.

## PROCESO PASO A PASO

1. Pida a 1 alumno que se ponga al frente de la clase y actúe como entrevistado. Otros 2 estudiantes pueden actuar como entrevistadores, mientras que el resto de la clase son observadores (pero también pueden hacer preguntas).
2. El entrevistado tiene que hablar sobre su CV y responder a las preguntas de los entrevistadores. Algunas partes de su currículum tienen que ser realistas y verdaderas, otras ficticias.
3. La clase tiene que determinar si las declaraciones son verdaderas o falsas basadas en la comunicación verbal y no verbal del entrevistado.

# MI CV - ¿VERDADERO O FALSO?

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

### ETHICS

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

- ¿Cómo te sentiste durante este juego?
- ¿Cómo reconocieron las declaraciones verdaderas y falsas?
- ¿Cómo se sentía el entrevistado?
- ¿Cómo puede el lenguaje corporal mostrar si alguien está mintiendo?

- El profesor apoya a la clase. La clase no puede hacer preguntas personales/íntimas, sino sólo aquellas que pueden aparecer en una entrevista.

/



Herramienta de gamificación No aplicable

Materiales y recursos

Documento "Hable con el jefe"

Sugerencia de uso

Todo tipo de grupos

Contenido

Relaciones de trabajo horizontales vs. verticales, adaptando el lenguaje y la postura  
Emplear diferentes estilos para un contexto en particular  
Proyectar la imagen de manera efectiva

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El taller trata de crear una situación de confrontación entre el empleado y el empleador. esta situación debe resolverse mediante negociaciones y estrategias comprometedoras. Las estrategias de confrontación se pueden resolver a través de diferentes mecanismos y estrategias. Los participantes deben reflexionar sobre qué tipo de comunicación estratégica aplicar y cuándo para realizar su agenda y cuidar de sus propios intereses.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede dar forma contextualmente a la información para adaptarse mejor a los requisitos y las necesidades del empleador.

El alumno entiende la diferencia entre los diferentes estilos de comunicación.

El alumno puede reconocer los diferentes estilos de comunicación y utilizar una comunicación más asertiva.

El alumno entiende los principios básicos de la estructuración de un discurso y de las narrativas sociales.

# HABLA CON EL JEFE

## PROCESO PASO A PASO

1. Los participantes se dividirán en "Jefes" y "empleados".
2. Los jefes y empleados reciben tarjetas de referencia en escenarios profesionales
3. La información se relaciona entre sí, pero no son las mismas para jefes y empleados.
4. Emparejar a los participantes para discutir los escenarios

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cómo fue la dinámica de la comunicación?
- ¿Qué tipo de lenguaje tuviste que usar?
- ¿Cómo fue el resultado final de la discusión?

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Si la situación lo requiere, asegúrese de interrumpir el juego si los sentimientos están demasiado exacerbados.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

/



|                             |                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Herramienta de gamificación | No aplicable                                                                                                                                                            |
| Materiales y recursos       | Folleto "7 gráficos básicos" Proyector, rotafolio                                                                                                                       |
| Sugerencia de uso           | un conjunto de narrativas seleccionadas.                                                                                                                                |
| Contenido                   | Todo tipo de grupos<br>Relaciones de trabajo horizontales vs. verticales, adaptación del lenguaje y la postura.<br>Qué son las narrativas sociales y cómo se construyen |

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El taller pretende estimular una reflexión sobre la naturaleza de la narrativa y la información. Esto se hace reflexionando sobre la naturaleza de la construcción narrativa y estudiando modelos útiles que se pueden emplear para proponer la creación y la eficacia de mensajes personales. Se supone que esta actividad ayuda a los participantes a reflexionar sobre el hecho de que para transmitir información de manera efectiva hay estructuras que deben aprenderse y practicarse

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumnado sabe cómo interactuar con el personal de recursos humanos y los comités de selección.  
El alumno es capaz de presentarse a sí mismo o a su propia imagen de una manera estructurada y clara.

# TODAS LAS HISTORIAS DEL MUNDO

## PROCESO PASO A PASO

1. Presentar el conjunto de narrativas seleccionadas.
2. Hacer notar a los participantes que tienen afinidades y similitudes.
3. Presentar los diferentes grupos narrativos y teorías.
4. Dejar que los participantes agrupen las narrativas según las categorías presentadas.

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Sería capaz de señalar alguna narrativa adicional que caiga dentro de las categorías analizadas? ¿Por qué?
- ¿Para qué sirven en la sociedad?
- ¿Qué tipo de situación describen estas narrativas?

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Seleccione narrativas que permitan una comprensión estructurada de la teoría narrativa y prepare de antemano una presentación sobre diferentes categorías narrativas (TRAMAS BÁSICAS EG 7 o el viaje del héroe).

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

Las siete tramas básicas  
Libro de Christopher Booker



# ¿CÚAL ES TU HISTORIA?



|                             |                                                                                                                                              |
|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Herramienta de gamificación | No aplicable                                                                                                                                 |
| Materiales y recursos       | Folleto "Elementos de una historia", "Héroes" y "Tramar o no". Proyector, rotafolio un conjunto de narrativas seleccionadas                  |
| Sugerencia de uso           | Todo tipo de grupos                                                                                                                          |
| Contenido                   | Relaciones de trabajo horizontales vs. verticales adaptación del lenguaje y la postura. Qué son las narrativas sociales y cómo se construyen |

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

El ejercicio está destinado a que los participantes aprendan a crear narrativas utilizando una estructura fija. esto mejorará la cohesión y la consistencia de la comunicación. La mejor posibilidad para una comunicación efectiva es crear narrativas después de aprender estructuras narrativas en primer lugar. Practicar la construcción narrativa al final de la información fluirá automáticamente.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno sabe cómo interactuar con los funcionarios de recursos humanos y los comités de selección  
El alumno es capaz de presentarse a sí mismo o a su propia imagen de una manera estructurada y clara.

# ¿CÚAL ES TU HISTORIA?

## PROCESO PASO A PASO

### ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Distribuya rotafolios y marque marcadores pida a los participantes que cuenten una historia sobre su propia vida utilizando las categorías narrativas analizadas.
2. Después de eso, los participantes pueden tratar de adivinar qué tipo de narrativa han elegido.

- ¿Fue difícil pensar en tu historia?
- ¿Fue fácil representarlo?
- ¿Cómo fue tratar de interpretar la historia de los otros estudiantes?
- ¿Reconociste fácilmente las tramas?

- Evite traumas personales y temas que puedan ser demasiado controvertidos.

/



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Rotafolio, Marcador de rotafolio,  
bolígrafos, papel  
5 grupos de tres participantes  
Persuasión y habilidades  
argumentativas

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

El propósito de este ejercicio es practicar sus habilidades influyentes y persuasivas en un debate competitivo y divertido que se centra en las habilidades de comunicación como elegir un lenguaje positivo, ser apasionado y entusiasta con el caso de uno, mostrar "beneficios" a los demás ... etc.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Aprender que las personas se vinculan a través de los objetivos compartidos conectando así de manera productiva con otros miembros de su equipo.

El alumno sabe cómo comunicarse en una situación jerárquica en relación con los superiores y supervisores.

El alumno puede reconocer los diferentes estilos de comunicación y utilizar una comunicación más asertiva.

El alumno sabe cómo manejar situaciones imprevistas y reaccionar bajo presión

## PROCESO PASO A PASO

El título de la actividad se refiere a la habitación 101 tal como aparece en la novela de George Orwell '1984'. La sala 101 es donde 'Gran Hermano' destierra todo lo que se considere destructivo o contradictorio con la idea de la sociedad creada en la novela. En este contexto, usaremos el concepto de la Sala 101 para argumentar en contra de librar al mundo de cualquier cosa molesta, inútil o desagradable, cosas que nos gustaría colocar en la Sala 101.1. Dividir el grupo en 5 grupos de 3 participantes.2. Su primera tarea en sus tríos es llegar a tres cosas en las que, en primer lugar, todos pueden estar de acuerdo en que deben colocarse en la Sala 101.3. Indíqueles que es importante que puedan convencerse unánimemente en su trío para persuadir al grupo más amplio de su razonamiento. Esta es una actividad competitiva y solo si la mayoría del grupo más amplio está de acuerdo, tendrán su deseo de llevar su artículo a la Sala 101.

# HABITACIÓN 101

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

4. Una vez que el grupo haya elaborado su lista, dígales que formulen sus argumentos / razones para el grupo más amplio. 5. A su vez, pida a cada trío que presente su argumento de apertura para que su primer elemento se coloque en la Sala 101. 6. Invite al grupo más amplio a debatir / argumentar en contra de estos puntos. 7. Permitir que el grupo proponente defienda/persuada a los demás en respuesta a los argumentos. 8. A continuación, pídales que hagan una declaración final resumiendo su caso para que el artículo se coloque en la Sala 101. 9. Celebre una votación entre el grupo más amplio (excepto los del trío proponente) sobre si el tema debe colocarse en la Sala 101. Si la mayoría está de acuerdo, el punto pasa a la sala 101. 10. El entrenador marca una marca /cruz en el rotafolio para el grupo proponente. 11. Esto se repite hasta que todos los grupos se hayan turnado para discutir un punto a su vez hasta que se hayan debatido los tres puntos, para cada trío. 12. El grupo (s) con la mayor cantidad de artículos colocados en la Sala

- ¿Cómo te sentiste durante el ejercicio?
- ¿Cómo nos sentimos durante esta actividad?
- ¿Qué hace un buen argumento?
- ¿Utilizaste algún tipo de técnica para la persuasión?
- ¿Qué crees que es lo más importante cuando quieres persuadir a los demás?
- ¿Crees que la comunicación asertiva tuvo algún papel aquí?

Si es necesario, el entrenador puede proporcionar algunos ejemplos variados de cosas que las personas pueden haber argumentado en el pasado (estos incluyen cosas tan variadas como los mosquitos a Simon Cowell, marmita al hambre mundial). Mantenga los argumentos alegres: los grupos se asegurarán rápidamente de que se trata de un juego competitivo y que les conviene argumentar en contra de los otros grupos proponentes. A pesar de esto, normalmente es posible persuadir a suficientes personas a su punto de vista, aunque si ha elegido buenos artículos y presenta un buen argumento. Si es necesario, agregue algunos detalles sobre la comunicación asertiva. También tenga en cuenta el tiempo. Idealmente, esta actividad debe completarse dentro de los 60 minutos para un grupo de entrenamiento de tamaño típico, por lo que es posible que deba solicitar a los grupos que hagan sus declaraciones finales y muevan el juego si los debates se vuelven demasiado animados.

<https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/communication-skills-activities/room-101>

# PALABRAS Y CÓDIGOS



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Hojas de papel y mercados  
Todo tipo de grupos  
Estilos de comunicación.  
Emplear diferentes estilos para un contexto particular.  
Elementos clave de la comunicación no verbal.

## DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD

El taller pretende estimular una reflexión sobre cómo el conocimiento y los patrones y la estructura de comunicación pueden determinar el éxito dentro de un entorno profesional. La idea principal es que sin ciertos conocimientos de comunicación es más difícil crear una interacción y colaboración exitosas. En este sentido, el taller pretende estimular a los participantes a perseguir este tipo de conocimientos para lograr un mejor éxito dentro del mercado laboral.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede reconocer los diferentes estilos de comunicación y utilizar una comunicación más asertiva.  
El alumno entiende la diferencia entre la comunicación verbal y no verbal.  
El alumno entiende la diferencia entre la comunicación verbal y no verbal.

# PALABRAS Y CÓDIGOS

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

Los talleres se pueden dividir en 2 estados

- 1) Divida a los participantes en 2 grupos, un grupo pida al segundo grupo que realice tareas las instrucciones contienen palabras secretas o palabras codificadas que no todos los participantes del segundo grupo conocen
- 2) Divida a los participantes en 2 grupos, un grupo serán los empleadores, el segundo serán las personas desempleadas. Los empleadores ofrecen trabajos específicos que pueden ser más o menos atractivos. los desempleados tendrán que tratar de conseguir los trabajos que sean más atractivos. Solo los que conocen un código de acceso secreto podrán ir, el otro tendrá que conformarse con los menos atractivos.

- Es importante hablar sobre el concepto de mantenimiento de puertas, comunicación profesional y comunicación codificada profesional.

- Tratar de controlar los niveles de estrés y las tensiones derivadas de posibles situaciones de ganar-perder

/



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Documento "comunicación no violenta"  
Todo tipo de grupos  
Elementos clave de la comunicación no verbal. Construir la propia narrativa sobre la propia identidad profesional.

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

A los participantes se les darán escenarios ficticios con el fin de establecer una conversación profesional sobre temas controvertidos y conflictivos. Los participantes tendrán que continuar con los escenarios tratando de resolver las situaciones a través de la comunicación no violenta. En este sentido existe la oportunidad de destacar que una mejor estrategia de comunicación no solo es respetuosa con los demás ponentes, sino que constituye también una mejor estrategia de resolución para el tratamiento de problemas profesionales.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno entiende la diferencia entre la comunicación verbal y no verbal.  
El alumno es consciente de la importancia de la comunicación no verbal y conoce los errores más importantes a evitar.

# COMUNICACIÓN NO VIOLENTA

## PROCESO PASO A PASO

1. A los participantes se les distribuyen escenarios ficticios sobre un problema profesional en su despacho
2. Los participantes se asoman para discutir la situación
3. Los participantes son guiados y se les facilita la comunicación no violenta

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cómo se solucionó el problema?
- ¿Cómo la resolución de problemas contribuye a calmar la situación?

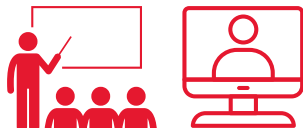
## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Asegúrese de aclarar que la comunicación no violenta no significa no ser asertivo cuando sea necesario..

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

/





Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
/  
Todo tipo de grupos  
Construir la propia narrativa sobre la propia identidad profesional

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Los talleres pretenden estimular las capacidades de narración de historias tratando de reflexionar sobre la naturaleza de la producción narrativa. Se pide a los participantes que creen narrativas coherentes para practicar su capacidad de transmitir mensajes efectivos e información enfocada. En este sentido se necesita mucha reflexión y práctica y esta herramienta pretende estimular ambas ofreciendo un espacio para que los participantes construyan su narrativa.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es consciente de la importancia de la comunicación no verbal y conoce los errores más importantes a evitar.

# ENCONTRAR TU HISTORIA

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Después de hablar sobre las estructuras narrativas, pida a los participantes que se representen a sí mismos en un entorno profesional y analicen su contribución y traten de mejorar sus historias refiriéndose a las estructuras narrativas.

- ¿Cuál es el núcleo de tu narrativa?
- ¿Cuál es el mensaje de su narrativa?
- ¿Cuáles son los personajes de tu narrativa?
- ¿Cuál es la relación entre el personaje y el entorno?
- ¿Tu lenguaje es apto para la narrativa?

- Asegúrese de aclarar que la comunicación no violenta no significa no ser asertivo cuando sea necesario..

/

# JIGSAW PUZZLE GESTIÓN DEL TIEMPO Y ORGANIZACIÓN



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Sitio web de investigación de Symonds  
/  
3 grupos de 15 personas  
Gestión de recursos y toma de  
decisiones estratégicas

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El rompecabezas es una de esas actividades de capacitación en gestión del tiempo que ayudan a los participantes a comprender la importancia de saber lo que quieren, antes de decidir cómo gastar su tiempo. Se supone que la actividad simula el tiempo y las habilidades de gestión general.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno desarrollará la comunicación dentro de su grupo para impulsar la cooperación y adoptar un enfoque orientado a objetivos.

# JIGSAW PUZZLE GESTIÓN DEL TIEMPO Y ORGANIZACIÓN

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Divide a los participantes en 3 grupos.
2. Dale a cada grupo un rompecabezas, sin la imagen con el panorama general, para que no puedan ver cómo se ve la imagen cuando el rompecabezas esté terminado.
3. Después de unos tres minutos, detenga el proceso y haga las primeras preguntas para comprender que, debido a que no pueden ver el panorama general, es difícil resolver el rompecabezas..
4. Ofrézcales las imágenes generales y déjeles ver las diferencias.
5. Haga las preguntas finales y defina las conclusiones.

- ¿Fue difícil resolver el rompecabezas?
- ¿Qué falta?
- ¿Utilizas una determinada estrategia?
- ¿Crees que será útil si tuvieras el panorama general del rompecabezas? ¿Por qué?
- Preguntas finales: ¿por qué es tan importante ver el panorama general?
- ¿Por qué es tan importante establecer metas?

- Asegúrese de que los participantes eviten la frustración y de que la situación puede mejorar si los participantes se atascan.

<https://symondsresearch.com/time-management-activities/>

# CABE TODO EN EL CUBO



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable

5 cubos, 5 botellas de agua, arena, guijarros, rocas grandes en una cantidad adecuada para caber en el cubo  
5 grupos de 4-5 personas  
Gestión de recursos y toma de decisiones estratégicas

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

La organización y la gestión de recursos son características muy importantes de un trabajo en equipo eficiente. Decidir cómo organizar esto puede ser muy útil y llevar mucho tiempo. Practicar estas habilidades hace que la interacción sea más eficiente y efectiva. La actividad está diseñada con el fin de dar la posibilidad de producir y transmitir ideas individuales al grupo que las discute todos juntos sobre estrategias de resolución de problemas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los estudiantes serán capaces de construir un pensamiento crítico sobre la esquematización de los recursos y asumir la comunicación estratégica sobre las decisiones de gestión.

# CABE TODO EN EL CUBO

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Dividir a los participantes en grupos de 4-5 personas cada uno..
- 2.. Dales objetos reales: un cubo, guijarros, arena, rocas grandes, botella de agua (el agua).
3. Pídales que encuentren una solución para colocar todos los objetos en el cubo en el orden correcto para que todos puedan caber dentro del cubo.
4. Después de decidir en grupos, cada grupo presenta la solución en el grupo más amplio.
5. El orden correcto es grandes rocas, guijarros, arena, botella de agua (el agua). El grupo que está más cerca de la solución correcta gana.

1. Después de revelar el orden correcto, dígales que las grandes rocas representan las cosas importantes en su vida, Dios, familia y amigos. Si no los encajas en tu vida primero, no habrá espacio para ellos más tarde. 2. ¿Cuáles serían los guijarros, la arena y el agua en tu vida? 3. ¿Cuáles son tus valores y por qué es importante conocerlos? 4. Enfatizar el papel de priorizar las cosas importantes en la vida, así como en la gestión del tiempo. El punto es: a menos que pongas las grandes rocas primero, no las conseguirás en absoluto. En otras palabras: planifique franjas horarias para sus grandes problemas antes que cualquier otra cosa, o los inevitables problemas de arena y agua llenarán sus días y no encajará los grandes problemas (un gran problema no necesariamente tiene que ser una tarea de trabajo, podría ser el día deportivo de su hijo o un día festivo).

- Trate de hacer que los participantes se centren en el método en lugar de los resultados

Material conectado en la unidad

## JEFE NEGOCIADOR



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Papel, bolígrafos, tabla de combinaciones.  
6 grupos de cualquier tamaño  
Actitudes cooperativas vs. competitivas

DESCRIPCIÓN  
ACTIVIDAD

Esta es una actividad de práctica de habilidades de negociación competitiva que tiene varios otros resultados de aprendizaje, como cómo los equipos de una organización son responsables de crear el clima y la cultura y cómo las acciones de un equipo pueden afectar a otros equipos. Es una competencia divertida contra los equipos donde cada equipo simplemente intenta ganar tanto dinero como pueda.

RESULTADOS  
DE  
APRENDIZAJE

El alumno desarrollará habilidades de negociación profesional y estratégica

PROCESO  
PASO A  
PASO

1. Con 6 grupos de cualquier tamaño, cada juego debe tomar 10 rondas. En cada ronda, cada grupo elige A o B (sin conocer la elección de los otros grupos y escribe su respuesta en un pedazo de papel. Todos los trozos de papel de todos los grupos se entregan al entrenador.
2. Después de cada ronda, el entrenador suma los puntajes y determina lo que ganó cada grupo dependiendo de las combinaciones de opciones de los grupos en cada ronda. Para los 6 grupos las siete combinaciones posibles son las siguientes:- Todos eligen A: Todos pierden \$2- Cinco eligen A; uno elige B: A gana \$ 2; B pierde \$10- Cuatro eligen A; dos eligen B: A gana \$ 4; Los B pierden \$ 8- Tres eligen A; Tres eligen B: A gana \$ 6; Los B pierden \$ 6- Dos eligen A; cuatro eligen B: A gana \$8; B pierde \$4- Uno elige A; cinco eligen B: A gana \$10; Los B pierden \$ 2- Todos eligen B: Todos ganan \$ 2.
3. Con los equipos que sufren grandes pérdidas señalar si siempre jugaron el papel de víctima durante las sesiones de negociación en lugar de hacerse cargo y darse cuenta de que les correspondía a ellos cambiar su fortuna.

# JEFE NEGOCIADOR

## PROCESO PASO A PASO

4. Señale cuán efectivas pueden ser las negociaciones cuando cada equipo reconoce sus propias necesidades, así como las necesidades de otros equipos, y sea directo y diga explícitamente lo que necesitan y lo diferente que puede ser de las necesidades de otros equipos de una manera no culpable.

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- 1. Este es un juego altamente competitivo donde algunas emociones reales pueden surgir especialmente cuando algunos equipos no cooperan (rara vez sucede que todos los grupos se coordinen para que todos elijan B) o cuando algunos equipos protestan porque fueron engañados por otros equipos. Es importante registrar estas reacciones que realmente enriquecerán su informe.
- 2. Destacar los comportamientos que podrían haber ocurrido o resultar de sesiones de negociación en equipo que habrían inspirado confianza y cooperación.
- 3. Con los equipos que sufren grandes pérdidas señalar si siempre jugaron el papel de víctima durante las sesiones de negociación en lugar de hacerse cargo y darse cuenta de que les correspondía a ellos cambiar su fortuna.
- 4. Señale cuán efectivas pueden ser las negociaciones cuando cada equipo reconoce sus propias necesidades, así como las necesidades de otros equipos, y sea directo y diga explícitamente lo que necesitan y lo diferente que puede ser de las necesidades de otros equipos de una manera no culpable.

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Asegurarse de que los participantes entiendan las estrategias y los objetivos para actuar estratégicamente

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

<https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/conflict-resolution-influencing-and-negotiation-activities/chief-negotiator>





Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Papel, bolígrafos, dos papeles con diferentes diagramas  
Parejas  
Comunicarse dentro de un equipo, transmitir las ideas al equipo (comunicación consecutiva)

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El taller tiene la intención de estimular la comunicación dentro de los equipos tratando de crear un entorno útil y productivo para la retroalimentación y el aprendizaje de la comunicación. La comunicación efectiva trae un ambiente pacífico y productivo. El trabajo en equipo y la productividad dependen de una comunicación efectiva y consciente.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno entiende las ideas básicas que subyacen a la dinámica de grupo en un entorno profesional

# COMUNICACIÓN CONSECUTIVA

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Dividir todo el grupo en equipos de dos personas. 2. Cada par tiene que ajustar las sillas y sentarse espalda con espalda. 3. Entregue una copia del primer diagrama a uno de cada par de participantes. 4. La persona que sostiene el diagrama tiene la tarea de explicar y describir la forma a su pareja y el oyente no debe ver el diagrama y debe dibujarlo en función de la descripción y las instrucciones de su compañero. 5. Dales la instrucción de que el oyente no puede hacer ninguna pregunta para aclarar. 6. Después de 10 minutos, detenga la actividad y pida a cada par que compare el resultado y qué tan cerca está el dibujo del oyente del diagrama original. 7. En la segunda parte de la actividad, use el segundo diagrama, pida a los participantes que cambien sus roles y déles la instrucción de que pueden hablar y hacer cualquier pregunta que deseen para aclarar. 8. Después de 10 minutos pueden detenerse y comparar nuevamente los diagramas.

1.

- ¿Fue muy difícil para el oyente cuando no se le permitió hacer preguntas?
- -¿Fue difícil para el participante que tiene el diagrama explicar de manera clara al otro qué dibujar en la primera parte de la actividad?
- -¿Fue muy diferente cuando se les permitió dialogar y hacer preguntas?
- -¿Qué aprendieron sobre la comunicación de esta simple actividad?
- -¿Cómo puede ser esto útil durante sus comunicaciones diarias en el trabajo?

- Asegúrese de que no haya una sensación incómoda con el contacto corporal

<https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/communication-skills-activities/back-to-back-communication>

# EL JUEGO DE LOS PRISIONEROS



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Documento "juego del dilema del prisionero"  
Mínimo 3 participantes  
Actitudes cooperativas vs. competitivas

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Los talleres establecen una situación similar a la de un dilema de prisioneros. El jugador pasará por diferentes rondas en las que tendrá que elegir la mejor estrategia a jugar y las mejores integraciones con el resto de los participantes para maximizar los puntos al final del juego. Se supone que el ejercicio demuestra que la cooperación es estratégica y que debe establecerse y mantenerse a través de interacciones.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno desarrollará habilidades de negociación profesional y estratégica

# EL JUEGO DE LOS PRISIONEROS

## PROCESO PASO A PASO

1. Los participantes se dividirán en 3 grupos que no podrán comunicarse entre sí.
2. A cada grupo se le entregará la entrega del juego.
3. Se pedirá a los participantes que elijan sus estrategias.
4. Después de algunas rondas, los participantes podrán negociar entre sí
5. Al final de la serie los participantes contarán puntos

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cuáles son las dinámicas que se desarrollaron en la competencia y qué te llevó a cooperar?

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Prepara una entrega con un juego competitivo para 3 jugadores

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

/

# CONSTRUYE LA ESTRUCTURA MÁS ALTA POSIBLE



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Construcción de bloques de construcción  
Todo tipo de grupos  
Comunicarse dentro de un equipo, transmitir las ideas de uno al equipo

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Dando material de construcción (como lego) a los participantes tendrán que colaborar para pensar una estrategia común para construir la construcción más alta. El ejercicio está destinado a crear una actividad común con el fin de estimular y fomentar la comunicación. Las actividades comunes implican una dimensión de comunicación y negociación del trabajo en grupo que surgirá de los mecanismos del ejercicio.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Aprenda que las personas se vinculan a través de objetivos compartidos que los conectan productivamente con otros miembros del equipo.

# CONSTRUYE LA ESTRUCTURA MÁS ALTA POSIBLE

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Divida a los participantes en grupos iguales (4-6 personas).
2. Dé a cada grupo de materiales para construir una torre (por ejemplo, 10 hojas de papel)
3. Asigne tiempo (por ejemplo, 10 min) para permitir que el grupo defina una estrategia de construcción de torre, recordándoles que no podrán hablar después
4. Una vez que se decida la estrategia, el grupo tendrá 10 minutos para construir la torre. Asegúrate de que los miembros del grupo no hablen entre sí
5. El grupo que construye la torre más alta gana

- ¿Cuáles son las dinámicas que se desarrollaron en la competencia y qué te llevó a cooperar?
- ¿Fue fácil definir una estrategia única para construir la torre?
- Después de decidir la estrategia, ¿pudiste seguirla durante todo el juego?

/

/

# CRUZA EL RÍO



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Hojas de papel o cartón que se pueden utilizar como balsa  
10-15 personas  
Comunicarse dentro de un equipo, transmitir las ideas de uno al equipo

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El taller pretende que haya un río que cruzar. A los participantes se les reparten unas hojas de papel que serán consideradas como "balsas". Tendrán que pensar una estrategia para colaborar todos juntos para cruzar el "río". Esto hará emerger roles de liderazgo y hará que los participantes se enfrenten a una condición de trabajo en equipo bajo presión y condiciones hostiles.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede conectarse productivamente con otros miembros del equipo

# CRUZA EL RÍO

## PROCESO PASO A PASO

1. Dividir a los participantes en grupos
2. Distribuir hojas de papel a los participantes
3. Cada participante puede pararse solo en una hoja
- 4.. Dígales a los participantes que tienen que cruzar desde un punto en un "río imaginario" solo de pie en las hojas de papel.
5. El primer grupo de participantes que llega al otro lado gana.

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

- ¿Cuáles son las dinámicas que se desarrollaron en la competencia y qué te llevó a cooperar?

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

- Asegúrese de que la distancia a cruzar sea lo suficientemente grande.

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

/



# VARADO EN UNA ISLA



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Folleto "Juego de la isla"  
4-5 personas por grupo  
Uso compartido de la carga de trabajo,  
división de tareas, free-riding.

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Los talleres pretenden que los participantes estén varados en una isla y que el formador les exija colaborar para sobrevivir durante un cierto período de tiempo. El entrenador establecerá la presencia de ciertas condiciones y ciertos elementos que serán propicios para la colaboración y establecerá la configuración de las situaciones del juego de rol. El juego esbozará las necesidades de las negociaciones y las relaciones de poder. El conocimiento y la comunicación jugarán un papel particular y se entenderá como el centro del ejercicio.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno entiende y puede describir lo que es un grupo.

# VARADO EN UNA ISLA

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Describa un escenario en el que los participantes estén varados en una isla.
2. Dependiendo de cuántos participantes estén allí, díales que solo tienen un número de elementos que podrían usar para dar servicio a ejemplos de estos artículos podrían ser 1) agua dulce 2) kindels3) cuchillo
3. Los participantes para dividir el uso de los artículos y crear reglas y roles para maximizar las posibilidades de sobreviviente del grupo

- ¿Cuál es la dinámica del juego?
- ¿a qué rey de la solución llegaste finalmente?
- ¿Qué tipo de dinámica llevó a cabo para la solución final?
- ¿Cuál fue el papel cubierto por los diferentes actores?

- Moderar el debate e interrumpir el juego de rol si es necesario para garantizar la efectividad del ejercicio

<https://docs.google.com/document/d/1yVCsqwBbJSJx6GxouNndEUaCZDq2pyxsbnNu3wH9QCRw/edit>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Rotafolios y notas  
Todo tipo de grupos  
Gestión de conflictos en un equipo

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Los talleres tienen la intención de establecer una lista de estrategias de resolución de conflictos que los participantes puedan aprender y utilizar. La comprensión de estas estrategias se estudiará y aprenderá a través de una discusión sobre historias de situaciones de conflicto personal provenientes de los participantes. Los mecanismos de resolución de conflictos no deben aplicarse indiscriminadamente, sino que la habilidad más importante debe ser reconocer qué estrategia de conflicto debe aplicarse para hacer frente a la situación en cuestión de la mejor manera.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno sabe cómo comunicarse en una situación jerárquica en relación con colegas y supervisores.

# CONFLICTO Y COMUNICACIÓN

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Prepare el gráfico de estrategia de conflicto que se encuentra en los recursos
2. Explicar las estrategias de conflicto a los participantes.
3. Haga que los participantes seleccionen 3 historias de conflicto cada una para escribir en la publicación.
- 4.. Muestre un gráfico que contenga las siguientes estrategias de conflicto: confrontar, evitar colaborar en la negociación.
5. Clasifica las historias según las estrategias y crea un gráfico de estrategias de conflicto.
6. Discuta las historias de acuerdo con las estrategias del gráfico.

- ¿Cuáles son las estrategias que utilizaste para tus propias situaciones de conflicto?
- ¿Podrías haber elegido una estrategia mejor?

- Asegúrese de que los participantes entiendan que las estrategias de conflicto son solo modelos y que la realidad es, por supuesto, más complicada y matizada que eso.

Inteligencia emocional y estilos de gestión de conflictos  
Cheng Xu Phillip

# CONSTRUYE TU VOCABULARIO PROFESIONAL



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Google Doc/Google Jamboard/Hoja de cálculo de Google  
Conexión a Internet y cuenta de plataforma elegida  
Cualquier tipo de grupo  
principios básicos de una actitud profesional

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

La actividad tiene la intención de crear una base de datos bien categorizada de patrones de comunicación que creará una comunicación general y patrones de comportamiento social que se pueden utilizar para gestionar diferentes situaciones estándar durante las entrevistas de trabajo. La cantidad de buena información profesional es clave aquí y cuanto más discusión y acumulación de información haya, mejor será.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno sabe cómo manejar situaciones imprevistas y reaccionar bajo presión

# CONSTRUYE TU VOCABULARIO PROFESIONAL

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Discutir con los participantes de antemano las categorías situacionales y los escenarios previsibles que pueden tener lugar en una entrevista
2. Enumerar y categorizar todas estas situaciones en el formulario compartido
3. Pida a los participantes que se acerquen, investiguen e informen expresiones lingüísticas útiles que puedan usarse en tal situación para manejar la situación de la entrevista con éxito
4. Discutir después sobre el uso de diferentes categorías

- ¿Qué estrategias y términos le parecen útiles?
- ¿Este ejercicio te ayudó a aprender términos y expresiones comunicativas útiles en una entrevista?

- Asegúrate de que los alumnos sepan cómo usar Google Jamboard.
- Monitoree el conjunto de expresiones y asegúrese de que todas sean relevantes.

/

# LA PRÁCTICA HACE AL MAESTRO



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Zoom de Skype o herramientas similares  
Ordenador y conexión a internet  
Cualquier tipo de grupo  
Práctica y revisión de entrevistas  
Relaciones de trabajo horizontales vs. verticales, adaptando el lenguaje y la postura

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

No hay sustituto para la práctica. Practicar con otras personas entrevistando permitirá a los participantes ganar confianza en la entrevista. Practicar patrones de comunicación simulados y repetidos permitirá a los participantes tener algunas herramientas de comunicación para retroceder en caso de que encuentren dificultades en la vida real. Estar listo para una entrevista real proviene de construir expectativas sólidas al respecto y un conocimiento colectivo relevante sobre cómo se ve el proceso.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de enfrentarse a una entrevista profesional proponiendo una narrativa personal coherente. El alumno puede dar forma contextualmente a la información con el fin de adaptarse mejor a los requisitos y las necesidades del empleador. El alumno sabe cómo interactuar con los funcionarios de recursos humanos y los comités de selección.

# LA PRÁCTICA HACE AL MAESTRO

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Enviar el enlace a los participantes.
2. Emparejar a los participantes para que practiquen la entrevista entre ellos.
3. Las entrevistas deben estar informadas por la información que las personas obtuvieron en los videos.

- ¿Qué crees que es un desafío para ti en las entrevistas sentadas?
- ¿Lograste desarrollar estrategias para dar una presentación más convincente sobre ti?
- ¿Tuviste algunos momentos de silencio que hicieron que la comunicación fluyera mal?

- Asegúrese de que los alumnos sepan cómo usar Skype.

<https://www.themuse.com/advice/interview-questions-and-answers>



# ¿QUÉ DIRÍA?



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Padlet/Miroboard  
Ordenador  
Cualquier tipo de grupo  
Relaciones de trabajo horizontales vs. verticales, adaptando el lenguaje y la postura  
sensibilidad (cultural, racial, de género, religiosa) como competencia profesional

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

La idea es que los participantes se pongan frente a escenarios de situación y preguntas situacionales. La simulación proporcionará un entorno de ahorro para temas muy sensibles. Algunas de las preguntas implican también la posibilidad y la pista para gestionar escenarios que pueden causar abuso profesional y problemas de derechos laborales. Lo importante es que los participantes se den cuenta de que la comunicación puede conducir a buenos resultados, pero también algunas veces ser asertivo es importante para defender principios importantes.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede dar forma contextual a la información para adaptarse mejor a los requisitos y las necesidades del empleador-  
El alumno sabe cómo interactuar con los funcionarios de recursos humanos y los comités de selección.

# ¿QUÉ DIRÍA?

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Cree un Padlet o una herramienta miroboard para crear preguntas y escenarios situacionales para aprender sobre entrevistas.
2. Agregue algunas publicaciones que creen un camino en el que los aprendizajes puedan avanzar. (la elección puede depender realmente del entrenador individual. Posiblemente el educador puede optar por establecer el camino como puede ir una entrevista o tal vez agrupar las preguntas por temas).
3. Comparta el Padlet con diferentes grupos de estudiantes y permítales agregar publicaciones con imágenes, textos, videos y otra información como una nube alrededor de las publicaciones. Todos darán una contribución sobre cómo resolver preguntas situacionales y otros problemas profesionales y todos podrán ver las contribuciones de los otros participantes para la inspiración y la confrontación.
4. Supervise el proceso y recuerde organizar un análisis al final de la actividad o durante las sesiones de clase

- ¿Cómo fue su respuesta en comparación con las otras?
- ¿Por qué crees que la estrategia que has elegido funcionaría mejor o peor que las demás?

- Asegúrese de que los alumnos sepan cómo usar Padlet. Monitorear las contribuciones y asegurarse de que los participantes entendieron las preguntas y los escenarios situacionales y dar respuestas relevantes

/

# ¿QUÉ SON LOS ESTILOS DE COMUNICACIÓN?



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Youtube/Miro  
Ordenador y conexión a internet  
Cualquier tipo de grupo  
Estilos de comunicación

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Los participantes pueden utilizar plataformas externas para recopilar información sobre qué son las habilidades blandas y los estilos de comunicación. La capacidad de acceder al contacto interactivo en múltiples plataformas es una habilidad importante en el aprendizaje a lo largo de toda la vida. Cuanto más practiquen los participantes esta acción, más podrán reconocer los patrones de comunicación profesional y podrán recrearlos dentro de sus interacciones profesionales.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno entiende la diferencia entre los diferentes estilos de comunicación

# ¿QUÉ SON LOS ESTILOS DE COMUNICACIÓN?

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Prepare enlaces sobre los temas indicados (los enlaces son solo sugerencias que puede elegir los que desee)
2. Asegúrate de que todos los participantes vean los videos de youtube.
3. Prepare una publicación de Miro board para enviar algunas preguntas en los videos .
4. Dar a los participantes la posibilidad de contribuir con algunos comentarios
5. Recuerde tener una sesión informativa y discutir en los resultados

- ¿Cuáles son los temas principales del video?
- ¿Cómo se pueden aplicar estas ideas a tu vida laboral?

- Asegúrese de que los alumnos sepan cómo usar Miro.

[https://www.youtube.com/watch?v=Al3L6cnCmMU&t=182s&ab\\_channel=NextLevelLife](https://www.youtube.com/watch?v=Al3L6cnCmMU&t=182s&ab_channel=NextLevelLife)  
[https://www.youtube.com/watch?v=Tiy2LONr050&ab\\_channel=JohnWhitehead](https://www.youtube.com/watch?v=Tiy2LONr050&ab_channel=JohnWhitehead)

[https://www.youtube.com/watch?v=Tiy2LONr050&ab\\_channel=JohnWhitehead](https://www.youtube.com/watch?v=Tiy2LONr050&ab_channel=JohnWhitehead)

# JUEGO DE SIMULACIÓN DE RRHH



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Zoom, Skype u otras plataformas similares  
Ordenador y conexión a internet  
Cualquier tipo de grupo  
Práctica y revisión de entrevistas

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Los juegos de simulación son un laboratorio seguro para experimentar con el mundo real. La actividad está destinada a desafiar a los participantes a lidiar con un escenario exigente que pueda crear una reflexión sobre lo que significa impulsar los propios intereses y crear un entorno seguro para expresar las propias necesidades.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de afrontar una entrevista profesional proponiendo una narrativa personal coherente.

# JUEGO DE SIMULACIÓN DE RRHH

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Emparejar a los participantes para interactuar entre sí.
2. Crear una situación de simulación en la que tengan que interactuar con un departamento de recursos humanos.
3. Mantener un diálogo de acuerdo con el escenario.
4. Asegúrese durante las reuniones posteriores de informar a los participantes sobre lo que está sucediendo y las experiencias.

- ¿Lograste conciliar los intereses mutuos?
- Si no, ¿por qué no?
- ¿Cómo fue la discusión?
- ¿Cuáles fueron las palabras y el tono utilizado?

- Asegúrese de que los alumnos sepan cómo usar Skype.

[https://www.youtube.com/watch?v=L1PSI5DuQY8&ab\\_channel=TomHaak](https://www.youtube.com/watch?v=L1PSI5DuQY8&ab_channel=TomHaak)

[https://www.youtube.com/watch?v=ev0begDFc20&ab\\_channel=StanfordGraduateSchoolofBusiness](https://www.youtube.com/watch?v=ev0begDFc20&ab_channel=StanfordGraduateSchoolofBusiness)

# RECOPILAR INFORMACIÓN SOBRE UNA SOLICITUD



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Baambozle  
Acceso a plataformas de trabajo online.  
Cualquier tipo de grupo  
Investigación como parte de la  
preparación de una entrevista de  
trabajo.

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

El taller trata de mostrar y enseñar recursos para la búsqueda de trabajo. Cuanto más practiquen los participantes más se familiarizarán con un cierto vocabulario y expresiones que serán útiles en el mercado laboral. Familiarizarse con la recogida de información ayudará no solo al grupo a estar más preparados para la búsqueda de empleo, sino que los ayudará a tener más éxito en sus carreras profesionales.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumnado puede recopilar información sobre su empleador para usarla para tener más oportunidades de éxito en una entrevista de trabajo.

## PROCESO PASO A PASO

1. Demostrar cómo leer y adquirir información sobre las vacantes interesadas
2. Animar a los participantes a replicar el ejercicio
3. El profesor crea un padlet/google jamboard con tres nombres de empresas
4. Para cada empresa, los alumnos deben buscar en internet todo el material posible (descripción de la empresa, página web, vídeos de youtube, artículos de prensa, perfiles sociales, etc. y subirlos a los padlets)
5. Los alumnos tienen la tarea de estudiar y documentarse sobre las tres empresas gracias a la información recogida

# RECOPILAR INFORMACIÓN SOBRE UNA SOLICITUD

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

6. El profesor preparará un concurso de bambú\* haciendo que la clase, dividida en dos grupos, compita por sus conocimientos sobre las empresas. Al final del reto se elegirá el grupo ganador.

7. \*El profesor va a <https://www.baamboozle.com/games>, selecciona "juegos" y crea el reto introduciendo las distintas preguntas a partir de la información recogida en el padlet.

8. El profesor selecciona "juegos", selecciona "baamboozle free to play" y elige en cuántos equipos quiere dividir al grupo.

9. El profesor selecciona el modo de juego "Clásico".

10. El profesor deja que los alumnos jueguen: selecciona un número a la vez dentro de la cuadrícula y deja que un equipo a la vez lo adivine.

11. Una vez seleccionados todos los números, el profesor lleva a cabo la sesión informativa.

- ¿Qué herramientas has usado para buscar información sobre las empresas?
- ¿Fue fácil o difícil?

- Asegúrate de que los alumnos saben utilizar Baamboozle.

/



# ¿VERBAL O NO VERBAL?



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Google Jamboard  
Ordenador y conexión a internet  
Cualquier tipo de grupo  
Elementos clave de la comunicación no verbal

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

La comunicación verbal y no verbal son 2 caras de la misma moneda. Es importante que los participantes entiendan y reconozcan cómo interactúan estos elementos y también cuál es cuál dentro de la complejidad de la comunicación. La comunicación no verbal es una forma codificada de comunicación y necesitamos ser entrenados para dominarla. Es una habilidad social muy importante para tener éxito profesionalmente.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno entiende la diferencia entre la comunicación verbal y no verbal

# ¿VERBAL O NO VERBAL?

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Crea un Jamboard
2. Pida a cada alumno que agregue algún post: usarán el color amarillo para los elementos que se refieren a la comunicación verbal y el color azul para los elementos que se refieren a la comunicación no verbal
3. Al día siguiente, el profesor divide el aula en diferentes grupos y pide a cada grupo que proponga diferentes situaciones de trabajo en las que utilice estos elementos (verbales y no verbales), y que defina cuándo son útiles y cuándo no.

- ¿Fue útil este ejercicio para entender la diferencia entre comunicación verbal y no verbal?
- Ahora bien, ¿sabes cuáles son los errores comunes que podemos hacer con nuestra comunicación no verbal?
- En su opinión, ¿es más importante la comunicación verbal o no verbal? ¿Por qué?

- Asegúrate de que los alumnos sepan cómo usar Google Jamboard.
- Antes de esta actividad, aclara los elementos clave que definen la diferencia entre la comunicación verbal y no verbal.

/

# HAZ TU PROPIA NACIÓN



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Tableros Miro  
Miroboard o herramientas similares  
Al menos 6/8 personas  
Dinámica de grupo

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

La actividad pretende simular la construcción de un proceso de formación de identidad. La actividad pretende crear una acción integral con el fin de experimentar de primera mano las dinámicas que rigen las formaciones de construcción de identidad y qué elementos crean diferencias y divisiones de identidades grupales. Las actividades se piensan con el fin de crear un proceso reflexivo que pueda analizar una por una la situación sin crear acciones superpuestas que puedan crear problemas de complejidad. La discusión posterior puede ser pensada con el fin de relacionar el proceso con la complejidad de la realidad.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno entiende y puede describir lo que es un grupo.

El alumno entiende las ideas básicas que subyacen a la dinámica de grupo en un entorno profesional.

## PROCESO PASO A PASO

1. Dividir a los participantes en diferentes grupos con al menos 2 participantes por grupo.
2. Dar a los participantes acceso a la sesión de trabajo de miroboard.
3. El miroboard debe dividirse entre diferentes áreas (posiblemente marcadas con marcadores de color o divididas en diferentes tablas).
4. Cada grupo trabajará en cada parte que se les haya asignado. A los participantes se les pedirá que construyan sus propias pequeñas naciones.

# HAZ TU PROPIA NACIÓN

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

5. Dar a los participantes algunos consejos iniciales sobre qué desarrollar (EG A Bandera, Himno Nacional, antecedentes históricos, comida, etc.)
6. los participantes revisarán y presentarán su desarrollo a los otros participantes presentando a sus nacionales y las cosas que han desarrollado.
7. Pida a los participantes que agreguen al tablero miro imágenes en vivo de actividades del mundo real. Por ejemplo, pida a los participantes que desarrollen su propia danza nacional y pídales que agreguen fotos o un video corto de ella en su sesión de trabajo miro.
8. La actividad debe ser un trabajo en progreso que se pueda hacer en varias sesiones. tómese el tiempo para revisar y presentar en clase el trabajo. y programe la próxima sesión.
9. Después de la primera sesión, pida a los participantes que desarrollen acciones reales y comunidades entre las naciones que presenten historias sobre comercio, intercambio intercultural, migraciones, etc.

- ¿Cuáles son las cosas que más te distinguen?
- ¿Cuáles son los elementos que crearon puntos en común?
- ¿Cuáles son los elementos que crearon tensiones?

Asegúrese de revisar y discutir en clase los resultados y programe cada sesión con un objetivo específico sobre qué crear.

/



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Baamboozle  
Ordenador, [HYPERLINK](https://quizlet.com/it/680637478/elements-of-culture-flash-cards/)  
"https://quizlet.com/it/680637478/elements-of-culture-flash-cards/"pizarra  
<https://www.baamboozle.com/game/931278>  
Grupo flexible y abierto.  
Cultura (El modelo iceberg)

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Manifiesto o Latente?" es un juego de competición con el uso de Baamboozle. Durante el juego, diferentes equipos se turnan para responder a las preguntas que se muestran en un tablero virtual hecho de diferentes botones. Cada botón contiene una imagen que representa un elemento manifiesto o latente de la cultura. Con el modo de juego clásico, algunas características especiales (por ejemplo, dividir puntos entre los grupos, ganar puntos extra, etc.) se incluyen en los botones para mejorar la naturaleza competitiva de la experiencia gamificada. Después de responder a cada pregunta, el equipo gana un cierto número de puntos dependiendo de la corrección de la respuesta. Al final se determina un equipo ganador.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de identificar los elementos y componentes de la cultura

# ¿MANIFIESTO O LATENTE?

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Introducir el modelo iceberg al grupo, explicando las diferencias entre elementos manifiestos y latentes de la cultura.
2. Vaya a [www.baamboozle.com](http://www.baamboozle.com) y seleccione "juegos". Introduce el pin del juego 931278.
3. Seleccione "jugar", seleccione "bamboozle free to play" y elija cuántos equipos desea que se divida el grupo, seleccionando el tamaño de la cuadrícula.
4. Seleccione el modo de reproducción "Clásico".
5. Deja que tus alumnos jueguen: selecciona un número a la vez dentro de la cuadrícula y deja la palabra a un equipo a la vez para adivinar.
6. Una vez que se hayan seleccionado todos los números, celebre la sesión de análisis

- ¿Cómo fue el ejercicio?
- ¿Era difícil adivinar dentro de un grupo diverso?
- ¿Cuál fue el elemento más difícil de adivinar? y ¿por qué?
- ¿Cuáles de los artículos son los más importantes para su cultura e identidad?

- Preste atención a los agrupamientos de los estudiantes de forma que mezcle culturas e idiomas tanto como sea posible

El modelo Iceberg, Spencer & Spencer 1993



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Hojas de papel en blanco,  
bolígrafos/marcadores, hoja de dibujo  
"Back to back"  
Grupo flexible y abierto.  
Proceso de percepción

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Back to back" es un desafío visual para reflexionar sobre diferentes percepciones, para ser realizado en parejas. Utiliza un formato simple de lápiz y papel. A través de este juego, las parejas participan en un concurso para entregar la "mejor" reproducción de un dibujo que se les da en forma de folleto. En cada par, el explicador (ver proceso paso a paso para la explicación del rol) tendrá 5 minutos para describir el dibujo al dibujante, quien debe dibujar la imagen. Los socios están sentados espalda con espalda, el que describe no puede ver el resultado y el que dibuja no puede ver el dibujo de antemano, ni puede hacer preguntas. Al final, se selecciona el mejor dibujo.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de reconocer la presencia y la importancia de las diferentes perspectivas

# ESPALDA CON ESPALDA

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Divide el grupo en pares. Nombra los roles: una persona será la que explique y la otra el dibujante (deja libertad dentro de las parejas para decidir los roles). Instruya a cada pareja a sentarse espalda con espalda.
2. Dé a todos los que describen el mismo dibujo y explique la actividad: los dibujantes tienen que entregar el "mejor" dibujo solo en función de las instrucciones del que describe.
3. Espere 5 minutos para terminar el dibujo. Atención: el dibujante no puede ver la imagen de antemano y el que describe no puede ver lo que el dibujante está dibujando durante toda la duración de la actividad. El que dibuja no puede hacer preguntas.
4. Después de que todos los dibujos estén hechos, recójalos todos sin mostrárselos a los que los describían. Pegue todos los dibujos en la pared y deje que los que describían voten el mejor dibujo.
5. Permita que los dibujos se comparen con el original y con los resultados de otras parejas antes de pasar a las preguntas de análisis.

- ¿Fue difícil describir la imagen?
- ¿Qué lo hizo tan difícil?
- ¿Qué estrategias utilizaste para hacerte entender?
- ¿Estaban todas las instrucciones claras para los cajones?
- ¿Hubo algún malentendido?

- Asigne cuidadosamente los roles de dibujante y persona que describe: asegúrese de que las parejas formadas sean capaces de entenderse entre sí para no crear frustración. También puede permitir que los que dibujan hagan preguntas para mostrar cómo, incluso si nos comunicamos, todavía percibimos las cosas de manera diferente y podemos tener malentendidos.

Gafas de colores. Manual para la Educación Intercultural y para la Ciudadanía Global" EEE-YFU, 2016





Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Papel de rotafolio y marcadores o pizarra y tiza (3 columnas: descripción, interpretación, evaluación); grandes imágenes de escenas de "otra cultura".  
Cualquier tipo de grupo  
Proceso de percepción

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Reality in 3 angles" es un juego de descubrimiento visual en el que se muestra una imagen ambigua y se les pide a los estudiantes que escriban cualquier cosa que se les ocurra mirando esa imagen. Posteriormente, un grupo reflexiona sobre sus impresiones con el fin de analizar los diferentes procesos que tuvieron lugar en términos de descripción, interpretación o evaluación. Esta categorización aumenta la conciencia de los participantes de cómo el proceso de percepción contribuye al refuerzo de los estereotipos y prejuicios.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es consciente de cómo su propio trasfondo cultural está influyendo en su propia percepción.

## PROCESO PASO A PASO

1. Seleccione imágenes de escenas culturales de culturas distintas a la cultura de los participantes. Las mejores imágenes son las más ambiguas, fotografías que representan una forma de interacción o una escena que no es familiar para los participantes. Se conservarán los subtítulos de las imágenes, ya que los participantes estarán ansiosos por conocer la descripción "real" después del ejercicio.
2. Pida a los participantes que escriban individualmente todo lo que se les ocurra mirando las imágenes (el lenguaje es muy importante en este punto de la actividad: no pida al participante que escriba lo que piensa sobre la imagen, sino que puede decirles que es una lluvia de ideas personal)

# REALIDAD EN 3 ÁNGULOS

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

3. Dígales a los participantes que se reúnan en grupos y coloquen cada elemento que escribieron en una de las tres categorías. Explique brevemente la descripción, la interpretación, la evaluación (Lo que veo - Lo que pienso sobre lo que veo - Lo que siento sobre lo que veo). Es importante instruir a los participantes que en este punto no pueden agregar ningún elemento, solo tienen que ordenar lo que escribieron en la lluvia de ideas inicial.

4 Reúna a los pequeños grupos para compartir sus resultados y tener la discusión final y la sesión informativa. Cada grupo presentará su foto y su lista de artículos divididos en las tres categorías. Los otros grupos están invitados a hacer comentarios solo sobre la ubicación de cada elemento y no por qué mencionaron un tema específico. Divulgue solo al final el título original.

- ¿Cuál fue la parte más difícil de este ejercicio?
- ¿Qué lo hizo tan difícil?
- ¿Cómo se pueden conectar estos aspectos con nuestra vida y experiencias?
- ¿Cómo reaccionamos ante situaciones/personas primerizas?

Mantenga una discusión final con los participantes sobre la importancia de comprender estos 3 temas y también haga conexiones entre los estereotipos y los prejuicios (ya que la mayoría de las veces nos apresuramos a interpretar ciertos hechos sin estar realmente seguros de qué se tratan los hechos). No hay respuestas correctas o incorrectas y se evitará una tendencia similar en el grupo: el objetivo de la actividad no es juzgar a las personas por hacer evaluaciones tan rápidas, sino comprender los mecanismos de nuestro cerebro y comprendernos mejor a nosotros mismos.

Kit de herramientas sobre diálogo intercultural, Service Civil International, 2018



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Baambozle  
Ordenador, [HYPERLINK](https://www.baamboozle.com/game/931327)  
"https://www.baamboozle.com/game/931327"  
pizarra  
<https://www.baamboozle.com/game/931327> .  
Grupo flexible y abierto.  
Cultura (Rasgos culturales del país anfitrión).

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Odd in pictures" es un juego de competición con el uso de Baamboozle. Durante el juego, diferentes equipos se turnan para responder a las preguntas que se muestran en un tablero virtual hecho de diferentes botones. Cada botón contiene una imagen que muestra algo que es "común" en el país anfitrión, pero que puede parecer "extraño" para extraños (por ejemplo, utensilios de cocina, tiendas, letreros, etc.). Cada equipo tiene la oportunidad de adivinar lo que representa la imagen y ganar puntos en consecuencia. Al final, se determina un equipo ganador. Este juego se puede repetir con fotos reales tomadas en el vecindario por los propios alumnos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de reconocer los principales rasgos culturales del país de acogida

# EXTRAÑO EN IMÁGENES

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Revise el modelo del iceberg y seleccione un par de elementos para discutir sobre algún rasgo cultural de la cultura del país anfitrión.
2. Vaya a [www.baamboozle.com](http://www.baamboozle.com) y seleccione "juegos". Introduce el PIN del juego 931327.
3. Seleccione "jugar", seleccione "bamboozle free to play" y elija cuántos equipos desea que se divida el grupo, seleccionando el tamaño de la cuadrícula.
4. Seleccione el modo de reproducción "Clásico".
5. Deje que tus alumnos jueguen: selecciona un número a la vez dentro de la cuadrícula y deja la palabra a un equipo a la vez para adivinar.
6. Una vez que se haya seleccionado todo el número, celebre la sesión de análisis

- ¿Cómo fue el ejercicio?
- ¿Cuál fue la imagen más extraña y por qué?
- ¿Usaste alguna referencia cultural para ayudarte a adivinar?
- ¿Cuál de los puntos en común que se muestran es el que más te gusta y por qué?

- Una forma muy relevante de jugar a este juego es con fotos reales tomadas por los estudiantes. Dígales que tomen fotos todos los días de lo que ven a su alrededor y se ve "extraño". Cada dos semanas, recoge sus fotos y selecciona algunas para reproducir Baamboozle con sus imágenes.

/



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Encuentre la hoja de tu grupo; tijeras.  
Grupo flexible y abierto.  
Estereotipos, prejuicios, discriminación;  
Profecía autocumplida

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Encuentra tu grupo" es un juego fuera de línea en el que los alumnos exploran la diferencia entre estereotipos, prejuicios y discriminación. Cada alumno recibe una tarjeta con un ejemplo de estereotipo, prejuicio o discriminación. La tarea es encontrar rápidamente los grupos correctos, donde en cada grupo hay un ejemplo de un estereotipo, un prejuicio y un acto de discriminación, todos vinculados a la misma situación. Los estudiantes pueden entonces discutir cómo la escalada de prejuicios tiende a generar una profecía autocumplida en las mentes de aquellos que la albergan.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de entender la diferencia entre estereotipos, prejuicios y discriminación

## PROCESO PASO A PASO

1. Introducir la diferencia entre estereotipo, prejuicio y discriminación. Un estereotipo es una creencia cognitiva demasiado simplificada y generalizada sobre un grupo de personas. Un prejuicio identifica una actitud generalmente negativa y una opinión preconcebida hacia los miembros de un grupo en particular. La discriminación es la manifestación conductual de las actitudes prejuiciosas.
2. Introducir el juego que ayudará a los alumnos a distinguir entre estereotipos, prejuicios y discriminación a través de ejemplos concretos.
3. Corta el folleto de búsqueda de tu grupo y distribuye cada tarjeta de oración al grupo de alumnos (una oración por cada alumno). En cada tarjeta está escrito un estereotipo, un prejuicio o una discriminación.

# ENCUENTRA TU GRUPO

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

4. Explica el juego: los alumnos tienen que encontrar rápidamente a las otras 2 personas de la clase para formar el grupo correcto. En cada grupo hay un estereotipo, un prejuicio, una forma de discriminación, todo vinculado a la misma situación.

5. Una vez que se forman todos los grupos, instruya a los alumnos a identificar en grupo cuál es el estereotipo, el prejuicio y la discriminación.

6. Dependiendo del nivel de la clase, anime a los alumnos a reflexionar juntos sobre la posible profecía autocumplida que surge de la situación explicada en su conjunto de tarjetas.

- ¿Fue difícil encontrar a su grupo?
- ¿Reconociste fácilmente la diferencia entre estereotipos, prejuicios y discriminación?
- ¿Serías capaz de explicar la diferencia con tus propias palabras?
- Según usted, ¿el ejemplo propuesto es común en la sociedad actual?

- Preste atención a personalizar las situaciones en función del grupo objetivo, evite usar estereotipos que puedan ser ofensivos

/



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Tarjetas de etiquetas  
Grupo flexible y abierto.  
Estereotipos, prejuicios, discriminación;  
Profecía autocumplida

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Etiquetas" es un juego fuera de línea mediante el cual los estudiantes participan en un juego de roles para comprender el efecto de los prejuicios y estereotipos en su propio comportamiento y experimentar la discriminación activa y pasiva de primera mano. A todos los miembros del grupo se les asigna una etiqueta que no conocen. Durante el juego de roles, los estudiantes tienen que discutir y relacionarse con los demás de acuerdo con las etiquetas y expectativas generadas a partir de ahí. Sin embargo, los jugadores no deben mencionar directamente las diferentes etiquetas durante el juego de roles, de modo que al final todos tengan la oportunidad de adivinar cuál era la etiqueta pegada en ellos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de reconocer la información estereotipada

## PROCESO PASO A PASO

1. Presentar el juego: un juego de roles en el que los alumnos aumentarán su conciencia sobre el papel de los prejuicios y estereotipos en el propio comportamiento y lo que significa experimentar discriminación.
2. Dar las instrucciones para el juego de roles: los estudiantes serán los miembros del consejo estudiantil y se les ha pedido que planifiquen el próximo evento estudiantil. Pueden decidir qué debe ser, quién es responsable de qué, etc.

# ETIQUETAS

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

3. A todos se les asigna una etiqueta, es decir, una característica que está pegada en ellos, por lo que no pueden verla, pero otros sí. Se les pide que lean las etiquetas de los demás y los traten en consecuencia. Sin embargo, no deben nombrar directamente esa característica. Puede ser uno de los siguientes: hermoso – rico – tímido – pesimista – creativo – positivo – narrador – bromista – ansioso – hijo del director – artista – jugador. Por ejemplo, si dice "hermoso", pueden mencionar repetidamente lo guapo que se ve la persona hoy durante la discusión, sugerir que la persona hará la recaudación de fondos, porque será fácil convencer a la gente, etc.

4 Espere 15 minutos para el juego de roles sin interferir.

5. Al final, se les pide a los alumnos que adivinen cuál creen que era su etiqueta. Si tienen problemas, el resto del grupo puede ayudar dando algunas pistas.

- ¿Puedes adivinar tu etiqueta?
- ¿Cuáles son los elementos que te ayudaron a adivinar?
- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Fue difícil tratarse unos a otros de acuerdo con las etiquetas?
- ¿Alguien comenzó a actuar de la manera en que fue tratado?
- ¿Qué impacto tiene dar etiquetas en nuestro pensamiento?

- No intervenga durante el juego de roles, a menos que los alumnos exageren en la etiqueta de alguien y se salga de control. Una forma de evitar un resultado incómodo es no asignar etiquetas que puedan llegar a ser frustrantes para los alumnos que serán objeto del estereotipo.

"Gafas de colores. Manual para la Educación Intercultural y para la Ciudadanía Global" EEE-YFU, 2016





Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Hojas con las reglas.  
Grupo flexible y abierto.  
Conflictos interculturales

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Saludos en la conferencia" es una simulación de una conferencia internacional durante la cual grupos provenientes de diferentes culturas se reúnen y saludan. Los estudiantes se dividen en grupos culturales y obtienen una hoja de reglas que explica los rasgos culturales de su comunidad y, por lo tanto, el comportamiento esperado de su parte en la conferencia. Después del encuentro, durante una sesión informativa conjunta, se invita a cada grupo a reflexionar sobre lo que sucedió durante la simulación y cuáles fueron los rasgos de comportamiento de otras culturas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

EEI alumno es capaz de reconocer la aparición de un conflicto intercultural y reconocer las fuentes

## PROCESO PASO A PASO

1. Presentar el juego de simulación: instruir a los alumnos sobre la posibilidad de simular una situación en la que se reúnan en una Conferencia Internacional con grupos procedentes de otras culturas.
2. Divida a los alumnos en grupos. Distribuya una hoja de reglas a cada miembro del grupo. Permita un poco de tiempo a los diferentes grupos para que entiendan las reglas juntos y practiquen para prepararse para el encuentro.
3. Espere 10 minutos para la simulación real. Los grupos tienen que saludar y hablar con tantas personas como sea posible.

# SALUDOS EN LA CONFERENCIA

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

4. Avanzar hacia la conclusión. Deje un poco de tiempo a los grupos originales para averiguar juntos cuáles eran las características de los otros grupos.

5. Haga que todos los grupos compartan sus pensamientos sobre los comportamientos de los demás y celebren una sesión informativa.

- ¿Qué pasó?
- ¿Cómo te sentiste cuando conociste a personas del otro grupo?
- ¿Hubo algún problema/malentendido? ¿Cuál y por qué?
- ¿Cambiaste tu comportamiento durante la simulación? ¿Por qué/por qué no?

/

Adaptado de "Gafas de colores. Manual para la Educación Intercultural y para la Ciudadanía Global" EEE-YFU, 2016



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
Tarjetas de problemas  
Grupo flexible y abierto.  
Los componentes conductuales de la cultura

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Un juego de simulación en el que los alumnos, divididos en parejas, tienen que simular una situación en la que el huésped de un hotel tiene un problema que la recepcionista necesita solucionar. Solo tienen un par de minutos para resolver el problema y solo se les permite usar sus respectivas lenguas maternas y lenguaje corporal, por lo que no se utiliza un lenguaje hablado compartido durante toda la actividad. El propósito es provocar una reflexión sobre cómo se ve la comunicación en ausencia de un lenguaje que todas las partes conozcan. La actividad también apunta al papel del lenguaje corporal y la necesidad de buscar similitudes lingüísticas que puedan ayudar con la comunicación.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de identificar patrones de comportamiento impulsados culturalmente

## PROCESO PASO A PASO

1. Presentar el juego: los alumnos van a participar en un juego de roles para reflexionar sobre los conflictos interculturales y los patrones de comportamiento basados en la cultura. Durante la simulación, una persona es la recepcionista del Hotel, la otra es el huésped del Hotel.
2. Entregue a cada huésped una tarjeta de problemas donde esté escrito un problema que tengan. Instruirlos su tarea es explicar su problema a la recepcionista durante 2 minutos. Permita que todos los huéspedes pidan aclaraciones sobre su problema, si es necesario.

# HOTEL GLOCAL

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

3. Explique claramente que la recepcionista y el huésped solo pueden usar su lengua materna y lenguaje corporal. No pueden usar ningún idioma hablado común. No pueden hablar entre sí antes de su reunión
4. Celebre una sesión informativa.

- ¿Cómo fue de difícil entenderse?
- Cuando no conocemos el idioma, ¿es importante el lenguaje corporal?
- ¿Qué similitudes y diferencias hay entre culturas?
- ¿Notó algún comportamiento desconocido o desconocido? ¿Cuáles?

- Si no hay una amplia variedad de idiomas en su grupo de estudiantes, desafíelos a usar diferentes tipos de idiomas (lenguaje corporal, dibujos, etc.)

/



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

No aplicable  
EFolleto impreso "10 misiones"  
Grupo flexible y abierto.  
Empatía y respeto

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"10 misiones" es un juego de desafío en el que diferentes equipos compiten en la finalización de 10 tareas. Los grupos reciben una lista de 10 tareas que tienen que completar en un tiempo limitado. Durante toda la duración del juego, a algunos miembros del grupo se les "asignan" necesidades especiales que los afectan a lo largo de todo el juego (por ejemplo, son ciegos, sordos, discapacitados físicos). Al final del juego se declara un ganador dependiendo de cuántos puntos ganó cada grupo. El elemento competitivo lo convierte en un ejercicio de trabajo en equipo, mientras que simular la presencia de participantes con necesidades especiales tiene la intención de evocar la reflexión sobre cómo apoyar a las personas con diversas necesidades y dificultades, cómo pueden funcionar en un entorno grupal y cuáles son las actitudes de otras personas hacia ellos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno tiene una mayor disposición para resolver problemas, incluidas diversas contribuciones.

## PROCESO PASO A PASO

1. Presente el juego: los alumnos se dividirán en grupos y se les asignará una lista de 10 tareas que se completarán trabajando juntos.
2. Asigne necesidades especiales a cada (o algunos) miembros de los grupos. Evalúe qué necesidades especiales pueden ser más adecuadas para su grupo de estudiantes, algunos ejemplos pueden incluir: alguien que es ciego, alguien que no puede usar los brazos, alguien que no puede caminar sobre sus piernas, alguien que no puede hablar, etc.

# 10 MISIONES

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

3. Deje 20 minutos para completar todos los desafíos. Al final, revise los resultados de cada grupo: revise las tareas que deben verificarse, asigne puntos, declare al ganador.

54

- ¿Cómo fue estar discapacitado?
- ¿Funcionabas como grupo?
- ¿El grupo apoyó a los que tenían ciertas discapacidades?
- ¿Ser discapacitado significaba que estas personas no tomaron la iniciativa?

- Puede personalizar las tareas en función del grupo objetivo y los temas abordados. La elección de las discapacidades no debe ser aleatoria. Asignar las discapacidades cuidadosamente prestando atención a las habilidades de cada persona de manera que se creen equipos igualmente desfavorecidos; evitar crear frustración entre los miembros del grupo. Puede aumentar la complejidad de las discapacidades, de acuerdo con el objetivo específico que tenga.

/



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Quizlet

HYPERLINK

"[https://quizlet.com/it/680637478/elements-of-culture-flash-](https://quizlet.com/it/680637478/elements-of-culture-flash-cards/)

[cards/"https://quizlet.com/it/680637478/elements-of-culture-flash-cards/](https://quizlet.com/it/680637478/elements-of-culture-flash-cards/)

Grupo flexible y abierto.

Cultura (El modelo iceberg)

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Elementos de la cultura" es un conjunto de tarjetas Quizlet para revisar la diferencia entre los elementos manifiestos y latentes de la cultura. Se pide a los alumnos que distingan entre los dos tipos basándose en ejemplos específicos. Los estudiantes tienen que hacer coincidir imágenes, palabras y explicaciones utilizando diferentes modos de "estudio" para la práctica individual y el descubrimiento sobre elementos de la cultura. La actividad sirve como preparación para una discusión grupal final que la clase lleva a cabo más tarde.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de identificar los elementos y componentes de la cultura

# ELEMENTOS DE LA CULTURA

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Asegúrese de que los alumnos sepan cómo usar la tarjeta didáctica Quizlet para revisar conceptos.
2. El profesor envía a los alumnos el enlace del conjunto de cuestionarios "Elementos de la cultura"
3. Los alumnos practican el Conjunto de Estudio probando diferentes modos de estudio.
4. En clase, practique el modo "En clase" jugando el juego en vivo, antes de realizar una sesión informativa

- ¿Te gustó la actividad?
- ¿Cuál fue el elemento más difícil de adivinar? y ¿por qué?
- ¿Cuáles de los artículos son los más importantes para su cultura e identidad?

- Anime a cada alumno a utilizar el modo de estudio que sea más apropiado para su nivel.

El modelo Iceberg, Spencer & Spencer 1993





Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Jamboard  
Encuentre la hoja de tu grupo; tijeras.  
Grupo flexible y abierto.  
Identidad (Flor de identidad)

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Identity Jam" es una tarea visual y creativa en línea con el uso de Jamboard. Permite a los estudiantes familiarizarse más con el concepto de identidad y darse cuenta de que es una construcción compleja que puede estar compuesta de múltiples elementos. Los estudiantes describen su propia identidad utilizando el modelo de "flor". Aunque la parte central de la actividad se basa en la autorreflexión, el uso de un espacio de trabajo compartido (en este caso, un Jam) significa que los estudiantes pueden examinar e inspirarse en las creaciones de otros participantes. Esto significa que la actividad también puede fomentar el aprendizaje entre pares, especialmente si se apoya con una sesión informativa bien diseñada.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de reconocer y comunicar su propia identidad cultural

## PROCESO PASO A PASO

- 1.Revisa el modelo de flor de identidad. Este modelo se utiliza para representar la identidad de una persona como si estuviera hecha de diferentes pétalos, como una flor. Los pétalos representan los elementos con los que está compuesta una persona, que pueden incluir: sexo, grupo étnico, clase, idioma, religión, grupo de edad, educación, capacidad / discapacidad, orientación sexual, etc.
2. Crea un Google Jamboard en blanco y compártelo con tu grupo de alumnos.

# MERMELADA DE IDENTIDAD

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

3. Instruya a todos para que personalicen un marco del Jamboard. Aclare que el objetivo es obtener inspiración del modelo Flower of Identity para recrear su propia flor personal de identidad. No pongas ningún límite a su imaginación, pueden usar imágenes, textos, notas adhesivas, gifs, etc.

4. Permita que todos accedan a los Atascos de Identidad creados por los demás, con la intención de compartir comentarios apreciativos y positivos entre sí..

5. Celebre una sesión informativa en clase.

- ¿Fue útil el modelo de la Flor de la identidad para reflexionar sobre su identidad?
- ¿Te han resultado útiles los soportes visuales para hablar de tu identidad? ¿Cómo?
- ¿Cómo fue acceder a los atascos de identidad de los demás?

/

Para aprender más sobre la flor de la Identidad  
<https://educationaltoolsportal.eu/en/tools/flower-identity>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Padlet  
Ordenador  
/  
Cultura (Rasgos culturales del país anfitrión)

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"La olla de la cultura" es una tarea en línea para permitir que una clase intercultural integre la información que ya tiene con nueva información sobre la cultura del país anfitrión. El significado de la "olla de cultura" debe ser utilizado con diferentes grupos de estudiantes, ya que la información que un participante descubre en su camino puede ser preciosa para aquellos que emprenderán el mismo viaje en el futuro. La información se comparte y almacena en un Padlet dividido en categorías relevantes que se pueden ampliar a medida que los alumnos agregan sus respectivas contribuciones.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de reconocer los principales rasgos culturales del país de acogida

## PROCESO PASO A PASO

1. Crea un Padlet con instrucciones sobre el objetivo de la "Olla de la cultura". Puede ser un mensaje introductorio como este: "Esta herramienta en línea le dará la oportunidad de integrar su información sobre la cultura del país anfitrión y compartirla con otros estudiantes. ¡Las cosas que descubres en tu camino son preciosas para quien está emprendiendo este viaje contigo y para aquellos que lo harán en el futuro! Pon todo lo que ya sabes y te gusta de la cultura italiana y lo que descubres en tu país anfitrión".

# LA OLLA DE LA CULTURA

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

2. Agregue algunas publicaciones en el Padlet, cada una correspondiente a una categoría de descubrimiento (por ejemplo, comida, literatura, música, etc.).
3. Comparta el Padlet con diferentes grupos de estudiantes y permítales agregar publicaciones con imágenes, textos, videos, etc.
4. Monitoree el Padlet de vez en cuando comentando los descubrimientos con grupos específicos de estudiantes.

- ¿Disfrutaste enriqueciendo el Padlet?
- ¿En qué categoría estabas más interesado o te resultó más fácil de descubrir?
- ¿Aprendiste algo nuevo de las publicaciones de tus colegas?

- Antes de proponer esta actividad, fomente un ambiente seguro de compartir. Deje claro que el objetivo de la actividad es el "descubrimiento": no hay descubrimiento correcto ni incorrecto, los estudiantes deben sentirse libres de anclar su contribución a una comunidad que comparte.

<https://padlet.com>

# LÍNEA DE HISTORIA INTERCULTURAL



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Google Doc/Google Jamboard/Hoja de cálculo de Google  
Ordenador  
Grupo mixto  
Proceso de percepción

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Intercultural history line" es un juego en línea para permitir que un grupo mixto de estudiantes comparta eventos importantes que dieron forma a la historia de su país o al desarrollo de su cultura de origen. Un archivo compartido se utiliza para recopilar eventos históricos importantes de la cultura de cada alumno. Luego, se les pide a todos que creen una línea de historia intercultural adivinando quién incluyó cada evento. Los participantes hacen investigaciones adicionales sobre algunos eventos que son nuevos para ellos. Los estudiantes pueden compartir sus hallazgos y puntos de vista sobre la importancia de ciertos eventos para las diferentes culturas representadas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno puede mostrar un mayor nivel de interés en diferentes orígenes culturales

## PROCESO PASO A PASO

1. Cree un nuevo archivo de Google (puede ser un Google Doc, Sheet o Jamboard) y compártelo con tu grupo de alumnos.
2. Indique a todos que agreguen 3 eventos históricos dentro del mismo archivo, para que todos puedan leer todos los eventos agregados por sus colegas. Asegúrese de que todos mantengan el anonimato.

# LÍNEA DE HISTORIA INTERCULTURAL

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

3. Instruya a todos a crear y compartir con el profesor solo otro archivo donde tengan que ordenar todos los eventos en orden cronológico y adivinar quién ingresó a cada evento (o al menos el país / cultura de referencia).

4. Anime a los alumnos a hacer una búsqueda en línea en la lista 2 de eventos que no conocían antes y que llamaron su atención.

5 Realice una sesión informativa en el aula: muestre un par de resultados y haga que los alumnos compartan sus hallazgos y pida aclaraciones a las personas que agregaron los eventos.

- ¿Te gustó la línea de historia intercultural?
- ¿Cambia la perspectiva sobre el desarrollo de la historia en el mundo?
- ¿Qué eventos llamaron más tu atención y curiosidad? ¿Por qué?

- Dependiendo de los objetivos de los profesores y del nivel del grupo de alumnos, los acontecimientos históricos pueden complementarse con fechas importantes para crear un "calendario intercultural misterioso".

<https://www.google.com/docs/about>,  
<https://edu.google.com/products/jamboard/>  
<https://www.google.com/sheets/about/>  
<https://www.google.com/sheets/about/>



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Quizlet  
Ordenador  
<https://quizlet.com/it/680646173/s-p-d-sorting-flash-cards/?new>  
/  
Esteretipos, prejuicios, discriminación;  
Profecía autocumplida

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"S-P-D sorting" es un conjunto de tarjetas Quizlet para revisar la diferencia entre estereotipos, prejuicios y actos de discriminación, basados en ejemplos específicos. Los alumnos tienen que hacer coincidir cada ejemplo con una categoría correcta: estereotipo, prejuicio o acto de discriminación (por ejemplo, "Tom piensa que todas las mujeres son incompetentes" coincide con "estereotipo"). La actividad puede servir para resaltar ciertos detalles o señalar a los alumnos casos posiblemente engañosos o ambiguos, que luego se diseccionan durante el informe.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

EL alumno es capaz de entender la diferencia entre estereotipos, prejuicios y discriminación

# CLASIFICACIÓN S-P-B

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

1. Asegúrese de que los alumnos sepan cómo usar la tarjeta de memoria Quizlet para revisar conceptos
1. El profesor envía a los alumnos el enlace del conjunto de cuestionarios "S-P-D Sorting"
3. Los alumnos practican el Conjunto de Estudio probando diferentes modos de estudio.
4. En clase, practique el modo "En clase" jugando el juego en vivo, antes de realizar una sesión informativa.

- ¿Fue difícil el ejercicio?
- ¿Qué ejemplos eran más difíciles de adivinar? ¿Por qué?
- ¿Serías capaz de explicar la diferencia entre estereotipos, prejuicios y discriminación con tus propias palabras?
- ¿Puedes pensar en un nuevo ejemplo de cada concepto?

- La clasificación S-P-D se puede utilizar como un ejercicio de seguimiento después de jugar "Encuentra tu grupo", idealmente cambiando los ejemplos.

<https://quizlet.com/it/680646173/s-p-d-sorting-flash-cards/?new>





Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Padlet  
Ordenador .  
Idealmente para una o dos semanas  
Esteretipos, prejuicios, discriminación

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

Stereot-investigators es una actividad mediante la cual los estudiantes buscan y recopilan noticias, titulares de periódicos o imágenes en Internet que muestran a personas de grupos específicos de una manera estereotipada. Los titulares se recopilan en un Padlet y se clasifican en diferentes categorías, dependiendo del grupo objetivo del estereotipo. Ejemplos de categorías son etnia, género, jóvenes, comunidad LGBTQ+, afiliación religiosa, personas con discapacidades. Se pueden extender dependiendo de cuán detallada resulte ser la investigación. Se invita a otros estudiantes a hacer conjeturas sobre los estereotipos representados mediante el uso de la función de comentarios de Padlet.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de reconocer la información estereotipada

## PROCESO PASO A PASO

1. Recuerda qué son los estereotipos y cómo podrían atrapar fácilmente a las personas en una sola representación de quiénes son
2. Desafíe a los estudiantes a convertirse en investigadores de estereotipos durante varios días (al menos una semana): durante esa semana, tienen la tarea de adoptar un ojo crítico e "investigador" al leer, escuchar o mirar cualquier información / material al que estén expuestos (pueden ser las noticias, las publicaciones en las redes sociales, las imágenes que ven en Internet, en las vallas publicitarias, algo que escuchan en la transmisión de radio, etc.) no hay límites para la "fuente" del material en sí). Lo que necesitan buscar a lo largo de esta fase de investigación es... "información estereotipada": anímelos a tomar nota cada vez que escuchen, lean o vean algo que piensen que es una representación estereotipada de algún grupo de personas.

# STEREOT- INVESTIGADORES

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

3. Cree un Padlet para preparar la fase de uso compartido. El Padlet puede ser diseñado por el profesor y contener ya un titular para diferentes categorías de publicaciones. Es posible que desee incluir el origen étnico, el género, los jóvenes, la comunidad LGBTQ +, la afiliación religiosa, las personas con discapacidades.

4. Una vez finalizada la fase de investigación, pídale que compartan todo el material en el Padlet. Indíqueles que creen tantas publicaciones como la cantidad de información estereotipada que encontraron. En caso de que no encuentren una categoría apropiada para publicar la información, se les invita a crear nuevas categorías.

5. Después de que se haya compartido todo el material recopilado en la fase de investigación, prepare la fase de conjeturas. Anime a los alumnos a dejar comentarios debajo de cada publicación que contenga información estereotipada para adivinar cuál podría ser el estereotipo oculto detrás. Esto podría ser extremadamente útil para el material visual.

6. El profesor realiza una sesión informativa en el aula junto con una revisión de la clase de hoy del resultado de Padlet.

- ¿Qué parte del juego fue tu favorita: la fase de investigación, intercambio o comentario? ¿Por qué?
- ¿Fue difícil encontrar la información estereotipada en la vida cotidiana?
- ¿Fue difícil dar una explicación y adivinar cuáles eran los estereotipos representados en el material recopilado?
- ¿Qué tan común y fácil es dar y recibir información de una manera estereotipada?

El propósito del juego es fomentar el pensamiento crítico de los estudiantes hacia la forma en que se presenta y muestra la información. Es bueno ordenar las noticias / imágenes que recopilan en categorías al principio y guiarlas en esta clasificación. Para un uso más avanzado o para una posible segunda implementación, podría hacerse sin clasificar el material en absoluto.

<https://intime.uni.edu/activities-promote-understanding-stereotypes-media>

<https://www.equalityhumanrights.com/en/secondary-education-resources/lesson-plan-ideas/lesson-5-prejudice-and-stereotypes>

<https://www.equalityhumanrights.com/en/secondary-education-resources/lesson-plan-ideas/lesson-5-prejudice-and-stereotypes>

# EL JUEGO DEL COMPORTAMIENTO



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Quizlet  
Ordenador  
<https://quizlet.com/it/659263189/behavioral-patterns-flash-cards/>  
Grupo mixto  
Los componentes conductuales de la cultura

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"El juego del comportamiento" es una actividad en línea mediante la cual los estudiantes se familiarizan con los patrones de comportamiento comunes del país anfitrión (incluidos los hábitos de saludo, las costumbres comunes durante las comidas en casa o al aire libre, las interacciones típicas con los comerciantes, etc.). Sobre esta base, cada alumno crea su propio conjunto de tarjetas de Quizlet sobre comportamientos comunes en su cultura nativa, haciendo coincidir imágenes, palabras y explicaciones de manera personalizada. Los conjuntos de estudio así creados se comparten entre los estudiantes para la práctica individual y el descubrimiento sobre las normas de comportamiento de otras culturas. En las etapas finales, también son discutidos por toda la clase.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de identificar patrones de comportamiento impulsados culturalmente

## PROCESO PASO A PASO

1. Asegúrese de que los alumnos sepan cómo usar la tarjeta de memoria Quizlet para revisar conceptos y crear un nuevo conjunto de tarjetas.
2. El profesor envía a los alumnos el enlace del conjunto Quizlet "Patrones de comportamiento italianos". Los alumnos revisan el conjunto.
3. Indique a los alumnos que creen un nuevo conjunto de tarjetas por su cuenta. Cada conjunto debe mostrar algo sobre las reglas y patrones de comportamiento comunes en la cultura de cada alumno. Deje libertad en términos del formato del conjunto de estudio (puede coincidir con palabras-explicación, imágenes-palabras, imagen-definición, etc.).

# EL JUEGO DEL COMPORTAMIENTO

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

Dé algunas pistas en términos del contenido del conjunto de estudio (por ejemplo, hábitos de saludo, reglas de comportamiento comunes durante las comidas en casa o fuera, relación habitual con los comerciantes, etc.).

4. Instruya a los alumnos a compartir el conjunto de estudios con sus colegas, para que todos puedan acceder a diferentes conjuntos y descubrir las normas de comportamiento de otras culturas. El descubrimiento puede tener lugar a través de diferentes modos de "Estudio": comience desde los más fáciles (tarjeta didáctica) y desafíelos a probar los más complejos (coincidencia, gravedad) cuando se familiaricen más con el conjunto de estudio.

5. En clase, practique algunos de los conjuntos de estudio con el modo "En clase" jugando el juego en vivo, antes de realizar una sesión informativa.

- ¿Fue interesante la actividad?
- ¿Aprendiste algo nuevo sobre los patrones de comportamiento italianos y otras culturas?
- ¿Reconoció alguna norma social común entre su cultura y la del país anfitrión?
- ¿Te sientes mejor equipado para relacionarte con los lugareños?

- Anime a cada alumno a utilizar el modo de estudio que sea más apropiado para su nivel.

/

# ENCONTRAR PUNTOS EN COMÚN



Herramienta de gamificación  
Materiales y recursos  
Sugerencia de uso  
Contenido

Jamboard  
Ordenador  
/  
Empatía y respeto

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD

"Encontrar puntos en común" es una actividad en línea mediante la cual los estudiantes reflexionan juntos sobre los valores con el uso de un espacio digital compartido. Cada estudiante es invitado a pensar individualmente sobre qué valores consideran más importantes para ellos personalmente y para sus culturas nativas. Con la ayuda de algunas ayudas visuales, se espera que su reflexión individual conduzca a la identificación de 5 valores de mayor prioridad. También se les pide a los estudiantes que den las razones detrás de sus elecciones. Posteriormente, se les anima a identificar los puntos en común más relevantes entre sus valores originales y la cultura del país anfitrión. El proceso de reflexión luego proporciona indicaciones para una discusión grupal en la siguiente clase.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno es capaz de entender la diferencia entre estereotipos, prejuicios y discriminación

## PROCESO PASO A PASO

1. Asegúrese de que todos los alumnos estén lo suficientemente familiarizados con el vocabulario de valores/virtudes. Envíales algunas tarjetas de valores visuales, donde los valores más comunes se representan a través de una ilustración explicativa.
2. Crea un Google Jamboard en blanco y compártelo con tu grupo de alumnos.

# ENCONTRAR PUNTOS EN COMÚN

## PROCESO PASO A PASO

## ETHICS

## ANÁLISIS DEL APRENDIZAJE

## CONSEJOS PARA EL PROFESOR

## REFERENCIAS Y ATRIBUCIONES

3. Instruya a todos a personalizar un marco del Jamboard escribiendo 5 valores que creen que son los más importantes en sus vidas. Pídeles que reflexionen por su cuenta sobre la razón de sus elecciones, tomando pocas notas en sus notas de bloqueo.
4. Pida a todos que resalten (usando un color diferente, un marco circular, etc.) el valor entre los 5 originales que creen que es el más cercano a la cultura del país anfitrión.
5. Realice una sesión informativa en el aula.

- ¿Cómo elegiste tus valores?
- ¿Fue difícil identificar el valor común?
- ¿Los demás están de acuerdo con su elección?
- ¿Hay algún valor que se repita de las elecciones originales? y de los valores comunes?
- ¿Cómo podría utilizar esa información para relacionarse en el país anfitrión?

- Los valores y el vocabulario de virtudes pueden representar un obstáculo para este ejercicio. Asegúrese de que los alumnos estén familiarizados con el vocabulario y use tarjetas de valor con imágenes explicativas para que estén más familiarizados con los conceptos. Fomentar un espacio libre donde puedan interpretar la misma palabra/valor de acuerdo con su propia visión del mundo. Use estos consejos para facilitar la sesión informativa en el aula.

Puede descargar la tarjeta de valor de forma gratuita registrándose aquí: <https://www.viktorcessan.com/value-cards-decks/>



\*TODOS LOS DOCUMENTOS Y  
MATERIALES EXTERNOS  
MENCIONADOS EN LA SECCIÓN  
"MATERIALES Y RECURSOS  
NECESARIOS" ESTÁN DISPONIBLES Y  
PUEDEN SER DESCARGADOS EN EL  
SITIO WEB DE SIGE:  
"[HTTPS://WWW.SIGEERAZMUS.ORG/](https://www.sigeerazmus.org/)  
"



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

