

01

## TÍTULO

TIME TRAVEL -  
ENGLISH VERBS

## AUTORÍA

Andrea Lorenzo Renedo

## URL

<https://scratch.mit.edu/projects/1163824281>

02

## OBJETIVOS Y JUSTIFICACIÓN

El juego tiene como **objetivo** repasar los verbos en inglés en presente y pasado simple. A través de una narrativa lúdica, el alumnado se ve inmerso en un viaje por seis etapas históricas (Prehistoria, Grecia, Roma, Edad Media, Renacimiento y actualidad), en las que deberá interactuar con personajes históricos que les plantean desafíos lingüísticos.

Además del enfoque gramatical, el juego favorece el desarrollo de la comprensión escrita, ya que el alumnado debe leer y comprender las instrucciones y mensajes de cada personaje para poder avanzar.

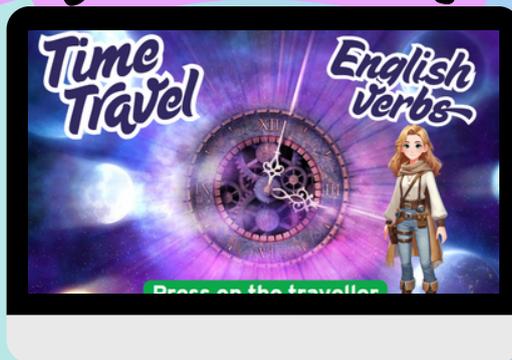
## Criterios de evaluación LOMLOE

- 1.1: Identificar el sentido global e información específica y predecible en textos breves y sencillos sobre temas conocidos, a través de distintos soportes.
- 2.2: Redactar y completar textos escritos muy breves y sencillos con una finalidad concreta, usando léxico básico sobre temas cotidianos.
- 5.2: Utilizar estrategias de mejora de la capacidad de aprender y comunicar en lengua extranjera, con apoyo en recursos analógicos y digitales.

## Competencias clave

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia digital
- Competencia de aprender a aprender
- Competencia plurilingüe
- Competencia en conciencia y expresión culturales

# JUEGO "TIME TRAVEL" ENGLISH VERBS



03

## DESTINATARIOS

El juego está dirigido a alumnado de 5º de Educación Primaria según los contenidos del currículo. Se adapta fácilmente a distintos ritmos de aprendizaje, ya que permite realizar múltiples intentos sin penalización. Esto lo convierte en un recurso ideal de refuerzo, ampliación o evaluación lúdica.

Además, la temática histórica es un elemento motivador para el alumnado que estudia estos contenidos desde 4ºEP. Esta conexión con el área de Ciencias Sociales convierte al juego en una herramienta ideal para el trabajo interdisciplinar desde el área de Lengua Extranjera, ofreciendo una forma divertida y diferente de aprender contenidos lingüísticos y culturales.

El programa permite atender a la diversidad simplificando el vocabulario o las estructuras, añadiendo ayudas visuales o sonoras para alumnado con NEAE, o incorporando niveles extra para alumnado con altas capacidades.

04

## FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

El videojuego se desarrolla en la plataforma Scratch y está protagonizado por una viajera del tiempo que se desplaza a través de seis escenarios históricos. En cada etapa aparece un personaje representativo de esa época, que lanza una pregunta al jugador.

Cada reto consiste en completar una oración en inglés con la forma correcta del verbo en pasado, cuyo infinitivo se presenta entre paréntesis. La secuencia avanza si la respuesta es correcta, y permite intentos ilimitados para asegurar que el alumnado asimile el contenido sin penalización.

El entorno es interactivo, visual, con retroalimentación textual y gráfica clara. Los fondos y los personajes han sido creados en formato .png en Canva, usando luego un programa de eliminación de fondos, y siempre seleccionando elementos libres de derechos.

05

## EVALUACIÓN

La evaluación se plantea mediante observación directa, ya que el propio programa ofrece feedback inmediato favoreciendo la autoevaluación. Se valora no solo el resultado final, sino el proceso de mejora, el esfuerzo y la participación activa del alumnado.

## MEJORAS

El programa puede complementarse con bloques de sonido y añadiendo nuevos escenarios.

