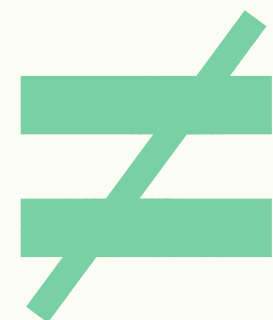


A APRENDIZAXE BASEADA EN XOGOS E O XOGO COMO RECURSO EDUCATIVO PARA A APRENDIZAXE DE LINGUAS

Febreiro de 2024



Metodoloxía activa na que se utiliza o xogo (ben **analóxico** ou dixital) como ferramenta de apoio para o desenvolvemento da aprendizaxe e a adquisición de competencias.

APRENDER XOGANDO

*GAMIFICACIÓN (estratexia met.)
Emprego de elementos, mecánicas
ou estratexias dos xogos
para a modificación da conduta
(queda integrada?)*

XOGOS SERIOS

Xogos deseñados especificamente
con fins educativos



- Infografía do Goberno de Canarias sobre a
ABX
Ligazón
- Exemplo de gamificación do Colegio Santo Domingo Savio de Madrid y el IES Jimena Menéndez Pidal
Ligazón





FERROL

"[...] **interactuar** de forma **oral**, escrita, signada ou multimodal de maneira **coherente** e adecuada en diferentes ámbitos e **contextos** e con diferentes **propósitos comunicativos** [...]

Mobilizar, de maneira consciente, o conxunto de coñecementos, destrezas e actitudes que permiten comprender, interpretar e valorar críticamente [...]

Definición oficial da competencia lingüística segundo a LOMLOE



"[...] a introdución do xogo en diferentes formatos, soportes e modalidades preséntase como un elemento necesario e fundamental para a adquisición da lingua en calquera nivel da etapa de primaria: xogos de tarxetas, tales como xogos de memoria, adiviñar a tarxeta tapada, describir a tarxeta escollida; xogos de taboleiro temáticos, nos que os xogadores e xogadoras teñen que verbalizar todo o que se nos ocorra relacionado co seu desenvolvemento: número do dado, do cadro, a imaxe ou palabra dese cadro, ler unha pregunta escrita no cadro no que se está, contestar a unha pregunta, e todas aquelas propostas que poidan encaixar no marco do xogo de taboleiro e cumpra cos obxectivos de utilizar vocabulario e expresións na lingua estranxeira, proporcionarlles diversión e concentración aos participantes e incorporar a todo o alumnado sen importar as súas habilidades e/ou capacidades. [...]"

Liñas de actuación no proceso de ensino e aprendizaxe. Currículo 1º Primaria



[...] En consecuencia, débese lograr a convivencia entre actividades controladas de memorización, exercicios gramaticais etc. e actividades comunicativas como xogos de rol, realización de proxectos, xogos, debates etc. Ao cabo, a finalidade das actividades de aprendizaxe non é outra que contribuír ao logro das competencias establecidas no currículo da Segunda Lingua Estranxeira, facilitando o desenvolvemento da competencia comunicativa [...]

Liñas de actuación no proceso de ensino e aprendizaxe. Currículo 2º ESO 2ª lingua estranxeira



" débese lograr a convivencia entre actividades controladas de memorización, exercicios gramaticais, etc. e actividade comunicativas como xogos de rol, realización de proxectos, xogos, debates etc. Á fin e ao cabo, a finalidade das actividades de aprendizaxe non é outra que contribuír ao logro das competencias establecidas no currículo de Segunda Lingua Estranxeira, facilitando o desenvolvemento da competencia comunicativa"

DECRETO 156/2022, do 15 de setembro, polo que se establecen a ordenación e o currículo da educación secundaria obrigatoria na Comunidade Autónoma de Galicia.



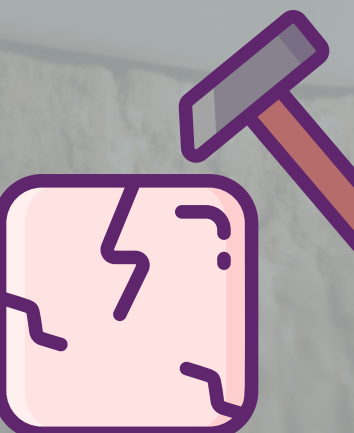
Tamén para o DUA!

IL PERMET DE “FAIRE SOCIÉTÉ”
D’OÙ SON NOM

“

O xogo permite a expresión de emocións positivas e a oportunidade para canalizar e controlar as negativas, no que se denomina aprendizaxe social e emocional.

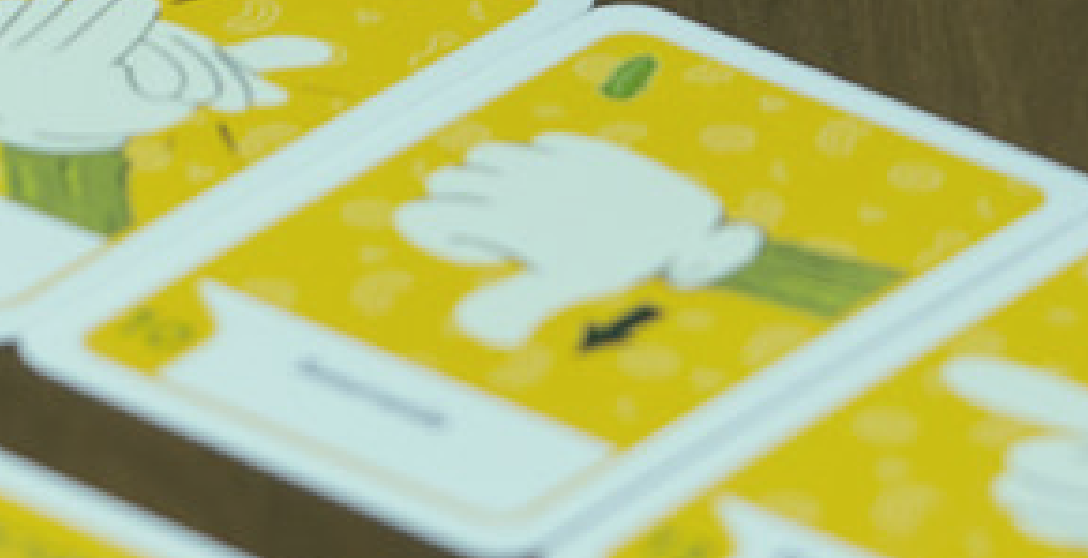
Linda Lantieri





Versión en liña

(versión dos seminarios
de xogos do CFR/uso persoal)



BENEFICIOS DOS XOGOS DE MESA NA AULA

- ATENCIÓN / MEMORIA
- RESPECTO POLAS NORMAS / EMPATÍA / CONTROL INHIBITORIO
- ATENCIÓN Á DIVERSIDADE
- CONCENTRACIÓN
- TRABALLO EN EQUIPO
- INICIATIVA E TOMA DE DECISIÓNS
- CONVIVENCIA (EXEMPLOS) ...

E VÓS? XOGADES? GAMIFICADES?
CANDO?



STOPOTS

[HTTPS://STOPOTS.COM/PT/](https://stopots.com/pt/)

E... Se probamos a coñecernos?

-UNÁNIMO

<https://chooser.kuehle.me/>

[Chwazi \(Android\)](#)

-MENTE VACUNA

"BETTING/AUCTION GAME" -
grammar

<http://iteslj.org/games/9946.html>

[https://tokyojet.fandom.com/wiki/The_Auction/Betting
Game](https://tokyojet.fandom.com/wiki/The_Auction/Betting_Game)

INTERFERENCIAS/SCRAWL. Como
adaptalo?

GARTIC PHONE - digital version

<https://garticphone.com/en>



- *Comprendemos* as instrucci3ns (.pdf ou papel) ou... →
- Facemos regras simplificadas



ROLL TO THE TOP

ANTES DE COMEZAR

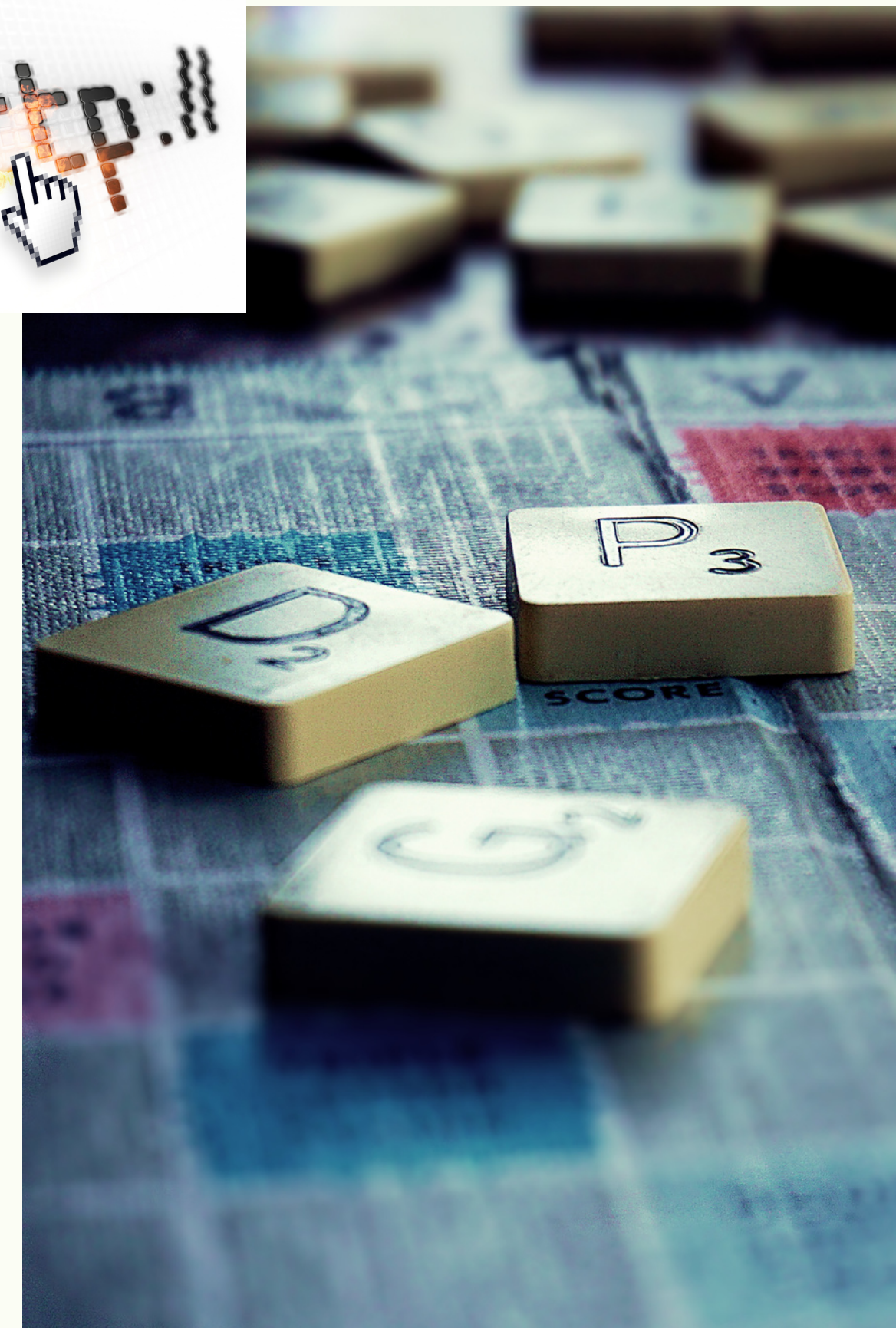
- Lanzamos todos os dados ag3s o branco.
- Retiramos os dados con valores impares.

COMEZAMOS

- O xogador inicial lanza os dados que queden (e tam3n o dado branco).
- Os xogadores anotan no seu taboleiro, se queren, os n3meros que saian nos dados, sempre de abaixo a arriba, en calquera columna. O branco ap3rtase.

Nota: enriba dun n3mero s3 se pode anotar un igual ou maior.

Exemplo: saen un 2, un 4 e un 7
P3dense anotar os tres ou sumar alg3ns deles



E SE TAMÉN HAI QUE LER?
E SE CREAN O SEU PROPIO XOGO?

- SCHOOL STORIES
- MICRO MACRO CRIME CITY
<https://micromacro-game.com/es/index.html>



Monopoly "Ferrol"- impresión 3D

Trivia / Party&Co /

Who's Who (kit Polos creativos)

Enigmas / Adivina en 10 / Smart 10 / Brainbox







E SE TAMÉN TEMOS QUE
PRODUCIR? OU MEDIAR...

TIME'S UP / HEAD'S UP OU GUESS
UP (versións dixitais, app)

TABOO

PENGUIN AIRLINES (modificamos
segundo nivel)

<https://www.youtube.com/watch?v=kUrZfNJltlY>

DUPLIK
BRAINBOX

DREAM ON

...



Como levalo a cabo con toda a aula?

- APRENDIZAXE COOPERATIVA

1-2-4

Rotación entre grupos. 1 membro do grupo queda para explicar ao seguinte.

- PROXECTAMOS EN GRANDE E ADAPTAMOS

Ex. STELLA (cartas feitas con IA)

- CÁMARA

- MINI TABOLEIROS, BUZZERS, FICHAS ADAPTADAS... (PLASTIFICADAS PARA REUTILIZAR)



Versionamos? Adaptamos ao contido mantendo mecánica?

- SPEED CUPS
COMO XOGAR

MORADA MALDITA
COMO XOGAR

niño El
está muy
cansado.

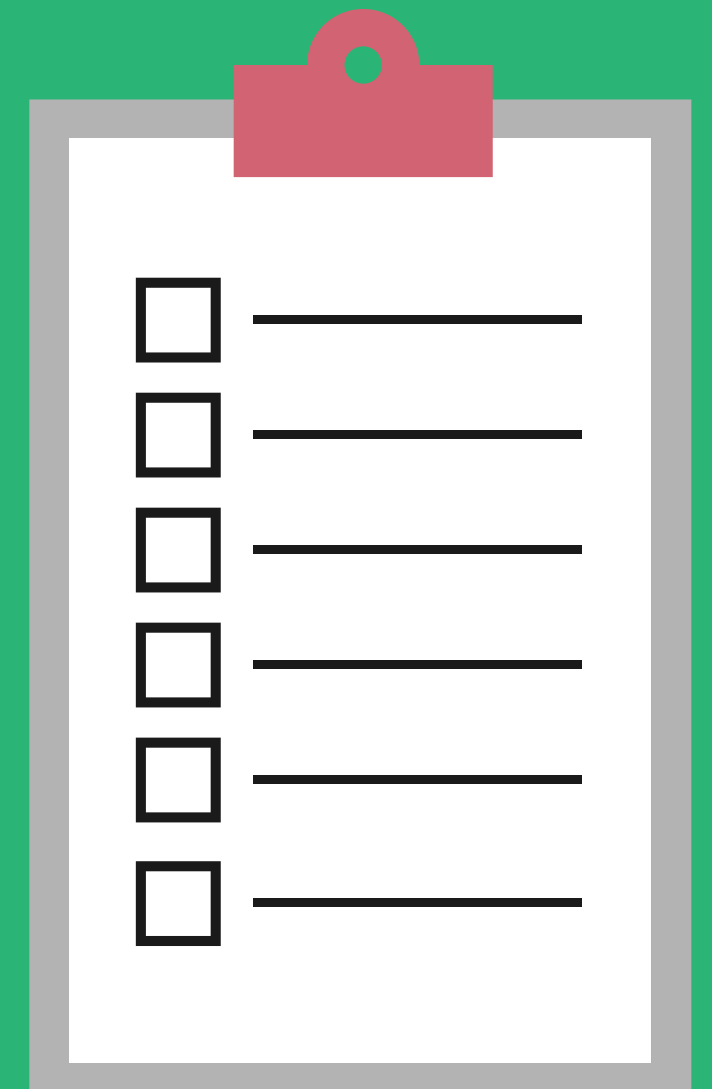
son amigos.
Ellos buenos
muy

cortó pelo.
se

a la
Mañana vamos

Outras ideas

- Breakout EDU / Escape Room
- Timeline
- Historias interactivas / Libro-xogo
- City Guesser Patrimonio cultural





JAKE-CLARK.TUMBLR

BATTLESHIP



Name of your partner:

	Play football/ <u>now</u>	Get up at <u>8</u> / <u>usually</u>	Go to <u>school</u> / <u>always</u>	Have lunch/at the moment	Read <u>comics</u> / <u>often</u>	Watch TV/at this moment
YOU						



Rúbrica

KABOOM

<https://myenglishcup.com/kaboom-juego-multinivel-para-trabajar-vocabulario-y-lo-que-surja/>

WORDWALL
GENIALLY
EDUCAPLAY - IA

...

A FAKE ARTIST GOES TO...



MOITAS
GRAZAS!

