



Co-funded by
the European Union



ATLAS .LAB

G A M E B A N K



Nordic Horizon
Institute



AVISO LEGAL: Co-financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni del Fondo de Asilo, Migración e Integración (FAMI). Ni la Unión Europea ni la autoridad concedente pueden ser consideradas responsables de ellos.

Índice

Introducción al Banco de Juegos	4
¿Para quién es este Banco de Juegos?	4
Cómo utilizar el Banco de Juegos	5
¿Qué tipo de juegos incluye el Banco de Juegos?	5
¿Cuál es la función de los juegos del Banco de Juegos?	5
¿Puedo adaptar los juegos a las necesidades de mis alumnos y al contexto?	6
Guía de sensibilidad	6
Juegos de socialización y rompehielos	8
Juegos interculturales	12
Dominio lingüístico 1 - Presentación personal	17
Dominio lingüístico 2 - Comida y bebidas	23
Dominio lingüístico 3 - En la escuela	34
Dominio lingüístico 4 - Ropa y accesorios	41
Dominio lingüístico 5 - Salud y emociones	49
Dominio lingüístico 6 - Ciudad, barrio y tiempo libre	53
Referencias	58
Webografía	60

Introducción al Banco de Juegos

¡Bienvenidos al Banco de Juegos para el aprendizaje de idiomas de Theory of Change – ATLAS.LAB! El Banco de Juegos ha sido desarrollado por el Comité Internacional de Rescate (IRC) en el marco del proyecto "Theory of Change: el uso del arte de la Retórica como herramienta innovadora" (ToC). ToC está cofinanciado por el Fondo de Asilo, Migración e Integración (AMIF) de la Comisión Europea (101141204). El proyecto tiene como objetivo abordar los desafíos que enfrentan los niños migrantes al integrarse en las sociedades de acogida, centrándose especialmente en la educación y el aprendizaje de idiomas. Se alinea con las iniciativas de la Comisión Europea y la Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño, haciendo hincapié en los derechos de todos los niños, independientemente de su origen.

¿Para quién es este Banco de Juegos?

El Banco de Juegos contiene un conjunto de actividades y juegos diseñados para profesores de segundas lenguas, educadores y trabajadores sociales que participan en facilitar la educación y la inclusión social y lingüística de niños y adolescentes con antecedentes migratorios. Las actividades están diseñadas para niños de entre 11 y 13 años y adolescentes de entre 14 y 18 años, con especial atención a aquellos que han llegado recientemente al nuevo país de acogida y con un nivel de lengua desde PREA1 hasta A2 del MCER. Están específicamente dirigidas a estudiantes alfabetizados en sus lenguas maternas, lo que significa que los alumnos que las utilicen pueden leer y escribir en una o más lenguas maternas. Si es necesario enseñar un segundo idioma a estudiantes no alfabetizados o con baja alfabetización, es necesario emplear otra metodología y remitirse a la nueva guía de referencia sobre Alfabetización y Aprendizaje de Segundas Lenguas, LASLLIAM. La guía fue diseñada para adultos no alfabetizados o con baja alfabetización, no para jóvenes estudiantes, pero es el único documento europeo disponible actualmente para ese grupo específico de aprendices.

Cómo utilizar el Banco de Juegos

El Banco de Juegos está vinculado al Kit de Teoría del Cambio, que proporciona un marco teórico para fomentar la adquisición de segundas lenguas en contextos plurilingües e interculturales. El Kit también incluye dominios lingüísticos (por ejemplo, presentarse, comprar comida, pasear por la ciudad) con actividades basadas en el nivel A1 del MCER. Para algunas actividades, se ofrecen sugerencias para adaptarlas a otros niveles, por ejemplo, a un nivel inferior, PreA1, o a un nivel superior, como A2. Las actividades lingüísticas del kit también varían según la edad: algunas están recomendadas para estudiantes de 11 a 13 años, otras para estudiantes de 14 a 18 años. Dentro de cada dominio lingüístico, los títulos de los juegos complementarios se incluyen en este Banco de Juegos.

¿Qué tipo de juegos están incluidos en el Banco de Juegos?

El Banco de Juegos se divide en tres secciones. En primer lugar, están los juegos de socialización y rompehielos, luego los juegos interculturales y finalmente los juegos lingüísticos vinculados a los diferentes dominios lingüísticos del kit de herramientas.

¿Cuál es la función de los juegos en el Banco de Juegos?

Algunos juegos son útiles para socializar, presentarse y conocerse entre profesores/ educadores y alumnos. Otros juegos, más interculturales, sirven para potenciar todo el repertorio lingüístico y cultural diverso presente en la clase o grupo de alumnos, sin forzar nunca el uso de la lengua materna, sino fomentando el uso de diferentes idiomas además de la segunda lengua, para promover el aprendizaje en un contexto multilingüe que respeta y acoge la diversidad.

Los juegos lingüísticos, por otro lado, son extensiones de las actividades del kit de herramientas.



Están indicados en el Kit de herramientas con este símbolo

Por ejemplo, si el Kit de Herramientas contiene ejercicios con vocabulario de saludos, el Banco de Juegos incluye juegos para practicar las fórmulas lingüísticas de los saludos. Esto permite a los estudiantes reutilizarlas en distintos contextos de forma lúdica y variar las técnicas de aprendizaje, además de estar diseñado con un enfoque intercultural. Asimismo, los juegos lingüísticos suelen ofrecer alternativas dinámicas a actividades más tradicionales. Se presentan actividades al aire libre, digitales, artísticas y multimodales, como crear un podcast intercultural y lingüístico, actividades basadas en el juego y actividades de aprendizaje cooperativo.

¿Puedo adaptar los juegos a las necesidades de mis alumnos y al contexto?

Todos los juegos del Banco de Juegos pueden adaptarse según el contexto, las necesidades y deseos del alumnado y lo que más les apetezca hacer. La duración es variable y también puede ajustarse a diferentes necesidades. Al igual que en el Kit de Herramientas, algunos juegos del Banco de Juegos son adecuados para alumnos de 11 a 13 años y otros para estudiantes de 14 a 18 años.

Guía de sensibilidad

Antes de realizar actividades del Banco de Juegos, es fundamental considerar prácticas que respeten las diversas sensibilidades de los participantes. Las siguientes pautas pueden ayudar a establecer un ambiente en el aula que reconozca y valore las identidades, capacidades y experiencias de los niños, fomentando la inclusión y el respeto mutuo. Incorporar un enfoque psicosocial en la enseñanza de idiomas no solo ayuda a los estudiantes a gestionar el estrés y el trauma, sino que también mejora su bienestar general. Esta base permite una mayor concentración, una mejor retención de la información y una experiencia de aprendizaje más efectiva.

Siguiendo estas sencillas recomendaciones, los facilitadores pueden crear un ambiente en el aula acogedor y sanador que fomente tanto el crecimiento emocional como académico. A continuación, se detallan prácticas específicas para guiar a los facilitadores en el abordaje de los aspectos fundamentales:

1. Identidad

- ✓ Reconocer y abordar la marginación de niños de ciertos orígenes, garantizando un entorno igualitario e inclusivo para todos.
- ✓ Mantener una política de tolerancia cero ante burlas o acoso basados en diferencias.
- ✓ Evitar mostrar favoritismo hacia ningún grupo.
- ✓ Usar discreción al emparejar a niños de diferentes grupos al inicio de la intervención. A medida que se familiaricen entre sí, la integración resultará más natural.
- ✓ Adaptar las actividades para tener en cuenta dinámicas de género, como evitar contacto físico, dividir la clase por género cuando sea apropiado, o modificar debates que incluyan temas delicados.

2. Habilidades

- ✓ Fomentar un ambiente seguro y acogedor donde todos los niños se sientan aceptados y valorados.
- ✓ Intervenir inmediatamente para detener cualquier forma de discriminación.
- ✓ Modificar actividades para garantizar que la participación sea accesible para todos los niños, independientemente de sus capacidades.
- ✓ Priorizar la inclusión, reconociendo las fortalezas y contribuciones únicas de cada niño.

3. Experiencias

- ✓ Dedicar tiempo a conocer los antecedentes de los niños y cualquier evento significativo que hayan podido vivir.
- ✓ Evitar presionar indebidamente a los niños para que respondan preguntas o participen más allá de su nivel de comodidad.
- ✓ Brindar apoyo individual si un niño se altera, atendándolo en privado y ofreciéndole consuelo.
- ✓ Prestar atención a cómo reaccionan otros niños ante el malestar de un compañero, evitando juicios o estigmatizaciones. Fomentar en su lugar la empatía y la comprensión.

Juegos de socialización y rompehielos

¿Por qué juegos de socialización al inicio de un curso de idiomas?

Los juegos de socialización son necesarios para crear un entorno de aprendizaje relajado y acogedor para todos los estudiantes, profesores y educadores. Al inicio de un curso o actividad, la creación de un ambiente positivo es crucial. Los siguientes juegos son útiles para que los estudiantes se presenten, fomenten el trabajo en equipo, expresen sus preferencias y necesidades. Estos juegos también son importantes para que los profesores y educadores conozcan mejor a los estudiantes al principio, evalúen sus habilidades comunicativas y lingüísticas y aprendan sobre sus conocimientos lingüísticos previos.

JUEGO 1 - Mi pasaporte

1A

- ✓ Proporciona a cada estudiante una plantilla de "pasaporte" en blanco, que incluya apartados para datos personales como Nombre y edad, Aficiones, Animales, juegos y comidas favoritos, y Países que sueñan visitar. Para facilitar la comprensión, incluye ayudas visuales (por ejemplo, iconos o imágenes) junto a indicaciones como "Juego favorito" o "Animal favorito".
- ✓ Anima a los estudiantes a completar sus pasaportes usando dibujos, imágenes pegadas o palabras escritas, según sus habilidades y preferencias.
- ✓ Para facilitar la comprensión, incluye ayudas visuales (por ejemplo, iconos o imágenes) junto a indicaciones como "Juego favorito" o "Animal favorito".
- ✓ Crea un mural o exposición con todos los pasaportes de los estudiantes para celebrar la diversidad y creatividad del grupo.



Si los niños no están preparados o no se sienten cómodos presentándose verbalmente, no insistas. Permíteles participar a su propio ritmo y nivel de comodidad.

JUEGO 2 – Presentación con imágenes

2A

- ✓ Pide a los estudiantes que se sienten en círculo.
- ✓ Proporcionales una baraja de cartas – puede ser cualquier tipo de baraja: imágenes que selecciones de Internet, cartas de juegos de mesa, dibujos, etc.
- ✓ Pide a todos los estudiantes que elijan una imagen que les guste y la peguen en una hoja de color, escribiendo su nombre en ella.
- ✓ Si tienen las competencias lingüísticas necesarias, los estudiantes también pueden presentarse y explicar por qué eligieron esa imagen.

JUEGO 3 – Presentación con movimientos

3A

- ✓ Pide a los estudiantes que formen un círculo.
- ✓ Di tu nombre combinado con un movimiento específico. Por ejemplo, si te llamas Mark, di "Mark" y haz un salto. Pide a todos los estudiantes que hagan lo mismo con sus nombres y los movimientos que prefieran.
- ✓ Por turnos, cada uno debe intentar llamar a otros compañeros recordando su nombre y el movimiento correspondiente.

JUEGO 4 – 1, 2, 3 ¡ESTRELLA!

4A

- ✓ Coloca a los estudiantes en fila junto a una pared y explícales que su objetivo es llegar a la pared siguiendo las instrucciones y quedarse quietos cuando digas "STAR".
- ✓ Date la vuelta hacia la pared opuesta y grita "¡1, 2, 3 STAR!" mientras te giras.
- ✓ Los estudiantes que logren quedarse inmóviles podrán seguir jugando.
- ✓ En las siguientes rondas, los estudiantes intentarán llegar a la pared según las instrucciones. Por ejemplo, antes de contar puedes decir "ELEFANTES... ¡1,2,3 STAR!" o "RANAS... ¡1,2,3 STAR!" o "SALTANDO... ¡1,2,3 STAR!". Puedes inventar tantas variantes como quieras.
- ✓ Continúa hasta que uno de los estudiantes llegue a la pared.

Recuerda:

- Asegúrate de que todos puedan correr, caminar o saltar sin ningún problema.
- Asegúrate de que todos conozcan los movimientos, acciones o animales que quieres que sigan.
- Para facilitar la comprensión, puedes mostrar las imágenes de los animales o los movimientos antes de comenzar el juego.



JUEGO 5 – Maletas viajeras

5A

- ✓ Entregar a cada estudiante una imagen de una maleta y pedirles que la decoren, la pinten o modifiquen para que represente su propia maleta.
- ✓ Pedir a los estudiantes que piensen y escriban dentro de la maleta palabras que sean importantes para ellos y que siempre quieran llevar consigo en cada viaje (por ejemplo, de casa al colegio, o del centro de acogida al centro educativo). También pueden usar su lengua materna o cualquier otro idioma que conozcan. Además de palabras, pueden pegar imágenes que les gusten o que les representen, etiquetas de comidas o productos que les encanten, marcas que les gusten, etc. También pueden traer objetos para colocar cerca de su "maleta" - por ejemplo, quizá quieran llevar siempre un libro, un perfume o una pulsera.
- ✓ Para concluir, los estudiantes pueden explicar el contenido de su maleta a la clase, explicando sus elecciones o mostrando lo que han incluido.



Esta es una actividad realizada en Barcelona durante el proyecto New ABC. En el siguiente enlace puedes encontrar más instrucciones sobre cómo preparar la actividad y ver cómo pueden quedar los productos finales.

<https://www.mdpi.com/2075-4698/13/10/221>

Juegos interculturales

¿Por qué juegos interculturales en el Banco de Juegos?

El propósito de estas actividades es destacar todo el repertorio lingüístico de los estudiantes, dándoles visibilidad y valor dentro del aula. Este enfoque ayuda a los estudiantes a apreciar el 'capital lingüístico' que poseen, fomentando un sentido de orgullo y fortaleciendo su autoestima. Estas actividades crean una perspectiva positiva y empoderadora sobre sus habilidades lingüísticas e interculturales al centrarse en lo que saben en lugar de lo que no saben. Dichos juegos fomentan el conocimiento mutuo, pero también la apreciación de la diversidad cultural que conduce a la conciencia cultural, anima a la escucha activa entre estudiantes, la empatía, el diálogo y el respeto mutuo.

Como se indica en el Toolkit, la importancia de valorar todos los idiomas y culturas diferentes en la escuela y considerar al hablante plurilingüe como un valor añadido también es un indicativo del objetivo de la Comisión Europea de reducir el abandono escolar temprano y de proporcionar a todos los estudiantes las mismas oportunidades. Se recomienda el empoderamiento de todas las partes interesadas mediante el uso de diferentes repertorios lingüísticos y culturales en el proceso educativo y de adquisición de idiomas. Esta elección también acerca a las familias de los estudiantes, que se sienten más acogidas e involucradas en la educación de sus hijos, y puede fomentar vínculos más significativos entre las escuelas o centros educativos y las familias o, más en general, entre toda la comunidad educativa involucrada.

Por último, el uso de diferentes repertorios lingüísticos y culturales favorece la adquisición de segundas lenguas u otros idiomas.

Estas actividades también pueden utilizarse como rompehielos para que los estudiantes se conozcan entre sí.

JUEGO 1 - La flor del lenguaje

1A

- ✓ Pide a los estudiantes que se dibujen a sí mismos o escriban su nombre en el centro de la flor dibujada.
- ✓ Invítales a reflexionar sobre los diferentes idiomas que hablan, entienden o conocen y a escribir los nombres de esos idiomas en los distintos pétalos, siguiendo estas instrucciones:
 1. Los idiomas que hablo: rojo
 2. Los idiomas que no hablo pero entiendo: azul
 3. Los idiomas que puedo leer y entender: verde
 4. Los idiomas que no hablo pero he escuchado: blanco
 5. Los idiomas que no hablo pero puedo ver escritos: amarillo
 6. Los idiomas que me gustaría aprender: naranja
- ✓ Cada uno puede luego explicar su propia flor
- ✓ Crea un póster o mural con todas las flores diferentes, formando un 'jardín de flores de papel'.
- ✓ Si es posible, reflexionen juntos sobre los distintos idiomas que existen, sobre los idiomas que los estudiantes quisieran aprender y sobre las habilidades que tienen en otros idiomas (por ejemplo, podrían entender tres idiomas, pero hablar solo dos). También pueden reflexionar sobre los idiomas utilizados en su contexto (por ejemplo, en la escuela, el vecindario, la ciudad)

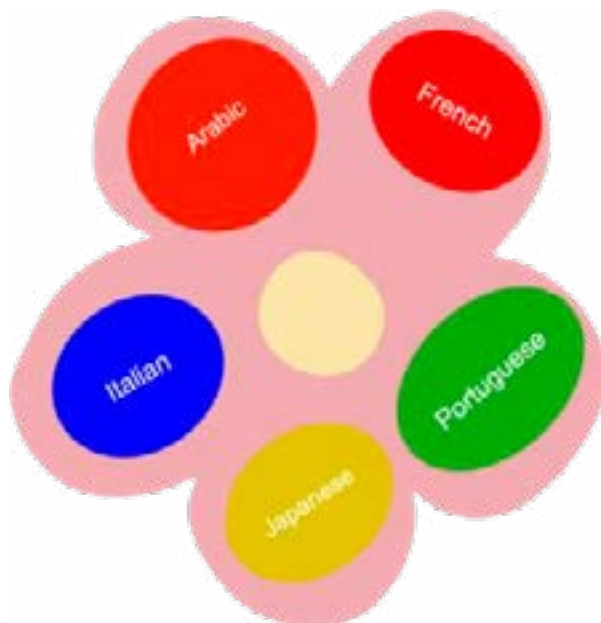


¿Qué necesito?

- Tijeras.
- Hojas blancas.
- Cartulinas de colores.
- Formas de flores en

blanco.

- Pegamento.
- Tijeras.
- Lápices.



Puedes encontrar muchas versiones de esta actividad en internet. Ofrecemos la versión original actual de [CARAP/FREPA](#): un marco de referencia para enfoques pluralistas propuesto por Masat D. y Moore E. del grupo GREIP (Universidad Autónoma de Barcelona) y re-pilotado durante el proyecto New ABC en España e Italia.



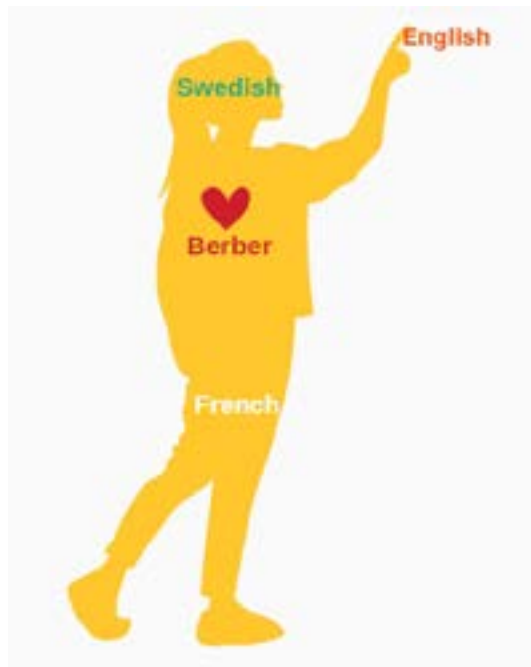
JUEGO 1 - La biografía lingüística o retrato plurilingüe.

La biografía lingüística es una alternativa a la flor del lenguaje (JUEGO 1) y resulta especialmente adecuada para estudiantes de 14 a 18 años,,

2A

- ✓ Proporciona a cada estudiante un esquema de una persona.
- ✓ Todos deben escribir dentro de la silueta los idiomas que hablan, conocen y pueden escribir, incluyendo dialectos y variedades lingüísticas. Los estudiantes pueden usar su lengua materna o cualquier otro idioma que conozcan.
- ✓ La ubicación del idioma dentro del cuerpo la deciden los estudiantes, por ejemplo, un estudiante puede escribir su lengua materna en las piernas y el idioma que está adquiriendo en la mano, otro puede elegir escribir su lengua materna en la zona del corazón y el idioma que está estudiando en la cabeza.
- ✓ El profesor puede guiar a los estudiantes sobre las partes del cuerpo y pedirles que asignen valor a diferentes áreas como el corazón. Al asignar importancia a partes del cuerpo, pueden luego inferir la importancia que tiene cada idioma para ellos.

Esta actividad permite a los profesores y participantes enriquecer todos los repertorios lingüísticos en el aula, pero también comprender qué idiomas conocen los niños, les gustaría utilizar en clase o no. Un ejemplo del retrato lingüístico es el siguiente:



La imagen se ha creado con el propósito de explicar la actividad.

La joven ha escrito el nombre de su lengua materna en el corazón, el bereber. En sus piernas ha insertado el idioma francés porque es una lengua que la ha apoyado y ayudado en sus estudios y viajes. En sus manos vemos el inglés porque ahora lo utiliza como vehículo y lengua de comunicación. Finalmente, en la cabeza encontramos el sueco porque es el segundo idioma que está aprendiendo, y le resulta muy agotador y le causa algunos dolores de cabeza.

Puedes encontrar más detalles e instrucciones adicionales aquí:

[Kit de herramientas europeo para la enseñanza de idiomas a refugiados](#)



Dominio lingüístico 1

Presentación personal

En este módulo, encontrarás juegos y ejercicios relacionados con el primer dominio lingüístico del ATLAS.LAB Toolkit.

JUEGO 1 - Mapa mundial

1A

- ✓ Muestre a los estudiantes un mapa del mundo y pregúnteles si conocen los nombres de otros países alrededor del mundo.
- ✓ Por cada país que elijan, pregúnteles si saben qué idioma se habla en ese país y si pueden escribir una palabra o un saludo en ese idioma. Por ejemplo, si conocen España, pueden escribir "*hola*".

HOLA



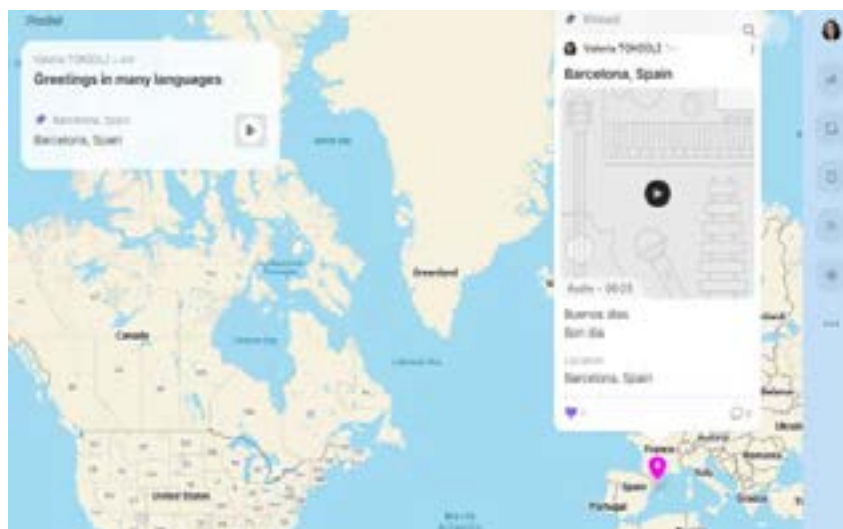
Amplía la actividad utilizando la APP GRATUITA PADLET para crear un mapa mundial interactivo que muestre los idiomas que conocen los estudiantes. Comienza configurando un mapa en Padlet (las cuentas gratuitas permiten hasta tres proyectos). Los estudiantes pueden usar dispositivos móviles para añadir una palabra o frase en un idioma que conozcan, colocándola en la región donde se hable ese idioma.

Por ejemplo, pueden añadir "Buenos días" tanto en español como en catalán para Barcelona, junto con un clip de audio o texto escrito. Pueden explorar saludos en otros lugares, como añadir "Buongiorno" para Roma o notas sobre estilos de comunicación en Nueva York.

Los estudiantes también pueden interactuar dando "me gusta" o comentando las publicaciones de los demás con texto, audio o video. En casa, pueden investigar más idiomas y detalles culturales para ampliar el mapa.

Consulta este ejemplo de mapa de saludos: [Saludos en muchos idiomas.](#)

Esta sencilla actividad fomenta el intercambio lingüístico, la exploración cultural y la expresión creativa, incluso para principiantes.



JUEGO 2 – Gestos de saludo

2A

- ✓ Pregunta a los estudiantes cómo se saludan las personas en los países que conocen – incluyendo su país de origen si es apropiado. Pregúntales si es adecuado saludar con un apretón de manos o con besos.
- ✓ Pídeles que expliquen cómo se presentan en diferentes países (por ejemplo, un estudiante podría explicar que en Italia normalmente se da la mano, mientras que en España es comúnmente aceptado dar dos besos en la mejilla, empezando por la derecha, incluso al conocer a alguien por primera vez).
- ✓ Para apoyar la discusión, utiliza las imágenes de abajo para hablar sobre las diferentes formas en que las personas se saludan en el mundo.



JUEGO 3 – Memoria visual

3A

- ✓ Muestra las dos imágenes de abajo a los estudiantes durante 30 segundos. Pídeles que recuerden tantos detalles de las imágenes como puedan.
- ✓ Prepara un conjunto de preguntas que deberán responder sin mirar las imágenes. Gana quien recuerde más información.

Por ejemplo, puedes preguntar: ¿Cuántos chicos hay? ¿Cuántas chicas? ¿Es de día o de noche?



JUEGO 4 – Encuentra las palabras

4A

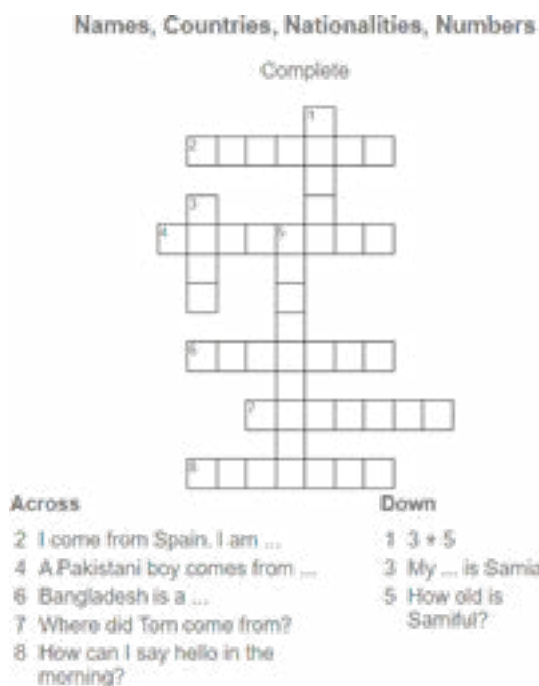
- ✓ Prepara un crucigrama como en el ejemplo de abajo e imprime tantos crucigramas como alumnos haya en tu clase.
- ✓ Pide a los estudiantes que encuentren las palabras tanto en horizontal como en vertical.

En este ejemplo, deben encontrar las siguientes palabras: **NOMBRE** – NACIONALIDAD – PAÍS – EDAD – BUENOSDÍAS – HOLA – NOCHE – CHICAS – CHICO

X	X	R	N	A	M	E	X	X	F	R	X	A	X	X
E	R	T	A	T	T	T	U	I	U	U	U	U	U	U
X	C	V	T	V	X	X	X	X	G	I	R	L	S	Z
Z	Z	W	I	Q	Q	Q	R	T	Y	Y	I	O	P	G
X	X	C	O	U	N	T	R	Y	U	U	U	U	U	U
C	C	C	N	Q	W	R	T	T	T	U	H	I	I	O
C	C	B	A	G	E	V	B	E	R	T	E	T	T	P
X	X	X	L	Y	Y	Y	U	T	T	T	L	T	T	B
X	R	N	I	G	H	T	C	C	C	A	L	E	G	U
W	R	A	T	A	V	B	T	G	H	B	O	Y	H	J
J	J	K	Y	L	O	P	E	R	W	A	D	R	G	H
G	O	O	D	M	O	R	N	I	N	G	X	X	W	W

(En amarillo encontrarás el ejemplo y en negrita las soluciones).

- ✓ A continuación, prepara un crucigrama como en el ejemplo de abajo e imprime tantos crucigramas como alumnos haya en tu clase.
- ✓ Pide a los estudiantes que resuelvan las pistas para completar el crucigrama.



Para crear actividades de crucigramas gratuitos, puedes hacerlo manualmente en un tablero o utilizar aplicaciones gratuitas que encuentres en línea como [LearningApps.org](https://www.learningapps.org/), [Puzzle-maker](https://www.puzzle-maker.com/), [Wordwall](https://www.wordwall.net/), entre muchas otras.



Dominio lingüístico 2

Comida y bebidas

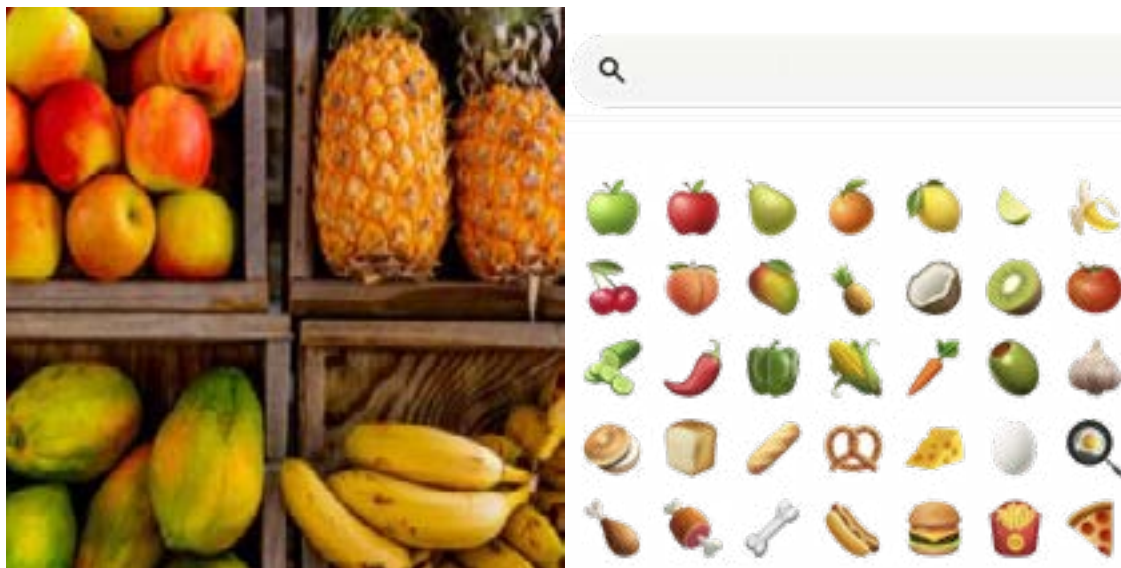
JUEGO 1 - Cocinar y hacer una foto

1A

- ✓ Pide a los estudiantes que preparen un plato o una bebida que les guste, como un batido, y que le hagan una foto y la publiquen en redes sociales o la compartan con el resto de la clase. Si los estudiantes no quieren o no pueden cocinar, también pueden compartir un plato preparado por otras personas.
- ✓ Pide a otros compañeros que adivinen los ingredientes utilizados en la receta. Sugiere usar los alimentos y bebidas que aprendieron en la Actividad 1 del Kit de herramientas.
- ✓ Verifiquen juntos si se han acertado los ingredientes.
- ✓ Cuenten e indiquen cuántos estudiantes les gustan o no los platos compartidos.

1B

- ✓ Si es posible, organiza una salida con la clase al mercado.
- ✓ Pide a los estudiantes que preparen una lista de la compra con los ingredientes necesarios para preparar su plato.
- ✓ Una vez en el mercado, divide a los estudiantes en equipos y pídeles que hagan fotos de todos los ingredientes necesarios en el menor tiempo posible y las suban al chat de WhatsApp de la clase o a la carpeta de Drive.
- ✓ Pide a los estudiantes que combinen todas las fotos que tomaron con los emoticonos que suelen encontrarse disponibles online, como en el siguiente ejemplo.



Si los alumnos son demasiado jóvenes o no tienen acceso a redes sociales, cada grupo deberá estar acompañado por un facilitador o profesor que tomará fotos por ellos sin subirlas a redes sociales ni grupos de WhatsApp.



PARTIDA 2 - ¡A jugar!

2A

- ✓ Divide a los estudiantes en dos equipos y haz que se coloquen en fila.
- ✓ Cada equipo tiene imágenes de comida y bebida en tarjetas de colores. Por ejemplo, el Equipo 1 tiene 10 elementos de comida y bebida en una tarjeta amarilla, el Equipo 2 tiene 10 elementos de comida y bebida en una tarjeta roja.
- ✓ Prepara dos contenedores, uno para comida y otro para bebida.
- ✓ Por turnos, da la señal para que cada estudiante corra y coloque una tarjeta en el contenedor correcto.
- ✓ El equipo que haya colocado correctamente la comida y la bebida en el contenedor adecuado gana.



También puedes modificar la actividad de la siguiente manera:

1. **Puedes realizar la actividad tanto en el aula como al aire libre.**
2. **También puedes decidir separar frutas de verduras, o usar diferentes categorías según las necesidades específicas de aprendizaje del grupo.**

JUEGO 3 - ¿Qué hay en mi nevera?



Como requisito previo para esta actividad, los estudiantes deben conocer:

1. **todos los alimentos y bebidas que utilizarán**
2. **hay, derecha, izquierda, debajo, encima, al lado, cerca o lejos.**

3A

- ✓ Divide a los estudiantes en dos equipos.
- ✓ Proporciona a cada equipo imágenes de alimentos y bebidas, y cinta adhesiva o pegamento.
- ✓ Cuelga dos imágenes grandes impresas de refrigeradores (de al menos tamaño A3) en las paredes del aula o en el exterior.
- ✓ Indica a los estudiantes qué y dónde colocar la comida o la bebida. Por turnos, un miembro de cada equipo corre hacia la nevera y pega la comida o bebida en la nevera de su equipo según las instrucciones. Por ejemplo: hay un plátano en el estante superior. Hay dos tomates debajo del plátano. Hay un pollo a la derecha del plátano. Hay una botella de agua a la izquierda de los tomates.
- ✓ El equipo que haya colocado correctamente los alimentos y bebidas en el lugar adecuado gana.



También puedes modificar la actividad de la siguiente manera:

1. **Puedes jugar sin mencionar la posición de los diferentes alimentos, limitándote a decir qué comidas y bebidas hay en la nevera.**
2. **También puedes pedir a los estudiantes que completen la actividad en casa usando LearningApps (sección 'Tarea grupal'), utilizando las imágenes de la nevera y de los diferentes alimentos y bebidas.**



JUEGO 4 - Dominó con comida y bebidas

4A

- ✓ Junto con los estudiantes, creen fichas de dominó con alimentos y bebidas como en el ejemplo, utilizando hojas de papel tamaño A4.
- ✓ Pida a los estudiantes que formen un círculo y entregue a cada uno cuatro o cinco fichas de dominó.
- ✓ Coloque en el suelo una ficha de dominó – por ejemplo una con un plátano y leche en ella.
- ✓ Por turnos, los estudiantes comenzarán a colocar las fichas de dominó que tengan y que coincidan con las que están en el suelo. Por ejemplo, si un estudiante tiene una ficha con un plátano, puede unirla a la que está en el suelo; si no la tiene, pierde su turno.
- ✓ El juego continúa hasta que un estudiante se quede sin fichas de dominó. El primero que se quede sin fichas de dominó gana.



Cuando los estudiantes colocan las fichas de dominó en el suelo, repiten los nombres de las comidas o bebidas. El profesor también puede trabajar con las expresiones: Lo tengo, no lo tengo.



JUEGO 5 – Bingo con comida y bebidas

5A

- ✓ Junto con los estudiantes, creen tablas de bingo con todos los alimentos y bebidas de la Actividad 1 del Kit de Herramientas, como en el ejemplo que aparece a continuación. También preparen una bolsa con tarjetas que muestren los mismos elementos presentes en las tablas de bingo.
- ✓ Entreguen a cada estudiante una tarjeta de bingo.
- ✓ Comiencen sacando una tarjeta a la vez de la bolsa y digan en voz alta el elemento que aparece en ella.
- ✓ Los estudiantes que tengan ese alimento o bebida lo marcan con una cruz (X) en su tabla de bingo.
- ✓ El estudiante que termine primero gana el juego. Deberá repetir los nombres de los alimentos y bebidas en su tabla de bingo para asegurarse de que son correctos.

También puedes diseñar esta actividad como tarea utilizando LearningApps o Wordwall.



PARTIDA 6 – Comer en el mundo

6A

- ✓ Imprime las imágenes de abajo (o similares).
- ✓ Pide a los estudiantes que observen estos lugares donde se puede comer. Guía la conversación diciendo: *¿Dónde te gusta comer? ¿Dónde no te gusta comer? ¿Conoces los nombres de los objetos que aparecen en las fotos?*



Guía a los estudiantes para que amplíen su vocabulario con las siguientes preguntas: Imagina una mesa puesta para una comida—¿qué objetos ves? Quizá platos, cuencos, vasos, o incluso palillos o tenedores. ¿Puedes pensar en alimentos que se coman con las manos o que requieran cubiertos? ¿Cuál prefieres y por qué? En este país, las mesas pueden tener disposiciones específicas—¿has observado algo interesante? No hagas referencia explícita a los países de origen de los estudiantes, pero deja espacio para la reflexión intercultural.



JUEGO 7 – Organizar una fiesta



Como requisito previo para esta actividad, los estudiantes deben conocer:

1. **los nombres de las diferentes comidas (por ejemplo: almuerzo, cena, tentempié)**
2. **las horas del día**
3. **lugares y localizaciones**



- ✓ Divide a los estudiantes en grupos.
- ✓ Cada grupo debe pensar en organizar un almuerzo. Cada grupo tiene que decidir:
 1. El lugar: por ejemplo, un parque para un picnic comiendo en el suelo, la casa de un amigo para comer en la mesa o el sofá mientras ven una película, el salón de casa para comer sobre alfombras y cojines.
 2. Qué comer.
 3. Qué beber.
 4. ¿A qué hora se sirve el almuerzo?
- ✓ Juntos deben preparar una invitación para el almuerzo usando las frases de la imagen de abajo. Para ayudarles, escribe en la pizarra otras frases que puedan necesitar para completar la actividad.

JUEGO 8 – ¡Usa tus 5 sentidos!

Antes de comenzar las actividades, ten en cuenta lo siguiente:

1. **Ten en cuenta alergias y restricciones alimentarias:** Consulta con los estudiantes y sus familias con antelación para asegurarte de que todos los alimentos utilizados sean seguros e inclusivos para todos. Etiqueta claramente todos los ingredientes y evita alérgenos comunes si es posible.
2. **Prioriza materiales reutilizables o compostables:** Usa platos, vasos y cubiertos reutilizables para minimizar residuos. Si es necesario usar desechables, elige opciones compostables o biodegradables.
3. **Fomenta el respeto por la comida:** Haz hincapié en la importancia de no desperdiciar alimentos usando porciones pequeñas e incorporando sobras en otras actividades o comidas cuando sea posible.
4. **Garantiza limpieza y seguridad:** Mantén limpias las zonas de manipulación de alimentos, lávate las manos antes de la actividad y almacena la comida a la temperatura adecuada para mantener la higiene.





8A

- ✓ Divide a los estudiantes en equipos y guíalos en los diferentes pasos del juego.
- ✓ En cada etapa del juego, los estudiantes deberán turnarse para responder una pregunta o adivinar el alimento o bebida. El equipo que acierte primero y dé respuestas correctas gana.
- ✓ **PASO 1:** Pide a los estudiantes que cierren los ojos y huelan café para adivinar qué es. Puedes guiarlos haciendo preguntas como: ¿Es té? ¿Crees que es zumo de naranja?
- ✓ **PASO 2:** Pide a los estudiantes que cierren los ojos y escuchen diferentes sonidos. Puedes agitar agua en una botella de plástico o arroz en un recipiente. Pídeles que adivinen qué es.
- ✓ **PASO 3:** Pide a los estudiantes que cierren los ojos y hazles probar un poco de sal y azúcar para que adivinen qué es.
- ✓ **PASO 4:** Pide a los estudiantes que cierren los ojos y toquen un plátano, una naranja, un tomate o una manzana y tengan que adivinar qué alimento es.
- ✓ **PASO 5:** Los estudiantes con los ojos abiertos miran un alimento y adivinan su nombre. Por ejemplo, yogur, berenjena, pasta. En este caso puedes variar los alimentos y presentar los más difíciles de adivinar.

JUEGO 9 – La receta de pizza

9A

- ✓ Muestra a los estudiantes la imagen de abajo y pídeles que la ordenen correctamente. Ordena la receta.
- ✓ Pregunta a los estudiantes si alguna vez han comido pizza, qué versión prefieren y con qué ingredientes. Siempre pide también a los estudiantes que nombren palabras e ingredientes en otros idiomas que conozcan. Esto puede ayudar a memorizar vocabulario u otras estructuras lingüísticas.



Los estudiantes de nivel A2 pueden escribir la receta y pueden incluir no solo imágenes, sino también frases en orden.



Dominio lingüístico 3

En la escuela

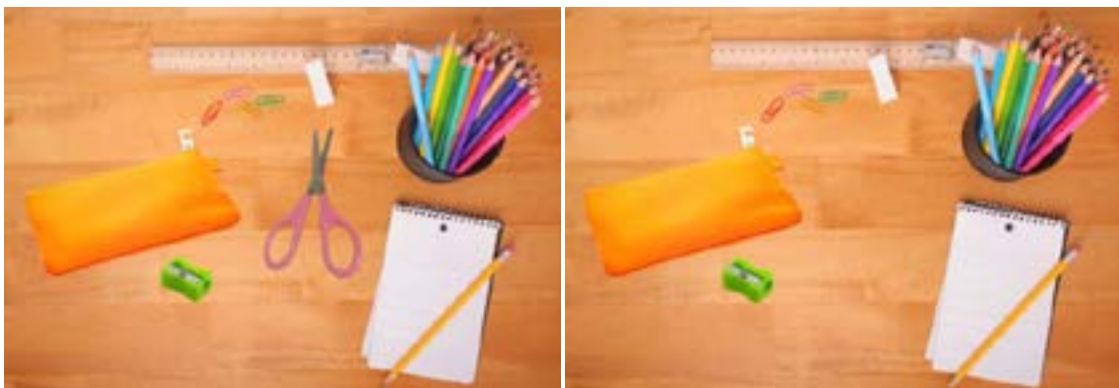
ACTIVIDAD 1 – Memoria visual: ¿qué falta?

1A

- ✓ Divide a los estudiantes en pequeños grupos.
- ✓ Muéstrales una foto, como la que ves abajo, luego muestra una segunda foto idéntica, pero donde falta un objeto. Los estudiantes tienen que adivinar qué es lo que falta.

1B

- ✓ Coloca en una mesa objetos que los estudiantes usan en la escuela, incluyendo un libro y un cuaderno de ejercicios.
- ✓ Por turnos, cada estudiante sale de la habitación después de observar con atención lo que hay sobre la mesa.
- ✓ Los demás estudiantes deciden qué objeto quitar, por ejemplo las tijeras (ver foto abajo).
- ✓ Cuando el estudiante regresa, tiene que adivinar qué objeto falta.
- ✓ Puedes aumentar la dificultad del juego progresivamente, retirando cada vez más objetos.



ACTIVIDAD 2 – El juego del pañuelo

2A

- ✓ Divide a los estudiantes en dos grupos, colocándolos frente a frente. Asigna un número a cada jugador.
- ✓ Sostén un recipiente grande con objetos que los estudiantes usan en la escuela (por ejemplo: una mochila, un rotulador rojo y otro verde, una goma de borrar, pegamento, etc.).
- ✓ Di el nombre de un objeto y luego un número. Los jugadores correspondientes a ese número en ambos equipos correrán a recoger el objeto nombrado.
- ✓ Gana quien logre agarrar el objeto y volver a su equipo sin ser tocado por su oponente.

ACTIVIDAD 3 – Vamos a jugar

3A

- ✓ Los estudiantes se dividen en parejas.
- ✓ Cada pareja tiene un horario escolar de Yussuf con información faltante. Las parejas deben adivinar cuándo Yussuf tiene clase de arte. Respuesta: la clase de arte es el viernes entre las 8:30 y las 9:30 de la mañana.
- ✓ El estudiante A tiene una hoja con cierta información y el estudiante B tiene una hoja con información diferente. Para completar el horario y saber qué día y a qué hora Yussuf tiene clase de arte, los estudiantes A y B deben comunicarse y escucharse mutuamente para acertar.
- ✓ La pareja que complete el horario con la información correcta primero gana.

Horario para estudiantes:

Horario de Yussuf					
Time	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
8:30-9:30	INGLÉS	ESCRITURA		FRANCÉS	
9:30-10:30	HISTORIA				
10:30-10:45	RECREO				
10:45-11:45	GEOGRAFÍA	EDUCACIÓN FÍSICA			
11:45-12:45	LECTURA		MATEMÁTICAS		FRANCÉS

Información para el estudiante A
- Los viernes después del recreo hay inglés - Inglés se estudia 3 veces por semana - Los jueves hay Educación Física en la última hora - Los martes terminan con Matemáticas - Los jueves entre francés y matemáticas hay escritura - Educación artística se estudia sólo una vez a la semana
Información para el estudiante B
- Los viernes antes del recreo hay geografía - Los miércoles entre primera y tercera hora se estudia Inglés - Los jueves antes de Educación Física hay Matemáticas - Los miércoles se empieza con Inglés - Los martes antes de Educación Física hay Lectura - El miércoles después del recreo hay Francés.

ACTIVIDAD 4 - Lectura comunicativa

4A

- ✓ Divide a los estudiantes en equipos y entrégales una hoja de papel para que escriban.
- ✓ Para cada grupo, prepara y escribe textos sencillos en una hoja de papel. Cuelga los textos preparados en una pared.
- ✓ Por turnos, cada estudiante corre a leer una frase de la hoja colgada en la pared, regresa, le cuenta al equipo lo que recuerda y juntos lo escriben en el papel. El profesor establece un límite de tiempo para que los grupos vayan y vuelvan de la pared. Cuando se acaba el tiempo, gana el grupo que haya completado más texto correctamente.

También puedes modificar la actividad de la siguiente manera:

1. **Cuelga una imagen en la pared. Los estudiantes con mayores competencias lingüísticas pueden correr, mirar la imagen, volver y explicar al grupo lo que han visto. El grupo dibuja lo que se les comunica.**
2. **Si los estudiantes no tienen competencias lingüísticas adecuadas, pueden observar la imagen, volver al grupo y dibujar lo que hay en la lámina.**



ACTIVIDAD 5 – Encuentra el intruso

5A

- ✓ Prepara las tablas de la siguiente manera: cada tabla debe contener objetos diferentes – tres similares entre sí y un intruso.
- ✓ Por cada tabla, los estudiantes deben adivinar qué objeto es el intruso.



Los estudiantes de nivel A2 tienen que explicar por qué el objeto que han seleccionado es un intruso.

BOLÍGRAFO 	MANZANA 	GOMA 	LÁPIZ 
CUADERNO 	LIBRO 	LÁPIZ 	NARANJA 

CUADERNO 	BOLÍGRAFO 	LECHE 	LIBRO 
CANTINA 	AULA 	PAPEL 	ENTRADA 

Dominio lingüístico 4

Ropa y accesorios

JUEGO 1 - Vestirse para un evento

1A

- ✓ Lleva algunas revistas de moda o supermercados a clase
- ✓ Prepara varias tarjetas didácticas de colores, con la siguiente información:
 1. **tarjetas naranjas:** ubicación (por ejemplo, parque, cine, fiesta de fin de Ramadán, fiesta de Nochevieja, fiesta de fin de curso de idiomas, examen de idiomas, fiesta de cumpleaños, etc.). Puedes añadir tantos lugares y tipos de fiestas como quieras. Puedes indicar si hace calor o frío, si es verano o invierno, o dejar que los estudiantes elijan cuándo y dónde tendrá lugar el evento.
 2. **tarjetas rosas:** personas (por ejemplo, Samia, 13 años, José, 15 años, etc.). Adapta las tarjetas según los eventos y las personas según la edad de los estudiantes con los que estés trabajando.
 3. **tarjetas azules:** ropa y accesorios (por ejemplo, pantalones, bufanda, zapatillas, camiseta, hiyab, cinturón, pendientes, zapatos, calcetines, etc.).
- ✓ Divide a los estudiantes en grupos de 2 o 3 personas.
- ✓ Cada grupo toma 1 tarjeta naranja, 1 tarjeta rosa y 1 tarjeta azul. Dependiendo de lo que haya en cada tarjeta, el grupo puede describir o escribir quién es la persona, a dónde va y cómo se vestirá. Luego tienen que explicar si tienen toda la ropa o accesorios necesarios o si falta alguno. Por ejemplo, si tienen una fiesta en el parque pero solo tienen ropa elegante, los estudiantes pueden decir: no tenemos zapatillas de deporte, no tenemos vaqueros, etc.
- ✓ A continuación puedes encontrar algunos ejemplos, pero recuerda que en cada tarjeta naranja habrá un lugar, en cada tarjeta rosa una persona y en cada tarjeta azul ropa y accesorios.

Tarjetas naranja	Tarjetas rosas	Tarjetas azules
Parque - verano	Samia, 13 años	Pantalones y zapatos rosas
Cine - invierno	Yussuf, 16 años	Hijab, camisa, chanclas
Fiesta de Nochevieja	Marta, 12 años	Cinturón, pendientes, calcetines
Fiesta de cumpleaños	Mirda, 17 años	Bufanda, jersey.

JUEGO 2 – Adivina la palabra

2A

- ✓ Visita [LearningApps](https://learningapps.org/) para crear una actividad interactiva y selecciona la opción de emparejar imagen-palabra.
- ✓ Sube una imagen (por ejemplo, una tienda, aula o escena de parque); añade símbolos (como puntos rojos) en la imagen, cada uno correspondiente a un objeto o palabra (por ejemplo, bolso, sombrero, lápiz, etc.) y proporciona respuestas de opción múltiple para cada símbolo, de modo que los estudiantes puedan emparejar las palabras con la imagen.
- ✓ Como ejemplo, puedes acceder a la actividad de ejemplo a continuación siguiendo el enlace o escaneando el código QR. Verás una imagen de una tienda con un dependiente y una persona que quiere comprar ropa. Puedes hacer clic en los cuatro puntos cercanos a cada artículo y elegir la palabra correcta. También puedes crear la actividad gratuitamente seleccionando imágenes adecuadas para la edad que contengan palabras que tus estudiantes hayan trabajado. La actividad permanece privada y solo visible para quienes tengan el enlace o código QR. Asegúrate de elegir la opción 'privada' y no 'pública' al final de la actividad.



<https://learningapps.org/watch?v=p8bg7cghj24>

Going shopping



22



✚ Edit again

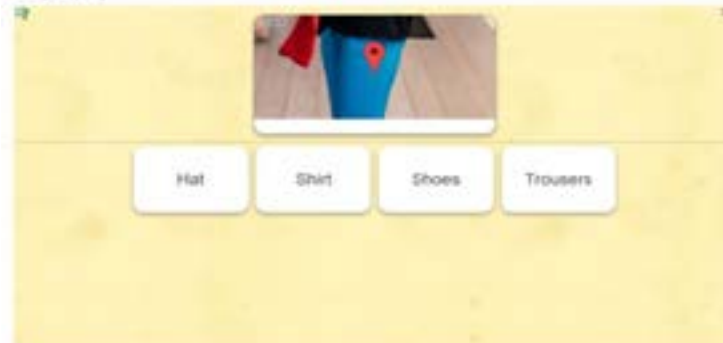
✔ Save App



Going shopping



22



JUEGO 3 – Adivina el objeto o el vestido

3A

- ✓ Elige un conjunto de palabras relacionadas con ropa o accesorios (por ejemplo, sombrero, cinturón, pantalones).
- ✓ Selecciona una lista de personas conocidas por los estudiantes (el profesor, un compañero de clase, un educador o personajes de materiales didácticos).
- ✓ Escribe cada nombre en una nota adhesiva. Para apoyar a los estudiantes principiantes, puedes escribir los nombres elegidos de personas, prendas y accesorios en la pizarra.
- ✓ Divide a los estudiantes en pequeños grupos o juega con toda la clase.
- ✓ Cada estudiante, por turnos, coge una nota adhesiva y se la coloca en la frente sin leer la palabra.
- ✓ El estudiante debe entonces hacer preguntas para adivinar la palabra en su nota, como:
 1. "¿Es una persona?"
 2. "¿Es una prenda de ropa?"
 3. "¿Es alguien que conozco?"
 4. "¿Es un accesorio?"
- ✓ Para estudiantes más avanzados, los compañeros solo pueden responder con "sí" o "no".
- ✓ Para niveles principiantes (por ejemplo, PreA1 o A1), puedes dar pistas o proporcionar respuestas completas para facilitar el ejercicio.

JUEGO 4 – ¡Juguemos con el arte!

4A

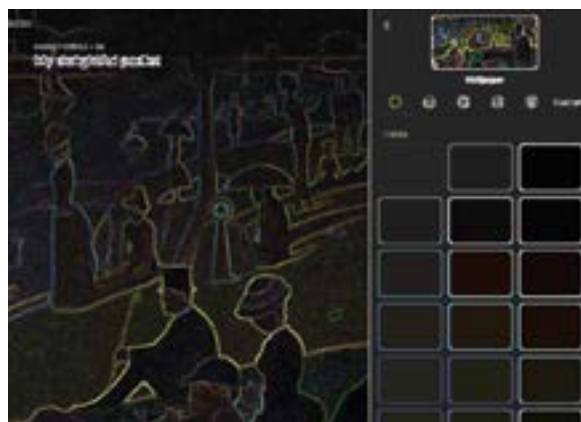
- ✓ Crea tu propio tablón en Padlet utilizando la pintura que ves en la imagen a continuación. Esta opción te permite jugar con el arte.
- ✓ Pregunta a los estudiantes si conocen la pintura. Primero muéstrala en blanco y negro. Pregúntales de qué color ven los objetos y que nombren cada uno. Di y/o escribe: *Georges Seurat es un artista, y es el pintor de: Un domingo por la tarde en la Grande Jatte. Fue pintado en 1884. Puedes encontrarlo en el Museo Metropolitano de Arte de Nueva York, EE.UU.*



- ✓ Luego pide a los estudiantes que busquen en la pintura ropa y accesorios que ya conozcan como: ROPA NARANJA, PARAGUAS, SOMBRERO.



Otra posibilidad es jugar con la pintura y reproducirla digitalmente en diferentes versiones. Puedes hacerlo en Word haciendo clic en la imagen y seleccionando efectos artísticos. Puedes preguntar a los estudiantes si les gusta más o menos y por qué, y qué cambios harían.



4B

- ✓ Imprime las imágenes de abajo. Representan la isla de Île de la Jatte en Francia, cerca de París, donde pueden encontrar el cuadro del juego anterior.
- ✓ Pregunta a los alumnos: *¿Sabéis dónde está París? ¿Habéis visitado alguna vez París?*
- ✓ Proporciona a los alumnos tablets o smartphones o pueden usar sus propios dispositivos móviles y pídeles que busquen la ubicación en Google Maps. Pregúntales: *¿Qué ven? ¿Se parece el cuadro a las imágenes de Google Maps? ¿Es diferente? ¿Hay gente en el lugar que podáis ver con Google Earth? ¿Van vestidos como en el cuadro o son diferentes?*



- ✓ Luego pregunta a los alumnos: ¿Conocéis otros lugares similares a este cerca del río? ¿Hay sitios parecidos cerca de vuestro colegio o de donde vivís?
- ✓ Podéis buscar entonces otros cuadros que representen objetos o lugares reales de diferentes artistas, contemporáneos o de otras épocas. Como en el ejercicio anterior, pide a los alumnos que busquen los lugares representados o que los reconstruyan en clase. Imagina, por ejemplo, un cuadro que muestre a un hombre escribiendo en una mesa, vestido con una chaqueta negra, un sombrero grande, etc. Los alumnos pueden trabajar en parejas o equipos para recrear lo que se ve en el cuadro y describirlo, ya sea por escrito o verbalmente. Por ejemplo, se puede observar, describir y reproducir el siguiente cuadro. Algunos alumnos pueden hacer una descripción completa, otros reconocer colores, comidas u objetos. También pueden repintarlo con colores distintos, cambiar los alimentos o recrear el cuadro con algunas modificaciones y luego explicar las diferentes elecciones al resto de la clase.
- ✓ Como en la actividad anterior, se puede investigar dónde está ubicado el cuadro y preguntar a los alumnos si conocen el lugar, si les gusta.



Bodegón con melocotones y uvas

Pierre Auguste Renoir, 1881

También puedes modificar la actividad de la siguiente manera:

- 1. Puedes buscar museos cercanos a la escuela o centro educativo donde trabajas. Puedes ir allí y pedir, por ejemplo, buscar todos los cuadros en los que aparezcan mujeres vestidas con faldas largas u hombres con sombreros.**
- 2. En la escuela, la actividad puede involucrar a varios profesores, no solo al especialista en L2, sino también al profesor de arte, de literatura u otros profesionales como un fotógrafo o artista. La actividad también puede formar parte de un curso de educación cívica al final del cual, a través de una pintura, un mural o un dibujo, los estudiantes pueden transmitir un mensaje para la sociedad, el vecindario o la escuela utilizando diferentes lenguajes.**
- 3. La actividad abre la posibilidad de trabajar sobre cómo ha evolucionado la moda a lo largo de los años, dependiendo de los intereses de la clase. Es posible analizar diferentes prendas de vestir, de un país o de varios países, y colocarlas en una línea temporal en orden cronológico.**



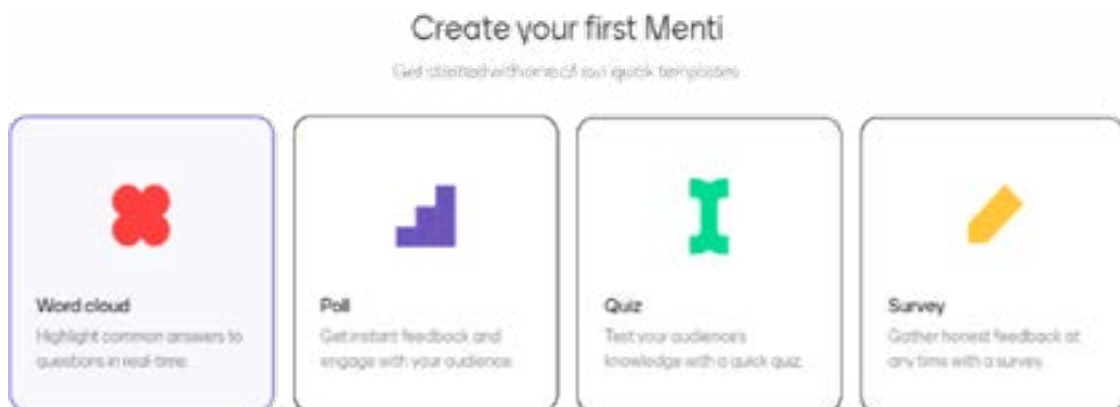
Dominio lingüístico 5

Salud y emociones

JUEGO 1 - Mentimeter: la palabra SALUD

1A

- ✓ Discute con los estudiantes el significado de la palabra SALUD. Puedes crear una nube de palabras usando la versión gratuita de la aplicación Mentimeter.
- ✓ Una vez que te registres y crees tu nube de palabras, comparte el enlace con tus alumnos y observa sus respuestas.
- ✓ Pregunta a la clase, en general, por qué han introducido esas palabras, si están de acuerdo o en desacuerdo. Recuerda que también pueden usar palabras en otros idiomas.



Health

Health

12 responses



hospital
positive thinking
body
therapy
doctors
medicines
mind
pizza
dentist
food
sadness
friends

JUEGO 2 - Juego de roles: médico, enfermedad, medicina

2A

- ✓ Crea tarjetas de diferentes colores en las que colocarás medicinas, doctores y enfermedades, de la siguiente manera:
 1. En las **tarjetas rojas** puedes escribir nombres de enfermedades o dolencias como resfriado, dolor de cabeza, dolor de estómago, dolor de muelas, gripe, alergia, ciclo menstrual, náuseas, etc.
 2. En las **tarjetas marrones** puedes escribir nombres de especialistas médicos como pediatras, ginecólogos, dentistas, ópticos, médicos de cabecera, etc.
 3. En las **tarjetas moradas** puedes escribir nombres de posibles medicinas o remedios naturales como pastillas, jarabe, miel, jengibre, bolsa de agua caliente
- ✓ Divide a los estudiantes en grupos de 3 o 2.
- ✓ Dale a cada grupo 3 tarjetas para crear una obra de teatro. Proporciona ejemplos de fórmulas lingüísticas que se usarán en la obra, como "Estoy enfermo/a, necesito medicina, tengo...", "¿Cuántas veces al día debo tomar la medicina?", etc.

PARTIDA 3 - Consejos para un amigo

3A

- ✓ Divide a los estudiantes en parejas.
- ✓ Proporciona a cada pareja el siguiente escenario: "Tu amigo Samir te ha enviado un mensaje. Hoy tiene tos, dolor de garganta y un resfriado. Ya ha ido al médico y está tomando medicación, pero quiere saber si hay algo más que pueda hacer para recuperarse más rápido. ¿Puedes darle algún consejo?"
- ✓ Cada pareja escribe una respuesta al mensaje de Samir en una hoja de papel.
- ✓ Anima a los estudiantes a dar consejos como:
 1. *"Puedes beber agua tibia con miel y jengibre."*
 2. *"Deberías descansar, dormir bien y escuchar música relajante."*
- ✓ La actividad es anónima: los estudiantes no deben escribir sus nombres en el papel. Una vez terminado, las parejas doblan sus hojas y se las entregan al profesor.
- ✓ Lee todos los consejos en voz alta para la clase.
- ✓ En la pizarra, el profesor hará un recuento de los consejos que aparecieron con más frecuencia.

Recuerda que los estudiantes deben conocer los nombres de los alimentos y bebidas y deben haber trabajado previamente con algunas acciones cotidianas como dormir, descansar, leer, escuchar música



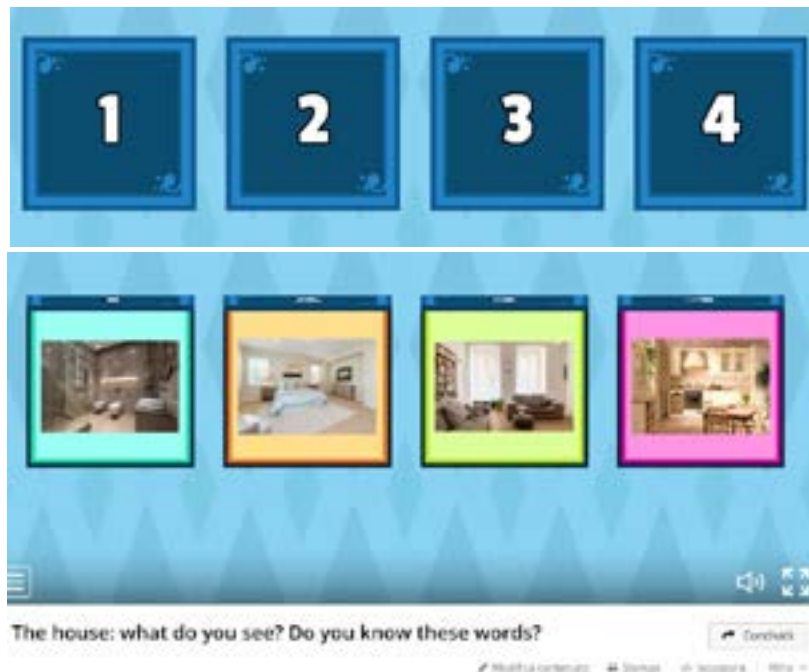
Dominio lingüístico 6

Ciudad, barrio y tiempo libre

JUEGO 1 – Adivina los objetos de la caja

1A

- ✓ Utilizando Wordwall u otras aplicaciones gratuitas en línea, prepara cuatro o cinco casillas que correspondan a las habitaciones de la casa.
- ✓ Muestra a los estudiantes las diferentes casillas y pídeles que abran una.
- ✓ Una vez abierta la casilla, pide a los estudiantes que adivinen las palabras que conocen relacionadas con esa habitación en particular. Si no conocen ninguna palabra, explícales y proporciónales el vocabulario necesario, mostrándoles cómo se escriben.
- ✓ Guíalos juntos en la creación de un glosario multilingüe para las diferentes habitaciones de la casa.
- ✓ Puedes encontrar la actividad como ejemplo en el siguiente enlace:
<https://wordwall.net/it/resource/83860246>



JUEGO 2 – Relacionar palabras e imágenes de la ciudad

2A

- ✓ Utilizando Wordwall u otras aplicaciones online gratuitas, elige una o varias imágenes de un lugar o un paisaje y selecciona algunas palabras como ventana, edificio, calle, mercado callejero, etc.
- ✓ Pide a los estudiantes que emparejen la palabra correcta con los puntos blancos de la imagen. Puedes configurar una actividad de vocabulario donde los estudiantes tengan que relacionar palabras con puntos blancos en una imagen.
- ✓ Puedes encontrar la actividad como ejemplo en el siguiente enlace:
<https://wordwall.net/it/resource/83859870>

Kathmandu: names and places

Istruzioni

Diagramma



Etichette

1.	Street market	☐	☐	☐	☐
2.	Temple	☐	☐	☐	☐
3.	Building	☐	☐	☐	☐
4.	Cars	☐	☐	☐	☐
5.	Street	☐	☐	☐	☐
6.	Windows	☐	☐	☐	☐
7.	Roofs	☐	☐	☐	☐

La imagen debe ser útil con fines didácticos e incluir palabras que tus alumnos conozcan y que les resulten útiles.



JUEGO 3 – Paisaje plurilingüe

¿Qué son los paisajes plurilingües?

Para responder a esta pregunta y aprender más sobre el potencial y la importancia del uso de los paisajes multilingües en educación, recomendamos leer el artículo escrito por Lisa Marie Brinkmann, Joana Duarte y Sílvia Melo-Pfeifer en 2022, disponible en el siguiente enlace:

<https://teslcanadajournal.ca/index.php/tesl/article/view/1475/1313>

Dentro del artículo, las autoras también mencionan a otros autores que definen los paisajes plurilingües como:

"El lenguaje en señales públicas, vallas publicitarias, nombres de calles, topónimos, letreros comerciales y señales en edificios gubernamentales [que] se combinan para formar el paisaje lingüístico de un territorio, región o aglomeración urbana" (Landry & Bourhis, 1997, p. 25).

El artículo también menciona la importancia de hacer visible el patrimonio lingüístico y cultural:

"El uso del lenguaje en señalizaciones de espacios públicos influye en la visibilidad de los idiomas y puede ser tanto un indicador como un contribuyente a la vitalidad etnolingüística de una lengua" (Kuipers-Zandberg & Kircher, 2020).



3A

- ✓ Selecciona imágenes que muestren un paisaje plurilingüe de un barrio multicultural y multilingüe, como en el ejemplo siguiente. Utiliza fotos de tu ciudad o zona para dar más significado y motivación a la actividad para los estudiantes.
- ✓ Pregunta a los estudiantes si conocen los idiomas de las imágenes y explícales qué son los paisajes plurilingües.
- ✓ Proporciona a los estudiantes tablets, smartphones o dispositivos, ya sean personales o del centro educativo, que les permitan tomar fotos en la ciudad y documentar el paisaje plurilingüe.
- ✓ Guía a los estudiantes fuera del aula y hazles las siguientes preguntas:
 1. *¿Qué zonas de la ciudad te gustan más? ¿Por qué? Cosa fate di solito in quelle aree?*
 2. *¿Qué sueles hacer en esas zonas?*
 3. *¿Qué idiomas están presentes en estas áreas? ¿Crees que faltan algunos idiomas?*
- ✓ Pídeles que anoten qué idiomas ven con más frecuencia y pregúntales si y qué les gustaría cambiar.



También puedes modificar la actividad de la siguiente manera:



1. La actividad también puede incluir murales, grafitis y arte urbano en tu reflexión. Pregunta a los estudiantes lo siguiente: ¿En qué idioma está? ¿Se utiliza la dimensión no verbal? ¿Te gustan? ¿En qué otros idiomas y/o con qué otras imágenes los modificarías?
2. La actividad también puede incluir una visita a la biblioteca del barrio para ver qué libros hay y en qué idiomas. Pregunta a los estudiantes lo siguiente: ¿Qué te gustaría encontrar en la biblioteca? Algunas bibliotecas también tienen una mediateca y una sala de juegos. ¿En qué idiomas están? ¿Qué te gustaría leer o hacer?

JUEGO 4 – Podcast Plurilingüe

4A

- ✓ Utilizando la versión gratuita de Padlet, crea un podcast con tus estudiantes sobre la historia de la ciudad, la zona, el barrio o la escuela, desde el punto de vista de los estudiantes.
- ✓ Puedes dividir a los estudiantes en grupos de trabajo, acompañarlos a lugares de la ciudad donde puedan tomar fotos, videos o recopilar material que necesiten y ayudarles a transformar lo recopilado en un texto, archivo de audio o video. Pueden contar pequeñas historias o describir un itinerario, cómo funciona un servicio, dependiendo de su edad, necesidades, intereses y nivel de idioma.
- ✓ No obligues a los estudiantes a usar su lengua materna, sino guíalos para elegir uno o más idiomas que les gusten y que tengan a su disposición.
- ✓ Puedes encontrar la actividad como ejemplo en el siguiente enlace:
<https://padlet.com/valeriatonioli/podcast-plurilingual-cities-fsqj7yqvhaqy93s>.
- ✓ Guía a los estudiantes para que interactúen con los podcast ya creados haciendo las siguientes preguntas: ¿Puedes adivinar los idiomas utilizados en este podcast? ¿Conoces los lugares mencionados?

Referencias

Michel Candelier, M., Camilleri-Grima, A., Castellotti, V., De Pietro J., F., Lőrincz, I., Meißner, F., J., Noguerol, A., Schröder-Sura, A. (2012). *FREPA Un marco de referencia para enfoques plurales de lenguas y culturas: competencias y recursos*. Graz, Centro Europeo para las Lenguas Modernas / Consejo de Europa.

www.ecml.at/portals/1/documents/ecml-resources/carap-en.pdf

Consejo de Europa. (2020). *MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS: APRENDIZAJE, ENSEÑANZA, EVALUACIÓN*. Volumen complementario.

<https://rm.coe.int/common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching/16809ea0d4>

Cummins, J. (1980). Evaluación psicológica de niños inmigrantes: ¿lógica o intuición? *Journal of Multilingual and Multicultural Development*, 1, pp. 97-III.

Cummins, J. (2008). BICS y CALP: Estatus empírico y teórico de la distinción. En: Hornberger, N.H. (eds) *Enciclopedia de Lenguaje y Educación*. Springer, Boston, MA.

https://doi.org/10.1007/978-0-387-30424-3_36.

Baker, C. (1996). *Fundamentos de educación bilingüe y bilingüismo*. 2ª ed. Clevedon, Multilingual Matters

Bligh, A. C. (2014). *Las experiencias silenciosas de los jóvenes aprendices bilingües: un estudio sociocultural sobre el período silencioso*. Sense Publishers.

Brinkmann, L. M., Duarte, J., & Melo-Pfeifer, S. (2022). Promoción del plurilingüismo a través de los paisajes lingüísticos: un estudio multimétodo y multisitio en *Alemania y Países Bajos*. *TESL Canada Journal*, 38(2), 88-112.

<https://doi.org/10.18806/tesl.v38i2.1358>

Dörnyei, Z. (2001). *Estrategias motivacionales en el aula de idiomas*. Cambridge, Cambridge University Press.

Comisión Europea, Dirección General de Educación, Juventud, Deporte y Cultura. (2016-2017). *Repensar la educación lingüística y la diversidad en las escuelas*.

[Repensar la educación lingüística y la diversidad en las escuelas - Oficina de Publicaciones de la UE](#)

Comisión Europea, Dirección General de Educación, Juventud, Deporte y Cultura. (2019-2020). *La educación comienza con la lengua*.

[La educación comienza con la lengua - Oficina de Publicaciones de la UE](#)

García, O., Wei, L. (2014). *Translinguismo: Lenguaje, bilingüismo y educación*. Palgrave Macmillan, Basingstoke, Reino Unido.

Harmer, J. (2015). *La práctica de la enseñanza del inglés* - 1ª edición. Pearson.

Krashen, S. (1981). *Adquisición y aprendizaje de una segunda lengua*. Toronto, Pergamon Press.

Vallejo, Rubinstein, C.; Tonioli, V. (2023). Explorando las identidades lingüísticas y culturales de niños con antecedentes transnacionales en Cataluña, España. *SOCIETIES*, vol. 13 (ISSN 2075-4698),

<https://doi.org/10.3390/soc13100221>

Webografía

El proyecto New ABC. Disponible en:

<https://newabc.eu/>

El sitio web de la UNESCO sobre pedagogías en lengua materna y plurilingües está disponible en:

<https://www.unesco.org/en/articles/why-mother-language-based-education-essential>

Las directrices de la Comisión Europea sobre las Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente están disponibles en:

<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/improving-quality/key-competences>

Las directrices de la Comisión Europea sobre Alfabetización y Aprendizaje de Segundas Lenguas para la Integración Lingüística de Migrantes Adultos (LASLIAM) están disponibles en:

[conferencia de la nueva guía de referencia LASLIAM - Integración Lingüística de Migrantes Adultos \(ILMA\)](#)

El Banco de descriptores complementarios del MCER para aprendices jóvenes de la Comisión Europea está disponible en:

[Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas \(MCER\)](#)



Co-funded by
the European Union

ES