



Erasmus+



Guía de juegos

**Learn Europe is a game for
young people**

CÓDIGO DEL PROYECTO: 2020-1-IT02-KA201-079054

P R O J E C T
learn.EU

Tabla de contenidos

1. Introducción	3
1.1. Cómo utilizar esta guía	3
2. Puntos de vista metodológicos	4
2.1. Aprendizaje basado en juegos y gamificación	4
2.2. Aprendizaje experiencial	4
3. ¿Por qué utilizar los Juegos LearnEU en el aula?	5
4. Los juegos: una breve descripción e instrucciones	5
4.1. The Animated History	6
4.2. Europe Hunt	7
4.3. Quién es quién: Europa Quiz Show	9
4.4. EuroQuiz	12
4.5. Los valores fundacionales	14
4.5.1. EU Values.	14
4.5.2. Descubre los valores fundacionales	15
4.6. También soy diputado europeo	17
5. Pautas para la incorporación de los Juegos en el proceso de enseñanza	19
5.1. LA HISTORIA ANIMADA DE LA UNIÓN EUROPEA	19
5.2. EUROPE HUNT	20
5.3. WHO IS WHO: EUROPA QUIZ SHOW	20
5.3.1. Escenarios de uso	20
5.4. EUROQUIZ	21
5.5. DESCUBRE LOS VALORES FUNDACIONALES	22
5.6. TAMBIÉN SOY DIPUTADO EUROPEO	22
6. Pasos para el aprendizaje.	23
6.1. Plan de lección 1 (La historia animada de la Unión Europea)	24
6.2. Plan de lección 2 (EUROPE HUNT)	25
6.3. Plan de lección 3 (QUIÉN ES QUIÉN: Europa Quiz Show)	26
6.4. Plan de lección 4 (EUROQUIZ)	27



6.5. Plan de lección 5 (DESCUBRE LOS VALORES FUNDACIONALES)	28
6.6. Plan de lecciones 6 (TAMBIÉN SOY DIPUTADO EUROPEO)	29
7. Evaluación para la mejora	30
7.1. Reflexión del profesor	30
7.2. Cuestionario	30



1. Introducción

Los juegos son vistos como herramientas apropiadas y beneficiosas para enseñar a estudiantes más jóvenes y adolescentes y el impacto positivo del aprendizaje basado en juegos y la gamificación en la educación ha sido muy aclamado como una metodología innovadora que promueve el enfoque centrado en el alumno. Con este fin, los *serious games* creados para el proyecto LearnEU tienen como objetivo mejorar la calidad de la enseñanza dentro del sector escolar, con especial referencia al del conocimiento de la ciudadanía europea, facilitar el esfuerzo de los profesores para explicar Europa y sus valores, y comprometer aún más a los estudiantes en el proceso de aprendizaje mediante la participación, así como haciendo que el aprendizaje sea divertido y agradable.

La necesidad de profundizar en el conocimiento de los jóvenes estudiantes y la comprensión de los valores y fundamentos, principios e historia de la UE está relacionada con el predominio de un sentimiento general de desconfianza combinado con la falta de educación hacia las instituciones que atienden a las dificultades actuales, como las crisis económicas, la crisis de los refugiados y el aumento del nacionalismo extremo y las altas tasas de desempleo. Por lo tanto, los estudiantes necesitan aprender sobre la UE para que participen como ciudadanos europeos activos respetando sus valores y principios.

El proyecto Learn EU se centra en apoyar a educadores, trabajadores juveniles y cualquier persona involucrada en el campo educativo, fortaleciendo el perfil de las profesiones docentes mediante el avance y la promoción de prácticas innovadoras en la era digital. En este sentido, la parte de los resultados de la cual es también la Guía tiene como objetivo abrir oportunidades para que florezca la creatividad y se cultiven las competencias y los conocimientos interculturales, para contribuir al desarrollo de herramientas pedagógicas y didácticas utilizando al máximo las nuevas tecnologías para aprovechar las competencias digitales de los alumnos.

La presente Guía muestra los resultados creados para los fines del proyecto LearnEU y para ayudar a alcanzar los objetivos mencionados. Los resultados son una serie de juegos serios que están destinados a ser utilizados con fines educativos y de enseñanza.

1.1. Cómo utilizar esta guía

Este producto intelectual comprende un manual con las reglas de los juegos junto con el itinerario formativo, las técnicas y metodologías a adoptar para poder implementarlas plenamente en el proceso de enseñanza. Este manual es una guía para el uso de todos los resultados intelectuales creados con el fin de que los instructores utilicen mejor las herramientas creadas y obtengan el mejor resultado posible en la implementación de los caminos didácticos lúdicos creados en el proyecto.



2. Puntos de vista metodológicos

2.1. Aprendizaje basado en juegos y gamificación

El aprendizaje basado en juegos y la gamificación son dos procesos diferentes a los que a menudo se hace referencia en tándem. El aprendizaje basado en juegos se refiere a cuando el proceso de aprendizaje se basa en actividades que incorporan atributos y cualidades similares a los del juego. Como enfoque y estrategia de aprendizaje, incluye el uso de juegos en el proceso de aprendizaje que pueden ser digitales y / o no digitales.

La gamificación, a menudo erróneamente tomada como sinónimo de aprendizaje basado en juegos, está integrada en GBL, ya que se refiere al proceso de gamificación o inclusión de propiedades, principios y componentes similares a juegos para enseñar temas que por sí solos no tienen tales elementos. En otras palabras, la gamificación consiste en integrar elementos de juego en entornos y contenidos de aprendizaje más tradicionales, mientras que en el aprendizaje basado en juegos el resultado del aprendizaje es el resultado de jugar el juego y GBL implica un entorno similar a un juego donde los estudiantes practican el contenido de aprendizaje.

2.2. Aprendizaje experiencial

Como lo indica su subtítulo, el aprendizaje experiencial se refiere al proceso de aprendizaje a través de la experiencia. Basado en ¹ la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb (1984), el aprendizaje se clasifica en cuatro estilos de aprendizaje y cuatro etapas que comprenden el ciclo de aprendizaje. El aprendizaje experiencial tiene que ver con los procesos cognitivos del alumno. Una experiencia es seguida por retrosección y reflexión para analizar la entrada y luego sacar conclusiones para ser utilizadas en el futuro.

1

Figura 1. Ciclo de Kolb

Kolb, D. A. (1984). *Aprendizaje experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo*. Acantilados de Englewood, NJ: Prentice-Hall.



3. ¿Por qué utilizar los Juegos LearnEU en el aula?

Este conjunto de juegos serios jugados juntos o por separado constituirá el camino que conduce al conocimiento activo y proactivo de Europa y sus instituciones, al tiempo que destaca y da prominencia a los valores y principios de la UE.

El objetivo principal es promover la participación activa de los estudiantes en el contexto sociopolítico mediante el fortalecimiento de la identidad europea. Para que esto se logre, necesitamos involucrar a los estudiantes y entusiasmarlos con el aprendizaje.

Otro objetivo que se pretende lograr a través de estos juegos es instigar la responsabilidad de ejercer el derecho al voto de una manera más informada y bien educada.

Los juegos LearnEU están destinados a abordar estos objetivos de una manera sencilla, pero moderna e innovadora, y pueden incorporarse fácilmente en el plan de estudios de la escuela.

4. Los juegos: una breve descripción e instrucciones

Los juegos diseñados se describirán brevemente en términos de su objetivo y objetivo general, reglas, infraestructura y entorno. Los juegos son los siguientes: *The Animated History*, *Europe Hunt*, *Who Is Who*, *EuroQuiz*, *EU Values*, *European Deputy*.

En esta sección, encontrarás las instrucciones para cada uno de los seis juegos que se crearon como parte del proyecto LearnEU .

Los juegos han sido diseñados y desarrollados para que puedan jugarse independientemente unos de otros, pero también para funcionar bien de manera complementaria si los profesores deciden usarlos todos.

Los juegos, originalmente diseñados y desarrollados en inglés, han sido traducidos a los siete idiomas del consorcio, es decir,



4. 1. The Animated History

Este juego tiene como objetivo familiarizar a los estudiantes con la historia de Europa y se compone de dos partes. La primera parte es una caricatura animada corta que muestra a cuatro amigos jugando un juego de mesa. Cada uno de ellos se turna y responde a una pregunta que es relevante para la UE. El video está disponible en inglés, italiano, español, griego, portugués, rumano, turco y macedonio.

La segunda parte se compone de otro vídeo contextualmente relacionado con el primero que pretende funcionar como una forma de probar y consolidar el conocimiento de los estudiantes sobre la historia de Europa. Este video contiene algunas de las preguntas abordadas y respondidas en el video de dibujos animados mencionado anteriormente. El personaje de dibujos animados hace la pregunta y deja un tiempo antes de proporcionar la respuesta.

Los videos han sido subidos a la plataforma de YouTube. El video de la historia animada (ver Figura 1) se puede encontrar aquí:

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=x0iMPVhx5bA>

El video de la actividad interactiva (ver Figura 2) se puede encontrar aquí:

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=mHZntdyLLSo>



Figura 1





Figura 2

4.2. Europe Hunt

Europe Hunt es una versión animada de los juegos de mesa tradicionales y, como tal, hablará de las diversiones de los juegos de mesa, ya que su infraestructura tiene similitudes con los juegos de mesa que estamos acostumbrados a jugar en la vida real. Antes de comenzar el juego, el jugador puede elegir el idioma en el que jugará. Las opciones son inglés, italiano, español, griego, portugués, rumano, turco y macedonio.

Después de presionar el botón Inicio, el jugador puede elegir el nivel de dificultad del juego (1-3), así como el número de jugadores (1-4).

Al hacer la selección de nivel y número de jugadores y al hacer clic en INICIO en la parte superior de la pantalla, el jugador es dirigido al entorno principal del juego. Al peón de cada jugador se le asigna un color. Si hay más de un jugador, su color aparece en el cuadrado con la indicación Turno.

El jugador debe presionar el dado púrpura que aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla y luego presionar Ir. El peón se moverá tantas posiciones como indique la tirada de dados. A continuación, aparece una pregunta de respuesta múltiple en la pantalla. El jugador tiene que elegir la respuesta correcta. Si el jugador no proporciona la respuesta correcta, no obtiene puntos. Si responden correctamente, obtienen un punto. En cualquier caso, permanecen en la misma posición y necesitan tirar los dados nuevamente (presionando los dados morados que aparecen en la esquina inferior izquierda de la pantalla).



En caso de que aterricen en la casilla indicada en la Figura 3 a continuación, el jugador es redirigido a otro juego dentro del juego donde tiene la opción de seleccionar jugar con otro jugador y participar en un partido de tenis. El que gana recibe una pista. Para que la raqueta de tenis se mueva, el jugador debe usar el botón de lengüeta o las teclas de flecha de la computadora. Para obtener más información, consulta la tabla de instrucciones a continuación:

OBJETIVO DEL JUEGO. El juego consiste en buscar respuestas; el objetivo es llegar a la ficha final con al menos 15 respuestas correctas. En el camino, encuentras objetos que pueden ayudarte a resolver las preguntas y buscar respuestas.

1. PANTALLA INICIAL: selección de idioma, nivel y número de jugadores (hasta 4)

IDIOMAS: Inglés, Español, Italiano, Griego, Turco, Macedonio, Portugués

NIVELES: 1, 2 y 3

JUGADORES: 1, 2, 3 y 4

2. INICIO del juego. Un selector aleatorio (una ruleta) determina el orden de los jugadores.

3. CREA un sistema de movimiento en el tablero. Un dado con animación que marca el resultado, o cualquier otro sistema.

4. TABLERO: Consiste en un trazado de mosaico, ver propuestas gráficas.:

- a) CASILLAS con las 27 banderas europeas, duplicadas
- b) Un icono START y un icono END
- c) Cada 5 fichas encontramos una ficha especial:

i. El azulejo del pozo/cárcel, donde se congela un turno (uno en el centro del tablero y otro casi arriba)

ii. La baldosa de la escalera es dos cuadrados conectados, si aterrizas en la parte inferior subes y si aterrizas en la parte superior bajas.

iii. Ficha de desafío: minijuego **para obtener una respuesta correcta o un elemento que te ayude** en las respuestas (elimina opciones o te dice la respuesta que es doble dado, evita el POZO, cuerda para evitar caerte por la escalera, DUELO que retas a un oponente por X respuestas)

☑ *El total de cuadrados será: 56 fichas de bandera + 10 fichas de desafío + 2 fichas de maceta + 6 fichas de escalera + ficha de inicio + ficha de final : 76*



5. Si un jugador llega a la ficha de meta sin todas las respuestas, será enviado a la ficha START.

6. Cuando un jugador PIERDE una respuesta, su turno TERMINA, y el siguiente turno para este jugador comienza a avanzar directamente en el tablero (no se necesita una respuesta correcta para moverse al principio)

Cuadro 1



Figura 3

4.3. Quién es quién: Europa Quiz Show

Quién es Quién o Who Is Who: *Europa Quiz Show* es un juego basado en preguntas.

Descarga e instalación

Los usuarios tendrán que descargar el juego y su contenido desde el sitio web de LearnEU e instalarlo localmente en su PC (Windows o Mac) o tableta (Android o iOS). Podrán jugar sin conexión a Internet. Podrán descargarlo del sitio web de LearnEU sin crear una cuenta de usuario (sin proporcionar sus datos personales y una dirección de correo electrónico válida) para simplificar el proceso y evitar cualquier problema de protección de datos y consentimiento de los padres. El juego no cuenta con tablas de clasificación de usuarios.

Configuración del entorno: ubicación

Los fondos son «postales» de instituciones y funcionarios europeos destacados. Hay 14 antecedentes, uno para cada desafío, es decir, uno para cada institución europea



y funcionario destacado. También hay un fondo adicional (el mapa europeo) para las pantallas de menus, intros y game over. Todos los fondos son iguales en los 3 modos del juego (Fácil, Medio, Difícil).

Los fondos 14 + 1 - 'tarjetas' se pueden encontrar en la colección de tarjetas de los jugadores. Vea la sección Nuestras postales a continuación.

Para obtener las tarjetas, los jugadores tienen que completar el nivel (ver Figura 4)

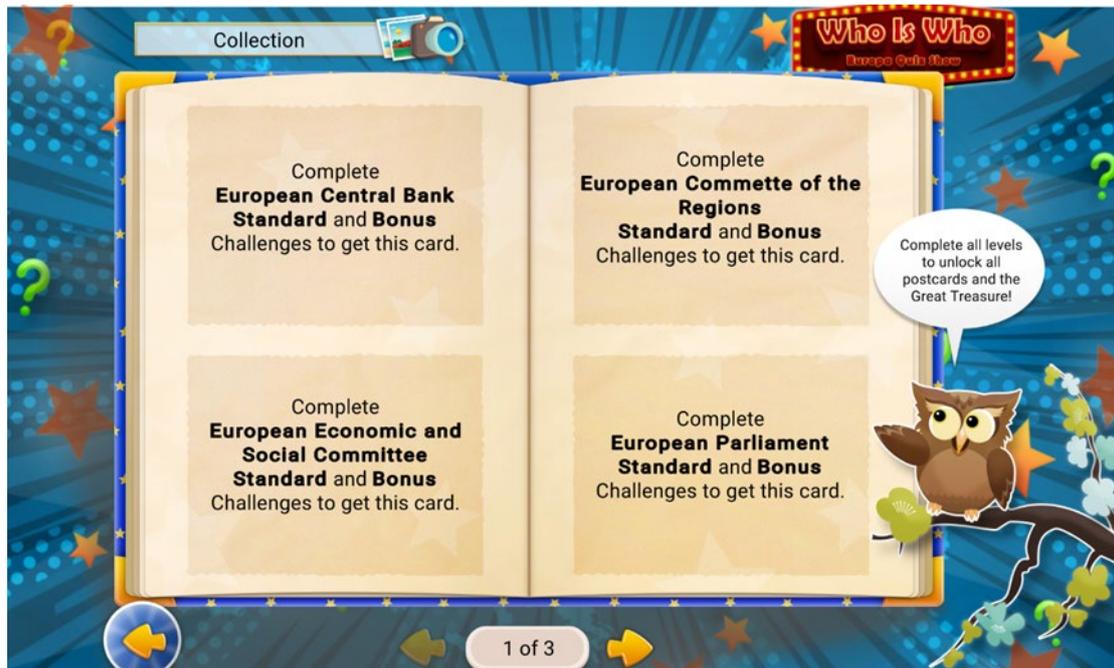


Figura 4

Descripción del juego / Reglas / Mecánica

Estructura del juego

Cada modo de juego (Fácil, Medio, Difícil) cuenta con 14 desafíos (uno para cada institución de la UE y un funcionario) con 15 preguntas para cada desafío dividido en 2 instancias (una instancia "estándar" con 10 preguntas y una instancia "bonus" con 5 preguntas), un total de 210 preguntas por modo de juego.

Al comienzo del juego, se les pide a los usuarios que elijan el modo preferido de su juego (Fácil, Medio, Difícil) que refleja el nivel de dificultad de las preguntas.

Cada desafío cuenta con 2 instancias: una instancia "estándar" que incluye 10 preguntas y una instancia "bonus" que incluye 5 preguntas (15 en total por desafío).

Un usuario puede elegir libremente qué desafío jugar. Al principio, solo se desbloquea la instancia "estándar" mientras que la "bonificación" está bloqueada.



En el caso "estándar", los jugadores comienzan con 90 segundos para responder las 10 preguntas. Una respuesta correcta da a los jugadores 10 segundos adicionales (aún máximo de 90), así como monedas (para obtener más información, consulte la sección Monedas). Una respuesta incorrecta impone una penalización de 10 segundos. Si los jugadores se quedan sin tiempo, pierden el juego. Si los jugadores logran pasar por todas las preguntas sin quedarse sin tiempo, ganan la instancia "estándar". Una victoria perfecta es cuando los jugadores logran responder a todas las preguntas correctamente sin cantar Dioniso o Atenea. Los jugadores deben recolectar al menos 50 monedas jugando la instancia "estándar" (es decir, para responder correctamente al menos el 50% de las preguntas sin usar Dioniso) para virtualmente "comprar" acceso a la instancia de "bonificación" que luego se desbloquea.

En el caso de "bono", los jugadores comienzan con 60 segundos para responder las 5 preguntas, pero Atenea o Dioniso no están disponibles para ayudar. Todas las demás reglas se aplican como antes.

Cuando los jugadores completan un desafío (tanto las instancias estándar como las de bonificación), la postal / background de ese desafío se agrega a su colección. (Al comienzo del juego, la colección contiene solo la postal / fondo del mapa europeo que se ve en la pantalla del menú principal).

Cuando se hayan completado los 14 desafíos, la secuencia del final del juego (es decir, la secuencia 'Gran Tesoro de Europa') se activa.

Bonificaciones de tiempo y tiempo / penalizaciones

Los jugadores comienzan la instancia "estándar" con 90 segundos y el "Bono" con 60 segundos.

Una respuesta correcta da a los jugadores 10 segundos adicionales (máximo de 90 o 60).

Una respuesta incorrecta impone una penalización de 10 segundos.

Si los jugadores se quedan sin tiempo, pierden el juego.

Vencedor

Si los jugadores logran pasar por todas las preguntas de una instancia sin quedarse sin tiempo, ganan la instancia. Sin embargo, los jugadores deben recolectar al menos 50 monedas jugando la instancia "estándar" (es decir, para responder correctamente al menos el 50% de las preguntas sin usar Dioniso) para prácticamente "comprar" acceso a la instancia de "bonificación" que luego se desbloquea.

Una victoria perfecta es cuando los jugadores logran responder correctamente a todas las preguntas de una instancia (en el caso "estándar" también sin usar Dioniso o Atenea).



Monedas

Cada respuesta correcta otorga 20 monedas.

Cada respuesta incorrecta cuesta a los jugadores 10 monedas.

La instancia de "bonificación" cuesta 50 monedas para desbloquear.

Una victoria perfecta otorga 100 monedas adicionales.

Tarjetas

Los jugadores adquieren/recogen una postal completando un desafío. Las tarjetas o postales adquiridas/recogidas de las instituciones y funcionarios europeos destacados están disponibles en la sección "Colección" del juego. Todos los fondos son los mismos en los 3 modos del juego (Aventura / Fácil, Heroico / Medio, Épico / Difícil).

Gran Tesoro

Si los jugadores completan todos los desafíos, se activa la secuencia "Gran Tesoro de Europa". (El "gran tesoro" es una secuencia de 1 minuto en la que Europa les dice a los jugadores el valor de adquirir conocimiento, trabajar juntos para obtener resultados, pensar rápidamente y enfrentar los desafíos de frente. Consulte la sección Fin del juego.)

Pantallas de juego

Introducción / Pantalla de inicio de sesión

Selección del modo de juego (Fácil, Medio, Difícil)

Selección de creación de nosotros o equipos

Ayuda, Configuración, Botones de salida

4.4. EuroQuiz

El EuroQuiz es un juego móvil que incluye un conjunto de preguntas de diferentes categorías.

Estas categorías son *Medio ambiente y clima, Moneda, Derechos, Igualdad, Solidaridad y Deberes* (ver Figura 5)

El juego está disponible en 8 idiomas, originalmente en inglés y luego traducido a los idiomas de los países socios del proyecto LearnEU, es decir, griego, español, italiano, portugués, rumano, turco y macedonio.

Los jugadores tienen que descargar el juego en sus teléfonos móviles desde la página web de LearnEU. Ten en cuenta lo siguiente al instalar el juego;



- Cuando se pregunta si es seguro; por favor toque el botón "INSTALAR DE TODOS MODOS", NO "Aceptar"

Los jugadores tienen que crear una cuenta de usuario con una dirección de correo electrónico válida, un nombre de usuario y una contraseña para poder jugar.

Hay 3 "modos" en Euroquiz;

- Maratón (Un jugador) ¿Cuántas preguntas puedes responder en 30 segundos? Cada respuesta correcta otorga al jugador 10 puntos.

- Trivial – (Juego de equipo) La respuesta correcta otorga 10 puntos al equipo. El equipo con más puntos gana el juego.

- Supervivencia (Un jugador) El jugador tiene 3 vidas. Cuando responden incorrectamente pierden una vida. (ver Figura 6)

Después de elegir el "Modo" preferido, los jugadores tienen que decidir en cuál de las 6 "Categorías" quieren ser desafiados. Luego, pueden seleccionar entre los dos niveles de dificultad "Normal" y "Difícil" y comenzar a jugar.

Si los jugadores se quedan sin tiempo, pierden el juego.

El equipo o jugador con las respuestas más correctas (puntos) gana el juego.

Puedes jugar a Marathon tú mismo, pero deberías probar Trivial con al menos dos jugadores / tabletas. Se debe alentar a los estudiantes a probarlo con sus amigos y se debe promover como una actividad divertida.



Figura 5

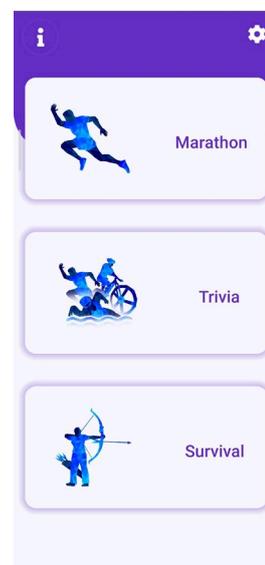


Figura 6

4.5. Los valores fundacionales

4.5.1. EU Values.

EU Values o Valores de la Unión Europea es un juego que tiene como objetivo familiarizar a los estudiantes con los principios que subyacen a la Unión Europea y sus características de una manera divertida y amena. El juego está disponible a través del siguiente enlace: <https://ftp.lykio.com/demogames/eu/values/>

Después de abrir el enlace, los jugadores pueden elegir el idioma en el que desean jugar. El juego está disponible en 8 idiomas: inglés, italiano, español, griego, portugués, rumano, turco y macedonio (ver Figura 7). Al hacer clic en el símbolo del signo de interrogación, el jugador puede ver las instrucciones del juego (ver Figura 8). Al hacer clic en el símbolo de inicio, el juego está a punto de comenzar. Antes de comenzar el juego, el jugador debe seleccionar su nivel de dificultad elegido. Hay tres niveles de dificultad, cada uno de los cuales otorga un tipo específico de recompensas (ver Figura 9).



Figura 7

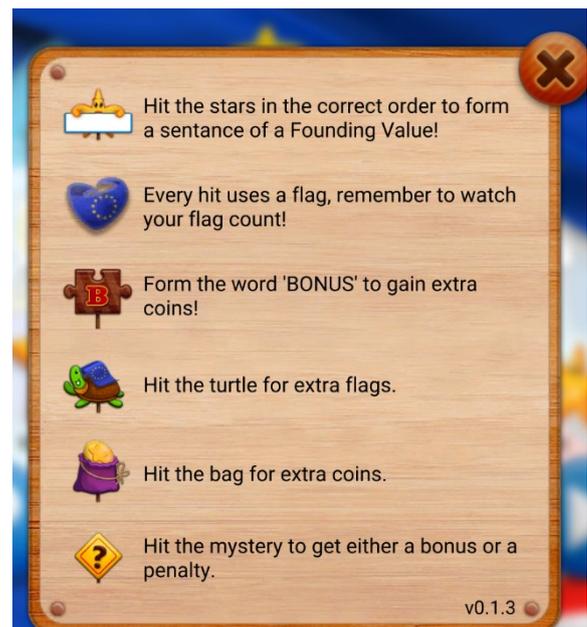


Figura 8

Aparecerá una palabra que describa el concepto, idea o categoría general que pertenece a un principio o valor de la UE y los estudiantes tendrán que construir la oración que delinea este principio / valor, dentro de un marco de tiempo específico (ver Figura 10). Los estudiantes pueden trabajar en grupos y tratar de construir las oraciones correctamente y ganar tantas monedas como sea posible. Cada golpe cuesta 1 bandera, por lo tanto, los jugadores deben tener cuidado de no gastar todos sus corazones o el juego habrá terminado.





Figura 10

EU Values puede ayudar a los estudiantes a aprender algunos de los valores más significativos de la Unión Europea de una manera atractiva.

4.5.2. Descubre los valores fundacionales

Descubre los valores fundacionales es un juego móvil que los estudiantes deben descargar e instalar en sus teléfonos desde el sitio web de LearnEU. Es un juego de equipo y no se puede jugar individualmente.

Ten en cuenta lo siguiente al instalar el juego;

- Cuando se pregunta si es seguro; por favor toque el botón "INSTALAR DE TODOS MODOS", NO "Aceptar"

Los jugadores tienen que crear una cuenta de usuario con una dirección de correo electrónico válida, un nombre de usuario y una contraseña para poder jugar.

Al principio, el jugador puede elegir el idioma en el que jugará desde el símbolo "Configuración" en la esquina superior derecha de la pantalla (consulte la Figura 11). El juego está disponible en 8 idiomas: inglés, italiano, español, griego, portugués, rumano, turco y macedonio.

Cuando inician sesión, los usuarios seleccionan el número de jugadores en cada equipo y comienza el juego. El jugador es dirigido al entorno principal del juego. El Equipo 1 obtiene la frase o palabra sobre los valores supranacionales (ver Figura 12) y el Equipo 2 obtiene las 3 opciones de respuesta (ver Figura 13).

Básicamente, el objetivo del juego es que el Equipo 1 dibuje una imagen, en la pantalla interactiva (ver Figura 12), sin usar letras, números, palabras, gestos, señales verbales



o señales no verbales, y el Equipo 2 tiene que adivinar la palabra o frase (3 opciones) que corresponde a la imagen que se está dibujando, que aparece en su pantalla en tiempo real (ver Figura 13).

Los equipos tienen 60 segundos para dibujar y descubrir qué frase o palabra secreta es la que el otro equipo está dibujando. Si los jugadores se quedan sin tiempo, pierden el juego.

Cada respuesta correcta otorga al equipo de adivinanzas con 10 puntos y al equipo de dibujo con 5 puntos. En la siguiente ronda, los equipos cambian de lugar.

El equipo con más puntos gana.

Se recomienda que los estudiantes jueguen los valores de la UE primero para familiarizarse con los valores y conceptos de la UE, y luego el profesor puede presentar Descubre los valores fundacionales para evaluar su nivel de comprensión.

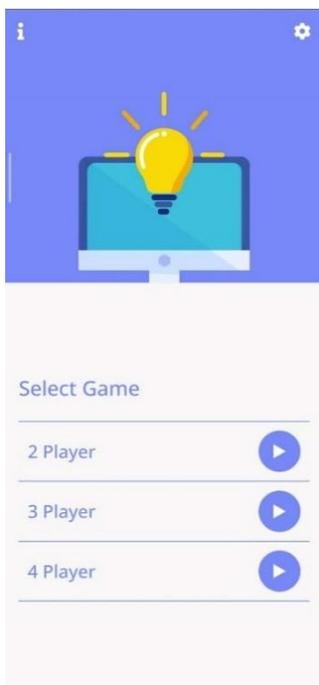


Figura 11

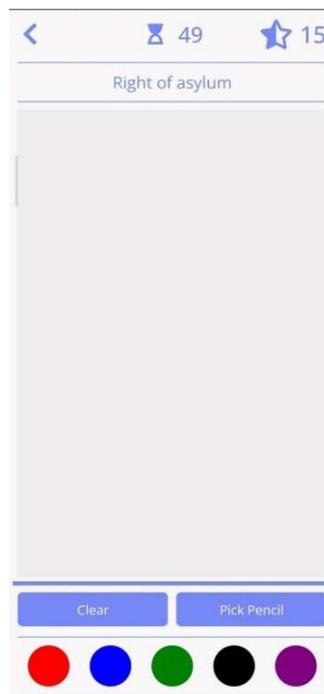


Figura 12

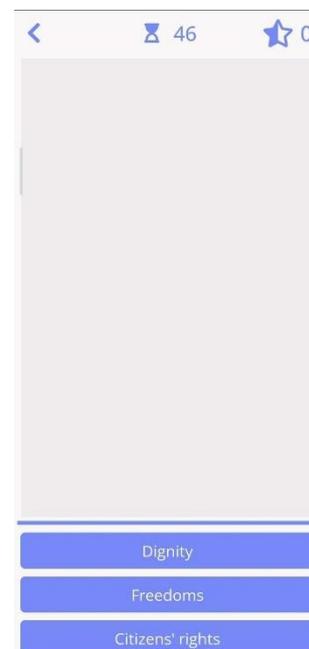


Figura 13

4.6. También soy diputado europeo

European Deputy es un juego de simulación al que los estudiantes pueden acceder a través del sitio web de LearnEU y no requiere instalación. Es un juego interactivo y se puede jugar de muchas maneras.

Antes de que comience el juego, el jugador tiene que elegir el idioma en el que jugará. El juego ha sido desarrollado en 8 idiomas: inglés, italiano, español, griego, portugués, rumano, turco y macedonio.

Después de seleccionar la opción preferible, nombran al personaje, que es un miembro del Parlamento Europeo, y comienza el juego. El personaje llega al aeropuerto de Bruselas para asistir a la Conferencia Europea. El jugador comienza con 50 puntos *verdes* y 50 puntos *de encanto*. (ver Figura 14)

El personaje del jugador navega a través de diversos escenarios en los que tiene que seleccionar entre diferentes opciones. Las elecciones que hace el jugador afectan sus puntos. (ver Figura 15) Como miembro del comité ambiental, el jugador tiene que tomar decisiones conscientes y ganar encanto y puntos verdes. Cada **elección** otorga al jugador **10 puntos**, ya sean de encanto o verdes, dependiendo del intercambio social y de las personas con las que se encuentre. En caso de una **elección incorrecta**, el jugador pierde **10 puntos**.

Durante el juego, el jugador llega al Parlamento Europeo y tiene que comunicarse con sus colegas y ganar puntos extra para ingresar a la comisión ambiental. (ver Figura 16) Si el jugador no toma las decisiones correctas y pierde demasiados puntos, entonces el juego ha terminado y él / ella tiene que *COMENZAR DE NUEVO*.

Para ganar el juego, el jugador tiene que asistir a la reunión del comité ambiental, discutir una nueva ley con sus colegas y luego participar en la sesión plenaria, donde los miembros votan sobre la nueva enmienda.



Figura 14



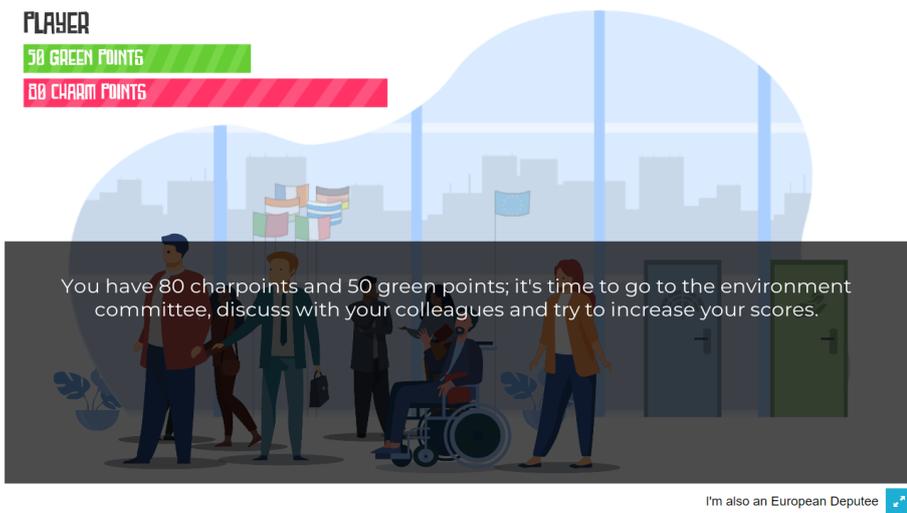


Figura 15

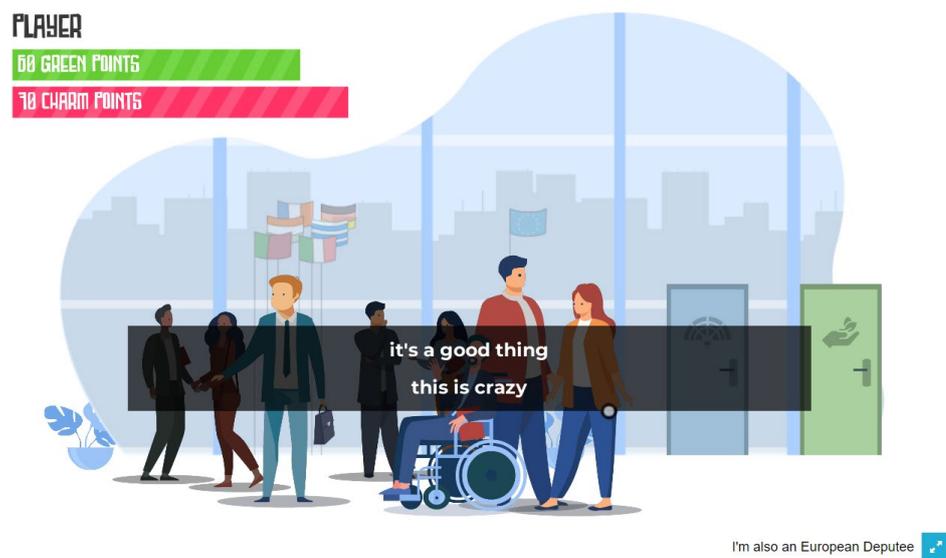


Figura 16

5. Pautas para la incorporación de los Juegos en el proceso de enseñanza

Los maestros antes de incorporar los juegos en su enseñanza necesitan familiarizarse con los juegos y jugarlos varias veces para familiarizarlos con su contenido. Según el contenido, las metas y objetivos de los juegos, y el modo de juego, se pueden integrar en el proceso de aprendizaje de varias maneras. En gran medida, la incorporación de los juegos depende del tema principal en el que se pretende incorporar. A primera vista, las asignaturas en las que se podrían utilizar los juegos son Geografía, Educación Civil, Educación Social y Política, etc.

Sin embargo, la ruta de formación sugerida (véase el capítulo 6) podría modificarse aún más para satisfacer las necesidades de la asignatura de inglés. Los juegos LearnEU podrían formar parte del programa de estudios, ya que los estudiantes también podrán utilizar y practicar la lengua de destino junto con el cultivo de su conocimiento de los valores y principios de la UE.

Los juegos podrían usarse de manera lineal para formar su propia unidad modular como se indica en la ruta de entrenamiento en la sección que sigue, o podrían usarse de forma independiente.

En términos generales, las posibilidades son infinitas y dependen de la asignatura, el campo de especialización de los profesores y la edad y los conocimientos previos de los estudiantes. Sin embargo, como pauta general, los maestros deben ser de mente abierta y tratar de abordar el material de una manera divertida y divertida. Deben tener en cuenta que el objetivo final es que los estudiantes participen activamente en el proceso de aprendizaje y descubran más sobre los principios y valores de la UE y adquieran un conocimiento práctico de las instituciones de la UE de una manera práctica y autónoma.

Lo que sigue es una descripción del contenido de los juegos.

5.1. LA HISTORIA ANIMADA DE LA UNIÓN EUROPEA

Este producto intelectual implica la creación de un camino mixto entre la caricatura y el escenario teatral en vivo. La realización de una representación en vivo puede ser planificada, en parte hecha con dibujos animados y en parte teatralizada por los facilitadores / capacitadores, que se integrarán en la caricatura animada para agregar momentos interactivos para que los estudiantes participen.

De hecho, este producto intelectual puede utilizarse como una reconstrucción de la historia de la UE en la que el formador, en respuesta al contenido del vídeo, puede



desempeñar papeles específicos e interactuar con sus estudiantes, incitándolos a participar en actividades de juego de roles y convertirse en protagonistas de la historia europea al involucrarlos como "actores involuntarios". Por ejemplo, apartándose de la información contenida en el juego, se puede animar a los jóvenes estudiantes a participar en un juego de rol y convertirse en personajes históricos y pagar ciertos eventos con la guía de su maestro.

5.2. EUROPE HUNT

Este producto intelectual implica la creación de un juego que puede tomar la forma de un juego de equipo en el que se creará una carrera de obstáculos, con pruebas de tiempo que superar para lograr el objetivo final de la búsqueda del tesoro que será descubrir todo lo posible en el continente europeo. El juego se centrará en los elementos que caracterizan la morfología geográfico-política de Europa: los jóvenes no sólo tendrán que recordar las diversas ubicaciones geográficas de las naciones, sino también identificar otros elementos tradicionales, típicos y característicos de cada país de la UE (paella en España; mandolina en Italia; kilt en Escocia, etc.).

5.3. WHO IS WHO: EUROPA QUIZ SHOW

Este producto intelectual implica la creación de un juego interactivo en el que se debe identificar un carácter y/o institución europea y su papel. Este juego de opción múltiple es fácil de usar y su contenido familiarizará a los estudiantes con el Parlamento Europeo y los organismos transnacionales de la UE para sensibilizar a los jóvenes para promover el conocimiento, la comprensión y la participación activos de los jóvenes. Al poder identificar los valores, funciones y actividades que desarrolla el Parlamento Europeo, se promoverá la identidad de la UE.

5.3.1. Escenarios de uso

El juego presenta un solo modo de juego no basado en turnos que se ejecuta localmente en una PC o tableta. Un usuario/estudiante (o un equipo de usuarios/estudiantes) puede jugar el juego en casa o en el aula. El progreso del juego se guarda directamente en la PC o tableta en la que se juega. Los usuarios solo tienen que proporcionar un nombre de usuario (o equipo) para iniciar sesión en el juego localmente (no hay límite para el número de usuarios o equipos que juegan el juego localmente en una PC o tableta). Por ejemplo, en las aulas, el equipo puede crear tantos equipos como quieran localmente en una PC o tableta, luego el equipo A "juega" el juego respondiendo, por ejemplo, preguntas sobre una institución de la UE y una vez que el equipo A completa las preguntas (es decir, el desafío correspondiente), su progreso se guarda y luego el equipo B comienza a "jugar".

Para empezar a jugar (una vez descargado e instalado localmente el juego):



Inicialmente se pide a los usuarios que elijan el modo preferido de su juego (Fácil, Medio, Difícil) que refleje el nivel de dificultad de las misiones. Luego tienen que crear un nuevo usuario o equipo para jugar el juego al nivel de dificultad que han seleccionado en el primer paso. Los usuarios o equipos existentes solo tienen que iniciar sesión para jugar el juego en el modo que habían seleccionado inicialmente. El juego guarda el progreso de cada usuario o equipo localmente, es decir, en el dispositivo donde se juega el juego.

El juego guarda el modo de juego (nivel de dificultad) seleccionado por el usuario junto con:

- Desafíos completados (también instancias estándar y de bonificación completadas)
- Monedas recogidas
- Postcards recogidos

5.4 EUROQUIZ

Este producto intelectual implica la creación de un juego de preguntas de opción múltiple. Las preguntas giran en torno a cuestiones de Europa Central. El juego solo se puede jugar en teléfonos inteligentes. Hay un límite de tiempo estricto en el que las preguntas deben ser respondidas. Las preguntas se hacen en un modo aleatorio. El objetivo es aprender tanto como sea posible sobre Europa en relación con los derechos, deberes, moneda, valores y otros temas importantes.

La naturaleza del juego implica que los estudiantes podrán usar sus teléfonos inteligentes en clase. Los teléfonos celulares de los estudiantes no se ven como un medio de distracción, sino más bien como una herramienta que los involucrará para participar en el proceso de aprendizaje y que los motivará a proporcionar respuestas correctas a w en el juego. Se podría ver que el juego tiene un carácter individualista, ya que sus estudiantes podrían jugar el juego en sus propios teléfonos. Sin embargo, dado que muchos estudiantes pueden no poseer un teléfono inteligente, el maestro, como una buena práctica y evitar que algunos de los estudiantes experimenten emociones desagradables como la vergüenza, debe asegurarse de asignar a dos o tres estudiantes para jugar el juego como un equipo usando un teléfono. Euroquiz es una gran herramienta, que proporciona la oportunidad de trabajo en equipo y motivación durante la lección mientras se ponen a prueba los conocimientos de los estudiantes.



5.5 DESCUBRE LOS VALORES FUNDACIONALES

Este producto intelectual implica la creación de un juego de equipo en el que el objetivo es adivinar una frase o palabra secreta sobre los valores supranacionales que un jugador tendrá que sugerir a sus compañeros dibujando algo en un monitor interactivo sin pronunciar nunca ninguna palabra. Se trata de una actividad interactiva divertida, que mantiene al aula comprometida y motivada para descubrir tantas palabras / frases como sea posible, y así descubrimos sobre los principios y valores de la UE.

5.6. TAMBIÉN SOY DIPUTADO EUROPEO

El producto intelectual consiste en la creación de un juego que implica el desarrollo de simulaciones de la vida del Parlamento Europeo para sensibilizar sobre la participación activa y el debate sobre temas supranacionales de mayor interés para los jóvenes a través de talleres basados en Compass y el kit de formación EC y COE. Los conocimientos adquiridos en IO3 (¿Quién es quién?) ahora nos permitirán organizar simulaciones reales y utilizar un sinfín de metodologías de aprendizaje en el aula.



6. Pasos para el aprendizaje.

La siguiente ruta de formación es la forma óptima sugerida para que los profesores puedan utilizar los juegos desarrollados para el proyecto LearnEU . Sin embargo, se anima a los profesores a experimentar, modificar y complementar el material como mejor les parezca para que satisfagan las necesidades específicas de sus alumnos.

Esta ruta de entrenamiento sigue la progresión lineal de los juegos como lo indica su asignación numérica en la Guía y se compone de 6 planes de lecciones.

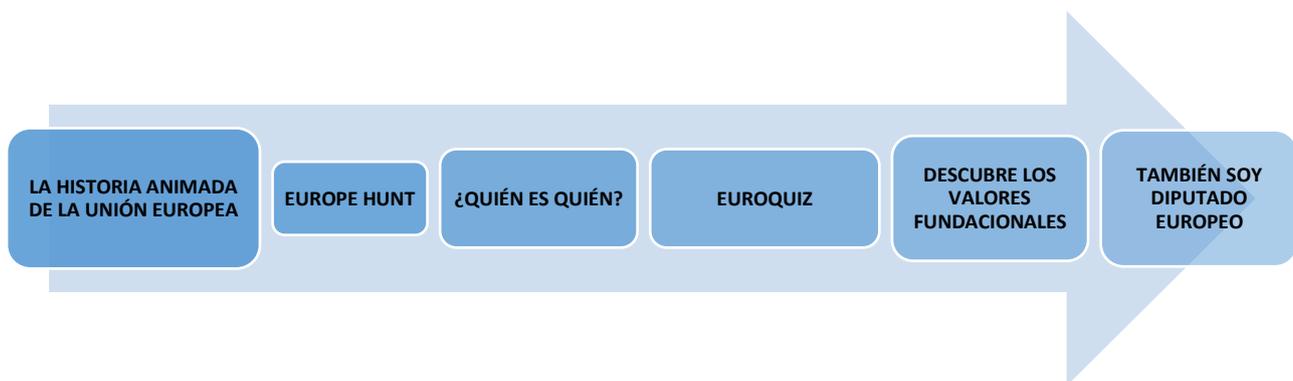
Directrices generales

Duración estimada: Se espera que cada lección / entrenamientotenga una duración de 45-50 minutos.

MÉTODOS Y MEDIOS DE ENSEÑANZA:

Esta serie de lecciones se basa en el aprendizaje basado en juegos, el aprendizaje experiencial y colaborativo y el trabajo en equipo.

Cada sesión de enseñanza utilizará uno de los juegos creados para los fines de la



Proyecto LearnEU.



6.1. Plan de lección 1 (La historia animada de la Unión Europea)

OBJETIVO: El objetivo es ayudar a los estudiantes a comprender la historia de la Unión Europea

APRENDIZAJEOUTCOMES

Se espera que los estudiantes:

- obtener una mejor comprensión de los orígenes y fundamentos de la UE
- explorar temas clave relacionados con la historia y las instituciones de la UE

Fase 1. Introducción al tema

Al principio, el profesor informa a los estudiantes del alcance de la lección, sus metas y objetivos. Luego, el profesor pregunta a los estudiantes qué saben sobre la UE.

Fase 2. Juega, explora y aprende

El profesor muestra a los estudiantes el video sugerido cargado en YouTube con una duración de 11:56 'sobre diferentes hechos sobre la UE. El profesor puede elegir mostrar el video en un idioma diferente al L1 de los estudiantes para intrigar su interés. Luego, el maestro puede preguntarles de qué creen que se trata el video y adivinar las respuestas a las preguntas formuladas.

El objetivo de esta actividad es introducir a los estudiantes al tema e involucrarlos.

El profesor pausará el video para permitir que surjan momentos interactivos entre los estudiantes y el video y entre los estudiantes entre sí.

Nota: El video está disponible en 8 idiomas. Sin embargo, si el L1 de los estudiantes no es uno de ellos, el maestro también puede optar por mostrar el video en inglés para mejorar las habilidades de los alumnos en inglés.

A continuación, el profesor divide la clase en grupos y reproduce el vídeo Learn EU Test que está disponible en YouTube², cuyo objetivo es poner a prueba la comprensión de los estudiantes de la historia de Europa.

Cada grupo escribirá la respuesta a la pregunta formulada en el video dentro de los 10 segundos de tiempo. Cuando pasen los tiempos los grupos levantarán sus papeles. Por cada respuesta correcta obtienen 1 punto. Por cada respuesta incorrecta tienen dos opciones: o pierden un punto o permanecen estables y 1 punto va a los oponentes cuya respuesta fue correcta. En caso de que nadie proporcione la respuesta correcta, no se deducen puntos. El ganador es el grupo que alcanza la mayor cantidad de puntos primero al final de las preguntas del video.

² <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=mHZntdyLLSo>



Fase 3. Evaluación y reflexión

Luego, con la ayuda de los profesores, los estudiantes crean sus propias tarjetas de "trivial" de la UE basadas en la información del video y juegan el juego en clase. También se les anima a utilizar recursos en línea para encontrar más información para incluir en su juego de trivia.

Después de jugar el juego, se lleva a cabo una discusión entre el maestro y los estudiantes. El maestro puede preguntar a los estudiantes cuál es el tema principal presentado en el video y reflexionar sobre sus puntos de vista y experiencias sobre este tema.

El maestro concluye la sesión reafirmando los resultados de aprendizaje esperados.

El profesor asigna a cada uno de los grupos para encontrar más información sobre la UE, redactar sus propias preguntas de trivia para complementar aún más el juego de trivia de la UE de la clase.

6.2. Plan de lección 2 (EUROPE HUNT)

OBJETIVO: El objetivo es ayudar a los estudiantes a explorar y aprender sobre diferentes países de la UE

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes:

- obtener una mejor comprensión de las ubicaciones geográficas y los elementos tradicionales, típicos y características de cada una de las nacionalidades de la UE
- explorar y descubrir el continente europeo

Fase 1. Introducción al tema

Al principio, el maestro informa a los estudiantes del alcance de la lección, sus objetivos y objetivos. Para recordar a los estudiantes la lección anterior, comienzan a jugar el juego de trivia de la UE con las cartas que hicieron en la sesión anterior.

Fase 2. Play, explora y aprende

Después de concluir una ronda del juego, los estudiantes juegan el juego EUROPE HUNT en las computadoras en parejas. El primero en terminar el juego en línea obtiene una pista adicional para la siguiente actividad.

Después de todo, las parejas terminan el juego, el maestro los invita a jugar un juego de búsqueda del tesoro que ha sido preparado de antemano por el maestro para que tenga lugar en el aula. Los estudiantes forman grupos de cinco a seis miembros dependiendo del número de estudiantes de la clase. El profesor ya ha jugado el juego



y conociendo las preguntas selecciona algunas de ellas, tanto más fáciles como más difíciles, y las utiliza como indicadores de pista para facilitar una búsqueda del tesoro. Las pistas deben apuntar a un objeto o punto específico en el aula. Si es posible, el maestro puede usar espacios exteriores como el patio de la escuela u otro aula para hacer que la búsqueda del tesoro sea más vívida. El maestro puede usar accesorios como carteles de figuras políticas o lugares que se mencionan en el juego.

Para mantener el interés de los estudiantes, el maestro puede agregar algunas recompensas aleatorias en el camino, como barras de chocolate, cajas de jugo, muñecas de tiendas de dólares u otros juguetes asequibles como pelotas que rebotan. Si se acerca una prueba, pueden agregar algunas de las preguntas que estarán en la prueba para intrigar a los estudiantes para que jueguen.

Fase 3. Evaluación y reflexión

El maestro pregunta si los estudiantes encontraron que la búsqueda del tesoro fue fácil o difícil y qué partes fueron las más desafiantes para ellos.

Luego, el profesor pide a los estudiantes que agreguen tantas preguntas como recuerden del juego a las cartas que se agregarán al juego EU Trivia de la clase.

6.3. Plan de lección 3 (QUIÉN ES QUIÉN: Europa Quiz Show)

OBJETIVO: El objetivo es sensibilizar a los estudiantes sobre la vida de los parlamentarios europeos y otros organismos supranacionales y las acciones que deben implementar en favor de los diversos Estados miembros.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes:

- comprender mejor los deberes y actividades del Parlamento Europeo
- convertirse en ciudadanos europeos activos

Fase 1. Introducción al tema

Al principio, el profesor informa a los estudiantes del alcance de la lección, sus metas y objetivos. En una presentación de PowerPoint, presentan los organismos de la UE y su papel. También pueden mostrar un breve video disponible en YouTube como este, por ejemplo, <https://www.youtube.com/watch?v=8Rkwllr912A>

Fase 2. Juega, explora y aprende

Los estudiantes se agrupan en parejas y juegan el juego en línea WHO IS WHO: Europa Quiz Show.



Fase 3. Evaluación y reflexión

El profesor escribe en piezas los organismos de la UE que están incluidos en el juego. Cada estudiante elige un trabajo y asume el papel del organismo de la UE asignado al papel que elige. Tienen algo de tiempo para escribir en un papel toda la información que recuerdan sobre este organismo de la UE en particular para que estén mejor preparados para responder a las preguntas de sus compañeros de clase.

En grupos juegan el juego de adivinanzas "¿Quién soy yo?". Los estudiantes se hacen preguntas unos a otros para tratar de adivinar qué organismo de la UE es la otra persona.

El profesor resume la sesión y pide a los estudiantes que reflexionen sobre el papel que desempeñan en el juego y el papel que realmente abarcan como ciudadanos europeos. ¿Cómo influyen estos organismos de la UE en sus vidas?

6.4. Plan de lección 4 (EUROQUIZ)

OBJETIVO: El objetivo es enseñar a los estudiantes sobre Europa en relación con los derechos, deberes, moneda, valores y otros temas candentes.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes:

- adquirir conocimientos sobre los derechos, deberes, moneda, valores y otros temas europeos.

Fase 1. Introducción al tema

El profesor presenta el alcance de la lección, que gira en torno a los diferentes principios y valores de la UE y en torno a las áreas temáticas de *Medio Ambiente y Clima, Moneda, Derechos, Igualdad, Solidaridad y Deberes*. El profesor puede utilizar la ayuda visual de un breve vídeo como los que se proporcionan a continuación para añadir a su debate sobre los valores y principios de la UE:

https://www.youtube.com/watch?v=Fh4uX_Grxrg y esto

<https://www.youtube.com/watch?v=FMDk58yAUhM>

Fase 2. Juega, explora y aprende

Los estudiantes son invitados por el t cher a descargar el juego en l nea EUROQUIZ y jugar el juego Marathon.

Los estudiantes en grupos de 3 juegan el segundo juego "Play Trivia". Los grupos ganadores juegan el juego de supervivencia.



Fase 3. Evaluación y reflexión

Los estudiantes se dividen en grupos y seleccionan uno de los valores y / o objetivos de la UE y crean un collage y una breve presentación que se presentará en la próxima sesión.

6.5. Plan de lección 5 (DESCUBRE LOS VALORES FUNDACIONALES)

OBJETIVO: Esta actividad tiene como objetivo inculcar los valores de la Unión Europea de una manera atractiva y creativa.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes:

- conocer los valores de la UE y su importancia

Fase 1. Introducción al tema

Los estudiantes presentan sus collages sobre los valores de la UE asignados durante las lecciones anteriores. El estudiante y el profesor entrevistan a los estudiantes sobre su collage y el valor seleccionado.

Fase 2. Juega, explora y aprende

El profesor puede utilizar el juego de valores de la UE para recordar los valores más importantes a los estudiantes y luego hacer que jueguen a descubrir los valores fundacionales, para evaluar sus conocimientos. El profesor separa a los estudiantes en equipos y comparte con ellos el enlace al juego. Cada equipo tiene que usar un teléfono móvil y descargar el juego. Esto es particularmente útil para aquellos que no poseen un teléfono móvil, ya que no se sentirán desanimados o aislados. Cuando los equipos configuran sus cuentas, el maestro explica las reglas y comienza el juego. Los estudiantes deben estar lo más callados posible y estar listos para pensar en la respuesta correcta, dependiendo del dibujo del jugador. De esa manera se insta a los estudiantes a experimentar, pensar y hacer inferencias. Dependiendo del nivel y la competencia lingüística del estudiante y para hacer el juego más calentador, el idioma seleccionado puede variar. Por ejemplo, si el idioma nativo de los estudiantes es el español pero comparten un nivel avanzado en inglés, pueden jugar el juego en el idioma inglés y practicar sus habilidades en idiomas extranjeros, así como su conocimiento de los valores de la UE.

Fase 3. Evaluación y reflexión

A los estudiantes se les entregan hojas de papel al azar donde el profesor ha impreso palabras clave incluidas en el juego y luego les pide a los estudiantes en grupos que escriban un breve ensayo utilizando estos valores de la UE en cuanto a lo que significa ser un ciudadano responsable de la UE.



6.6. Plan de lecciones 6 (TAMBIÉN SOY DIPUTADO EUROPEO)

OBJETIVO: El objetivo de esta actividad es familiarizar a los estudiantes con la vida de un diputado al Parlamento Europeo, sus deberes y obligaciones.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes:

- comprender mejor los deberes y actividades del Parlamento Europeo
- convertirse en ciudadanos europeos activos

Fase 1. Introducción al tema

Al principio, el profesor informa a los estudiantes del alcance de la escuela, sus fines y objetivos. En una presentación de PowerPoint, presentan los organismos de la UE y su papel. También pueden mostrar un breve video disponible en YouTube como este, por ejemplo, <https://www.youtube.com/watch?v=8Rkwllr912A>

Fase 2. Juega, explora y aprende

Los estudiantes se dividen en grupos y el profesor comparte el enlace del juego en línea. Cada equipo utiliza un teléfono inteligente / computadora / tableta. Los grupos tienen 15 para probar el juego y jugar con las diferentes opciones.

Fase 3. Evaluación y reflexión

El profesor pide a los estudiantes que elijan una tarjeta y asigna roles a los estudiantes y ahora son miembros del Parlamento Europeo. Tienen que trabajar juntos como comité de medio ambiente, discutiendo un tema actual y tratando de llegar a una decisión. Después de eso, llevarán su propuesta a la sesión plenaria, donde votarán sobre la enmienda.

El profesor resume la sesión y pide a los estudiantes que reflexionen sobre el papel que abarcaron en el juego y el papel que realmente abarcan como ciudadanos europeos. ¿Cómo influyen estos organismos de la UE en sus vidas?



7. Evaluación para la mejora

7.1. Reflexión del profesor

Después de la lección, el maestro debe dejar algo de tiempo para reflexionar sobre cómo fue toda la sesión. Las siguientes preguntas pueden facilitar el proceso de reflexión

- ¿Estaba bien preparado? ¿Fue la preparación requerida para la lección demasiado engorrosa?
- ¿Están mis alumnos comprometidos e interesados en las actividades? Si no, ¿qué podría haber sido mejor?
- ¿Los estudiantes cumplieron el objetivo y los objetivos de la lección?
- ¿Haría algo diferente en la próxima sesión?
- ¿Fue suficiente la hora de enseñanza para terminar todas las etapas designadas de la lección?
- ¿Fue más fácil transferir conocimientos a los estudiantes a través de los juegos?

7.2. Cuestionario

¡Y no olvides pedir comentarios a tus estudiantes! ¡Su opinión es lo más importante!

Lo que sigue es un cuestionario que se utilizará después de que se haya implementado la ruta de capacitación para preguntar la recepción de la misma por parte de los estudiantes. Se anima a los profesores a modificar las preguntas de este cuestionario para satisfacer mejor su experiencia de enseñanza-aprendizaje y la de sus estudiantes.

Preguntas cerradas	
¿Disfrutaste de los juegos?	
1-En absoluto	2 Está bien 3 Bastante 4 lotes 5 Absolutamente
¿Disfrutaste de las lecciones basadas en juegos más que más que las lecciones tradicionales?	
1-En absoluto	2 Está bien 3 Bastante 4 lotess 5 absolutamente
¿Sientes que te has inclinado por algo interesante?	
1-En absoluto	2 Está bien 3 Bastante 4 lotes 5 Absolutamente
¿Crees que retuviste más información jugando estos juegos de lo que lo harías si solo leyeras sobre estos hechos en un libro?	
1-En absoluto	2 Está bien 3 Bastante 4 lotes 5 Absolutamente
¿Fue satisfactorio el diseño gráfico de los juegos?	
1-En absoluto	2 Está bien 3 Bastante 4 lotes 5 Absolutamente



¿Fue la experiencia de aprendizaje más interesante que antes?	
1-En absoluto	2 Está bien 3 Bastante 4 lotes 5 Absolutamente
¿Fueron las instrucciones de los juegos lo suficientemente claras como para que las sigas?	
1-En absoluto	2 Está bien 3 Bastante 4 lotes 5 Absolutamente
¿Fueron suficientes las instrucciones que le proporcionó su maestro a lo largo de la lección?	
1-En absoluto	2 Está bien 3 Bastante 4 lotes 5 Absolutamente
¿Volverás a jugar los juegos por tu cuenta?	
1. Nunca 2. No lo creas 3. Tal vez en algún momento 4. Claro 5. Definitivamente	
¿Te pareció fácil entender el lenguaje utilizado en los juegos?	
1-En absoluto	2 Está bien 3 Bastante 4 lotes 5 Absolutamente
¿Utilizas un idioma distinto de tu(s) idioma(s) nativo(s) para jugar?	
SÍ NO	
Si es así, ¿sientes que desarrollaste tus habilidades lingüísticas jugando el juego?	
1-En absoluto	2 Está bien 3 Bastante 4 lotes 5 Absolutamente
¿Encontraste que estas lecciones basadas en juegos han sido beneficiosas para ti?	
1-En absoluto	2 Está bien 3 Bastante 4 lotes 5 Absolutamente
¿Encontró que estas lecciones de aprendizaje basadas en juegos han sido beneficiosas para el resto de la clase en general?	
1-En absoluto	2 Está bien 3 Bastante 4 lotes 5 Absolutamente
¿Te pareció más agradable la experiencia de aprendizaje?	
1-En absoluto 2 Está bien 3 Bastante 4 lotes 5 Absolutamente	

Preguntas abiertas	
¿Hubo algún juego que te haya gustado más? Si es así, ¿cuál? ¿Por qué?.....	
¿Cuál fue su impresión general de las lecciones de aprendizaje basadas en juegos?.....	
¿Qué tan satisfecho estabas por la experiencia de aprendizaje?	

