

Lotería de tarjetas didácticas

Grupo objetivo:

Alumnos inmigrantes que necesitan aprender o memorizar vocabulario (adecuado para un estudiante que no lee)

Método

Magic eye es un juego para mejorar o memorizar vocabulario

Tiempo requerido

30/60 minutos

Información básica para la lección:

- utiliza diferentes tipos de herramientas pedagógicas para enseñar a los inmigrantes
- desarrolla nuevos tipos de materiales para usar mientras enseñas

Competencia profesional

- capacidad para reconocer barreras y dificultades en el aprendizaje (desde un punto de vista cultural y lingüístico)
- conocimiento de diferentes tipos de métodos sobre cómo enseñar a hablantes no nativos

Habilidades de comunicación y lenguaje (parte de la comp. social y personal)

- conocimiento de la enseñanza de vocabulario profesional
- capacidad de interactuar con los inmigrantes
- conocimiento de diferentes herramientas de comunicación

Los resultados del aprendizaje:

- el alumno aprenderá vocabulario específico
- el alumno aprenderá a trabajar en grupo
- el alumno aprenderá a esperar su turno

Cohesión intercultural y social (competencia social)

- capacidad para mejorar la comprensión mutua
- capacidad de desarrollar la construcción de grupos, la pertenencia



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Breve descripción de la lección:

- Los alumnos aprenderán vocabulario en la materia elegida por los profesores.
- El juego puede ser utilizado por una parte del grupo, mientras se enseña otra cosa a otros, o con alumnos más rápidos mientras esperan, como actividad de descanso o como repaso.

Material necesario:

- 20 tarjetas
- el nivel de dificultad se puede ajustar al nivel de habilidad de los estudiantes (número de palabras, dificultad de las palabras)
- cartones de lotería de 6 tarjetas (laminadas para uso múltiple) o cada estudiante hace su cuadrícula y escribe una palabra o frase en cada cuadro.
- fichas o lápiz
- superficie plana para cada

Reglas de uso:

- explica la idea y las reglas a los alumnos

Primer juego

- describe cada tarjeta y pide a los estudiantes que las repitan 2 o 3 veces.
- Baraja las tarjetas y describe una a una cada tarjeta.
- Los alumnos escuchan y marcan con una cruz cuando tienen la tarjeta.
- El primero en terminar su cartón dice "¡BINGO!"
- es el gran ganador

Segundo juego

- cada estudiante saca una tarjeta y la describe



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Información adicional :

Ej : seguridad



<https://www.toolsforeducators.com/bingo/bingo-maker-3x3.php?cat=tools>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.