

Juego del ojo mágico

Grupo objetivo:

Alumnos inmigrantes que necesitan aprender o memorizar vocabulario (adecuado para estudiantes que no saben leer).

Método

Ojo mágico es un juego para mejorar o memorizar vocabulario (lenguaje oral)

Tiempo requerido

30 /40 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 se enseña

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 docentes.
- El juego se puede utilizar para 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:

- Tarjetas dos caras (en un lado: imagen, en el reverso: patrón neutral)
- el nivel de dificultad se puede ajustar al nivel de habilidad de los estudiantes (número de tarjetas, dificultad del vocabulario)
- la cantidad de juegos depende de la cantidad de estudiantes, si hay un grupo grande, es mejor preparar varios juegos y dividir el grupo en grupos más pequeños
- superficie plana para cada grupo

Reglas de uso:

- explica la idea y las reglas a los estudiantes

Primer juego

- coloca algunas tarjetas (por ejemplo, 10) en las mesas juntas o en el suelo (visible para todos los jugadores).
- nombra cada tarjeta y pide a los alumnos que lo repitan 2 o 3 veces.
- Dale la vuelta a las cartas.
- un jugador muestra una carta, el siguiente jugador debe nombrarla sin ver la imagen
- si la respuesta es correcta, el jugador apunta 1 punto y da la vuelta a la tarjeta. A su vez, el jugador muestra una carta y le pide al siguiente jugador que nombre la carta.
- Cambia las cartas y comienza de nuevo las diferentes fases del juego.
- Jugar 2, 3 rondas...

Segundo juego

- Reparte un mazo de tarjetas. Los alumnos ya deberían saber el vocabulario
- Un jugador coge una carta y debe nombrarla.

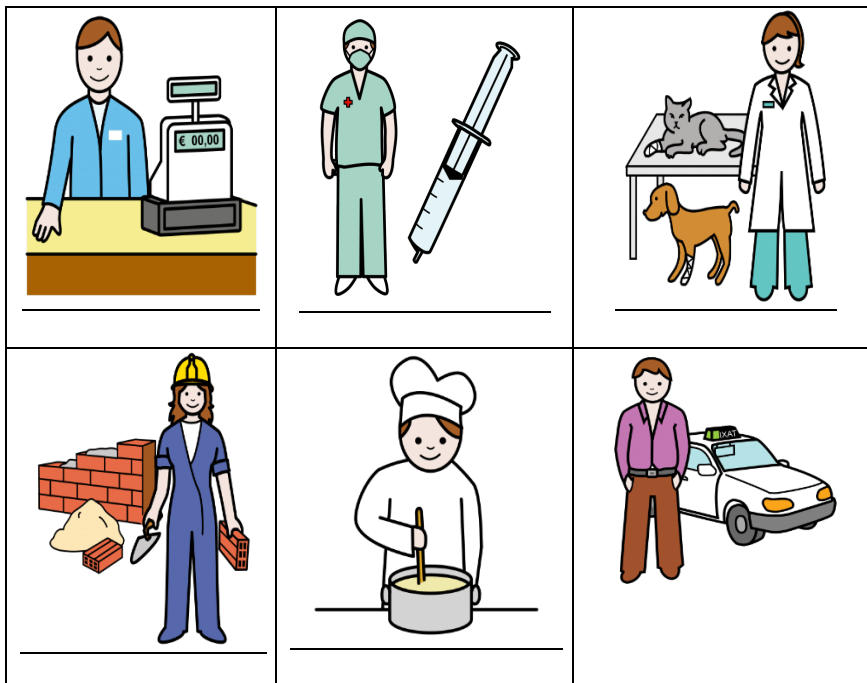


This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

- si la respuesta es correcta, el jugador se queda con la carta. Si la respuesta es incorrecta, la vuelve a poner debajo de la pila. El siguiente jugador coge una carta y debe nombrarla.
- el ganador es el jugador con más cartas.
- Puedes jugar en equipos (dos equipos juegan uno contra el otro)

Información adicional

Ej : trabajos



Para crear tarjetas

<https://arasaac.org/pictograms/search>



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.