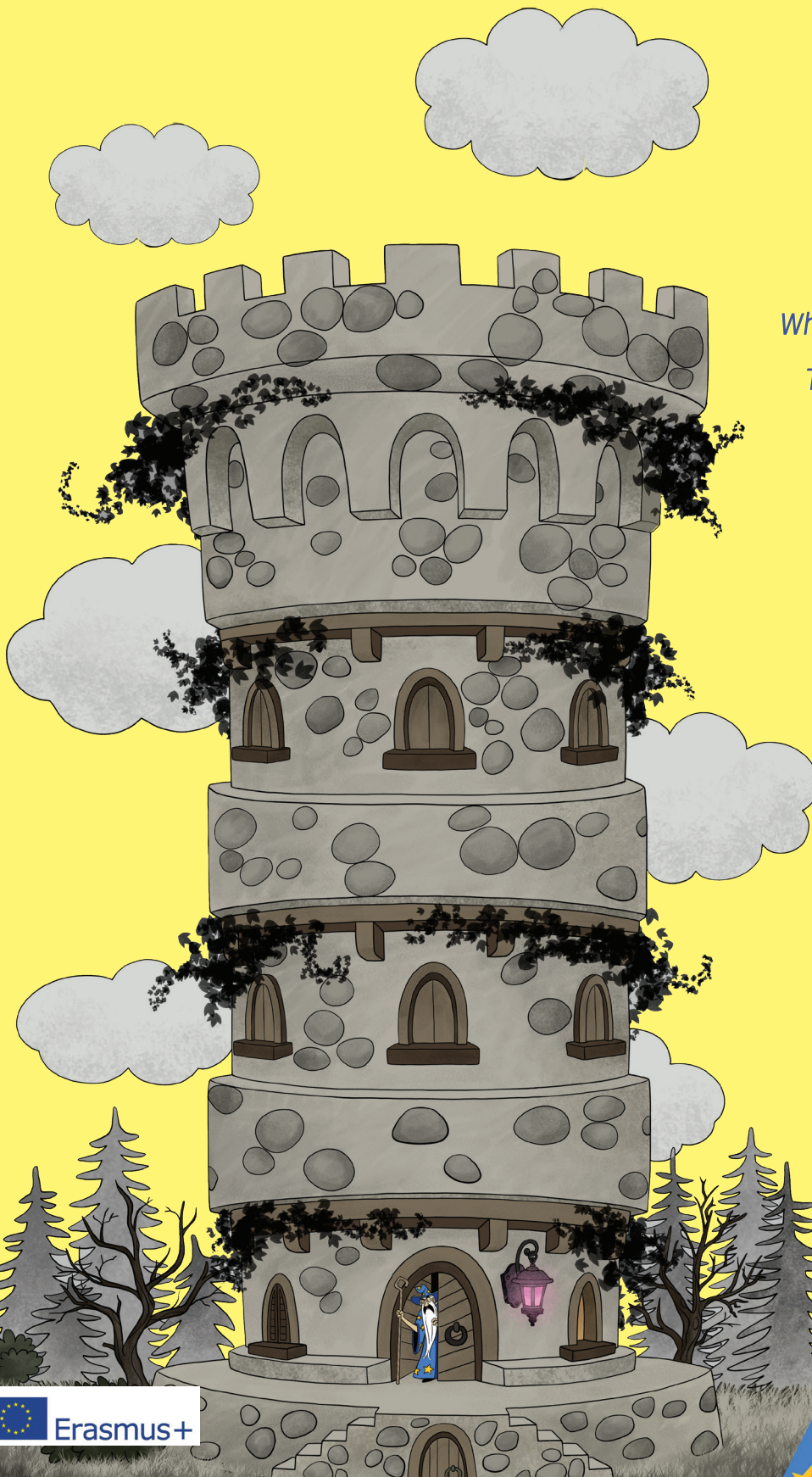


# ¡BIENVENIDO A THE LANGUAGE MAGICIAN!

El equipo del proyecto pone a disposición de los profesores este manual para presentar su innovador juego online cofinanciado por el programa Erasmus+.



*Use your magic, cast the spell,  
Use your language, do it well,  
Let's create a wizard's tower  
Where your language has the power.*

*Try your best, and stay in focus:*

*Use your magic: Hocus Pocus!*

*Abracadabra!*

*Incantesimo! Incantesimo!*

*Hokus Pokus Fidibus!*

*Abracadabra! Pata de cabra!*



## ÍNDICE

¿Cuál es nuestra filosofía? .....	4
La historia .....	7
Personajes .....	8
¿Cómo se organiza un profesor para usar el juego?.....	10
¿Cómo son los retos? .....	18
Plantillas del Nivel 1, objetivo de las tareas .....	19
Plantillas adicionales del Nivel 2, objetivo de las tareas .....	20
THE LANGUAGE MAGICIAN en Europa .....	28
Ejemplo de certificado .....	32
Preguntas frecuentes.....	34



El objetivo de este manual es ofrecer una guía completa para la utilización del juego online THE LANGUAGE MAGICIAN:

- Un tráiler divulgativo, de 3 minutos de duración, disponible en cinco idiomas, en nuestro sitio web y en YouTube:
- Un video tutorial con los pasos a seguir para acceder y comenzar a jugar con THE LANGUAGE MAGICIAN (8 minutos). Accesible desde nuestro sitio web o en YouTube:
- Una guía rápida descargable en pdf con las instrucciones a seguir cuando utilices el juego
- Un módulo de expresión oral con un plan de actividades descargable en pdf.
- La canción THE LANGUAGE MAGICIAN disponible en 5 idiomas (puedes descargar el archivo de sonido y la letra) y una versión de karaoke accesible desde nuestra página web o desde YouTube.
- Recursos para el aula: otros recursos adicionales en formato pdf.

[www.thelanguagemagician.net](http://www.thelanguagemagician.net)



## ¿Cuál es nuestra filosofía?

THE LANGUAGE MAGICIAN es, ante todo, un divertido juego que motiva a los estudiantes gracias a su atractivo diseño gráfico, sus personajes y su historia, y les propone retos a superar, algunos de ellos en lengua extranjera.

El objetivo de este proyecto Erasmus+ ha sido crear una herramienta lúdica y amena que a la vez aporte información a los docentes sobre los avances del alumnado en las destrezas de comprensión lectora, comprensión oral y expresión escrita en la lengua que están estudiando. El recurso es completamente gratuito.

El propósito que el equipo THE LANGUAGE MAGICIAN persigue con este recurso es que los alumnos puedan demostrar de qué son capaces. Por eso no enseñamos «pensando en el examen». El juego presenta una pantalla táctil en un entorno divertido que genera datos fiables y comparables para el profesor de forma rápida y fácil. Los investigadores del proyecto piloto descubrieron que los alumnos estaban dispuestos a jugar más de una vez, lo que permite trabajar sobre dificultades concretas y comprobar la evolución de su progreso. En todo caso, los alumnos reciben siempre un certificado; no se evalúa mediante calificaciones numéricas o conceptuales para no fomentar el fracaso.

Evaluar el progreso de los alumnos es un elemento clave del proceso de enseñanza y aprendizaje, y los profesores están perfectamente capacitados para ello. Así, THE LANGUAGE MAGICIAN es una herramienta que complementa esa capacidad, pero también supone una ayuda extra para que aquellos docentes no especialistas en la enseñanza de idiomas sientan la seguridad de contar con un instrumento extremadamente útil para valorar las siguientes destrezas lingüísticas:

### **Comprensión oral: Listening**

En el Nivel 1 la atención se centra en la comunicación práctica: comprensión de mensajes orales sobre temas cotidianos, instrucciones para el aula, reconocimiento de vocabulario básico y discriminación entre patrones fonéticos y entonación.

En el Nivel 2 el vocabulario se amplía y se trabaja más con oraciones, para recordar y reforzar aspectos gramaticales básicos. Hemos añadido nuevos ejercicios para el área de razonamiento que aportarán diversión y contenido lingüístico al mismo tiempo.



## Comprensión escrita: Reading

Los alumnos deberían ser capaces de comprender breves mensajes escritos sobre temas cotidianos (formados por palabras, frases u oraciones) así como el significado general de un texto escrito. Igualmente deberían conocer palabras que forman parte del vocabulario básico.

## Expresión escrita: Writing

Capacidad para referirse a objetos y actividades cotidianos, empezando por palabras sueltas y avanzando hasta la formación de oraciones sencillas.

Puesto que la expresión escrita no es un requisito en las clases de idiomas de Educación Primaria de todos los países, solo 15 de las 90 tareas -localizadas en la parte final del juego- se centran específicamente en esta destreza.

El recurso ofrece también una selección de tareas que integran esta destreza para observar la capacidad de razonamiento de los alumnos.

El propósito de las actividades de comprensión oral es que los alumnos relacionen fonética y escritura. En este sentido, el módulo de expresión oral permite demostrar el conocimiento del sistema fonético al hacer leer a los alumnos en voz alta. En el apartado “Recursos para el aula” (<https://www.thelanguagemagician.net>) hay variadas actividades de expresión oral que siguen el estilo y ambiente del juego.

Los criterios de evaluación de la expresión oral, se basan en comparativas internacionales, al igual que el diseño de los juegos lingüísticos y el corpus del idioma. Por su parte, para la herramienta online se utilizó como punto de partida una síntesis de estándares de escuelas de Educación Primaria de cuatro países europeos, de modo que los logros de los alumnos se evalúan frente a estándares internacionales.



Pensamos que utilizar un juego online como herramienta de evaluación conlleva especiales beneficios:

- Se basa en la motivación, no en la amenaza.
- Permite mostrar el progreso mediante la repetición del juego a intervalos.
- No es esencial una especial preparación previa, solo es necesario organizar la clase por equipos. No obstante, puedes usar o adaptar las actividades de nuestros “Recursos de aula” para que tus alumnos ensayen el tipo de tareas que encontrarán en el juego: hay tres lecciones y actividades de seguimiento programadas.
- No es necesario corregir; los resultados se recogen automáticamente en una tabla al finalizar la sesión.
- Los alumnos obtienen un certificado que pueden imprimir.
- El juego evalúa tres destrezas lingüísticas clave; comprensión oral, comprensión escrita y expresión escrita: listening, reading y writing. Además, algunos ejercicios están diseñados para poner a prueba la capacidad de razonamiento general: lo que denominamos “capacidades integradas”.

Según las conclusiones de nuestros investigadores, el juego es especialmente apropiado para alumnos de entre 6 y 11 años de edad.

### **A modo de guía:**

El juego está dividido en dos niveles:

Recomendamos usar el nivel 1 con alumnos que al menos hayan recibido entre 50 y 70 horas de clase de lengua extranjera y que estén acostumbrados a trabajar con oraciones. (En Inglaterra, por ejemplo, correspondería al 5º curso de Primaria).

Aconsejamos usar el juego al comienzo del curso escolar y luego otra vez a su finalización, para que los alumnos tengan una sensación de progreso.

En el curso siguiente, recomendamos usar el nivel 2 siguiendo la misma dinámica indicada para el nivel 1.

## La historia

Los alumnos juegan de forma individual; cada uno asume el papel de un joven mago que vive en una granja y desarrolla poderes mágicos. El joven mago es feliz en la granja, rodeado de sus amigos los animales, hasta que un día un malvado mago que habita en una oscura torre cerca de allí, decide que necesita compañía y secuestra a los animales.

Ahora el joven mago tiene que intentar rescatarlos superando los retos de la oscura torre. La historia principal se cuenta en la lengua materna seleccionada (inglés, alemán, italiano o español); solo los retos lingüísticos están en la lengua extranjera.

Puesto que el malvado mago ha lanzado sus sortilegios en distintos idiomas para encarcelar a los animales, el jugador debe usar sus habilidades lingüísticas para deshacer los hechizos. El jugador es tan solo un joven mago con mucho que aprender, pero todo el mundo sabe que el poder del malvado mago está concentrado en su sombrero...



**¿Conseguirá el joven mago rescatar a los animales gracias a sus habilidades lingüísticas y ganar el sombrero para conseguir sus poderes para siempre?**



## Personajes

El jugador comienza el juego introduciendo el alias que desea utilizar y diseñando el avatar con el que va a jugar; dicho avatar aparecerá también en el certificado que se le entregará al finalizar el juego.



Los alumnos que participaron en el proyecto piloto confirmaron que lo que más les gustó fue:

- Coleccionar estrellas mágicas
- Hacer encantamientos
- El elemento del reto
- Salvar a los animales, que son:



**Oso:**

amable, listo, un poco dormilón y hambriento



**Gato:**

refinado, bastante aristocrático



**Cocodrilo:**

leal, generoso ¡y con una dentadura enorme!





**Perro:**  
inquieto, impaciente, a veces torpe



**Elefante:**  
viejo, un poco despistado, con mucha experiencia



**Jirafa:**  
inteligente, resolutiva, un poco distante



**Caballo:**  
bello, elegante y algo presumido



**León:**  
atrevido (pero en el fondo inseguro), orgulloso



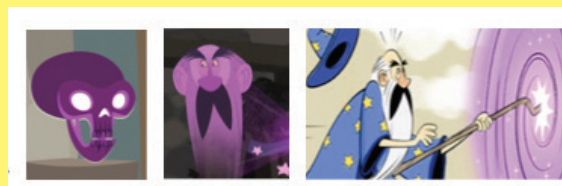
**Ratón:**  
listo, vivaracho y fiel a la familia



**Conejo:**  
adorable, servicial, inocente y cuidadoso

Los animales secuestrados se transforman en aldabas de la torre del malvado mago; al hacer clic en las aldabas el jugador puede escuchar los divertidos comentarios que hacen los animales antes de empezar a resolver las tareas.

El personaje final, por supuesto, es Winivil (el mago malvado), vestido con distintos disfraces.



## ¿Cómo se organiza un profesor para usar el juego?

a) *¿Cuánto tiempo debo destinar al juego?*

El juego en sí dura solo **35 minutos**, pero deberías prever tiempo suficiente para prepararte, explicarlo al principio y hacer un resumen al final. La configuración técnica dependerá del aula en la que te encuentres, de lo familiarizado que estés con el uso del equipo, de si tienes un asistente técnico que le ayude, etc.

A modo indicativo, deberías tener en cuenta:

**Hacer una prueba:** familiarízate con el juego **antes** de la sesión.

**Configurar el equipo:** distribuir y encender los dispositivos; organizar los auriculares; acceder al juego; crear una o varias sesión(es) nueva(s).

**Empezar el juego** (alumnos / profesor – introducir el código de la sesión; alumnos – introducir los alias; alumnos – personalizar los avatares; profesor – comprobar en el panel de administración que los alumnos están conectados e iniciar la sesión).

**Jugar en clase** (profesor – supervisar el progreso e introducir datos\* en el panel del profesor) – 35 minutos

**Impresión y entrega de certificados** (El certificado puede imprimirse en cualquier momento después de la sesión una vez se haya descargado).

Debes introducir las fechas de nacimiento y las horas de clase aproximadas antes, durante o después de la sesión. Estos datos son necesarios con fines de investigación.

b) *¿Cómo debería prepararme para la sesión de juego? Preparar a los alumnos.*

No es necesario ni aconsejable enseñar contenidos lingüísticos específicos previamente: uno de los principios del juego es observar las destrezas y la flexibilidad de los alumnos, además de sus conocimientos (por ejemplo, su habilidad para relacionar fonemas y letras), de modo que no es fundamental que conozcan todas las palabras.

Los investigadores del proyecto confirman que los niños y niñas de primaria de distintas edades disfrutan con este juego independientemente de si logran superar los retos o no, así que puede decirles simplemente que van a jugar a un juego muy entretenido.

**Materiales para las lecciones:** Para presentar a los personajes e introducir los conceptos y el estilo de las actividades del juego existen unos materiales para un máximo de tres lecciones introductorias en el documento «Recursos para el aula» (*Classroom Resources*),

que encontrarás en el sitio web. Puedes usar o adaptar dichos recursos como desees antes de iniciar el juego, de forma que la clase se haga una idea sobre la historia, los personajes y los tipos de tareas con los que se van a encontrar.

También se incluyen otras actividades que pueden usarse después del juego para trabajar aspectos de destrezas específicas.

Prepara con la clase los alias que tus alumnos usarán en el juego y recoge la lista para poder recordárselos cuando inicien sesión y asociar a cada alumno con sus resultados después del juego.

*c) ¿Cómo debería prepararme para la sesión de juego?*

Comprueba que tienes tu contraseña y el equipo necesario (especificados más adelante).

Asegúrate de que tienes la lista de alias y añade las fechas de nacimiento de los alumnos y el número (aproximado) de horas de clase de lengua extranjera que han recibido.

*d) ¿Qué necesito? Equipo.*

- Ordenador de sobremesa, portátil, iPad o tableta para cada alumno
- Conexión a Internet en cada dispositivo
- Auriculares para cada alumno

Se puede jugar en iPads/tabletas, portátiles u ordenadores de sobremesa. **Cada alumno necesita un dispositivo y el profesor debería tener otro para poder iniciar y supervisar la sesión.**

Si se juega en iPads o tabletas, la aplicación debe descargarse desde Apple Appstore o Google Playstore antes de hacer la prueba en cada dispositivo.

Si se juega en ordenadores de sobremesa, el juego debe abrirse en un navegador **Firefox o Google Chrome** (el juego no funciona con Internet Explorer). Debería usarse la última versión del navegador y los ordenadores deberían tener como mínimo un procesador de 64bits.

Cada alumno debe contar con un juego de auriculares y se recomienda conectarlos a los dispositivos antes de empezar el juego para descartar cualquier problema de sonido.



- **Versión web**

- PC o Mac

- **Versión para Android**

- Tableta (*No existe ninguna versión para teléfono móvil*)
  - Android Version 5.0 or higher

- **Versión para iOS**

- iPad de 2ª generación o más reciente
  - iOS 9.0 o superior.

## Conexión a Internet

Los dispositivos pueden conectarse a Internet a través de la WiFi del colegio o, en el caso de ordenadores de sobremesa, a través de un cable de Internet.

Las tarjetas SIM para la conexión de datos móviles (conexión satélite) son otra opción para conectar iPads o tabletas a Internet.

Deberías comprobar antes la señal WiFi o la conexión de datos móviles (4G) para garantizar que sea lo bastante fuerte. El volumen de datos que consume el juego es bastante pequeño. Si prefieres no depender de la conexión de Internet del colegio puedes crear tus propios hotspots para conectar varios dispositivos. Puedes crear una conexión de datos móviles con las tarjetas SIM de los i-Pads o a través de un teléfono móvil.

Necesitarás una impresora si deseas imprimir los certificados de los alumnos. Los certificados pueden imprimirse inmediatamente después de la sesión de juego o en cualquier momento más adelante.

e) *¿Qué más necesito?*

La protección de datos es importante.

Los alumnos utilizarán un alias para iniciar sesión en el juego y proteger su privacidad. Recomendamos asignar a cada alumno un alias (compuestos por un mínimo de 3 letras; solo se permiten caracteres alfabéticos) y confeccionar por adelantado una lista con los alias y las fechas de nacimiento.





Ejemplo de lista:

Alias	Nombre del alumno	Fecha de nacimiento	Horas de clase de lengua extranjera (aprox.)



La lista te ayudará a relacionar los alumnos con sus resultados después del juego y además te ahorrará tiempo a la hora de introducir los datos requeridos para la descarga en el panel del profesor. (Recuerda que para la fecha de nacimiento basta con escribir el día 1 del mes y el año, si te resulta más fácil).

*¿Qué más necesito?*

Antes de comenzar el juego, para confirmar tu identidad tendrás que obtener tu contraseña de profesor registrándote en:

<https://teacher.thelanguagemagician.net/>

En el plazo de 24 horas recibirás tu contraseña. (NB: No reveles tu contraseña de profesor con los alumnos.)

Para cualquier consulta puedes enviar un correo electrónico a: [infos@thelanguagemagician.net](mailto:infos@thelanguagemagician.net)

Una vez hayas recibido tu contraseña podrás acceder al panel del profesor y abrir una sesión de juego.



A continuación encontrarás los enlaces para los distintos tipos de dispositivos que pueden usarse para jugar:

Para jugar en ordenadores de sobremesa o portátiles (que no sean tabletas): abre este enlace en tu navegador: <https://game.thelanguagemagician.net/> (utilice Google Chrome o Firefox en ordenadores con Windows/OSX. No utilice Internet Explorer).

A partir de ahí, haz clic en el enlace «**Soy profesor/-a**» que se abrirá en otra pestaña o ventana. Inicia sesión con la contraseña que has creado y abre una sesión para tu clase.

Aplicación del juego en iPads:

<https://itunes.apple.com/us/app/the-language-magician/id1138009452?mt=8>

Si vas a jugar en un iPad, el panel del profesor debe iniciar la sesión en un dispositivo distinto de aquel desde el que va a jugar debido a las restricciones de Apple. Para ello puedes usar un teléfono u otro ordenador.



Aplicación del juego en tabletas con Android:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=at.ovos.thelanguagemagician&hl=en>

f) *¿Cómo se abre una sesión?*

Introduce el nombre de tu **clase** y selecciona el **idioma de la prueba**, es decir, la lengua extranjera que están estudiando sus alumnos. (Para probar el juego también deberás rellenar estos datos).

Elige un **idioma de ayuda**, es decir, la lengua de escolarización o la lengua materna de tu país; la historia del juego se contará en ese idioma.

Cuando hayas introducido la información requerida y aceptado las condiciones, el botón se volverá de color verde.

Haz clic en «**Crear nueva sesión**» y, en el menú desplegable, selecciona:

## Nivel 1 o Nivel 2

A continuación aparecerá un código de cuatro dígitos: ese es el código que tus alumnos deben introducir en sus dispositivos para iniciar sesión.

Puedes preparar tus dispositivos introduciendo el código tú mismo; una vez hecho, los dispositivos deberían estar conectados al panel del profesor. También puedes dejar que tus alumnos introduzcan el código ellos mismos.

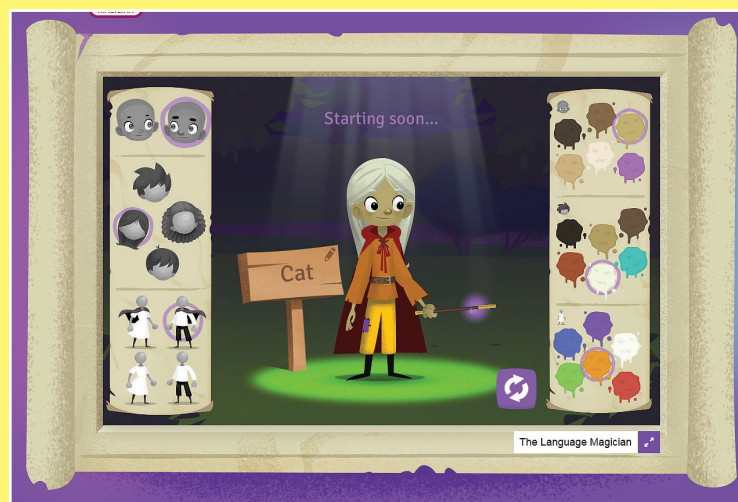
Pantalla del alumno esperando el código: Schülerbildschirm mit eingefügtem Code:



g) ¿Y qué hay que hacer a continuación?

Ahora los dispositivos de los alumnos se conectan con la sesión que has abierto en <https://game.thelanguagemagician.net>

Los alumnos introducen sus alias, eligen su avatar y lo personalizan. (No dejes más de 5 minutos para hacerlo).



Mientras tanto, abre el panel del profesor en otra pestaña:  
<https://teacher.thelanguagemagician.net>

Aquí puedes comprobar cuántos alumnos han iniciado sesión, seguir su progreso y controlar cuánto tiempo les queda.



Cuando todos los alumnos estén conectados y listos, pulsa el botón «Start» (Empezar). Los alumnos verán una cuenta atrás de 5 segundos en su pantalla antes de que dé comienzo el juego. La sesión comenzará automáticamente con una introducción animada. Los alumnos no ven ninguna indicación del tiempo que ha pasado hasta que aparece el aviso de 5 últimos minutos al final de la sesión, pero tú podrás ver el progreso en el panel de administración.

*h) ¿Qué hago yo durante la sesión?*

Debes introducir los alias de los alumnos en el panel del profesor para poder asignar a cada uno sus resultados después del juego (usando la lista descrita anteriormente). Desde el panel de administración también puedes controlar el progreso de cada alumno durante el juego y ver si hay algún problema, por ejemplo, con la conexión a Internet.

### **Posibles problemas**

Si, en casos puntuales, el juego deja de funcionar o se bloquea, lo mejor es cerrar por completo el navegador (en un ordenador de sobremesa) y volver a abrirlo; el juego continuará donde lo dejó el alumno.

En el caso de iPads/tabletas lo mejor es apagar el dispositivo y volver a encenderlo (NB: no solo la pantalla, sino el dispositivo).

Si no se oye el sonido cuando se está usando un iPad, lo mejor es apagar el iPad y

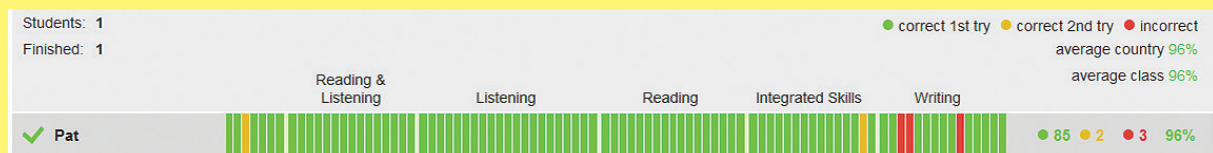


volver a encenderlo (como indicamos anteriormente, apaga el dispositivo por completo, no solo la pantalla); el juego continuará donde lo dejó el alumno. Para cualquier otra consulta o problema consulta nuestro sitio web.

i) *¿Cómo puedo acceder a los resultados?*

Al finalizar el juego, el programa te ofrecerá la opción de cerrar la sesión. Una vez confirmado que se han introducido todos los datos, puedes descargar la hoja de cálculo de la clase que contiene los resultados para su propio uso. Es conveniente que hagas una captura de pantalla de seguridad en este momento.

Ejemplo: solo una fila de la hoja:



La hoja de cálculo muestra el rendimiento de cada alumno en las distintas áreas del juego; la fila superior indica la planta, el número de tarea y el tipo de tarea. El código de color indica lo siguiente:

- verde:** la tarea se ha completado correctamente en el primer intento,
- naranja:** la tarea se ha completado en el segundo intento,
- rojo:** la tarea no se ha completado o no se ha intentado.

La hoja de cálculo indica las destrezas lingüísticas que se trabajan en cada uno de los retos.

Además de la puntuación del alumno, podrás ver la puntuación media de todos los alumnos de tu clase, de tu país y de todo el mundo.

La hoja de cálculo debería permitir al profesor detectar aquellas áreas que los alumnos resuelven muy bien y aquellas otras en las que necesitarían una ayuda o una ampliación; en “Recursos para el aula” encontrará actividades de refuerzo.



Resultados en la pantalla del alumno al final del juego:



Ejemplo de certificado:

**CERTIFICADO DE MAGIA**  
PARA

HAS OBTENIDO EL CERTIFICADO DE MAGO DE LAS LENGUAS EN INGLÉS EN EL NIVEL 1

21.07.2018

TU avatar

60% QUINTO PISO # CLASE: 60%

89% TERCER PISO # CLASE: 89%

94% PRIMER PISO # CLASE: 94%

100% SEGUNDO PISO # CLASE: 100%

100% CUARTO PISO # CLASE: 100%

↑ tus animales

Con el apoyo de

EL PORCENTAJE MUESTRA EL RESULTADO MÁS ALTO QUE HAS OBTENIDO EN CADA UNO DE LOS PISOS DE LA TORRE DEL MAGO. PRIMER PISO: COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA / SEGUNDO PISO: ORAL / TERCER PISO: COMP. ESCRITA / CUARTO PISO: COMP. ORAL Y ESCRITA Y EXPRESIÓN ESCRITA / QUINTO PISO: EXP. ESCRITA

© THE LANGUAGE MAGICIAN



## ¿Cómo son los retos?

Los retos lingüísticos del juego se presentan en plantillas cuyo aspecto y explicación se incluyen a continuación. Los retos están incorporados dentro de la historia:

*Winivil, el malvado mago, ha convertido a los animales del jugador en aldabas de su torre. Para liberar a los animales y devolverlos a su granja, el jugador debe acumular poderes mágicos, en forma de estrellas, en su varita. Cuando haya acumulado suficientes, podrán deshacer el hechizo para liberar a los animales del encantamiento.*

El jugador será guiado por las cinco plantas de la torre del malvado mago y deberá superar los retos de una serie de destrezas sugeridas durante la fase piloto del juego.

En el Nivel 1, los retos de la primera planta se centran en la comprensión escrita y oral, seguidos de la comprensión oral en la segunda, comprensión escrita en la tercera, habilidades integradas en la cuarta y expresión escrita en la quinta planta.

El jugador tiene más de una oportunidad para resolver cada reto. Cuando hay más de un intento, el contenido lingüístico de la tarea en cuestión no cambia, pero las opciones de la tarea se mezclan aleatoriamente.

Puedes leer más sobre el desarrollo de las tareas y sobre las referencias subyacentes en el siguiente artículo del profesor Norbert Schlueter: *THE LANGUAGE MAGICIAN: Preliminary considerations for task development based on standards, skills and language levels.*

**<https://www.thelanguagemagician.net/standards-and-principles-for-the-design-of-the-language-magician-tool/>**



## Plantillas del Nivel 1, objetivo de las tareas

### 1ª Planta - Tarea 1

Los jugadores **leen** una palabra u oración y deben elegir qué imagen representa lo que aparece escrito. La tarea empieza con palabras y se va haciendo más compleja introduciendo frases y oraciones. Muestra si los alumnos están familiarizados con las formas escritas del vocabulario y si son capaces de traducir una oración en su mente. Los temas incluyen: la comida, la ropa, los animales, el tiempo, lugares, las partes del cuerpo, las aficiones y adjetivos.



### 1ª Planta - Tarea 2

Los jugadores **escuchan** una palabra o frase y deben elegir qué palabra representa lo que ven escrito. La tarea evalúa si los alumnos comprenden el vocabulario y son capaces de relacionar grafemas con sus correspondientes fonemas. También puede mostrar si están familiarizados con las formas escritas del vocabulario. Los temas incluyen: los colores, los números, la ropa y los animales.





### 1ª Planta - Tarea 3

Los jugadores **leen** una palabra o frase y deben elegir qué archivo de sonido representa lo que aparece escrito. La tarea evalúa si los alumnos comprenden el vocabulario y son capaces de asociar grafemas y fonemas. También puede mostrar si los alumnos están familiarizados con las formas escritas del vocabulario. Los temas incluyen: los colores, los números, la ropa y los animales..



### 2ª Planta - Tarea 1

Los jugadores **escuchan** un archivo de sonido y ven cuatro imágenes; deben elegir la imagen correcta al escuchar cada palabra.

La tarea evalúa si los alumnos comprenden determinadas palabras de vocabulario básico y, al hacer clic en la imagen pueden demostrar que conocen los fonemas de las palabras. El vocabulario incluye temas como los animales, la comida, el tiempo, partes del cuerpo y la ropa.



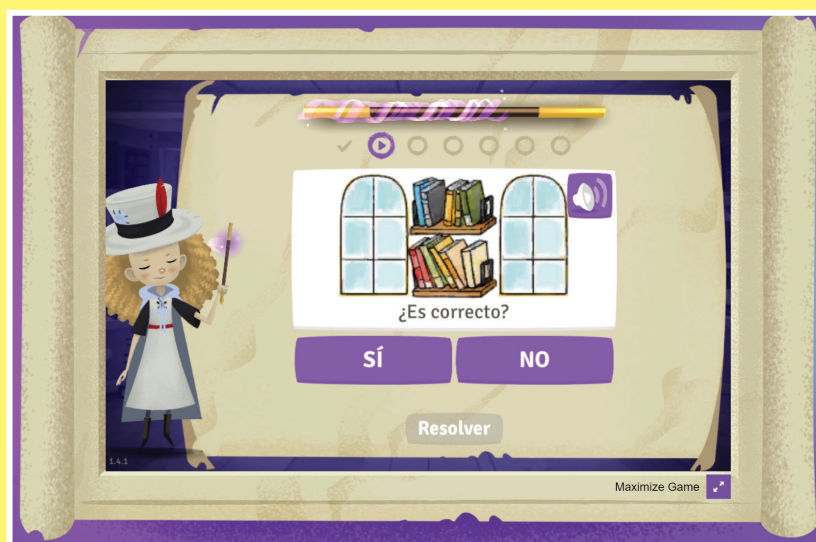
## 2ª Planta - Tarea 2

Los jugadores ven una imagen y **escuchan** cuatro archivos de sonido. Deben decidir qué sonido es el correcto para esa imagen. Esta tarea evalúa si los alumnos son capaces de diferenciar palabras que suenan de forma parecida. La tarea cambia de nivel con el uso de oraciones: aquí, el objetivo es entender enunciados sencillos. El vocabulario incluye temas cotidianos, como la casa, las estaciones, los vehículos, los animales o la expresión de gustos, sentimientos o aficiones.



## 2ª Planta - Tarea 3

Los jugadores ven una imagen y **escuchan** una oración. A continuación deben decidir si la oración representa lo que se muestra en la imagen y hacer clic en Sí o No. La tarea evalúa si entienden la representación fonética de enunciados sencillos. Por supuesto, existe un 50% de posibilidades de acertar. Esta tarea se incluye como una forma motivadora de exponer a los alumnos a oraciones en la lengua extranjera. Los temas incluyen: preposiciones, aficiones, la casa.



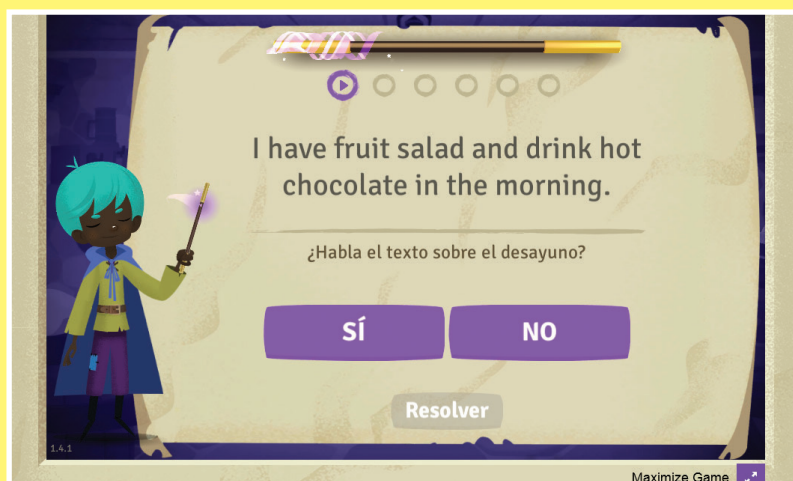
### 3ª Planta - Tarea 1

Esta tarea combina la **comprensión oral y la comprensión escrita**. Los jugadores escuchan una palabra o frase y deben elegir el grafema correspondiente. La tarea evalúa si los alumnos son capaces de entender el vocabulario y de relacionar cada fonema con su grafema. Los temas incluyen: los colores, los números, la ropa y los animales.



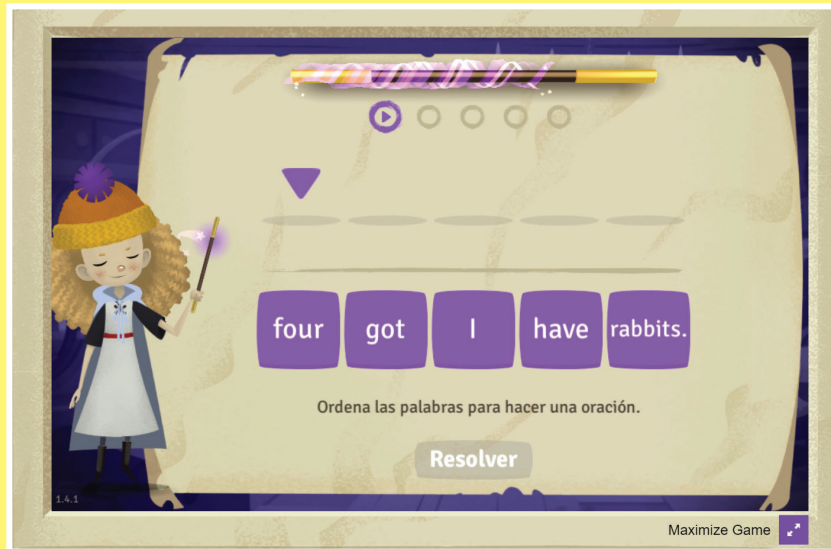
### 3ª Planta - Tarea 2

Los jugadores ven una imagen y **leen** una oración en la que falta una palabra. Se les presentan cuatro grafemas y deben elegir cuál es la palabra que falta en la oración. Esta tarea evalúa si los alumnos son capaces de relacionar la imagen con la palabra correcta. La estructura en oraciones les ayuda a hacer la elección correcta. Los temas incluyen: la comida, la casa, la familia, instrucciones para el aula, las estaciones y aspectos culturales.



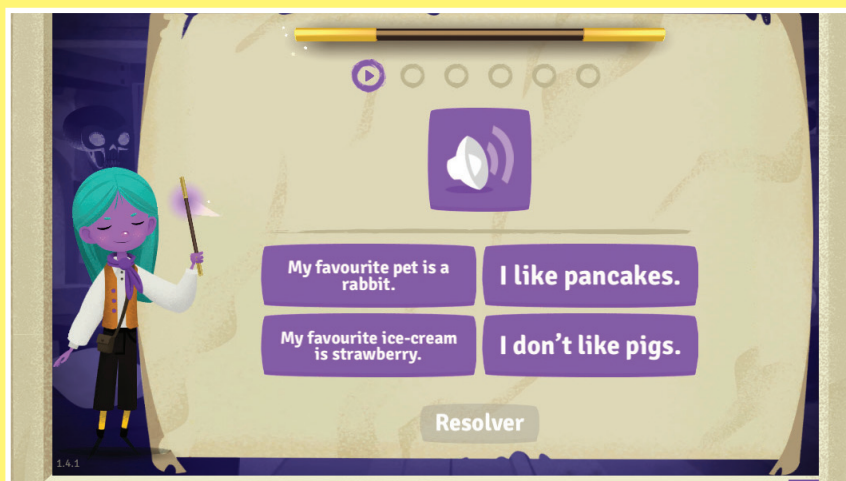
### 3ª Planta - Tarea 3

Los jugadores **leen** oraciones desordenadas y deben ordenar las palabras de cada oración. La tarea evalúa si están familiarizados con el orden general de las palabras dentro de la oración en la lengua extranjera (un primer indicio de conciencia gramatical). Los temas incluyen: los sentimientos, la comida, los lugares, las estaciones y los números.



### 4ª Planta - Tarea 1

Los jugadores ven una imagen y 5 columnas de palabras. Deben **elegir** una palabra de cada columna para formar una oración que exprese lo que ven en la imagen. Esta tarea evalúa si los alumnos son capaces de formar una oración para presentar una idea sobre una imagen o situación. También implica el razonamiento. Los temas incluyen: la familia, la casa y los animales.





## 4ª Planta - Tarea 2

Los jugadores **leen** un texto formado por dos oraciones y tienen que decidir cuál es el tema del texto. Esta tarea es la forma más sencilla de evaluar la comprensión escrita. Se presenta a los jugadores una sugerencia y deben contestar Sí o No. Los temas incluyen: la familia, la comida, el tiempo y las aficiones.



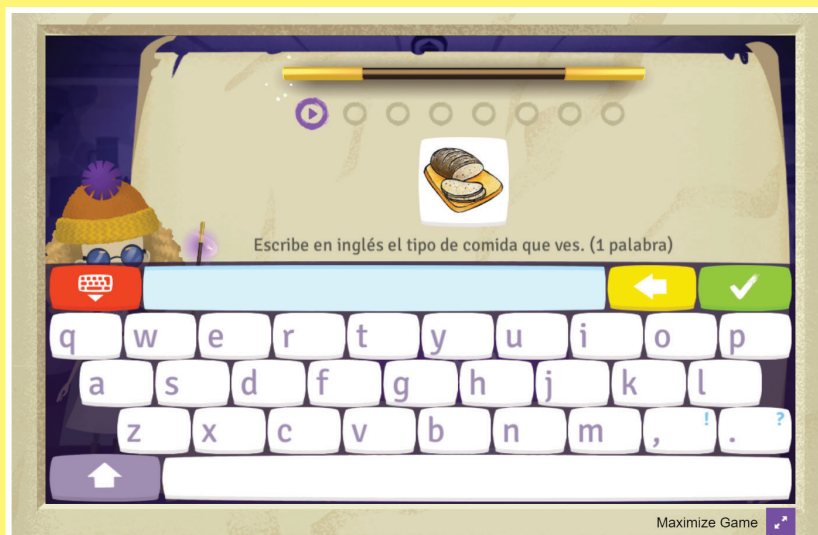
## 4ª Planta - Tarea 3

Se presenta a los jugadores una lista de palabras que deben ordenar correctamente. Esta tarea combina la comprensión del vocabulario en la lengua extranjera y habilidades de **razonamiento**. Temas: los días de la semana, las partes del cuerpo, las frutas, los números y los meses.



## 5ª Planta - Tarea 1

Los jugadores ven una imagen y deben **escribir** la palabra que representa el objeto en cuestión. Esta tarea evalúa si los alumnos han aprendido los grafemas de algunas palabras básicas. Los temas incluyen los colores, los números, la comida, los animales y los saludos.



## 5ª Planta - Tarea 2

Los jugadores escuchan una palabra o frase y deben **escribir** lo que han oído. La tarea evalúa si los alumnos han aprendido el grafema que corresponde a un fonema. Los temas incluyen: adjetivos sencillos, palabras genéricas, enunciados sobre ellos mismos.





## Investigación científica complementaria

*Desde su comienzo, el proyecto ha contado con el asesoramiento científico de las universidades que participan como socios en el proyecto. Así, se examinaron tanto libros de texto como el currículo de lenguas extranjeras de los diferentes países participantes para seleccionar los elementos léxicos incluidos en los dos niveles del juego. Ambas versiones se pilotaron ampliamente. Las aportaciones de los científicos participantes ha dado como resultado una optimización de los dos niveles de lengua. Los datos generados por el juego en los próximos años se evaluarán de manera anónima y se espera que este análisis contribuya a una mayor comprensión del proceso de aprendizaje de lenguas y al dominio de las lenguas integradas en el juego.*

**Prof. Dr. Norbert Schlüter**  
**(Universidad de Leipzig)**



## Plantillas adicionales del Nivel 2, objetivo de las tareas

Al igual que en el Nivel 1, las destrezas lingüísticas del Nivel 2 están agrupadas por plantas. Las plantillas anteriores se utilizan también en el Nivel 2, con distinto contenido, y se añaden las siguientes:

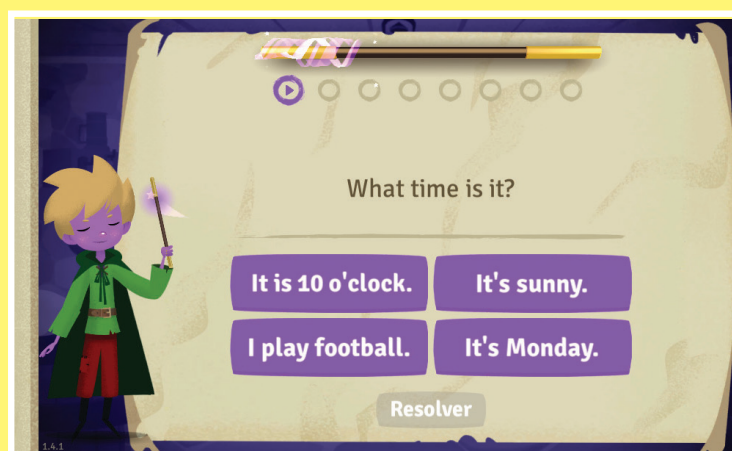
### 2ª Planta, Tarea 3

Esta tarea evalúa la discriminación **auditiva** centrándose en las posiciones; los alumnos escuchan un archivo de audio que describe uno de los conejos de la imagen y deben hacer clic en el conejo correcto. Los temas incluyen las preposiciones y los muebles.



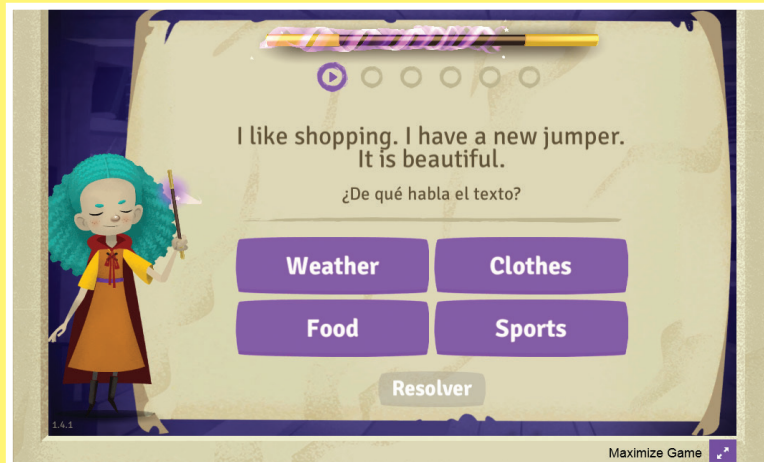
### 3ª Planta, Tarea 1

En este reto los alumnos **leen** parte de un diálogo y eligen una respuesta apropiada. Los temas incluyen: el tiempo, la comida, el deporte, el tiempo libre, las aficiones, las mascotas, descripción personal, la hora.



### 3ª Planta, Tarea 2

En esta tarea los alumnos leen un texto breve e identifican el tema que creen que le corresponde. Los temas incluyen: Yo, las mascotas, los países, el colegio. Las actividades de la Planta 4 están compensadas con el número de actividades de distintas destrezas de las otras plantas del Nivel 2.



### 4ª Planta, Tarea 1

En esta tarea de **comprensión oral** los alumnos identifican un número y una palabra y hacen clic en las imágenes correspondientes. Los temas incluyen: los números, los animales, objetos domésticos, el tiempo, las partes del cuerpo



## 4ª Planta, Tarea 2

En esta tarea de **comprensión lectora** los alumnos leen una breve adivinanza e identifican lo que se está describiendo. Los temas incluyen: los edificios, los animales, la comida, la familia, la hora.



## 4ª Planta, Tarea 3

Esta actividad de arrastrar y soltar para trabajar la **comprensión lectora** pide a los alumnos que identifiquen vocabulario de una misma categoría. Los temas incluyen: la familia, la salud, los sentimientos, la moda, el transporte y los edificios.



## 5ª Planta, Tarea 1

*Esta tarea de expresión escrita evalúa los conocimientos de los alumnos en materia de ortografía y gramática. Solo tienen que añadir dos letras para completar cada ejercicio.*



**“Standards and assessment schemes should be promoted as assistance tools rather than control measures.”**

**(Waldemar Martyniuk (ed.), Mike Fleming, José Noijons:  
Evaluation and assessment within the domain of Language(s)  
of Education, Council of Europe: Prague 2007, p. 1)**





## THE LANGUAGE MAGICIAN en Europa

El equipo del proyecto se ha beneficiado enormemente de su modelo de trabajo internacional y cooperativo y cree firmemente en el valor de establecer redes profesionales (networking) entre profesores; juntos obtenemos unos resultados mucho mejores que si trabajamos por separado.

Las tareas del juego fueron desarrolladas a partir de un resumen de los estándares de cuatro países europeos: Reino Unido, Alemania, España e Italia. El vocabulario se ha extraído del contenido común de los primeros años de enseñanza de la lengua extranjera en dichos países. Se consultó el Marco Común Europeo de Referencia (Europarat 2001), que demostró ser un buen punto de partida, aunque nuestro juego ofrece un mayor nivel de «andamiaje didáctico» (scaffolding).

Los formatos de las tareas se basan en una progresión: de más sencillas a más complejas. Con ello se pretende motivar a todos los estudiantes en las primeras tareas de este videojuego. Cuanto más tiempo se juegue más exigentes se vuelven las tareas, para que la habilidad lingüística pueda distinguirse con más precisión. La mayoría de alumnos avanzarán conforme vayan jugando, puesto que se les va llevando de una tarea a otra aunque se equivoquen. Después del segundo intento se les dirige automáticamente a la siguiente tarea o planta.

La idea es que los profesores no preparen a sus alumnos con el vocabulario o los textos exactos que aparecen en el juego. Si lo hicieran, el juego no ofrecería la información que se supone que debe generar. El objetivo del juego es:

- Obtener resultados sobre el nivel que tienen los alumnos en cada destreza.
- Permitir a los profesores reflexionar sobre los aspectos en los que deben hacer mayor hincapié en las próximas clases.

Los profesores pueden adaptar su forma de enseñanza para desarrollar determinadas destrezas, además de observar si el idioma que utilizan en el aula es similar a las expectativas de otros países europeos.

Somos conscientes de que algunas de las tareas pueden acertarse al azar; esperamos que ese sea un factor motivador que anime a los alumnos a seguir disfrutando del aprendizaje de idiomas.

El equipo del proyecto THE LANGUAGE MAGICIAN te desea mucha suerte con el juego. Nos gustaría conocer tu opinión.

Puedes entrar en nuestro sitio web para compartir experiencias e información acerca del juego.

[www.thelanguagemagician.net](http://www.thelanguagemagician.net)





## Preguntas frecuentes:

*P: ¿Cuánto cuesta el juego?*

R: El juego es gratuito para las escuelas que se registren y fue cofinanciado como un proyecto Erasmus+.

*P: En mi escuela no tenemos suficientes dispositivos (iPads, ordenadores) para todos los alumnos. ¿Puedo dividir la clase en dos grupos para que juegue un grupo cada vez?*

R: Sí, puedes hacerlo. Cada alumno necesita un dispositivo para jugar. En función de cuántos dispositivos haya disponibles en tu escuela podrías jugar con la mitad de la clase en una sesión y con la otra mitad en la siguiente sesión. Recuerda que deberás estar presente con la mitad de la clase que está jugando por si algún alumno en concreto tuviera un problema.

*P: ¿Cómo puedo preparar a los alumnos para el juego? ¿Me pueden enviar alguna lista de vocabulario?*

R: No existe una lista de vocabulario para preparar a los alumnos de cara al juego, puesto que las tareas se basan en estándares internacionales, y evalúa las destrezas y la flexibilidad tanto como el idioma. Sin embargo, en nuestro sitio web encontrarás una sección de «Recursos para el aula» que te ayudarán a preparar a sus alumnos para el tipo de tareas a las que se enfrentarán en el juego.

*P: ¿Cuánto tiempo dura el juego?*

R: El juego en sí dura 35 minutos, pero debe planificar con antelación un tiempo adicional (para probarlo) y para prepararlo todo al principio (presentar el juego, ayudar a los alumnos a iniciar sesión y dejar que elijan su avatar). Después del juego puedes imprimir los certificados y entregárselos a los alumnos inmediatamente o en una clase posterior.

*P: ¿Con qué frecuencia puedo jugar con mis alumnos?*

R: Recomendamos jugar dos veces en cada nivel: una a principio del curso y otra al final. De esta forma puedes ver el progreso que han ido haciendo sus alumnos a lo largo del curso y potenciar su confianza en la adquisición de destrezas lingüísticas.

*P: ¿Qué sucede con los datos una vez terminado el juego?*

R: Los datos recogidos durante una sesión se almacenan en un servidor de la Unión Europea y están protegidos por un sistema de seguridad de avanzada tecnología. El profesor que llevó a cabo la sesión puede acceder a esos datos en cualquier momento.

Una versión de esos datos se entrega a los investigadores asociados al proyecto original subvencionado por el programa Erasmus+. No es posible usar ninguna versión de los datos para identificar a estudiantes individuales. Los datos no se venden ni se facilita su acceso a terceros.

Para más información, consulta nuestra declaración sobre privacidad de datos:

**<https://www.thelanguagemagician.net/privacy/>**

*P: ¿Dónde puedo encontrar el juego?*

Puedes acceder al juego a través de los enlaces que encontrarás en nuestro sitio web: [www.thelanguagemagician.net](http://www.thelanguagemagician.net)

Regístrate lo antes posible. Tu clave de acceso se activará en 24 horas.

Para otras consultas: **[infos@thelanguagemagician.net](mailto:infos@thelanguagemagician.net)**

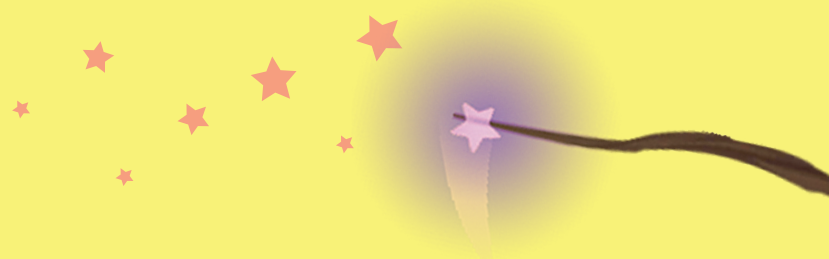
Si tu intención es jugar en iPads o tabletas puedes descargar la aplicación THE LANGUAGE MAGICIAN de Apple Store o Google Play Store.

Puesto que es necesario descargar la aplicación en cada dispositivo, te recomendamos que lo hagas antes de empezar la sesión con tus alumnos.

Si tienes previsto jugar en ordenadores o portátiles necesitarás abrir la siguiente dirección web en su navegador (Firefox o Chrome; el juego no funciona con Internet Explorer):

**<https://game.thelanguagemagician.net>**





IMPRESSUM:

© 2018 Goethe-Institut Londres

Diseño del folleto: Verena Paloma Jabs

Diseño y desarrollo del juego: ovos / Ilustración: Brian Main

Contenido del juego: socios del proyecto THE LANGUAGE MAGICIAN

Diseño de los gráficos de las plantillas: Harriet E. Roth y Friederike Schumann

Portal web **[www.thelanguagemagician.net](http://www.thelanguagemagician.net)**: achtQuark

Tráilers y tutoriales para el juego: Anna Bianco