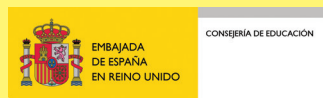


Partner



UNIVERSITY OF
WESTMINSTER



UNIVERSITÄT LEIPZIG



Associate Partner

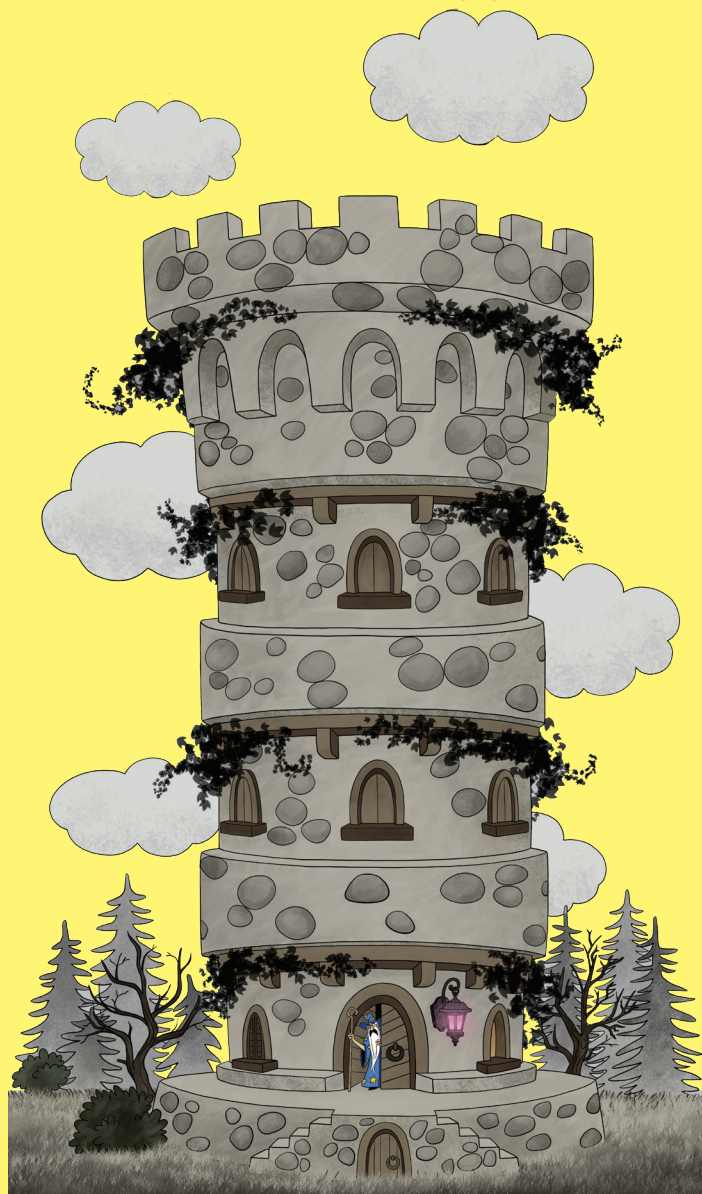


THE LANGUAGE MAGICIAN

Quick Guide



EL MAGO DE LAS LENGUAS- Guía rápida



www.thelanguagemagician.net



EL MAGO DE LAS LENGUAS- Guía rápida / Lista de verificación

Antes de usar el juego en línea en clase

Verifique los requisitos técnicos. (Ver el Manual)
Verifique que haya suficientes dispositivos / auriculares para cada niño.

Solicite la contraseña del maestro a través de nuestra página web.

Familiarícese con la historia, los personajes y los tipos de desafíos en el juego. (Ver el Manual o el web tutorial)
Prepare una lista con apodos. Los alumnos apuntan su apodo.

Presente la historia y los personajes a la clase. Hay tres opciones para ello: 1) las imágenes y las descripciones en el Manual. 2) el tráiler. 3) los recursos para la clase disponibles (Ver página web).

Abra el juego:

<https://game.thelanguagemagician.net>

Abra el panel del profesor en otra pestaña:

<https://teacher.thelanguagemagician.net>

Ingrese el nombre de su clase y elija Nivel 1 o Nivel 2.

Después seleccione su lengua de prueba, es decir, el idioma que sus alumnos están aprendiendo. Seleccione el idioma de apoyo, es decir, el idioma de la escuela / lengua materna de su país.

Acepte los términos y condiciones, luego haga clic en "Create and Start Test Session" y genere un código para la sesión (4 letras).



Durante el juego en clase



Para descargar e imprimir los certificados al final de la sesión, debe preparar las fechas de nacimiento de los alumnos y los detalles de sus horas de aprendizaje de idiomas (horas efectivas). Ingreselos durante la sesión de juego. (Las fechas de nacimiento pueden darse solo por mes y año, el día puede darse como 1 del mes para cada niño).

Los alumnos se conectan a la sesión que usted ha abierto en: <https://game.thelanguagemagician.net>

Usted o los alumnos pueden ingresar el código en los dispositivos para conectarlos al tablero del maestro. Después los alumnos ingresan sus apodos y eligen su avatar.

Una vez que todos los alumnos estén conectados y listos (se puede observar en el tablero del maestro), presione el botón de inicio. Los alumnos ven una cuenta regresiva de 5 segundos en sus pantallas antes de que el juego comience.

Después del comienzo del juego usted puede hacer un seguimiento del progreso de los alumnos y de cuánto tiempo les queda.

Después del juego

La sesión se cierra automáticamente después de 35 minutos. No se puede interrumpir y continuar en otro momento. Al final del juego, el tablero del maestro da acceso a los resultados de la clase. Si todos los detalles necesarios están ingresados, usted puede descargar la hoja de cálculo de la clase con los resultados. Como precaución guarde una captura de la pantalla del resumen de los resultados.

También puede descargar y imprimir un certificado para cada alumno. Solo el apodo aparecerá en el certificado; por supuesto, usted puede poner el nombre real de los alumnos si lo desea. Por razones de protección de datos solo usted puede asignarlos.

Los recursos para el aula están en nuestra página web y contienen actividades que se centran en destrezas particulares evaluadas en el juego (comprensión escrita y auditiva, expresión escrita, destrezas de pensamiento). Usted puede usar y adaptarlos para la preparación, la reiteración antes de repetir el test o para el final del año escolar.

La página web también contiene un "Speaking Module" para evaluar la expresión oral de los alumnos y se puede usar por ejemplo en la próxima sesión. Así usted puede evaluar las cuatro destrezas en dos sesiones.

Soluciones y FAQs: Ver la página web, el web tutorial o el Manual
<https://game.thelanguagemagician.net>

