

# JUEGOS

## EN EL AULA DE ELE

---

Toni Quirós Miquel

Jornadas ELE San Petersburgo 2019

# Juegos

- Son una actividad
- Uno o más jugadores
- Número determinado de reglas
- Entretenimiento o diversión



# Reglas del aprendizaje

*Edward Thorndike 1874 - 1949*

- ★ • Ley de la Disposición → **MOTIVACIÓN**
- Ley del Ejercicio → **FEEDBACK/PRACTICA**
- ★ • Ley del Efecto → **EMOCIONES POSITIVAS**
- ★ • Ley de la Intensidad → **INTENSIDAD**
- Ley de la Prioridad
- Ley de la Recurrencia

**ELECCIÓN / INVOLUCRACIÓN**

**FLOW**  
**flujo**



Tarea clara

Feedback

Objetivo alcanzable

Concentración

*"the state in which people are so involved in an activity that nothing else seems to matter; the experience itself is so enjoyable that people will do it even at great cost, for the sheer sake of doing it"* Mihály Csíkszentmihályi

# ¿Para qué podemos usar estos juegos?

Tabú

Cocodrilo (mímica)

*Hot Seat*

Pictionary

Basta! (*Stop the bus*)

Patata caliente

Carrera de pizarra

Subasta

¿Quién es quién?

**Léxico**

**Gramática**

**Funciones**

**Expresión escrita**

**Expresión oral**

**Pronunciación**

**Ortografía**

# Los estudios muestran:

1. Aumento de un 23% en el aprendizaje
2. El Trabajo cooperativo aumenta resultados en más de 2 puntos
3. El contenido unido a la mecánica del juego mejora el resultado
4. Ayudan al control emocional
5. Son efectivos con lenguas, sin ser lingüísticos
6. Las decisiones son más poderosas que el juego
7. Ayudan a superar disonancia cognitiva o prejuicios
8. Fomentan aprender y disuaden comportamientos negativos. Salud mental y interacción social

# Bibliografía

1. Csikszentmihalyi, M. (1990). *"Flow: The Psychology of Optimal Experience"*
2. D'Angelo, C., Rutstein, D., Harris, C., Bernard, R., Borokhovski, E., Haertel, G. (2013). *"Simulations for STEM Learning: Systematic Review and Meta-Analysis (Executive Summary)"*. Menlo Park, CA: SRI International
3. Pieter Wouters, Christof van Nimwegen, Herre van Oostendorp, and Erik D. van der Spek (2014) *"A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games"*
4. HABGOOD, MP Jacob and AINSWORTH, Shaaron E (2011). *"Motivating children to learn effectively: exploring the value of intrinsic integration in educational games"*. Journal of the Learning Sciences
5. C.S. Green, D. Bavelier (2013) *"Learning, attentional control and action video games"*
6. Michael F. Young, Stephen Slota, Andrew B. Cutter, Gerard Jalette, Greg Mullin, Benedict Lai, Zeus Simeoni, Matthew Tran, Mariya Yukhymenko (2012) *"Our Princess Is in Another Castle: A Review of Trends in Serious Gaming for Education"*
7. Steinkuehler, C. A. (2004). *"Learning in massively multiplayer online games"*
8. Kaufman, G., Flanagan, M. (2015). A psychologically "embedded" approach to designing games for prosocial causes. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*
9. Kovess-Masfety V, Keyes K, Hamilton A, Hanson G, Bitfoi A, Golitz D (2016) *"Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children?"*
10. Murphy C. *"Why games work and the Science of Learning" 2010*

# Libros consultados para actividades:

- Juegos y actividades en la clase de ELE
- Propuestas para dinamizar la clase de ELE
- ESL games for the classroom (en inglés)
- 700 classroom activities (en inglés)
- Learning Teaching