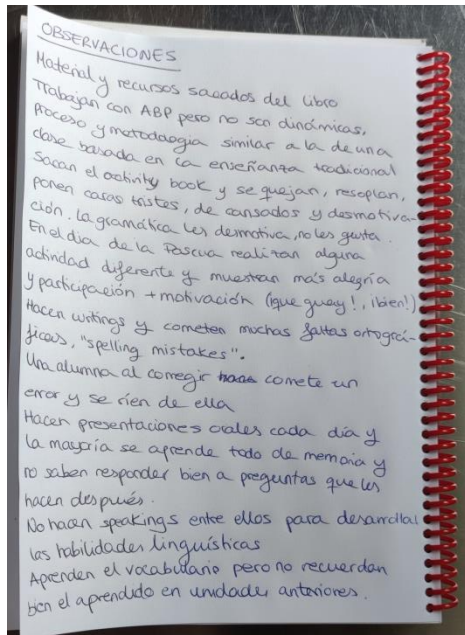


## ÍNDICE

1. Diario de campo .....	1
2. Proceso de elaboración cada juego.....	1
3. Juegos .....	6
3.1. Juego 1 “Who is who” .....	6
3.2. Juego 2 “Kaboom” .....	8
3.3. Juego 3 “Taboo” .....	10
3.4. Juego 4 “Dominoes” .....	11
3.5. Juego 5 “Apples to apples” .....	13
3.6. Juego 6 “Scrabble”.....	14
3.7. Juego 7 “Trivial”.....	16
4. Tarjeta de premios .....	18
5. Tabla de recompensas .....	18
6. Carnet de la biblioteca.....	19
7. Escala de evaluación para el alumnado.....	19
8. Escala de evaluación para el profesorado .....	20
9. Media de datos obtenidos en la escala de evaluación del alumnado.....	21

## 1. Diario de campo



## 2. Proceso de elaboración cada juego

Nombre del juego	Who is who
<p><b>Materiales</b></p>	<p>Pinzas</p> <p>Pistola termofusible</p> <p>Pegamento termofusible</p> <p>Papel</p> <p>Impresora</p> <p>Tijeras</p> <p>Plastificadora</p> <p>Lija</p> <p>Caladora</p>
<p><b>Proceso de creación</b></p>	<p>1. Crear las 18 tarjetas de los personajes con la aplicación "Canva", buscando imágenes en "FlatIcon"</p> <p>2. Imprimir la plantilla 4 veces (dos plantillas con el fondo rosa-rojizo y las otras dos con un fondo</p>

	<p>azul, para crear luego cada tablero y diferenciar los dos equipos)</p> <p>3.Recortar las 72 tarjetas y plastificarlas</p> <p>4.Recortar cada tarjeta de nuevo plastificadas</p> <p>5.Crear las medidas en un trozo de madera para crear dos tableros</p> <p>6.Cortar dos tableros de la misma medida con la caladora y lijarlos</p> <p>7.Pegar 18 pinzas en cada tablero y dejarlo secar</p> <p>8.Pegar en cada pinza la imagen de un personaje distinto, pegando en cada tablero las tarjetas del mismo color y déjalo secar</p> <p>9.Comprobar el mecanismo de todas y aplicar más pegamento en las que lo necesitaban</p> <p>10.Escribir en cada tablero la estructura de algunas preguntas útiles que pueden utilizar los y las estudiantes</p>
--	--

<b>Nombre del juego</b>	<b>Kaboom</b>
<b>Materiales</b>	<p>Depresores</p> <p>Rotuladores de colores</p> <p>Papel</p> <p>Impresora</p> <p>Tijeras</p> <p>Plastificadora</p>
<b>Proceso de creación</b>	<p>1. Buscar dibujos de animales en “Flaticon” y elegir 32 imágenes</p> <p>2. Crear dos plantillas distintas en Canva, con 16</p>

	<p>dibujos de animales cada uno y decorarlos</p> <p>3. Crear una plantilla de diccionario, con las imágenes y el nombre de los 32 animales y decorarlo</p> <p>4. Imprimir las plantillas varias veces, una para cada jugador, e imprimir también el diccionario</p> <p>5. Plastificar cada plantilla</p>
--	--

<b>Nombre del juego</b>	<b>Taboo</b>
<b>Materiales</b>	<p>Papel</p> <p>Impresora</p> <p>Tijeras</p> <p>Plastificadora</p>
<b>Proceso de creación</b>	<p>1. Crear 60 tarjetas de Tabú en Canva, escribiendo en cada una de ellas la palabra a describir y dos palabras clave que no puedan incluir en la descripción</p> <p>2. Imprimir todas las tarjetas</p> <p>3. Recortar cada tarjeta y plastificarlas</p> <p>4. Recortar cada tarjeta plastificada</p>

<b>Nombre del juego</b>	<b>Dominoes</b>
<b>Materiales</b>	<p>Papel</p> <p>Impresora</p> <p>Tijeras</p> <p>Plastificadora</p>

<b>Proceso de creación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pensar y escribir 20 oraciones incluyendo el “present simple”, “present continuous” y “past simple”</li> <li>2. Crear 20 piezas de Dominó en Canva</li> <li>3. Escribir en una parte de la ficha de Dominó una frase con un hueco (donde debe ir el verbo) y un verbo en la otra parte</li> <li>4. Imprimir todas las piezas y plastificarlas</li> <li>5. Recortar cada ficha plastificada</li> </ol>
----------------------------	---

<b>Nombre del juego</b>	<b>Apples to apples</b>
<b>Materiales</b>	<p>Papel</p> <p>Impresora</p> <p>Tijeras</p> <p>Plastificadora</p>
<b>Proceso de creación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crear 117 tarjetas en total del juego en Canva</li> <li>2. Dividir las tarjetas en dos: rojas y verdes</li> <li>3. Escribir en cada tarjeta roja una palabra en mayúsculas y su definición, y decorarla</li> <li>4. Escribir en cada tarjeta verde una palabra en mayúsculas y otras dos relacionadas con la palabra grande abajo, con letra más pequeña, y decorarla</li> <li>5. Imprimir todas las tarjetas</li> <li>6. Recortar cada tarjeta y plastificarlas</li> <li>7. Recortar cada tarjeta plastificada</li> </ol>

<b>Nombre del juego</b>	<b>Scrabble</b>
-------------------------	-----------------

<b>Materiales</b>	Papel  Impresora  Tijeras  Plastificadora
<b>Proceso de creación</b>	1. Buscar 4 fondos para la base de cada plantilla, cada uno con una temática diferente: deportes, animales, vacaciones y comida  2. Crear con “Canva” una cuadrícula encima de cada plantilla, de forma que se obtuvo la imagen de la temática con la cuadrícula. Repetir el proceso con las 4 imágenes  3. Imprimir las plantillas y plastificar  4. Utilizando la misma aplicación, crear cuadrados pequeños, cada uno con una letra, y copiar y pegar cada imagen varias veces  5. Imprimir todos los cuadraditos con las letras y recortarlos

<b>Nombre del juego</b>	<b>Trivial</b>
<b>Materiales</b>	Velcro  Papel  Impresora  Tijeras  Plastificadora
<b>Proceso de creación</b>	1. Crear el tablero del Trivial con “Canva”, creando casillas de colores distintos, de forma que cada color se relacionara con un tipo de pregunta (tiempos verbales, vocabulario...) y añadiendo alguna casilla especial (la cárcel, los dados...)

	<p>cada una con una función diferente</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. Crear entre 36 y 45 tarjetas de cada color, escribiendo en cada una de ellas una pregunta o un objetivo a cumplir</li><li>3. Crear los “quesitos” del Trivial con 4 colores, y sus respectivas piezas para poder pegarlas una vez acierten la pregunta</li><li>4. Imprimir el tablero en tamaño A3 y palstificarlo</li><li>5. Imprimir todas las tarjetas de colores, recortarlas, plastificarlas y volverlas a cortar una vez plastificadas</li><li>6. Imprimir los “quesitos” de colores y las piezas, recortarlas, plastificarlas y cortarlas de nuevo</li><li>7. Pegar un trozo de velcro en cada parte del quesito (un trozo en cada color) y en cada pieza, de forma que las piezas se puedan pegar y despegar en el “quesito”</li></ol>
--	---

### 3. Juegos

#### 3.1. Juego 1 “Who is who”

<b>Juego</b>	Who is who
<b>Material necesario</b>	Tableros del quien es quien (rosa y azul) y tarjetas de los personajes.
<b>Finalidad/objetivo</b>	<p>Trabajar vocabulario relacionado con las prendas, los accesorios y las características físicas de las personas (pelo largo, corto, rizado, rubio, ojos azules, negros...).</p> <p>Practicar la estructura de las preguntas con el “present simple” (Does she/he have...?) y “present</p>

	continuous” (Is he/she wearing...?).
<b>Cómo jugar</b>	<p>Dependiendo de la cantidad de jugadores que haya, se podrá jugar de forma individual (1 contra 1) o en pequeños grupos (2 contra 2 o 3 contra 3). Cada equipo o cada persona tendrá un tablero, unos tendrán el rojo y otros el azul. Asimismo, elegirán un personaje de todas las tarjetas que tienen, que son las mismas que tienen en los tableros. Entonces, comenzarán a hacerse preguntas mutuamente pudiendo utilizar y ayudándose así de las estructuras escritas en el tablero. Teniendo en cuenta las respuestas que obtengan, irán descartando personajes y por ende, bajando las tarjetas de forma que no queden visibles. La persona ganadora o el equipo ganador será quien consiga adivinar el personaje que ha elegido el equipo contrario.</p>







### 3.2. Juego 2 “Kaboom”

<b>Juego</b>	Kaboom
<b>Material necesario</b>	Depresores, bote o vaso, plantillas de animales para cada jugador y plantilla del diccionario.
<b>Finalidad/ objetivo</b>	Aprender y repasar vocabulario relacionado con los animales.
<b>Cómo jugar</b>	<p>Todos los depresores de madera se meterán dentro del vaso boca abajo, de manera que no se vean ni las palabras ni los números escritos en ellos. Cada jugador tendrá un tablero con los 16 dibujos de animales. La persona más mayor es la que comienza a jugar. Debe coger un depresor del vaso y tendrá que ver lo que hay escrito en él. En caso de que salga...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Número: tendrá que mirar su tablero y decir en inglés el nombre del animal que tiene ese número. Si acierta el nombre del</li> </ul>

animal, se quedará con el palo. En caso de no saber su nombre, podrá coger el diccionario para aprenderse el nombre y deberá devolver el palo al vaso. De esta forma, si en otra ronda le vuelve a salir el mismo número, podrá tener la oportunidad de ganar el depresor.

- “Boom”: ese jugador deberá volver a meter todos los depresores obtenidos hasta el momento de nuevo en el vaso (si no tiene ninguno no hará nada y la partida seguirá el procedimiento normal).
- “Kaboom”: todos los jugadores deberán devolver todos sus depresores dentro del vaso, la partida comienza ahora de 0.
- “Steal one”: esa persona podrá robarle un depresor al jugador que elija.
- “Lose one”: perderá uno de los depresores conseguidos, en caso de que tenga alguno.





### 3.3. Juego 3 “Taboo”

<b>Juego</b>	Taboo
<b>Material necesario</b>	Baraja de cartas de tabú y reloj de arena.
<b>Finalidad/ objetivo</b>	<p>Desarrollar y mejorar sus habilidades en la comunicación oral inglesa</p> <p>Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración,</p>
<b>Cómo jugar</b>	<p>Este juego se puede plantear de varios modos:</p> <p>Primera opción: El jugador más pequeño cogerá una carta de la baraja y tendrá que describir la palabra que sale en la carta que le ha tocado sin decir las dos palabras tabús (escritas en blanco). El resto de jugadores tendrá que adivinar la palabra que está describiendo. La persona que adivine la palabra será ahora quien coja la siguiente carta y describa la palabra.</p> <p>Segunda opción: Los jugadores se dividen en dos equipos. El primer equipo comienza a jugar. Una</p>



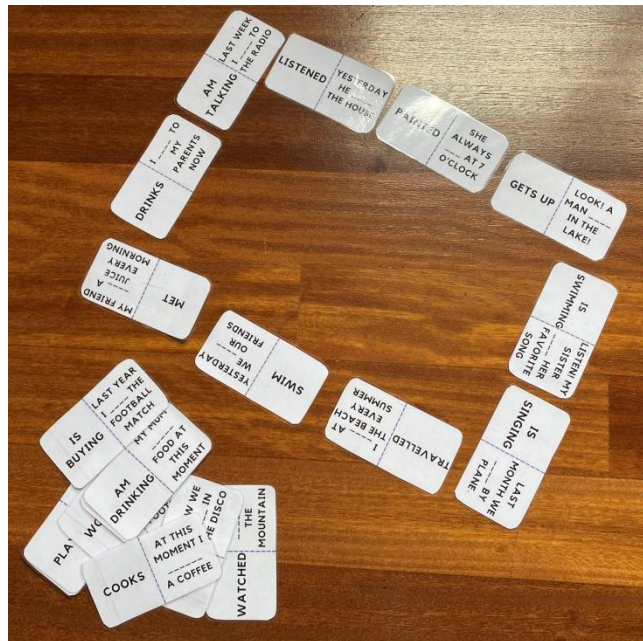
persona de ese equipo será quien coja una carta de la baraja. A partir de ese momento, el equipo tendrá un minuto para intentar adivinar el mayor número de palabras. En cada ronda será distinta la persona encargada de describir la palabra de la tarjeta, es decir, se irán rotando. Esa persona cogerá una carta de la baraja y tendrá que describir la palabra que sale en la carta que le ha tocado sin decir las dos palabras tabús. Las personas de su equipo tendrán que adivinar la palabra que está describiendo. Tendrán que conseguir adivinar el máximo número de palabras en el tiempo establecido. A continuación será el turno del siguiente grupo. El proceso se repetirá tantas veces como los jugadores quieran. El equipo que más cartas consiga ganará la partida.

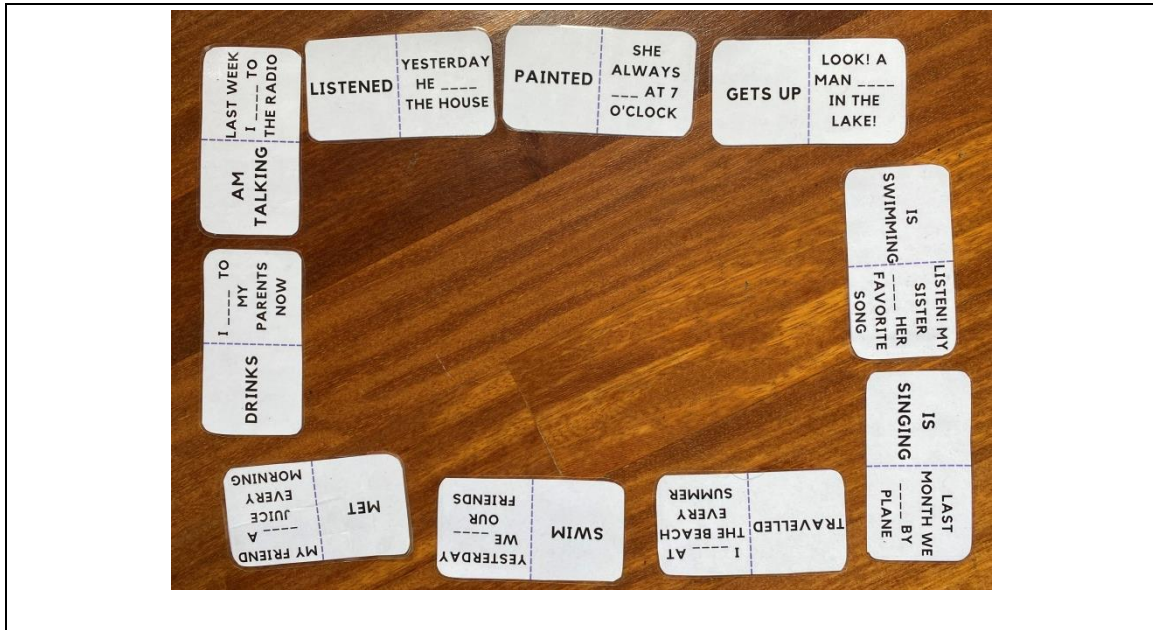


### 3.4. Juego 4 “Dominoes”

Juego	Dominoes
-------	----------

<p><b>Material necesario</b></p>	<p>Piezas del dominó</p>
<p><b>Finalidad/ objetivo</b></p>	<p>Trabajar en la gramática: “present simple”, “present continuous” y “past simple”.</p>
<p><b>Cómo jugar</b></p>	<p>Se reparte el mismo número de fichas de dominó a cada jugador. El jugador o la jugadora más pequeña comenzará jugando una de sus fichas. La siguiente persona deberá comprobar si alguna de sus piezas del dominó es la adecuada para completar la frase con el tiempo verbal adecuado. En caso de no ser así, se pasará el turno hasta que alguien consiga ponerla, y así sucesivamente, hasta lograr unir todas las oraciones con las 20 fichas del juego. La primera persona en colocar todas sus fichas de forma correcta será la ganadora.</p>



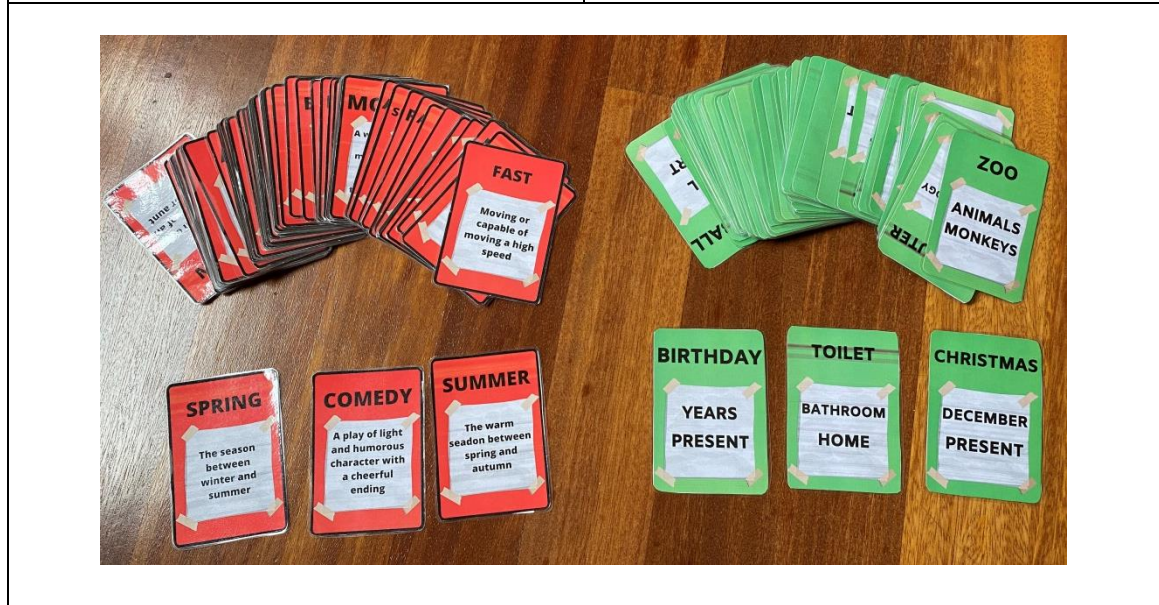


### 3.5. Juego 5 “Apples to apples”

<b>Juego</b>	Apples to apples
<b>Material necesario</b>	Baraja de cartas roja y baraja de cartas verdes.
<b>Finalidad/ objetivo</b>	<p>Mejorar sus habilidades comunicativas y de expresión.</p> <p>Desarrollar el pensamiento crítico.</p> <p>Estimular el aprendizaje de nuevo vocabulario.</p>
<b>Cómo jugar</b>	<p>La baraja está dividida en dos: cartas rojas y cartas verdes. Se repartirán todas las tarjetas rojas entre todos los jugadores, menos uno, que será el juez o la jueza. Se coloca una tarjeta verde en el medio, boca arriba, de manera que todos los jugadores puedan verla. En la primera ronda, cada jugador tendrá que tirar una de las cartas rojas que tiene en la mano. Para elegir la tarjeta que tirar, tendrán que pensar cual de ellas tiene más relación con la palabra de la carta verde del medio. Después de echar esa carta, cada persona tendrá que justificar</p>



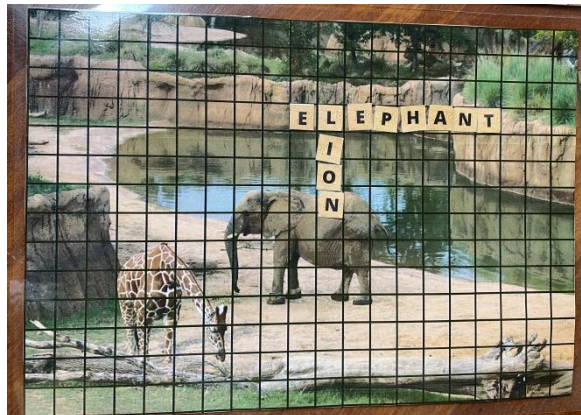
el porqué de su elección. El juez/jueza decidirá, teniendo en cuenta los argumentos de cada persona, quién ganará la ronda. La persona ganadora se llevará la carta verde y pasará ahora a ser el juez/jueza en la próxima partida. El jugador que más cartas verdes consiga será el ganador/ganadora.



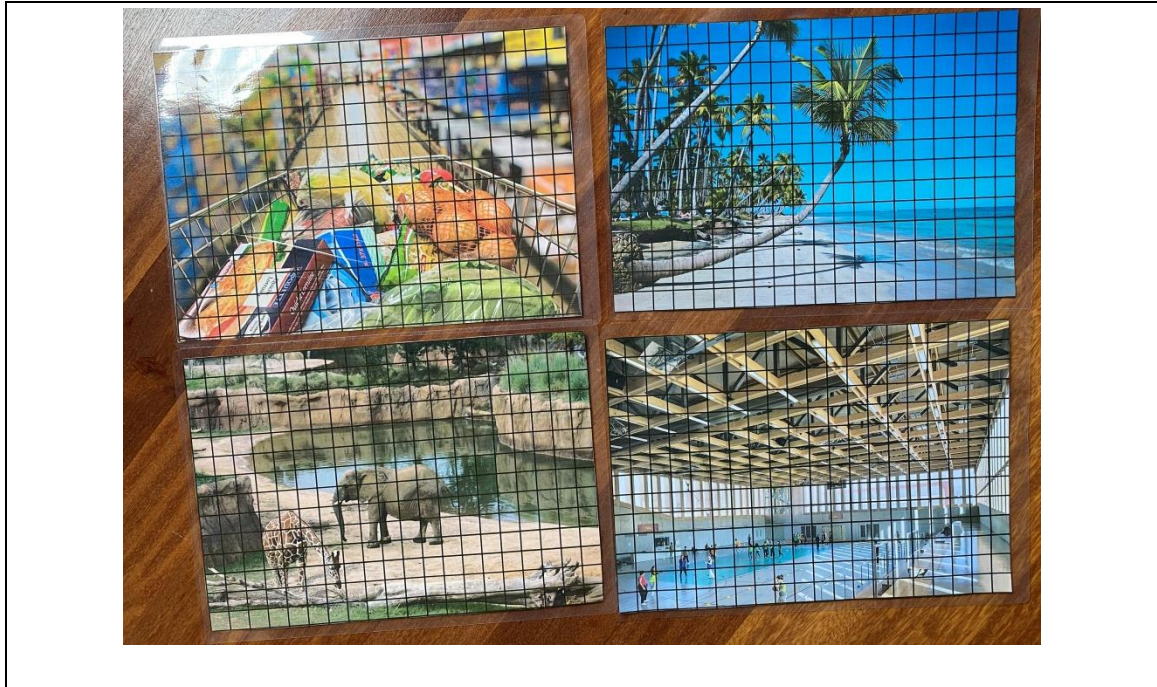
### 3.6. Juego 6 “Scrabble”

<b>Juego</b>	Scrabble
<b>Material necesario</b>	Tableros con fondos distintos y piezas de letras
<b>Finalidad/ objetivo</b>	Mejorar el vocabulario  Estimular el cerebro  Trabajar la ortografía
<b>Cómo jugar</b>	Entre todos los jugadores y las jugadoras, harán una votación para elegir con qué tablero comenzarán a jugar. Según el tablero que elijan tendrán que formar palabras relacionadas con él. Es decir, en caso de elegir el tablero de animales,

	<p>deberán pensar y formar nombres de animales, en caso de elegir el tablero de deportes, palabras relacionadas con el deporte, etc.</p> <p>Este juego se puede plantear de varios modos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Individual: Por turnos, empezando por la persona más pequeña, tendrán que ir formando palabras con las letras del juego. Para ello, la base será la primera palabra formada, ya que, gracias a esas letras se formarán las siguientes palabras, y así sucesivamente. El ganador o la ganadora será la persona que forme la mayor cantidad de palabras, donde las palabras de más de 6 letras valen el doble.</li><li>• Por equipos: Los jugadores serán divididos en 2 equipos. Mediante un sorteo, uno de los equipos comenzará a formar la primera palabra en el tablero seleccionado. A continuación, será el turno del otro equipo y así sucesivamente. El equipo que haya formado mayor cantidad de palabras será declarado el ganador, teniendo en cuenta que las palabras con más de 6 letras valen el doble.</li></ul>
--	--







### 3.7. Juego 7 “Trivial”

<b>Juego</b>	Trivial
<b>Material necesario</b>	Tablero de trivial, fichas, dado, cubilete y tarjetas de preguntas.
<b>Finalidad/ objetivo</b>	Realizar un repaso general Trabajar en la gramática Trabajar vocabulario Trabajar la ortografía
<b>Cómo jugar</b>	Cada jugador/jugadora tiene una ficha con la que jugará durante toda la partida. Para decidir qué persona empezará a jugar cada jugador/jugadora tirará el dado, y la persona que saqué el número más alto será la primera en empezar a jugar. Cada jugador tendrá el quesito del trivial sin ninguna pieza de colores colocada. El objetivo es que lleguen a la meta con las 4 piezas en su quesito de

Trivial. Para obtenerlos, será necesario que acierten una pregunta mínimo de cada color. Para ello, tendrán que caer en esas casillas (naranja, rosa, verde y azul) y ser capaces de responder a la pregunta de forma correcta. Además, también existen otras casillas que supondrán un reto para los jugadores y jugadoras:

- Casilla amarilla: Cumplir lo que pone en la tarjeta que le toque (perder una de sus piezas, recibir un comodín...)
- Casilla con dados: Tendrá que volver a lanzar el dado.
- Casilla con una oca: Tendrá que avanzar o retroceder hasta la siguiente casilla donde haya una oca.
- Casilla con rejillas: Es un turno sin jugar, a no ser que tenga un comodín y quiera utilizarlo.
- Casilla roja: Como pone en esa casilla, retroceder hasta la casilla de salida, por lo que deberá empezar de 0. Además, también perderá las piezas de trivial que haya obtenido hasta el momento, en caso de tener.





#### 4. Tarjeta de premios



#### 5. Tabla de recompensas

🎁 📦 <b>REWARDS CHART</b> 📦 🎁	
STUDENT A	
STUDENT B	
STUDENT C	
STUDENT D	
STUDENT E	
STUDENT F	
STUDENT G	
STUDENT H	
STUDENT I	
STUDENT J	
STUDENT K	

## 6. Carnet de la biblioteca



## 7. Escala de evaluación para el alumnado

English: Write in each box a number from 1 to 5.

1: Insufficient

2: Fair

3: Adequate

4: Good

5: Excellent

<b>Game</b>	You found it useful for practising and learning English	You find it more fun and motivating than the book	It helped you to practise vocabulary	It helped you to practise and improve oral communication in English	It helps you to work in a team and interact with your classmates	You feel that it helps you to learn in a distinctive and more entertaining and fun way
<b>“Who is who”</b>						
<b>“Kaboom”</b>						
<b>“Taboo”</b>						
<b>“Apples to apples”</b>						
<b>“Domino”</b>						
<b>“Scrabble”</b>						

“Trivial”						
-----------	--	--	--	--	--	--

In general, playing these games has helped me to practise my English.	YES	NO
Overall, they have helped to motivate me	YES	NO

Do you have any additional comments?

### 8. Escala de evaluación para el profesorado

Evaluation criteria	1 (Insufficient)	2 (Fair)	3 (Adequate)	4 (Good)	5 (Excellent)
Usefulness of designed games. Attractiveness of the games for students (according to your perception or assessment)					
Increase in students' motivation towards learning grammar and oral communication in English					
Usefulness of the games as resources to work and practice vocabulary					
Benefits of the games in developing communicative skills					
Promotion of collaboration and teamwork					
Adaptability to different learning styles, can satisfy the needs of different types of students					

In general, playing these games has helped the students to practise their English.	YES	NO
Overall, they have helped to motivate them	YES	NO

Would you like to add any further information?

### 9. Media de datos obtenidos en la escala de evaluación del alumnado

<b>Juego</b>	Te ha útil para practicar y aprender inglés	Te parece más divertido y te motiva más que el libro	Te ha ayudado a practicar vocabulario	Te ha ayudado a practicar y mejorar la comunicación oral en inglés	Te ha ayudado a trabajar en equipo y relacionarte con tus compañeros	Sientes que te ha ayudado a aprender de forma distinta y más entretenida y divertida	<b>Media del juego</b>
<b>“Quien es quien”</b>	3,7	4,6	3,7	4	4	4,3	4,05
<b>“Kaboom”</b>	4	4,6	4,6	3,6	4,1	4,2	4,18
<b>“Tabú”</b>	4,4	4,7	4,1	4,6	4,3	4,7	4,46
<b>“Apples to apples”</b>	4,3	4,4	4,2	4,5	3,9	4,3	4,27
<b>“Dominó”</b>	4,2	4,5	4	3,2	3,9	4,1	3,98
<b>“Scrabble”</b>	4,3	4,5	4,3	3,5	4,3	4	4,15
<b>“Trivial”</b>	4,7	4,8	4,4	4	4,7	4,8	4,56
<b>Media criterio</b>	4,23	4,58	4,18	3,91	4,17	4,34	