

LINGUA TREK

Escenario del juego y manual de materiales educativos que lo acompañan

Transformando la enseñanza de lenguas extranjeras en Europa a través del aprendizaje digital basado en juegos

Un viaje donde el inglés posee un propósito

Los estudiantes exploran seis lugares europeos, afrontan retos, se comunican en situaciones auténticas y significativas, y luego llevan lo aprendido al aula con materiales didácticos listos para utilizar.

Asociación de Cooperación Erasmus+ en el sector de la educación escolar.

Número de proyecto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000161886

Este trabajo y todos los materiales relacionados fueron creados en 2026 por el equipo del proyecto Lingua Trek 2023-1-ES01-KA220-SCH-000161886 y se ponen a disposición bajo los términos de la siguiente licencia. Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional.



Co-funded by
the European Union

Cómo utilizar este documento

Este documento presenta el concepto educativo, el escenario de juego, el marco de aprendizaje y las orientaciones para el uso en el aula del Manual del escenario de juego Lingua Trek y de los materiales educativos complementarios. Está concebido tanto como un documento formal del proyecto como una guía práctica y atractiva para el profesorado que desee integrar el juego digital Lingua Trek en sus clases de inglés con una finalidad pedagógica clara. El conjunto completo de recursos editables e imprimibles está disponible a través del enlace a los materiales que se facilita en el apartado 14.

Si...	Empieza aquí	Luego ve a...
Estás explorando Lingua Trek por primera vez.	Secciones 1–4	Sección 13 - guía rápida para su uso en el aula
Estás planificando tus sesiones.	Secciones 7–10	Sección 14 - Repositorio completo de materiales
Buscas adaptaciones (Atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo).	Sección 11	Consejos de adaptación para cada Lesson Plan.
Debes formar a otros docentes.	Sección 12	R3: Plataforma digital (acceso a formación, lecturas, materiales del juego y de aula) y cursos de e-learning

Promesa “de maestro a maestro”:

No es necesario que modifiques toda tu programación o planificación: elige uno de los escenarios de Lingua Trek, juega la parte correspondiente del videojuego con tus alumnos, selecciona los lesson plans que se ajusten a tus objetivos y adapta el nivel de apoyo a las necesidades de tus alumnos.

Contenido

1. Resumen	3
2. Contexto del proyecto y propósito del R1 (escenario del juego y manual de materiales educativos que lo acompañan)	4
3. Del análisis de necesidades al diseño final	5
4. Fundamentos pedagógicos	6
5. La Experiencia Lingua Trek	7

6. Objetivos de aprendizaje y competencias	8
7. Trayectoria educativa que abarca seis escenarios:	8
7.1 Escenario 1: Turquía - Gran Bazar	9
7.2 Escenario 2: Países Bajos - Zaanse Schans	10
7.3 Escenario 3: Grecia - Acrópolis	10
7.4 Escenario 4: Portugal - Torre de Belém y contextos culinarios	10
7.5 Escenario 5: España - Burgos	11
7.6 Escenario 6: Polonia - Varsovia	11
8. Aplicación del Juego al contexto de aula	11
9. Materiales didácticos complementarios	12
10. Orientaciones para el profesorado y evaluación	13
11. Inclusión, Diversidad y Accesibilidad	14
12. Plataforma educativa y vínculos entre los resultados del proyecto	15
13. Sugerencias para su implementación en el aula	17
14. Acceso al conjunto completo de materiales y juego.	18
15. Garantía de calidad, prueba piloto y perfeccionamiento	18
16. Sostenibilidad, transferibilidad y valor añadido europeo	19
17. Resumen y reflexión final	19
Apéndice A. Checklist para la planificación del profesor.	20
Apéndice B. Ficha para la observación y reflexión de la lección	20

1. Resumen

El escenario de Lingua Trek y el manual de materiales didácticos que lo acompaña ofrecen un marco detallado de aprendizaje de idiomas basado en escenarios, junto con un conjunto de materiales didácticos que transforman Lingua Trek en una experiencia estructurada de aprendizaje del inglés. El resultado combina el poder motivador de los viajes y los juegos digitales con un enfoque comunicativo, basado en tareas y contenido intercultural para el trabajo en el aula. Los estudiantes aprenden inglés no como una colección de elementos aislados, sino como una herramienta para comprender, tomar decisiones, negociar, hacer preguntas, aclarar dudas, colaborar y resolver problemas.

Los materiales están diseñados principalmente para el nivel B1 y se organizan en ciclos coherentes de escenarios en los seis países socios del proyecto. Cada ciclo está vinculado directa o temáticamente a los lugares, personajes, situaciones y lenguaje del juego. Los lesson plans combinan habilidades receptivas y productivas, refuerzan el vocabulario y el lenguaje funcional, y guían gradualmente a los estudiantes hacia la comunicación independiente. Materiales imprimibles, presentaciones, textos de audio, tarjetas de roles, actividades en equipo, juegos de repaso y guías para el profesor facilitan el uso de los materiales en el aula.

El conjunto de materiales educativos se desarrolló a partir de un análisis de necesidades realizado entre docentes de los países del consorcio y posteriormente se perfeccionó mediante pruebas piloto con estudiantes y profesores. Sus comentarios contribuyeron a crear una experiencia de aprendizaje final que enfatiza la transparencia, la riqueza cultural, la comunicación significativa, la participación activa y la combinación del juego digital con el aprendizaje presencial. El resultado está diseñado para un uso flexible: los docentes pueden implementar un escenario completo de cuatro lecciones, seleccionar lecciones individuales, usar el juego digital como una introducción motivadora o retomarlo como contexto para repasar y consolidar el aprendizaje.

2. Contexto del proyecto y propósito del escenario del juego y del manual de materiales educativos que lo acompañan.

Lingua Trek se creó para mejorar la calidad de la enseñanza del inglés, promoviendo su uso en contextos auténticos y culturalmente relevantes. La estructura del proyecto, un escenario de juego y sus materiales didácticos complementarios, proporciona contenido pedagógico que sustenta el juego digital y permite su uso más allá del entorno digital. Traduce la visión

del proyecto en objetivos de cada escenario, funciones lingüísticas, contenido cultural, secuencias de lecciones y materiales didácticos prácticos.

El escenario del juego y el manual de materiales educativos que lo acompaña (Resultado 1) están estrechamente vinculados a los otros dos resultados del proyecto. El Resultado 2 es un juego móvil funcional que guía a los estudiantes a través de seis escenarios. El Resultado 3 es un curso híbrido de desarrollo profesional que ayuda a los docentes a comprender el aprendizaje de idiomas basado en juegos digitales e integrar Lingua Trek en su enseñanza. Los tres resultados conforman un ecosistema coherente: contenido y pedagogía, experiencia digital y competencias docentes.

Resultado	Contribución principal	Enlace a R1
R1	Documento del escenario del juego y materiales educativos	Determina qué practican los alumnos y cómo continúa la experiencia del juego en el aula.
R2	Juego digital	Introduce a los estudiantes a la trama, los escenarios y los desafíos.
R3	Desarrollo profesional híbrido para docentes	Refuerza la confianza de los docentes a la hora de seleccionar, impartir, adaptar y evaluar el aprendizaje basado en juegos.

3. Del análisis de necesidades al diseño final

El proceso de diseño comenzó con un análisis de necesidades, que recabó opiniones de docentes de Turquía, Polonia, Grecia, Países Bajos, España y Portugal. Los docentes participantes identificaron la enseñanza comunicativa de idiomas, el aprendizaje basado en tareas, el trabajo en grupo, la dramatización, las aplicaciones digitales y los materiales creados por el profesor como elementos importantes de su práctica. También identificaron desafíos recurrentes al trabajar con estudiantes: mantener la motivación, brindar apoyo a estudiantes con diferentes niveles de competencia, desarrollar la confianza al hablar, enseñar vocabulario y gramática en contextos significativos y lidiar con el tiempo limitado y los diferentes niveles de acceso a la tecnología.

Estas necesidades se reflejaron en soluciones de diseño prácticas: uso del lenguaje práctico y real, basado en las necesidades de uso en cada uno de los escenarios; lecciones breves y claramente estructuradas, diversos formatos de participación, refuerzo regular del lenguaje, contenido cultural, resolución colaborativa de problemas, alternativas impresas y orientación para el profesor. El objetivo no era reemplazar al profesor ni al libro de texto, sino crear un puente flexible entre los objetivos curriculares y una experiencia digital atractiva y significativa.

Necesidad identificada	La solución utilizada en R1
Motivación y retención de la atención	Viaje, personajes con los que pueden identificarse, desafíos específicos, minijuegos y juegos de repaso en el aula.
Confianza al hablar	Tareas en parejas y en grupo, juegos de rol, tiempo de preparación y práctica en un entorno seguro antes de hablar en público.
Diferentes niveles de competencia	Apoyo opcional, preparación de vocabulario, ayudas visuales, diferentes formas de agrupar a los estudiantes y actividades de ampliación.
Referencia a la vida cotidiana	Ir de compras, pedir indicaciones, encargar comida, planificar un viaje, negociar y justificar las decisiones.
Educación cultural	Seis contextos europeos, monumentos, historias, costumbres, gastronomía e interacciones con la población local.
Carga de trabajo y tiempo del profesor	Planes de lecciones ya preparados, materiales para estudiantes, presentaciones, guiones, materiales con respuestas y consejos, e información sobre las dificultades previstas.

4. Fundamentos pedagógicos

Lingua Trek se basa en el aprendizaje de idiomas mediante juegos digitales: el uso intencional de un entorno de juego digital para alcanzar objetivos lingüísticos, fomentar la interacción, la retroalimentación, la experimentación y la participación del alumnado. El juego no se considera una recompensa añadida después del "aprendizaje propiamente dicho", sino que proporciona un contexto que da sentido al uso del idioma en el aula. No es un premio, si no que forma parte de las herramientas útiles de aprendizaje de la lengua.

Principio	Cómo se implementa en Lingua Trek
Primero el significado, luego el análisis.	El vocabulario y la gramática aparecen por primera vez en situaciones, historias y tareas, y luego se refuerzan de forma consciente.
Comunicación con propósito	Los estudiantes utilizan el inglés para lograr un objetivo específico: obtener información, tomar una decisión, negociar, resolver un problema, dar consejos o presentar algo.

Gradación de dificultad	Los ejercicios progresan desde la comprensión guiada hasta la producción independiente de expresiones, la colaboración y la repetición del material.
Experimentación segura	El juego y las actividades en clase permiten a los estudiantes practicar, recibir retroalimentación, realizar nuevos intentos y mejorar sus habilidades.
Continuidad narrativa	Los lugares, los personajes y los acontecimientos se repiten a lo largo del juego y de las lecciones, lo que favorece la memoria y la coherencia en el proceso de aprendizaje.
Independencia y elección	Los estudiantes toman decisiones y las justifican, en lugar de simplemente proporcionar respuestas predeterminadas.
Curiosidad cultural	El aprendizaje de idiomas está vinculado a historias, prácticas y perspectivas locales de diferentes partes de Europa.
Apoyo del profesor	Los docentes apoyan el proceso de aprendizaje mediante la preparación, el cuestionamiento, la retroalimentación, la reflexión y la adaptación de las actividades.

4.1 Enseñanza comunicativa de idiomas

El estudiante utiliza el inglés para transmitir e intercambiar significados. La precisión lingüística sigue siendo importante, pero sirve para lograr una comunicación eficaz. Los juegos de rol, los intercambios en parejas, los debates, la resolución de problemas y las presentaciones crean oportunidades naturales para escuchar y responder.

4.2 Enseñanza de idiomas basada en tareas

Muchas lecciones conducen a un resultado específico que puede evaluarse independientemente de una única respuesta gramatical correcta: elegir el recuerdo adecuado, dar indicaciones, planificar un viaje, pedir una comida o persuadir a otros para que acepten el propio punto de vista. Se proporciona apoyo lingüístico antes y durante la tarea, y luego los estudiantes pasan a la reflexión o revisión.

4.3 Aprendizaje experiencial y educación intercultural

Los viajes animan a los estudiantes a apreciar cómo el lugar y la cultura influyen en la comunicación. Exploran monumentos, leyendas, mercados, gastronomía, viajes e interacciones cotidianas. Las actividades en el aula los animan a hacer comparaciones, formular preguntas respetuosas y relacionar los nuevos conocimientos con su propio contexto.

4.4 Formación docente basada en la investigación

Los cuatro artículos de investigación compartidos en Lingua Trek no son simplemente literatura complementaria para este objetivo; están designados como lectura obligatoria en la plataforma de aprendizaje y en el curso de e-learning para docentes (Resultado 3 del

Proyecto). Su propósito es ayudar a los docentes a relacionar sus decisiones pedagógicas con la investigación sobre el aprendizaje de idiomas mediante juegos digitales, incluyendo la importancia de la coherencia pedagógica, la participación del alumnado, el apoyo al profesorado y la integración de las experiencias de juego con las actividades de apoyo al aprendizaje.

5. La experiencia Lingua Trek

Lingua Trek está diseñado como un viaje de aprendizaje de idiomas por Europa. Los estudiantes exploran seis escenarios basados en los contextos de los países participantes. Cada escenario combina un entorno distinto con desafíos lingüísticos, información cultural, diálogos, toma de decisiones y minijuegos. El juego consta de una introducción y un menú de inicio, seguidos de escenarios posteriores y desafíos interactivos recurrentes como preguntas, acertijos, sopas de letras y ejercicios de memoria.

5.1 Experiencia del jugador principal

El alumno, como jugador:

- Se sumerge en un nuevo entorno cultural y presta atención a las señales visuales y lingüísticas.
- Sigue el guión e interactúa con los personajes o sigue las instrucciones.
- Comprende la información clave comunicada en inglés, ya sea oralmente o por escrito.
- Utiliza vocabulario y lenguaje funcional para avanzar a los siguientes pasos.
- Resuelve tareas cortas y minijuegos.
- Transfiere las experiencias de juego a tareas realizadas en parejas, en grupos y con toda la clase.
- Valora su experiencia con el juego y los materiales de clase, piensa en qué facilitó la comunicación y qué elementos del lenguaje merece la pena reutilizar.

5.2 Por qué el juego y los materiales forman un todo

El juego digital fomenta la inmersión, despierta la curiosidad y crea un contexto memorable. Los materiales permiten a los profesores introducir o repasar elementos clave del idioma con antelación, aclarar el contenido cultural, facilitar la comunicación auténtica, proporcionar retroalimentación formativa y ajustar el nivel de dificultad. Esta estructura en dos partes permite a los estudiantes disfrutar del proceso de aprendizaje y, al mismo tiempo, valorar conscientemente el inglés que están aprendiendo.

6. Objetivos de aprendizaje y competencias

Mediante el uso del juego y sus materiales complementarios, los estudiantes desarrollarán las siguientes habilidades y competencias interrelacionadas. Los docentes pueden seleccionarlás y priorizarlas según el currículo, la edad de los estudiantes, el tiempo disponible y su disposición para aprender.

Área	Los estudiantes...
Comprensión oral	Reconocen las ideas principales y los detalles importantes en enunciados breves basados en escenarios; siguen instrucciones; reconocen expresiones familiares en contexto.
Lectura (Comprensión Escrita)	Comprenden textos breves, informativos, narrativos y funcionales; infieren el significado basándose en el contexto y el apoyo visual.
Hablar e interactuar (Expresión Oral, Comunicación, Mediación)	Son capaces de formular y responder preguntas; solicitar y proporcionar información; negociar; ordenar; aconsejar; justificar decisiones; cooperar.
Expresión Escrita	Anotan información, preparan diálogos o notas, organizan ideas y crean textos breves, funcionales o descriptivos.
Vocabulario y gramática	Son capaces de reconocer, practicar y consolidar el lenguaje relacionado con los viajes, la cultura, los lugares, las compras, la comida y la comunicación.
Competencias interculturales	Reconocen elementos culturales seleccionados, comparan perspectivas y tratan el contenido cultural con respeto.
Competencias digitales	Navegan por un juego educativo, interpretan información multimodal y utilizan recursos digitales con un propósito definido.
Competencias personales y sociales	Demuestran perseverancia, comparten roles, gestionan las diferencias de opinión, apoyan a los demás, reflexionan y aprenden de la retroalimentación.

7. Trayectoria educativa que abarca seis escenarios

Los materiales didácticos constan de seis secuencias coherentes de escenarios vinculados al juego. Cada escenario es más que un simple entorno o nivel de juego: integra un contexto cultural, un objetivo comunicativo y una secuencia de actividades de cuatro lecciones. El juego digital crea el entorno y la motivación, mientras que los materiales complementarios preparan el lenguaje necesario, desarrollan la interacción y refuerzan el contenido aprendido por los estudiantes. La siguiente descripción general ayudará a comprender la función de cada escenario antes de acceder al conjunto completo de materiales, que incluye archivos de lecciones detallados.

Cómo utilizar los escenarios

La siguiente secuencia se repite en los seis contextos: comprender el contexto → preparar un lenguaje útil → comunicarse con un propósito → aplicar conocimientos o resolver una tarea → repasar y reflexionar. Los docentes pueden usar el juego antes, durante o después de la secuencia de actividades, siempre que la conexión entre el juego y el aprendizaje en el aula esté claramente establecida.

Guión	Punto de lugar/narrativo	Comunicación y propósito cultural	Desarrollo del proceso de aprendizaje
1. Turquía	Gran Bazar	Historia y cultura; escuchar; ir de compras y negociar; elegir recuerdos.	Contexto y vocabulario → negociación → elección de un souvenir → revisión del equipo en forma de juego de mesa.
2. Países Bajos	Zaanse Schans	Indicaciones; comunicación cortés; compras; elementos culturales.	Lugar y material lingüístico → orientación práctica e interacción → lenguaje de compras → lectura y repetición en forma de juego.
3. Grecia	Acrópolis	Orientación direccional; comunicación basada en el lugar; conocimiento cultural.	Análisis del juego y trabajo con el contexto del monumento; la secuencia detallada de la lección se incluye en el kit de materiales.
4. Portugal	La Torre de Belém y el contexto culinario portugués	Contenido histórico y cultural; orientación; recomendaciones; ingredientes; comunicación del restaurante.	Leer sobre cultura → lenguaje práctico → juego de roles en un restaurante → reutilización del lenguaje sobre la cocina tradicional y situaciones turísticas.
5. España	Burgos y su Catedral	Historia y arte; mostrar el camino; reglas; comprar recuerdos; dar consejos.	Desplazarse → obtener información → realizar transacciones → pedir y dar consejos.
6. Polonia	Varsovia	Leyendas; monumentos; comprensión de narrativas; planificación de un viaje; persuasión.	Leyendas del Basilisco y la Sirena → trabajo cultural y lingüístico → juego de rol en una agencia de viajes y creación de un plan de viaje → repetición al estilo Jeopardy!.

7.1 Escenario 1: Turquía - Gran Bazar

El escenario del Gran Bazar utiliza un mercado histórico para dar al inglés un propósito comunicativo directo. Los estudiantes aprenden primero el contexto mediante la escucha y el vocabulario relacionado con la historia y la importancia cultural del Gran Bazar. Luego, pasan al lenguaje funcional necesario para negociar precios y comprar. La siguiente etapa transforma el uso del lenguaje en una tarea de toma de decisiones: los estudiantes seleccionan un recuerdo apropiado para uno de los personajes de Lingua Trek y justifican su elección. La secuencia de cuatro lecciones concluye con un juego de mesa que refuerza el contenido cultural y lingüístico a través de la expresión oral y la comprensión auditiva. Una característica clave de este escenario es el cambio consciente de la orientación y

comprensión cultural a la negociación, la elección razonada y la revisión colaborativa, en lugar de tratar el lenguaje de las compras como vocabulario aislado.

7.2 Escenario 2: Países Bajos - Zaanse Schans

El escenario Zaanse Schans se centra en la orientación en un lugar y la comunicación cortés en situaciones turísticas. Los estudiantes desarrollan un lenguaje práctico para pedir y dar indicaciones, realizar compras y responder adecuadamente en interacciones breves, mientras que la comprensión auditiva, el vocabulario y el conocimiento cultural se integran a lo largo de la secuencia. La lectura final y el repaso en formato de juego conectan la información sobre el lugar con el lenguaje practicado previamente. De este modo, el escenario ilustra uno de los principios fundamentales de Lingua Trek: el lugar crea un motivo para la comunicación, y los materiales de clase permiten a los estudiantes detenerse, practicar y reutilizar las expresiones necesarias para completar las tareas de manera efectiva.

7.3 Escenario 3: Grecia - Acrópolis

El escenario griego se centra en la Acrópolis y utiliza este monumento como contexto para practicar la orientación espacial, el lenguaje específico del lugar, el conocimiento cultural y la interacción en el aula. Los materiales disponibles animan explícitamente a los estudiantes a recordar sus experiencias de juego mientras trabajan con el lenguaje asociado a la navegación y exploración del sitio. El manual no proporciona una secuencia de lecciones más detallada, a menos que esto se confirme con el conjunto de materiales actual; los docentes deben consultar los recursos proporcionados para obtener objetivos detallados, guiones, materiales para estudiantes y presentaciones. Este escenario puede entenderse como una secuencia cultural-espacial en la que la Acrópolis otorga un propósito práctico al lenguaje espacial y la comunicación.

7.4 Escenario 4: Portugal - Torre de Belém y contextos culinarios

El escenario portugués combina el aprendizaje cultural con la comunicación práctica en situaciones cotidianas. Los estudiantes se familiarizan con el contenido histórico y cultural de la Torre de Belém mediante actividades de lectura interactivas, para luego pasar al lenguaje utilizado en un restaurante. El objetivo comunicativo incluye pedir recomendaciones, preguntar por los ingredientes, ordenar la comida y pedir la cuenta, además de aprender sobre platos tradicionales. Esta secuencia demuestra cómo Lingua Trek combina el conocimiento cultural con la acción: los estudiantes primero aprenden sobre el entorno y su contexto, y luego utilizan el inglés en situaciones turísticas y culinarias realistas. La dramatización proporciona un propósito claro a la secuencia de la lección y permite a los profesores practicar el mismo lenguaje funcional con diferentes niveles de apoyo.

7.5 Escenario 5: España - Burgos

El escenario español transporta a los estudiantes a Burgos, donde la catedral constituye un contexto cultural clave. Acompañando a un joven turista, los estudiantes practican una serie de actividades comunicativas breves pero significativas: pedir y seguir indicaciones, obtener información sobre las normas, comprar recuerdos y pedir consejos. La dimensión cultural se vincula con la historia y el arte del lugar. En lugar de una actividad larga, el escenario ofrece a los estudiantes más motivos para usar el inglés mientras exploran el lugar. Los materiales didácticos complementarios permiten a los estudiantes repasar estas funciones lingüísticas, destacar expresiones clave y brindar oportunidades adicionales para practicar interacciones antes o después de jugar la parte correspondiente del juego.

7.6 Escenario 6: Polonia - Varsovia

El escenario de Varsovia utiliza narrativas culturales y monumentos históricos para desarrollar la comprensión auditiva, el vocabulario, la comprensión narrativa y la expresión oral. Los estudiantes aprenden sobre las leyendas del Basilisco y la Sirena de Varsovia, y luego aplican sus conocimientos culturales en una sesión de juego de roles en una agencia de viajes, donde crean y promocionan un itinerario turístico. Esto hace que el escenario sea particularmente efectivo para demostrar la transición de la comprensión histórica a la selección, organización y persuasión de otros. Un juego final en equipo, al estilo del programa de televisión Jeopardy!, refuerza el idioma, el contenido cultural, la toma de decisiones y la colaboración. De esta manera, el escenario demuestra cómo Lingua Trek integra la narrativa, la planificación de viajes y la comunicación oral con propósito en una secuencia de aprendizaje coherente.

8. Estructura de la transición del juego al aprendizaje en el aula

Aunque las lecciones varían, los materiales utilizan una estructura repetida que ayuda a los docentes a planificar las clases y a los estudiantes a comprender lo que se espera de ellos. El juego puede utilizarse antes, durante o después de una secuencia de lecciones, siempre que el docente indique claramente la conexión entre el juego y el aprendizaje en el aula.

Fase	Objetivo	Acciones típicas del profesor	Actividades típicas de los estudiantes
Referencia	Activando la memoria y la curiosidad	Mostrar una imagen o material introductorio; preguntar a los estudiantes qué recuerdan del juego.	Anticipar, recordar, compartir experiencias.

Preparación	Reducir la carga lingüística innecesaria	Introducción de palabras clave; presentación de una expresión funcional; comprobación de la comprensión de las instrucciones.	Reconocer, practicar, hacer preguntas.
Experiencia	Contacto con material lingüístico significativo	Reproducir o reutilizar un fragmento de juego; utilizar una grabación, texto o presentación.	Escuchar, leer, desenvolverse en el juego, reconocer pistas.
Comunicación	Utilizar el inglés para un propósito específico	Organizar juegos de rol; supervisar; proporcionar orientación.	Negociar, tomar decisiones, resolver problemas, explicar.
Fijación	Repetición y visibilidad de los resultados del aprendizaje	Utilizar un juego de repetición, una tarea que requiera recordar información o una breve presentación.	Recordar, comparar y corregir errores de forma independiente.
Reflexión y transferencia	Vincular la experiencia con el uso futuro del lenguaje	La cuestión es qué se ha vuelto más fácil y dónde puedes usar el idioma que has aprendido.	Definir la estrategia y determinar el siguiente paso.

Organización flexible de las clases

Si el número de dispositivos es limitado, el juego puede utilizarse como recurso didáctico para toda la clase, y se pueden organizar grupos pequeños de forma rotativa. Si la conexión a internet es inestable, se pueden utilizar materiales descargados o impresos para el trabajo en clase, manteniendo así el guión y el carácter comunicativo del reto.

9. Materiales didácticos complementarios

Los recursos didácticos transforman cada lección en un ciclo de aprendizaje estructurado. Están diseñados para minimizar el tiempo de preparación de las lecciones, a la vez que brindan flexibilidad al docente. Si bien los archivos específicos varían según la lección, el kit de recursos incluye los siguientes tipos de materiales.

Tipo de material	Función en la enseñanza y el aprendizaje
Descripciones de escenarios	Explican la coherencia de cada secuencia de cuatro lecciones y su relación con el juego.

Lesson Plans detallados	Definen el nivel, el tiempo, los objetivos principales y específicos, el lugar de la lección en el ciclo, el desarrollo de las clases y los problemas y soluciones previstos.
Presentaciones	Proporcionan material visual, instrucciones paso a paso, información cultural y apoyo durante la realización de la tarea.
Textos y guiones para escuchar	Proporcionan contenido relacionado con el guion y constituyen una alternativa práctica cuando no es posible reproducir la grabación.
Materiales para estudiantes	Facilitan la comprensión, el aprendizaje de vocabulario, la planificación, la relación entre la información, su registro y la realización de tareas en equipo.
Tarjetas de roles e instrucciones de tareas	Permiten una interacción intencionada en parejas o grupos con información y objetivos diversos.
Juegos de repaso	Refuerzan el conocimiento lingüístico y cultural mediante juegos de mesa, concursos, preguntas y desafíos en equipo.
Notas reflexivas del profesor	Animan a los profesores a registrar el tiempo de implementación, las reacciones de los alumnos, las modificaciones efectivas y las recomendaciones.

9.1 Secuencia coherente de cuatro lecciones

- La lección 1 suele introducir el contexto a través de ejercicios de comprensión, contenido cultural y vocabulario clave.
- La lección 2 desarrolla el lenguaje funcional y la interacción asistida.
- La lección 3 requiere que los estudiantes utilicen el lenguaje en una tarea comunicativa o de resolución de problemas.
- La lección 4 consolida toda la secuencia mediante una revisión en grupo, el recuerdo de los conocimientos adquiridos y un reto divertido.

9.2 Integración en el currículo

Los docentes pueden adaptar cada lección a su propio currículo, utilizando objetivos específicos, funciones lingüísticas, destrezas y métodos de evaluación. La lección puede implementarse de forma intensiva, a lo largo de varias semanas o utilizarse como material complementario al trabajar temas relacionados con viajes, cultura, compras, gastronomía, direcciones o narración de cuentos. La secuencia debe ser coherente si las actividades posteriores se basan en el vocabulario introducido previamente.

10. El rol del profesor y la evaluación

El docente es el nexo entre la actividad participativa y los resultados de aprendizaje visibles. Una enseñanza eficaz no requiere explicaciones constantes, sino una preparación adecuada, una definición clara de las tareas, observación, apoyo oportuno y reflexión.

Antes	Durante	Después
Familiarícese con el fragmento del juego y los objetivos de la lección. Identifique el vocabulario clave. Planifique la formación de grupos y el uso de los dispositivos. Prepare una alternativa sencilla.	Recuérdelos a los estudiantes el propósito de la tarea. Anímelos a usar el inglés. Ofrezca consejos o ejemplos. Señale el uso eficaz del idioma y las dificultades recurrentes. Asigne el tiempo suficiente para la tarea principal.	Repase lo que los estudiantes han aprendido. Proporcione retroalimentación. Utilice una actividad de resumen breve. Registre cualquier modificación y decida si es necesario repasar o ampliar el material.

10.1 Evaluación formativa

La evaluación forma parte del proceso de aprendizaje y debe centrarse en evidenciar que los estudiantes comprenden y utilizan el lenguaje en contexto. Los docentes pueden observar la realización de tareas, la comprensión, el uso apropiado del lenguaje, la colaboración, la comprensión cultural y la disposición para corregir malentendidos. La retroalimentación debe identificar una estrategia eficaz y un siguiente paso alcanzable.

Fuente de información	Posible área de evaluación
Utilización del juego	Comprender las instrucciones, perseverar, seguir las indicaciones y ser capaz de avanzar al siguiente paso.
Juego de rol, conversaciones, comunicación	Expresiones apropiadas, respuesta a las declaraciones de tu compañero, fluidez y estrategias.
Toma de decisiones conjunta	Compromiso, justificación de las decisiones y consecución del resultado final.
Materiales o apuntes del estudiante	Información importante, su organización y el uso de un lenguaje útil.
Repetición del juego	Recuerda los conocimientos adquiridos, aclara y corrige los errores, no solo el resultado final.
Reflexión del estudiante	Conocimiento del proceso de aprendizaje, las dificultades y las estrategias de mejora.

10.2 Criterios sencillos de evaluación para los estudiantes

- Puedo comprender la situación principal y encontrar la información necesaria.
- Puedo utilizar frases clave para completar una tarea.

- Puedo pedir ayuda o explicaciones en inglés.
- Puedo participar activamente en trabajos en pareja o en equipo.
- Puedo explicar un elemento cultural relacionado con el guión.
- Puedo mencionar una cosa que se ha vuelto más fácil gracias al ejercicio.

11. Inclusión, Diversidad y Accesibilidad

Los materiales están diseñados para su uso en aulas reales, donde los estudiantes presentan diferentes niveles de idioma, confianza, conocimientos previos, ritmo de aprendizaje, habilidades de lectoescritura, capacidad de atención y acceso a la tecnología. Por lo tanto, la inclusión se considera una flexibilidad planificada, no un elemento añadido.

Dimensión	Oportunidades de apoyo	Posibilidades de expansión
Carga lingüística	Introduzca con antelación un número reducido de elementos clave; proporcione bancos de palabras, ejemplos de diálogos y, si es necesario, un glosario bilingüe.	Limitar el número de indicaciones; exigir mayor explicación, paráfrasis o un vocabulario más preciso.
Material de entrada	Reproduzca las grabaciones o divídalas; comparta el guión después de la primera escucha; conecte el texto con las imágenes; lea las instrucciones en voz alta.	Anime a los estudiantes a inferir, resumir o comparar fuentes.
Declaración	Permita practicar con antelación, usar apuntes, contar con el apoyo de un compañero o elegir entre una respuesta oral o una breve respuesta escrita.	Agregue una nueva condición, público objetivo o requisito de persuasión.
Agrupamiento	Utilice el emparejamiento intencional, la rotación de roles y el apoyo mutuo sin asignar constantemente a un estudiante la responsabilidad de otro.	Asigne roles a facilitador, supervisor lingüístico o recolector de información.
Tiempo	Divide las tareas en pasos claros; usa un temporizador; prioriza el logro de tu objetivo de comunicación.	Proponga una tarea creativa o de investigación opcional.
Tecnología	Proporcionar dispositivos compartidos, trabajo dirigido por el profesor y alternativas sin conexión a internet, así como materiales impresos.	Anime a los estudiantes a documentar sus estrategias o a crear un reto digital relacionado.

Práctica inclusiva

No es correcto confundir la velocidad con la habilidad lingüística. Valora la comunicación eficaz, el pensamiento estratégico, la colaboración, el progreso y la disposición a intentarlo de nuevo.

12. Plataforma educativa y vínculos entre los resultados del proyecto

La plataforma de aprendizaje Lingua Trek es un espacio de desarrollo profesional que combina recursos del proyecto con formación docente. Ofrece el curso de aprendizaje en línea (R3) y apoya a los docentes en su transición desde su primer contacto con Lingua Trek hasta su uso informado en el aula. La plataforma incluye contenido de aprendizaje modular, tareas prácticas, elementos de evaluación y oportunidades para el debate y el intercambio.

12.1 Qué encontrarán los profesores en la plataforma

- Vídeo introductorio creado por miembros del equipo del proyecto, que presenta la plataforma y ayuda a los usuarios a comprender cómo funciona el entorno de aprendizaje de Lingua Trek.
- Los módulos del curso abarcan los fundamentos del aprendizaje digital de idiomas mediante juegos, la evaluación de juegos digitales para contenidos escolares, la integración de juegos digitales en el aprendizaje en el aula y el diseño de lecciones utilizando Lingua Trek.
- Dos artículos de investigación obligatorios y dos artículos opcionales adicionales que apoyen los fundamentos teóricos del curso.
- Materiales de vídeo elaborados por expertos y el equipo del proyecto, que combinan la teoría con decisiones prácticas de enseñanza.
- Actividades prácticas que permitan a los docentes poner a prueba ideas, planificar la integración de juegos y reflexionar sobre su uso en el aula.
- Espacios de debate y comunidades donde los profesores pueden compartir comentarios, sugerir actividades después de probar un juego o materiales, publicar ejemplos y enlaces útiles, y responder a las publicaciones de otros profesores.
- Un lugar para acceder al juego y a los recursos del proyecto relacionados una vez que se publiquen en la plataforma.

12.2 Beneficios de la plataforma

Ventaja	Valor para los profesores
Acceso flexible	Los docentes pueden beneficiarse de las oportunidades de desarrollo profesional independientemente de la ubicación y el horario de los talleres específicos.
Confianza en las actividades de enseñanza	El curso explica por qué y cuándo utilizar un enfoque basado en juegos, no solo cómo lanzar una herramienta digital.
Solicitud directa	Las actividades transforman la teoría en un plan concreto utilizando el juego Lingua Trek y los materiales R1.

Comunidad profesional	Los docentes pueden compartir métodos de adaptación, experiencias en el aula y sugerencias de diferentes contextos.
Uso sostenible	El espacio digital proporciona acceso continuo a formación y recursos para la incorporación de nuevos profesores, talleres y futuras clases.
Consistencia de los resultados	Los docentes utilizan la investigación, los juegos, los materiales y las guías de implementación como un ecosistema de aprendizaje interconectado.



ACCESO A LA PLATAFORMA

[PLATAFORMA DE APRENDIZAJE ELECTRÓNICO LINGUA TREK PARA PROFESORES](#)

Punto de partida recomendado

Primero, vea el vídeo introductorio de la plataforma, complete el módulo principal y las lecturas obligatorias, luego elija un escenario de Lingua Trek y desarrolle un breve plan de implementación utilizando la Sección 13 de este documento.

13. Sugerencias para su implementación en el aula

Las siguientes opciones son sugerencias prácticas, no recomendaciones estrictas. Los docentes podrán elegir la que mejor se adapte a su realidad en el aula.

Camino	Secuencia sugerida	Funciona mejor en el caso de
Lección de prueba	Una breve introducción al juego → un fragmento seleccionado del juego → una tarea comunicativa en clase → una reflexión final.	Primer contacto con el juego, talleres o tiempo limitado en clase.
Puente de dos lecciones	Lección 1: Introducción al escenario y al juego. Lección 2: Lenguaje funcional, actividad y repaso.	Clases que requieren una conexión a corto plazo con el plan de estudios.
Guión completo	Enlace al juego y a las cuatro lecciones relacionadas, con evaluación formativa y revisión final.	Trabajo lingüístico y cultural en profundidad dentro de un módulo breve.
Modelo de estación	Un espacio para juegos en grupos pequeños, un espacio de apoyo lingüístico, un espacio de interacción dirigido por el profesor y un espacio de reflexión.	Un número limitado de dispositivos o clases que promueven el movimiento y diversas formas de apoyo.

Extensión del proyecto	Tras recibir un guión completo, los alumnos crean un itinerario, un diálogo, una guía o un cuestionario.	Módulos más largos, trabajos interdisciplinarios o estudiantes con un nivel de estudios más avanzado.
------------------------	--	---

13.1 Lección introductoria de 50 minutos

Tiempo	Escenario	Actividades de profesores y alumnos
5 minutos	Introducción	Muestre un lugar relacionado con el escenario y anime a los estudiantes a hacer predicciones.
8 minutos	Preparación del idioma	Introduzca o recuerde un pequeño conjunto de frases clave.
12 minutos	Contacto con el juego	Juega individualmente, en parejas o con la clase bajo la guía de un profesor.
15 minutos	Tarea de comunicación	Utilice un juego de rol, una tarea de toma de decisiones o un ejercicio de resolución de problemas relacionado.
7 minutos	Repetir	Repase los elementos clave del idioma mediante un breve ejercicio.
3 minutos	Reflexión	Los alumnos escriben una expresión nueva y una estrategia que les haya resultado útil.

14. Acceso al conjunto completo de materiales y juegos.



[CONJUNTO COMPLETO DE MATERIALES R1](#)



[DESCARGA EL JUEGO EN ANDROID O IOS](#)

15. Garantía de calidad, prueba piloto y perfeccionamiento

El control de calidad fue parte integral de todo el proceso de desarrollo de materiales. Comenzó con un análisis de necesidades, continuó con el desarrollo colaborativo de escenarios y materiales, e incluyó pruebas piloto con usuarios finales. Estudiantes y profesores utilizaron el juego y los materiales didácticos complementarios en el aula y

proporcionaron comentarios cuantitativos y cualitativos sobre la usabilidad, la participación, el valor para el aprendizaje de idiomas, la claridad, el nivel de dificultad, el ritmo, la accesibilidad técnica y la utilidad práctica en el aula.

Los resultados del programa piloto mostraron que los estudiantes valoraron especialmente las actividades interactivas basadas en juegos, los contextos culturales y de viajes, el aprendizaje de vocabulario y las oportunidades para usar el inglés en situaciones significativas. Los docentes apreciaron el enfoque interactivo, los elementos culturales, la conexión entre el juego y los materiales de clase, y la utilidad práctica de los recursos de apoyo. Los participantes también identificaron aspectos que requieren atención, como la necesidad de instrucciones más claras, apoyo vocacional, diferenciación de tareas, una planificación del tiempo más realista y una mejor navegación y aspectos técnicos.

Las decisiones relativas a la experiencia de aprendizaje final se tomaron con la participación activa de estudiantes y docentes. Durante una fase formativa previa, probaron soluciones de juego alternativas y seleccionaron su enfoque preferido, incorporando además elementos útiles de este último. El uso posterior del juego y los materiales en el aula sirvió de base para su perfeccionamiento. Por lo tanto, este documento se centra en el proceso de prueba participativa y las decisiones de aprendizaje resultantes, en lugar de presentar una comparación aislada de las diferentes versiones.

Comentarios tras las pruebas	Respuesta de diseño/Mejoras realizadas
Los alumnos participaron con entusiasmo en juegos, rompecabezas e interacciones.	Mantener elementos de diversión y desafío, y vincularlos claramente con los resultados del aprendizaje de idiomas.
Los contextos culturales y de viajes fueron motivadores.	Mantener seis contextos europeos distintos y utilizarlos tanto en el juego como en las clases.
Algunos estudiantes necesitaban apoyo con el vocabulario y la instrucción.	Preparación lingüística previa a la tarea, guiones, materiales visuales, modelos e instrucciones paso a paso.
Los diferentes niveles de los estudiantes influyeron en la dificultad de las tareas.	Ofrecemos apoyo flexible, diversos métodos de agrupación y tareas de ampliación.
Los profesores valoraron positivamente los materiales prácticos para su uso en el aula.	Mantenga escenarios detallados, materiales claramente definidos, problemas previstos y alternativas a la impresión.
El apoyo del profesorado influyó en el valor educativo.	Fortalecer el rol del docente, la reflexión y la conexión con la plataforma R3.

16. Sostenibilidad, transferibilidad y valor añadido europeo

El escenario de Lingua Trek y el manual de materiales didácticos que lo acompaña se diseñaron para su uso continuado más allá de un único ciclo de proyecto. Su valor reside en la combinación de una estructura de escenario reutilizable, materiales didácticos adaptables, un juego digital y desarrollo profesional docente. Los centros educativos pueden integrar lecciones individuales en sus planes de estudio, implementar módulos completos del escenario, utilizar los materiales en talleres o adaptar la estructura a nuevas ubicaciones, idiomas y grupos de estudiantes.

Reutilizable: Los profesores pueden volver a utilizar los materiales de una clase a otra y elegir diferentes escenarios.

Adaptable: La compatibilidad con idiomas, la sincronización, la agrupación y el formato de salida se pueden personalizar sin perder el propósito del escenario.

Transferible: la secuencia que combina el juego con el trabajo en el aula puede inspirar la creación de nuevas tareas adaptadas al contexto local.

Escalable: R3 permite capacitar a otros docentes, desarrollar comunidades de enseñanza y organizar talleres.

Abierto y conectado: el enlace a los materiales, la plataforma del proyecto y el sitio web permiten un acceso educativo más amplio.

· **Europeo:** los estudiantes aprenden sobre diversos contextos culturales creados a través de la colaboración de socios de seis países.

17. Resumen y reflexión final

El escenario del juego Lingua Trek y sus recursos didácticos complementarios ofrecen a los docentes mucho más que un conjunto de hojas de trabajo y un juego digital. Proporcionan una forma coherente de transformar la curiosidad en comunicación. El viaje da un propósito directo al inglés; los materiales para el aula ayudan a los estudiantes a comprender, practicar y aplicar lo aprendido a nuevas situaciones; y la plataforma de aprendizaje apoya a los docentes en la toma de decisiones pedagógicas fundamentadas.

Los profesores pueden empezar de forma sencilla: elegir un escenario, repasar las pautas introductorias, preparar un pequeño conjunto de vocabulario esencial, animar a los alumnos a que se pongan a prueba y ofrecer tiempo para la conversación, la toma de decisiones y la reflexión. Existen recursos disponibles para apoyar este proceso, al tiempo que se respeta el criterio profesional del profesor. Se anima a los alumnos a disfrutar del proceso, pero su propósito principal es fomentar la confianza: confianza en la comprensión, la motivación y participación, la comunicación y el aprendizaje continuo del inglés.

¿Listo para empezar?

Abra el paquete completo de recursos R1, seleccione un escenario relacionado con su plan de estudios actual y utilice la Lista de verificación de planificación para docentes que se encuentra en el Apéndice A.

Apéndice A. Checklist para la planificación del profesor.

- ☐ He seleccionado un escenario y una o varias lecciones.
- ☐ He jugado o me he familiarizado con la parte relevante del juego.
- ☐ Puedo presentar el objetivo lingüístico y cultural principal de una manera que los estudiantes puedan comprender.
- ☐ He seleccionado únicamente el vocabulario que los estudiantes realmente necesitan antes de completar la tarea.
- ☐ He preparado dispositivos, equipos de proyección y/o una alternativa sin conexión.
- ☐ Planifiqué conscientemente la división en parejas/grupos y la asignación de roles.
- ☐ He elegido programas de apoyo para los estudiantes que los necesitan y programas de ampliación para aquellos que están preparados para un reto mayor.
- ☐ Sé qué evidencia de aprendizaje observaré.
- ☐ He planificado una cantidad de tiempo adecuada para la tarea principal de comunicación.
- ☐ He planeado una breve actividad de reflexión o resumen.

Apéndice B. Hoja de observación y reflexión de la lección

Área de reflexión/Pregunta	Notas
Escenario / lección / clase	
¿Qué fue lo que más captó la atención de los estudiantes?	
¿Qué contenidos en inglés comprendieron o utilizaron eficazmente los estudiantes?	
¿En qué aspectos le resultaron difíciles las instrucciones, el vocabulario o el ritmo de la narración?	

¿Qué alumnos necesitaron apoyo adicional y qué les ayudó?	
¿Hasta qué punto se relacionó el juego con la tarea realizada en clase?	
¿Qué conservaré, adaptaré u omitiré la próxima vez?	
Una sugerencia que vale la pena compartir con la comunidad docente de Lingua Trek.	

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son responsabilidad exclusiva del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se responsabilizan de ellas.