

<b>TÍTULO DEL ESCENARIO</b>	<b>Vocabulario de Viajes – Viaje de Negocios a Londres</b>	
<b>Palabras clave</b>	Inglés, vocabulario, juego, viaje	
<b>¿A quién quiero enseñar?</b>		
<b>Edad y curso de los alumnos</b>	Estudiantes de enseñanza primaria (6-12 años)	
<b>Características específicas de los alumnos</b>	- No aplicable -	
<b>¿Qué quiero enseñar?</b>		
<b>Asignatura / campo / habilidades</b>	<b>Asignatura:</b> Inglés como segunda lengua <b>Habilidades:</b> Gramática y usos (básico), Vocabulario (medio), Lectura (básico).	
<b>Objetivos Específicos</b>	<p>Los alumnos adquirirán conocimientos específicos acerca de los viajes (ej. billete, avión, vuelo, pasillo, etc.).</p> <p>Los alumnos serán capaces de mantener conversaciones reales acerca de los viajes (ej. reservar un billete de avión, conseguir un hotel, etc.).</p>	
<b>¿Cómo lo quiero enseñar?</b>		<b>Puntuar de 0 a 5</b>
<b>Metáfora de aprendizaje que apoye los objetivos</b>	Adquisición (Transmitir / presentar / explicar contenidos a los alumnos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Imitación (Mostrar a los alumnos cómo hacer cosas relacionadas con el tema, actuando de modelo)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Descubrimiento (Proporcionar las herramientas necesarias para que los alumnos descubran algo por sí mismos. Organizar actividades guiadas y dar consejos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Participación (Hacer que los alumnos debatan y/o colaboren para aprender algo concreto y facilitar las interacciones entre ellos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Experimentación (Organizar actividades donde los alumnos van a entender, aprender cómo hacer algo y/o practicarlo)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Descripción del juego</b>	<b>Descripción narrativa de la trama del juego</b> <p>En el juego, el jugador tiene que planear un viaje de negocios a Londres. La historia se divide en cuatro situaciones que deben ser tratadas por el jugador.</p> <p>La interacción en su mayoría está basada en apuntar y hacer clic. Mientras el jugador interactúa con los personajes en el juego, se le pedirá elegir las frases apropiadas en su contexto o rellenar los espacios en blanco con la elección correcta. Si el jugador falla alguna respuesta no podrá continuar con el juego (aunque dispondrá de una segunda oportunidad).</p> <p>Los cuatro niveles en el juego son los siguientes:</p> <p>1) Comprar el billete de avión a través de un sistema de compra por teléfono. En este nivel el jugador tendrá que responder a preguntas sobre horarios, tarifas, etc.</p>	



2) Preparativos en el aeropuerto: Situaciones de facturación y controles de seguridad.



3) Llegada a Londres: El jugador tiene que dirigir a un pasajero que parece estar perdido en el aeropuerto. Después, el jugador tiene que encontrar la forma de llegar al centro de la ciudad en taxi.

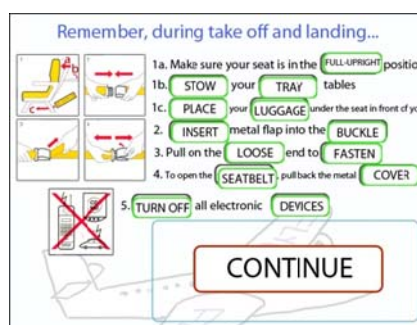




4) Preparativos del hotel: El jugador tiene que resolver un malentendido en el precio de la carrera con el taxista y pedir una factura. Después, el jugador tiene que registrarse en el hotel.



5) Estas cuatro situaciones se alternan con mini-juegos de arrastrar y soltar para mejorar la interactividad.



<b>Objetivo</b>	Completar con éxito las cuatro situaciones del juego descritas.
<b>Personajes</b>	Asistente de venta por teléfono; Asistente de vuelo (en el mostrador de facturación); Policía (proporciona ayuda en el aeropuerto de Londres); Mujer (pasajero perdido en el aeropuerto en busca de ayuda); Conductor del taxi; Recepcionista del hotel.
<b>Escenas</b>	Oficina del jugador; Aeropuerto (interior y exterior); Hotel (interior y exterior); Habitación de hotel; Llegadas (en el aeropuerto de Londres); Escenas de mini-juegos

	<b>Reglas</b>	El jugador no puede avanzar en el juego hasta que el puzzle/pregunta actual han sido resueltos correctamente.  El jugador puede intentar resolver un puzle/pregunta tantas veces como desee, pero cada intento decrementa su puntuación final.	
	<b>Reto</b>	Disfrutar del viaje de negocios a Londres después de completar todos los niveles con la menor pérdida de puntos.	
	<b>Sistema de satisfacción/Ciclo de realimentación</b>	Sensación de progreso al llegar a nuevos niveles más cercanos al final del juego (estar en londres)  Los personajes con los que hable el jugador responderán rápidamente ante cualquier respuesta incorrecta, actuando como si no entendieran dicha respuesta ( <i>sorry, I couldn't understand that...</i> )	
		<b>Lugar</b>	<b>Tiempo aproximado</b>
<b>Descripción narrativa de las actividades de aprendizaje paso a paso</b>	<b>Antes del juego:</b> Introducción al módulo / lección / sesión conducida por el profesor. Corta explicación sobre la ejecución e interacción con el juego.	En clase	15 minutos
	<b>Durante el juego:</b> El profesro supervisa la sesión e identifica los problemas potenciales.	En clase	20 minutos
	<b>Después del juego:</b> El profesor recoge los informes de evaluación producidos por el juego. Corta sesión de control. En la siguiente sesción, el profesor analizará los resultados y resolverá todos los errores.	En clase	10 minutos
			1 día (Una sesión de 50 minutos)
<b>¿Cómo evaluaré a los alumnos?</b>			
<b>Enfoque de evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Informes de evaluación producidos por el juego</li> <li>➤ Monitorización durante el juego</li> </ul>		
<b>¿Qué necesitan los alumnos para conseguir los objetivos de aprendizaje?</b>			
<b>Prerequisitos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lectura básica de Inglés</li> <li>➤ Uso básico del ordenador</li> <li>➤ Gramática básica de Inglés (presente simple, continuo, pasado simple, future simple, condicional presente)</li> </ul>		
<b>Entorno y materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Laboratorio con ordenadores (uno por alumno) y pizarra.</li> <li>➤ El juego <i>Viaje de negocios a Londres</i></li> </ul>		
<b>¿Qué necesito para implementar el escenario?</b>			
<b>Aplicaciones</b>	Obligatorias	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ &lt;e-Adventure&gt;</li> <li>➤ Cuenta de e-mail (para recoger los informes de evaluación)</li> </ul>	

<b>Equipos</b>	Obligatorias	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conexión a internet</li> <li>➤ Un ordenador por alumno</li> </ul>
	Opcionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Un proyector</li> </ul>
<b>Tipo de recurso de aprendizaje</b>	Juego (recurso de aprendizaje interactivo)	
<b>Recursos de espacio/tiempo</b>	Una lección de 45 minutos y 10 minutos para control en la siguiente sesión	
<b>Otros aspectos a considerar</b>		
<p><b>Dado que este juego ha sido desarrollado usando &lt;e-Adventure&gt;, también puede entregarse a los estudiantes para que lo jueguen en casa y el profesor recibirá igualmente los informes de evaluación a través del e-mail.</b></p>		