

TÍTULO DEL ESCENARIO	Visita al hospital	
Palabras clave	Inglés, vocabulario, juego, cuidado de la salud, hospital	
¿A quién quiero enseñar?		
Edad y curso de los alumnos	Estudiantes de primaria (entre 6 y 12 años)	
Características específicas de los alumnos	- No se aplica -	
¿Qué quiero enseñar?		
Asignatura / campo / habilidades	Tema: Inglés como segunda lengua Habilidades: Gramática y uso (básico), Vocabulario (medio), Lectura (básica)	
Objetivos	<p>Los estudiantes adquirirán conocimiento específico para preguntar sobre el estado y cuidado de su salud (por ejemplo, describir un dolor).</p> <p>Los estudiantes serán capaces de solicitar asistencia médica de la manera adecuada. Los estudiantes practicarán el uso de preposiciones y vocabulario clave.</p>	
¿Cómo lo quiero enseñar?		Puntuar de 0 a 5
Metáfora de aprendizaje que apoye los objetivos	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"/>
Descripción del juego	Trama	<p>El objetivo del juego “Visita al hospital” es que el estudiante obtenga conocimientos sobre vocabulario médico. La interacción en escenarios fantásticos permitirá al estudiante expresar problemas y situaciones médicas comunes en inglés. Para ese propósito, se propone una visita hipotética al hospital, donde el jugador acabará asistiendo en una cirugía.</p> <p>El juego empieza con el avatar del jugador, David Tesa, fuera del hospital. La primera tarea es ser admitido en el hospital como paciente. Para ello, el jugador debe responder a una serie de preguntas básicas. Respuestas incorrectas lo llevarán hacia atrás, requiriendo completar las preguntas de nuevo.</p>



En la siguiente situación se trata de identificar síntomas y describir un dolor. El estudiante dispone de un manual (en el juego) con antecedentes sobre enfermedades y condiciones médicas.



En la última fase, el jugador se ve inmerso en una situación fantástica en la que un paciente necesita cirugía urgente y uno de los miembros del personal que debería ayudar en ella ha desaparecido. El objetivo es practicar vocabulario relacionado con equipamiento médico. Para ello, en esta fase, el jugador debe proveer al cirujano con los instrumentos quirúrgicos que irá solicitando. Para ello utilizará interacciones del tipo arrastrar y soltar. Esta fase cuenta también con tiempo, para hacerlo más atractivo.



Después de completar la cirugía, el estudiante puede regresar a casa con una receta de medicamentos para el resfriado.

Objetivo	Obtener una receta apropiada para su enfermedad (un resfriado).
Reglas	Respuestas incorrectas llevarán a tener que contestar todas las preguntas de nuevo.
Desafío	Tratar con conversaciones en inglés sin cometer errores.
Sistema de satisfacción / ciclo de feedback	Penalizaciones: respuestas incorrectas llevarán a tener que contestar todas las preguntas de nuevo.

		Lugar	Tiempo aproximado
Descripción narrativa de las actividades de aprendizaje paso a paso	Antes del juego: Introducción al módulo / lección / sesión dirigida por el profesor. Explicación corta sobre como ejecutar e interactuar con el juego.	En clase	15 minutos
	Durante el juego: Durante la ejecución del juego el profesor supervisa la sesión e identifica los problemas potenciales.	En clase	20 minutos
	Después del juego: El profesor recoge los informes de evaluación generados por el juego. Pequeña sesión sobre las impresiones de los alumnos. En la siguiente sesión, el profesor analizará los resultados y resolverá los conceptos equivocados y los errores.	En clase	10 minutos
			Total: 1 día (una sesión de 50 minutos)

¿Cómo evaluaré a los alumnos?

Enfoque de evaluación

- Informes de evaluación producidos por el juego
- Monitorización durante la ejecución del juego

¿Qué necesitan los alumnos para conseguir los objetivos de aprendizaje?

Prerequisitos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lectura en inglés básica ➤ Habilidades básicas en el manejo de computadoras ➤ Gramática inglesa básica (presente simple, presente continuo, pasado simple, futuro simple, presente condicional)
Entorno y materiales	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aula de informática con pizarra y un ordenador por estudiante ➤ El juego <i>Visita al hospital</i>

¿Qué necesito para implementar el escenario?

Aplicaciones	Obligatorias	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <e-Adventure> ➤ Cuenta de e-mail (para recoger los informes de evaluación)
	Opcionales	
Equipos	Obligatorias	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conexión a Internet ➤ Una computadora por estudiante
	Opcionales	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un proyector
Tipo de recurso de aprendizaje	Juego (recurso de aprendizaje interactivo)	
Tiempo / recursos espaciales	Una lección de de 45 minutos y una sesión de discusión de 10 minutos durante la siguiente sesión.	

Otros aspectos a considerar

Puesto que el juego está desarrollado usando <e-Adventure>, puede ser distribuido a los estudiantes para ser jugado en casa y el profesor aún puede obtener los informes de evaluación a través de correo electrónico.