

FOCUS

Oportunidades de idiomas extranjeros
para niños con habilidades únicas

N.º de proyecto: 2023-1-SI01-KA220-SCH-000161979



Manual de la plataforma de juegos

Desarrollado por p-consulting.gr
Enero de 2026



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de CMEPIUS. Ni la Unión Europea ni la autoridad concedente pueden ser consideradas responsables de los mismos.

Objetivo y destinatarios



Este manual explica cómo utilizar la **plataforma de juegos educativos digitales FOCUS**, una colección en línea de juegos educativos diseñados para ayudar a niños de entre 6 y 12 años con dificultades de aprendizaje. La plataforma utiliza actividades estructuradas basadas en juegos para reforzar las habilidades básicas de aprendizaje, fomentar la participación y reforzar el aprendizaje mediante la repetición y un diseño accesible. Su objetivo es complementar las prácticas educativas y de apoyo tanto en entornos de aprendizaje formales como informales.

La plataforma está dirigida a **profesores**, en especial profesores de idiomas, profesores de primaria y profesionales de la educación especial que trabajan con niños que necesitan apoyo adicional en el aprendizaje.

La plataforma de juegos educativos digitales FOCUS **no** es una herramienta de diagnóstico y no evalúa ni identifica dificultades de aprendizaje. **Tampoco sustituye a la enseñanza, la terapia o la intervención profesional.** Los juegos están diseñados para apoyar y enriquecer las prácticas educativas existentes, proporcionando actividades digitales estructuradas que promueven el desarrollo de habilidades de una manera atractiva e inclusiva.

Cómo utilizar este manual

Este manual ofrece orientación práctica sobre cómo acceder, navegar y utilizar la plataforma de juegos educativos digitales FOCUS en entornos educativos y de apoyo. Explica la estructura de la plataforma, los requisitos técnicos y el uso pedagógico recomendado, lo que ayuda a los profesores y profesionales de apoyo a integrar los juegos de manera eficaz en su práctica.

Las explicaciones detalladas y las demostraciones de cada juego individual no se incluyen intencionadamente en este manual, sino que se proporcionan en el curso de formación en línea FOCUS. Se anima a los usuarios a consultar ambos recursos conjuntamente para comprender completamente la plataforma y su potencial educativo.

Descripción general de la plataforma

La plataforma de juegos educativos digitales FOCUS ofrece una colección de **juegos digitales interactivos** diseñados para apoyar el aprendizaje de una manera inclusiva y atractiva. Los juegos se organizan en torno a áreas clave de aprendizaje, como las **habilidades fonológicas, el desarrollo del vocabulario, la comprensión auditiva y lectora, y la conciencia lingüística básica**. Cada juego está diseñado con objetivos claros y niveles progresivos, lo que permite a los niños practicar sus habilidades de forma gradual.

A través de estos juegos, la plataforma aborda habilidades de aprendizaje esenciales, como la **conciencia fonológica, la memoria, el pensamiento crítico, la toma de decisiones, el pensamiento abstracto y la orientación**. Las actividades están diseñadas para reforzar el reconocimiento de sonidos y la comprensión de palabras, lo que ayuda a los niños que pueden tener dificultades con los enfoques de aprendizaje tradicionales.

La plataforma se basa en **principios pedagógicos**. El aprendizaje se fomenta mediante **actividades lúdicas** que estimulan la participación y la motivación, la **repetición** que ayuda a consolidar las habilidades sin presión y un **diseño centrado en la accesibilidad** que utiliza un lenguaje sencillo, claridad visual y soporte de audio. Estos principios garantizan que los juegos puedan ser utilizados de forma eficaz por niños con diversas necesidades de aprendizaje, tanto en el ámbito educativo como en el doméstico.



Requisitos técnicos y acceso

La plataforma FOCUS de juegos educativos digitales está diseñada para ofrecer un acceso **fácil y flexible** desde dispositivos de uso habitual. Puede utilizarse en **ordenadores de sobremesa y portátiles (PC)**, así como en **tabletas**, lo que permite que niños y educadores accedan a los juegos en las aulas.

La plataforma es compatible con los **navegadores web modernos**, incluidos Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge y Safari. Para una experiencia óptima, se recomienda utilizar la versión más reciente del navegador y asegurarse de que el sonido esté activado.

Para acceder a los juegos y utilizarlos, es necesaria una conexión a Internet estable, ya que todas las actividades son online. No es necesaria la instalación de software ni de complementos adicionales.

El acceso a la plataforma **no requiere registro ni inicio de sesión**. Todos los juegos están disponibles de forma inmediata, sin necesidad de crear cuentas ni proporcionar datos personales. Este diseño garantiza facilidad de uso, protección de datos y un acceso rápido tanto para niños como para adultos.



Navegación por la plataforma

Selección del idioma

Después de acceder a la plataforma, puedes seleccionar el idioma que prefieras haciendo clic en el menú desplegable situado en la esquina superior derecha.



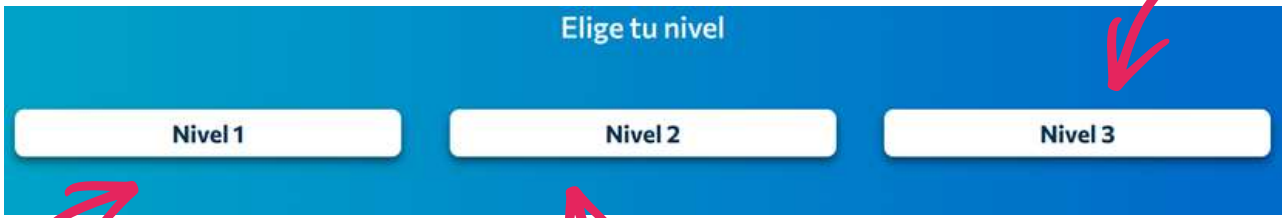
Los juegos están diseñados para la enseñanza del inglés; por lo tanto, solo se traducen las instrucciones y los textos introductorios, no los juegos en sí.

Selección del juego, nivel y tipo

Haz clic en uno de los juegos que aparecen en la página principal de los juegos educativos digitales.



Elige el nivel de dificultad haciendo clic en los tres niveles disponibles.



El nivel 1 está dirigido a niños y niñas de 6 a 7 años.

El nivel 2 está dirigido a niños y niñas de 8 a 10 años.

El nivel 3 está dirigido a niños y niñas de 11 a 12 años.

No obstante, en función del rendimiento y de las capacidades cognitivas del alumnado, los juegos pueden utilizarse de manera progresiva. Es decir, se recomienda comenzar por el nivel 1, continuar con el nivel 2 y finalizar con el nivel 3.

Al hacer clic en el icono situado en la esquina inferior derecha de la página, se accede a los ajustes de accesibilidad.



Para volver a la página principal, haz clic en «Volver a los juegos».



Cada nivel incluye dos tipos de juego: **Habilidades** y **Lenguaje**.



Se recomienda comenzar con los juegos de habilidades y, posteriormente, pasar a los de Lenguaje.

En cada juego existe la opción de cambiar el tipo de juego o el nivel.



Uso de los juegos

Antes de utilizar la plataforma, el profesorado debe **preparar al alumnado** con antelación introduciendo y practicando el vocabulario y los conceptos clave necesarios para cada actividad. Esta preparación es especialmente importante en los juegos centrados en el **pensamiento crítico, la formulación de hipótesis y la orientación**, donde comprender las instrucciones, los términos espaciales, el vocabulario específico y el lenguaje del razonamiento resulta esencial para una participación significativa. Se recomienda explicar palabras, expresiones y símbolos relevantes previamente, utilizando ejemplos, apoyos visuales o breves debates para garantizar la comprensión. La enseñanza previa del vocabulario reduce la carga cognitiva durante el juego, fomenta la confianza y permite que el alumnado se centre en el razonamiento, la toma de decisiones y la resolución de problemas, en lugar de descifrar un lenguaje desconocido.

Los juegos pueden utilizarse tanto de forma individual como en **grupos reducidos**, siendo esta última modalidad especialmente eficaz. El trabajo en grupos reducidos favorece la interacción, el debate y el apoyo entre iguales, permitiendo que el alumnado verbalice su pensamiento y aprenda de sus compañeros. Durante el desarrollo del juego, el **profesorado o el personal de apoyo actúa como facilitador**, no como controlador, guiando al alumnado mediante preguntas, indicaciones y estímulos, en lugar de proporcionar respuestas directas. Este papel de apoyo ayuda al alumnado a reflexionar sobre sus decisiones y estrategias y a mantener su implicación. Los errores forman parte esencial del proceso de aprendizaje, y los juegos están diseñados para permitir la **repetición segura** sin presión. Repetir actividades y cometer errores ayuda al alumnado a poner a prueba sus ideas, ajustar su pensamiento y fortalecer progresivamente sus competencias a través de la experiencia y la práctica.

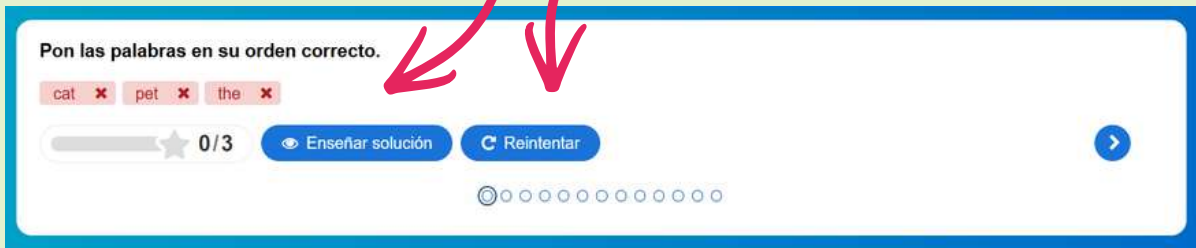
Durante las clases o las sesiones de apoyo, los juegos deben utilizarse como **herramientas de aprendizaje guiado** y no como actividades independientes. El profesorado desempeña un papel fundamental como **facilitador**, observando al alumnado, promoviendo la reflexión y fomentando el debate sin ofrecer respuestas directas. Los juegos funcionan mejor en sesiones breves y estructuradas, ya sea de forma individual o en grupos reducidos, donde el alumnado puede expresar sus ideas y aprender de los errores. Se recomienda fomentar la repetición, ya que cometer errores y volver a intentarlo ayuda a consolidar estrategias y reforzar competencias con el tiempo. Cuando se utilizan de este modo, los juegos favorecen el aprendizaje activo, refuerzan los contenidos del aula y contribuyen de manera significativa a una enseñanza inclusiva.



Todas las respuestas pueden comprobarse haciendo clic en el botón «Revisar».



Si la respuesta es incorrecta, el alumnado puede seleccionar «Reintentar» o «Enseñar solución».



Los juegos

Los seis juegos están organizados por temas.

- **Juego 1: Habilidades fonológicas**
- **Juego 2: Pensamiento crítico – Analogías de palabras**
- **Juego 3: Toma de decisiones**
- **Juego 4: Formular hipótesis y mejorar el pensamiento abstracto**
- **Juego 5: Habilidades de memoria**
- **Juego 6: Habilidades de orientación**

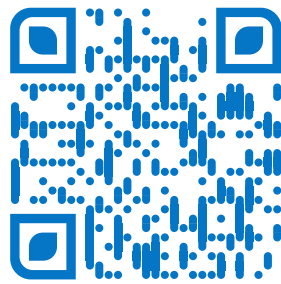
Las explicaciones detalladas y las demostraciones de cada juego individual se proporcionan en el Módulo 6 del curso de formación online FOCUS, titulado «**Applying the “FOCUS 4 Playing” Digital Educational Games**».

FOCUS

Oportunidades en lenguas extranjeras para niños y niñas con con habilidades únicas

N.º de proyecto: 2023-1-SI01-KA220-SCH-000161979

Más información



focus-project.eu



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

FFinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados pertenecen exclusivamente a su autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de CMEPIUS. Ni la Unión Europea ni la autoridad concedente pueden ser consideradas responsables de los mismos.