

# Trabajo Fin de Grado

## Magisterio en Educación Primaria

La utilidad del juego como recurso didáctico en la enseñanza-aprendizaje del francés como lengua extranjera en Educación Primaria

The utility of using games as a teaching resource in FLE classroom in Primary School

Autor:

Carlos López Martín

Director:

Francisco José Señalada García

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Curso 2018/2019

# ÍNDICE

<b>Resumen</b> .....	2
<b>Introducción</b> .....	3
<b>1. Marco teórico</b> .....	4
<b>1.1. Evolución de la didáctica del francés como lengua extranjera</b> .....	4
<b>1.2. Importancia del juego en los niños</b> .....	7
1.2.1. Las teorías psicoafectivas del juego .....	8
1.2.2. Las teorías funcionalistas y naturalistas del juego .....	8
1.2.3. Las teorías cognitivas del juego.....	9
<b>1.3. El juego en la escuela</b> .....	11
1.3.1. El juego como recurso didáctico en Educación Primaria .....	11
1.3.2. El juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.....	14
<b>1.4. La gamificación</b> .....	18
1.4.1. Elementos de la gamificación .....	19
1.4.2. La gamificación y la motivación.....	20
1.4.3. Ideas para gamificar el aula .....	22
<b>2. Análisis de la encuesta a docentes</b> .....	23
<b>3. Análisis de la encuesta al alumnado</b> .....	32
<b>4. Propuesta didáctica</b> .....	34
4.1. Características del grupo-clase .....	34
4.2. Rol del juego en esta Unidad Didáctica.....	35
4.3. Descripción y análisis de las sesiones de la Unidad Didáctica .....	37
4.4. Reflexión final de la utilidad del juego tras el análisis de la Unidad Didáctica .....	51
<b>Conclusión</b> .....	52
<b>Bibliografía</b> .....	54
<b>Anexos</b> .....	58
a) Anexo 1: Encuesta realizada a los profesores.....	58
b) Anexo 2: Encuesta realizada al alumnado.....	62
c) Anexo 3: Materiales utilizados para la propuesta didáctica .....	63

## Resumen

A lo largo de este trabajo pretendemos analizar la utilidad del juego en la enseñanza del francés como lengua extranjera en la etapa de Educación Primaria.

Para abordar esta cuestión se hará un repaso a la evolución metodológica de la enseñanza de lenguas, a diferentes teorías psicológicas del juego, a los distintos beneficios que el juego puede proporcionar a los niños y a la aparición de la gamificación y sus mecánicas.

Para profundizar sobre ello se ha propuesto una encuesta a 44 docentes y otra a 45 alumnos de 5º de Educación Primaria. De esta manera hemos conocido la opinión de ambos acerca de la utilidad del juego como herramienta de aprendizaje.

Seguidamente, presentaremos una propuesta didáctica llevada a cabo en un centro escolar, en la que el juego es un recurso didáctico clave para su desarrollo. Reflexionaremos sobre la utilidad y la eficacia del juego a lo largo de esta propuesta didáctica.

Por último, se realizará una conclusión teniendo en cuenta los apartados previamente mencionados, en la que se tratará de justificar cuál es la utilidad del juego en la enseñanza de una lengua extranjera en Educación Primaria.

## Introducción

Este trabajo pretende analizar la utilidad del juego como recurso didáctico en la enseñanza-aprendizaje del francés como lengua extranjera en Educación Primaria.

Por un lado, se propone un apartado teórico en el que se hace una revisión a diferentes teorías psicológicas del juego, a la importancia del juego en la primera infancia, los beneficios del juego en el aprendizaje de los niños, a los beneficios del aprendizaje de una lengua extranjera basado en el juego, a la explicación del concepto *gamificación* y su relación con la motivación. Asimismo, se pretende explicar la relación de la gamificación con la metodología comunicativa-accional propuesta por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, explicando brevemente la evolución de la didáctica del francés y el momento a partir del cual el juego puede pasar a un recurso útil en el aprendizaje de una lengua.

Presentamos a continuación el análisis de una encuesta que se ha realizado a 45 docentes con el fin de investigar sobre el conocimiento y la opinión que tienen acerca del uso de juegos en el aula, así como el tiempo de empleo que le prestan. También se ha llevado a cabo una breve encuesta a un grupo de alumnos de primaria para conocer el grado de interés del alumnado ante esta metodología.

Por otro lado, se propone un apartado en el que se va a poner en práctica una Unidad Didáctica en la materia de Francés Bilingüe en Educación Primaria, en la cual el aprendizaje a través de juego y la gamificación serán elementos claves en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con ello, comprobaremos si esta técnica conduce a la obtención de unos resultados positivos, mejora la motivación y, por tanto, el aprendizaje del alumnado.

Tras haber puesto en práctica una secuencia didáctica y haberla contrastado con el apartado teórico y con las encuestas propuestas a los docentes y alumnos, podremos llevar a cabo una reflexión sobre la utilidad de esta técnica en la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

## 1. Marco teórico

### 1.1. Evolución de la didáctica del francés como lengua extranjera

Puren (1988) en su obra *Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues* explica que la primera metodología en la enseñanza de lenguas fue el llamado *Método tradicional*. Se trata de una metodología que ha sido utilizada desde el siglo XVII hasta la mitad del siglo XX, una gran parte del tiempo en proporción con el resto de las metodologías. Puren (1988: 24-33) explica que este método tiene como influencia la enseñanza del latín y del griego. Por ello, en esta metodología lo más importante es la enseñanza de la gramática, y la progresión se realiza a partir del aprendizaje de nuevos tipos de palabra (artículo, sustantivo, adjetivo...). En esta metodología predomina con diferencia la importancia de lo escrito sobre lo oral, y tan solo se dan ciertos ejercicios de pronunciación relacionados con la oralización desde lo escrito.

En el Método tradicional la lengua se concibe como herramienta que permite el acceso a la literatura, de ahí que se recurra a la traducción para la adquisición de la gramática y del vocabulario. A menudo, la enseñanza de nuevos contenidos se realiza a partir de listas que hay que memorizar. Por su parte, el alumno en esta metodología era un elemento pasivo, pues el profesor era la referencia y quien proporcionaba los contenidos que había que retener.

Seguidamente, Puren (1988: 94-128) expone el lugar que ocupa en la enseñanza de lenguas el Método directo. Esta metodología nació a finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Rechaza el aprendizaje de la gramática a partir de la traducción, defendiendo que la gramática debe aprenderse de una manera contextualizada con su uso y su enseñanza se realiza de manera inductiva, se procura que el alumno aprenda las reglas por sí mismo. Del mismo modo, el vocabulario que se enseña es siempre vocabulario próximo y del entorno del alumnado, algo que también cambia respecto al Método tradicional. Además, con el Método directo la importancia de la lengua oral aumenta, y se prohíbe el uso de la lengua materna durante el proceso de aprendizaje. Lo oral predomina sobre la lengua escrita, y es la escritura la que se utiliza como apoyo de lo oral. Por lo tanto, la enseñanza se basa en interacciones constantes y sobre temas ya marcados entre el docente y el alumnado. Por último, cabe destacar que las principales actividades que se proponían con este método eran ejercicios de rellenar huecos, descripciones, dictados, redacciones, o ejercicios escritos sistemáticos. Se indica que esta metodología

no resolvió todos los problemas que había en la enseñanza de lenguas extranjeras, pero fue el punto de partida hacia la modernidad.

Puren (1988: 319) señala que el método directo da paso a la metodología audiovisual, que se desarrolla entre 1960 y 1980. Puren (1988: 283:340) afirma que esta metodología se utilizaba para la enseñanza de las lenguas vivas, pero que no tuvo el mismo éxito que las metodologías anteriores debido a distintos factores. En esta metodología, muy seguida en Francia, la imagen y el sonido eran piezas claves en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues son los elementos fundamentales en los que se basa la enseñanza de la lengua. El aprendizaje se da por la asimilación de sonidos, ritmos y entonaciones que se muestran en documentos orales, así como a través de relaciones entre percepciones sonoras y percepciones visuales (por imágenes). En cuanto al objetivo principal de esta metodología destaca el aprendizaje de la lengua oral, que continúa siendo prioritaria ante el escrito. Como apunta Puren (1988 : 291), “les classes de grammaire étaient consacrées aux entraînements oraux, à la traduction et à l’apprentissage de la lecture “. Así pues, se trataba de una enseñanza de la gramática implícita e inductiva. Asimismo, el vocabulario está centrado en temas cercanos, y la actividad fundamental del estudiante es la de “repetir”.

Después de todas estas metodologías, surgió el enfoque comunicativo, que todavía se sigue utilizando en la actualidad. Como precisa Bérard (1991: 6) esta nueva metodología se empezó a utilizar sobre el año 1975, debido a la necesidad de aprender a comunicarse con el resto de la población en un mundo cada vez más global. El enfoque comunicativo trata de continuar con la idea del método audiovisual, pero incluye importantes reformas. Bérard (1991: 17-21) asegura que en esta metodología el objetivo principal es comunicar en una lengua que no es la propia. Por ello, hace referencia a Moirand (1982), que explica que para la consecución de una adecuada competencia en comunicación hay que partir de la base de que existen cuatro componentes:

- Componente lingüístico: Conocimiento de las reglas y de las estructuras gramaticales.
- Componente sociolingüístico: Conocimiento de reglas socioculturales del empleo de la lengua, en función de la situación y de la intención de comunicación.
- Componente discursivo: Coherencia y cohesión del discurso en las situaciones de comunicación.

- Competencia estratégica: Empleo de estrategias verbales y no verbales para compensar la pérdida de efectividad en la comunicación (ligada a los componentes lingüísticos y sociolingüísticos).

Richards y Rodgers (1986: 64-71) aclaran la finalidad del método comunicativo y el proceso por el cual se llega hasta la meta final. Estos autores describen el enfoque comunicativo como una metodología en la que la competencia comunicativa y desarrollar procedimientos para la enseñanza de las cuatro destrezas lingüísticas son los objetivos finales de la enseñanza de lenguas. Además, Richards y Rodgers (1986: 70-71) hacen referencia a Hymes (1972), que explica que las actividades propuestas en el enfoque comunicativo están ligadas con la interacción, con el uso del lenguaje para aprender y descubrir, y en general, usar el lenguaje para comunicar información. Todo ello es algo que como vemos está muy relacionado con un aprendizaje significativo y que favorece la motivación del alumnado. A su vez, estos autores precisan que la lengua utilizada en estas tareas se centra en la transmisión del sentido.

En general, como observamos, el objetivo es que se pueda establecer una comunicación en lengua extranjera y con sentido, pero sin descuidar ningún aspecto: siempre se trabajan la expresión oral, la expresión escrita, la comprensión oral y la comprensión escrita, teniendo siempre en mente los componentes no lingüísticos.

Pese a que el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (2001) recomienda la puesta en práctica del enfoque accional, la realidad es que hoy en día en muchas escuelas se utiliza el enfoque comunicativo, ya que, como veremos, resulta complicado trabajar siempre desde un enfoque accional.

Este mismo enfoque, el accional, ha surgido en las últimas décadas a propuesta, como hemos apuntado, del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas. El MCER considera a los usuarios y alumnos que aprenden una lengua principalmente como agentes sociales, es decir, como miembros de una sociedad que tiene tareas (no sólo relacionadas con la lengua) que llevar a cabo en una serie determinada de circunstancias, en un entorno específico y dentro de un campo de acción concreto. Aunque las situaciones de comunicación se realicen en actividades de lengua, el Marco establece que estas situaciones forman parte de un contexto social más amplio.

En el capítulo 2 del MCER (2001) encontramos una descripción de las diferentes características de esta nueva metodología propuesta para la enseñanza de lenguas. En general, se recogen muchos de los planteamientos del enfoque comunicativo, pero con varias características a destacar. La principal es que la enseñanza se realiza a través de

tareas, que, a su vez, están dentro de un proyecto global (MCER 2001:15). Como explica Goullier (2006: 21), no puede haber una tarea si la acción no está motivada por algún objetivo ligado por la situación de aprendizaje, para ello se realiza una pedagogía del proyecto, la forma de trabajar bajo la perspectiva accional.

Los actos de habla son indispensables en esta metodología, ya que le dan sentido al aprendizaje. Así pues, como breve resumen, podemos decir que el enfoque accional propone trabajar todos los elementos de la comunicación lingüística (comprensión y expresión, tanto oral como escrita), pero dando importancia también al componente social y pragmático. Todo ello, lo deben utilizar los alumnos para la resolución de un proyecto o una tarea final, que será el elemento que guiará y dará sentido al aprendizaje.

Hoy en día, en prácticamente todas las escuelas de primaria se realiza una enseñanza del francés a partir de estas dos últimas metodologías: perspectiva comunicativa y enfoque accional. Esto es algo que conviene tener muy presente, pues el aprendizaje basado en juegos puede encajar con cualquiera de estos enfoques, facilitando situaciones de comunicación o posibilitando el aprendizaje en el desarrollo de una tarea entre muchos otros aspectos. Sin embargo, utilizar el juego como herramienta de aprendizaje en una metodología más antigua tendría peor encaje.

## **1.2. Importancia del juego en los niños**

En primer lugar, es preciso preguntarse qué es jugar y la importancia que esto tiene para los niños. Según la Convención sobre los Derechos del niño (Unicef 2006, artículo 31) jugar es un derecho al que debe tener acceso el niño, así como participar libremente en la vida cultural y las artes. Múltiples investigaciones en el campo de la psicología infantil ponen en relieve la gran importancia del juego para los niños.

Brooker y Woodhead (2013: 17), en su obra *El Derecho al Juego* manifiestan que “el juego contribuye de manera significativa a todos los aspectos del desarrollo infantil y mediante los juegos se pueden adquirir numerosas aptitudes y competencias tempranas”. Asimismo, insisten en que así se trabaja el desarrollo intelectual, social y emocional de los niños. Es por ello por lo que muchos autores defienden que el juego puede ser útil en la educación y puede aportar sus múltiples beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el contexto de la Psicología científica se han propuesto varias teorías para explicar el origen, la naturaleza y las funciones del juego infantil.



### **1.2.1. Las teorías psicoafectivas del juego**

Ortega (1990: 11) remite a la teoría psicoanalítica de Freud, para quien el juego cumple el papel de expresar sentimientos reprimidos por el sujeto en el proceso educativo.

Winnicott (1979: 71-72) sostiene que el origen psicológico de la capacidad de jugar hay que buscarlo en la relación afectiva entre el niño y la persona que lo cuida de forma prolongada. Este autor considera que el juego permite a los niños construir representaciones interiores lúdicas y no lúdicas. Las lúdicas proporcionan al niño confianza y seguridad, y las no lúdicas desconfianza y prevención.

Asimismo, Ortega (1990: 12-13) hace referencia a autores como Bruner (1982), Nicolich (1977) o Dunn (1986), que indican que “las situaciones lúdico-afectivas son marcos privilegiados para la adquisición y el desarrollo del lenguaje y de las estrategias comunicativas en general”. De esta forma, las actividades lúdicas y comunicativas se diferencian del resto de actividades y proporcionan a los niños la capacidad de usar objetos y relacionarse con las personas a través de la expresión de sentimientos y emociones.

Considera Winnicott (1979: 76) que la zona que ocupa el juego en los niños no es una realidad psíquica interna ni tampoco es el mundo exterior. En esta tercera área, “el niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los utiliza al servicio de una muestra derivada de la realidad personal”. De esta manera, el juego le sirve al niño para conciliar la realidad con su mundo interno.

Estas teorías son importantes para el desarrollo del presente estudio, pues hemos de tener en cuenta los factores psicoafectivos que el juego puede tener sobre los niños.

### **1.2.2. Las teorías funcionalistas y naturalistas del juego**

En su libro, Ortega (1990: 14) cita a Bruner (1972), que, tras realizar diversos estudios sobre el juego y dominio instrumental, concluye que “cuando los niños piensan que están jugando y a su vez están interesados en la resolución de problemas manipulativos, son más rápidos y hábiles en conseguir la meta”. Por lo tanto, cuando los niños juegan, tienen una mayor y más rápida capacidad de sobreponerse a las adversidades.

Ortega (1990: 14) remite también a Groos (1901), uno de los referentes naturalistas, quien afirma que “el juego proporciona el marco para que se constituyan los patrones básicos de comportamiento de los individuos inmaduros”. Ciertamente es que en las teorías naturalistas se va mucho más allá y se habla sobre los beneficios del juego para capacitar la lucha o

la búsqueda de alimentos, entre otros aspectos. No obstante, en el presente estudio nos interesa como idea principal que el juego permite manipular el comportamiento de los niños, como defienden las teorías naturalistas.

### **1.2.3. Las teorías cognitivas del juego**

Para hablar del juego como marco de aprendizaje desde una perspectiva cognitiva es preciso referirse a la obra de Piaget, marcada por su teoría del desarrollo cognitivo.

Ortega (1990: 15) indica que Piaget (1932) explica la relación del juego con las distintas formas de comprensión del mundo que el niño tiene. Para este autor, jugar significa intentar entender cómo funcionan las cosas. Las reglas de los juegos son expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse los intercambios y los procesos interactivos entre los jugadores.

Según sus principios teóricos, Piaget (1997: 66) establece una clasificación de juegos asociados a la etapa cognitiva: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción. Cada uno de estos juegos corresponde a una etapa cognitiva del niño. El juego de ejercicios corresponde al período sensoriomotor (entre 0 y 2 años), en este período el juego consiste en la repetición funcional de acciones psicomotoras. El juego simbólico (dominante entre los 2-3 y 6-7 años) se caracteriza por el uso simbólico de los objetos y produce una asimilación real al yo y al lenguaje. Los juegos de reglas aparecen entre los 4 y los 7 años, comienzan siendo juegos de reglas simples y precisas y terminan sobre los 12 años siendo juegos de reglas complejas, en los que se requiere la lógica inductiva y deductiva, así como la formulación de hipótesis. Los juegos de reglas aumentan su importancia según la progresión de la vida social del niño. Por último, los juegos de construcción no tienen una etapa dentro de la secuencia evolutiva, sino que marcan la posición intermedia entre los distintos tipos de juegos. Estos juegos permiten desarrollar en los niños las habilidades motoras finas, fomentar la imaginación o la creatividad. Algunos ejemplos son las soluciones de problemas y las creaciones inteligentes.

Ortega (1990, 18) recuerda que Piaget no trata los aspectos culturales y sociales y añade que Vygotski (1933/1979) considera el juego como una forma particular de actuación cognitiva espontánea, que muestra cómo el proceso de construcción del conocimiento y de organización de la mente se debe en parte a la influencia que el marco social ejerce sobre la propia actividad del sujeto. Esta es la teoría sociocognitiva, pues en ella es el

sentido social de las acciones lo que caracteriza la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos. De esta manera, para Vygotski todos los juegos son simbólicos y reglados, porque todo juego tiene una dirección y un modo interno de operar. Asimismo, Gallardo y Gallardo (2018: 45-47) destacan también que la teoría vygotskiana hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad y sostiene que la regla es un elemento básico del juego, donde se convierte en afecto. Explican estos autores que en opinión de Vygotski (2008) el juego crea una zona de desarrollo próximo del niño. Para Vygotski, el juego también contiene en sí mismo diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una importante fuente de desarrollo. El psicólogo ruso establece una relación entre el juego y el contexto social en el que vive el niño, y afirma que “durante el juego los niños se proyectan en actividades futuras de su cultura, recitando sus propios valores y papeles”. Así pues, el juego va por delante del desarrollo, pues de este modo los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social. Como Ortega (1990: 17) apunta, de esta manera con los juegos se pueden aprender valores morales, aspectos de la vida cotidiana, matices emocionales del carácter, etc.

En la obra de Venet y Correa (2014: 8) encontramos que Vygotsky (1934/1990: 239) afirma que “la zona de desarrollo próximo tiene un valor más directo para la dinámica de la evolución intelectual y para el éxito de la instrucción que el nivel actual de su desarrollo”. Asimismo, estos autores recuerdan que Vygotsky considera que desarrollo y aprendizaje están estrechamente ligados. Para relacionar estas dos dimensiones de un alumno hay que determinar dos niveles de desarrollo: desarrollo actual (alcanzado solo por el niño) y desarrollo potencial (alcanzado por el niño bajo la dirección y ayuda del adulto). La diferencia entre estos dos niveles es lo que Vygotsky llamó *zona de desarrollo próximo*, que constituye un lugar privilegiado de mediación, transmisión e interiorización de la cultura asociada.

Además, funciones mentales superiores como la memoria, atención voluntaria, razonamiento o metacognición se desarrollan en la zona de desarrollo próximo. Por lo tanto, resulta realmente interesante conocer la llamada “zona de desarrollo próximo” y su relación con el juego establecida por Vygotski. Ortega (1990:18-19) afirma que de acuerdo con Bruner (1984) el concepto de Zona de Desarrollo Próximo de Vygotski es aplicable a la situación del aprendizaje espontáneo que el juego presenta, ya que la comunicación e interacción social que se dan en el juego, dan lugar a un escenario ideal para realizar transacciones simbólicas y resolver problemas de forma relajada y segura.

Este es un aspecto que debemos tener en cuenta para la puesta en práctica de la propuesta didáctica.

Desde una perspectiva cognitiva, Ortega (1990: 20) atribuye al juego las siguientes propiedades:

- El juego es un comportamiento básicamente social que tiene su origen en la acción espontánea pero orientada culturalmente.
- El juego es de carácter simbólico, reglado; y evoluciona con el desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños, dado que compromete la personalidad completa de estos.
- Todo juego se realiza en un marco psicológico en el cual el niño se siente seguro para actuar.
- El juego favorece la motivación intrínseca
- El juego facilita un intercambio de ideas y experiencias.

### **1.3. El juego en la escuela**

En el apartado anterior se han mostrado diversos beneficios del juego en el niño, hablando siempre desde una perspectiva psicológica. Sin embargo, para nuestro estudio también es preciso establecer las ventajas del uso del juego como recurso educativo, observando las ventajas relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Resulta muy interesante conocer estos beneficios de antemano, ya que posteriormente se realizará una propuesta didáctica a partir de la utilización de juegos.

#### **1.3.1. El juego como recurso didáctico en Educación Primaria**

En primer lugar, es preciso definir “*recurso didáctico*”. Díaz Lucea (1996: 42) explica que “los recursos y materiales o medios didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente”. Es importante conocer esto debido a que en nuestro estudio el juego va a ser utilizado como recurso didáctico. Existen numerosos investigadores que llegan a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego.

En la obra *El juego en el medio escolar* de Montañés *et al.* (2000: 241) se cita a Lee (1977), que explica que el juego es la actividad principal en la vida del niño, que aprende

las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos del mundo a través de él.

Refiriéndose directamente al juego como recurso didáctico, Maria Toth (1995: 48) explica que el juego es una actividad en la que existen unas reglas y un objetivo, además le otorga importancia a la diversión, que considera un elemento fundamental en este recurso.

Teniendo en cuenta estas reflexiones, hemos creído oportuno profundizar en los efectos positivos que el juego puede tener en la enseñanza. En la obra de Edo, Blanch y Antón (2016: 10-17) *La primera infancia* encontramos una clasificación de Garaigordobil (2003/2007) de beneficios que proporciona el juego a los niños según sus características.

- En cuanto al desarrollo intelectual, se indica que el juego desarrolla las capacidades de pensamiento y razonamiento, y que estimula al doble la atención y la memoria. El juego crea zonas de desarrollo potencial y fomenta el descentramiento cognitivo, pues los niños combinan diferentes puntos de vista, al tiempo que estimula la discriminación entre fantasía y realidad. El juego potencia también el desarrollo del lenguaje, ya que para jugar es necesario expresarse o comprender.
- Respecto al desarrollo social se indica que los juegos son muy beneficiosos para ayudar a los niños a descubrir la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones, así como para su evolución moral, dado que aprenden normas de comportamiento. Los juegos son ventajosos también para que los niños amplíen su capacidad de comunicación, al comunicarse e interactuar con sus iguales. Del mismo modo, se desarrolla la capacidad de cooperar. Por último, se indica que el juego es útil para conocerse, a través de las percepciones que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros.
- Por lo que se refiere al desarrollo afectivo emocional, el juego aparece como una actividad placentera que produce satisfacción emocional, placer, entretenimiento y alegría. Además, el juego es eficaz para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos, ya que jugando se dan conflictos que deben solucionarse. Asimismo, se indica que los juegos de representación favorecen el control de la ansiedad, dado que permiten la asimilación de experiencias difíciles. En cuanto al juego cooperativo, emocionalmente estimula la capacidad de empatía, la

capacidad para controlar los estados emocionales y de responder positivamente a los mismos.

Dado que en un aula podemos diseñar muchos juegos cooperativos, nos parece interesante acudir a la clasificación de Garaigordobil (2003/2007) para conocer sus beneficios:

- Los juegos cooperativos promueven la comunicación (tratando siempre de aumentar los mensajes positivos dentro de un grupo) e incrementan las conductas prosociales como ayudar, cooperar o compartir. Por otra parte, logran disminuir las conductas sociales negativas, tales como agresividad, apatía o ansiedad. Además, son muy eficaces para potenciar la participación en el aula y la cohesión del grupo, al generar un buen clima social en el aula. Incluso, como ya se ha explicado en el apartado de *beneficios emocionales*, los juegos cooperativos son fundamentales para el desarrollo emocional.

Todos estos beneficios relacionados con los juegos cooperativos los vamos a tener muy en cuenta, pues en el diseño de nuestra propuesta didáctica realizaremos varios juegos de este tipo. Asimismo, otro tipo de juegos que se utilizarán los juegos son los juegos reglados. Al respecto de estos se muestra que fomentan el aprendizaje de estrategias de interacción social, la prevención o el control de la agresividad y la responsabilidad.

Por último, existen también diversos beneficios desde el punto de vista psicomotor, pero que no resultan útiles para nuestro estudio, ya que están más bien asociados a juegos en los que hay movimiento.

Por su parte, los investigadores Lengeling y Malarcher (1997: 42) dividen los beneficios del juego en beneficios afectivos, beneficios cognitivos y beneficios dinámicos, todos ellos muy relacionados con la clasificación de Garaigordobil (2003/2007). Pero además estos autores añaden la ventaja de la adaptabilidad, y señalan que los juegos son fáciles de ajustar para la edad, nivel e intereses del público al que se dirijan, utilizan las cuatro destrezas y requieren una mínima preparación por parte de los docentes.

Como vemos, existen muchas razones para usar el juego como recurso de aprendizaje. Probablemente, lo más destacado sea el hecho de que juego y motivación están muy ligados. La motivación es un aspecto que se considera clave en la escuela, y como explica Morón (2011: 1) sus componentes son las necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. Esta misma autora afirma que la motivación “constituye un paso previo al aprendizaje y es el motor del mismo”. Son muchos los pedagogos y expertos que aseguran que el aprendizaje basado en juegos proporciona una alta motivación al alumnado. Según

Moyles (1990: 87) el juego aporta a los niños estimulación, variedad, interés, concentración y motivación, por lo tanto, facilita la situación de aprendizaje.

Todas estas ventajas las tendremos en cuenta para nuestra propuesta didáctica y para el diseño de cualquier tipo de actividad lúdica que vayamos a poner en práctica en el aula, pues su potencialización puede ser muy útil para el aprendizaje.

Por último, se ha realizado una investigación acerca del papel del profesor en el aprendizaje basado en juegos. Respecto a esto, Montero Herrera (2017: 80-81) cita las obras de Euceda (2007) y Labrador y Morote (2008), que afirman que el docente debe asumir la tarea de transmitir motivación y ganas a los estudiantes para la realización de la tarea, además de tener en cuenta la opinión del alumnado para que vayan adquiriendo confianza para opinar durante las clases. Se apunta que el docente debe seleccionar el tipo de juego de acuerdo con unos objetivos, y debe guiar y fomentar la participación del alumnado. Montero Herrera (2017:80) añade que es necesario verificar que la actividad, o el juego diseñado es acorde con nivel del alumnado, mantener el orden durante el transcurso de la actividad, fomentar el respeto de la opinión de los compañeros y los tiempos de participación, entre otros aspectos. También es importante conocer, que como señala Calderón (2013:197), cuando se pone en práctica un juego didáctico lo importante es “mediar entre el alumno y los contenidos a través de la interiorización de los significados y sus niveles de aplicación”. Así pues, se conseguirá el éxito en la puesta en práctica de un juego didáctico si este logra un aprendizaje en el alumno, y se cumple su objetivo previo.

Todas estas ideas son importantes para la práctica, pues debemos tener en cuenta todos estos aspectos para que el aprendizaje a través de juegos se pueda desarrollar con éxito.

### **1.3.2. El juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera**

Como hemos visto en el apartado anterior, el aprendizaje basado en el juego tiene múltiples beneficios para el alumnado, y puede utilizarse en las distintas áreas de educación primaria. No obstante, vamos a centrar la investigación en el aprendizaje de una lengua extranjera y en los diferentes tipos de juegos que pueden llevarse a cabo.

Ante esto, Genesee (1994: 264) considera que el uso de juegos en la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera es algo imprescindible, sobre todo en las primeras etapas, ya que el juego introduce a los alumnos ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual.

En primer lugar, para la enseñanza mediante juegos debemos tener en cuenta que los objetivos del aprendizaje de una lengua extranjera, de francés en este caso, no deben ser únicamente la adquisición de competencias puramente lingüísticas y descontextualizadas. Sino que también debemos enseñar a actuar de una forma apropiada en las diferentes situaciones de comunicación que el alumno pueda encontrar, donde tenga que utilizar la lengua extranjera.

Precisamente, Labrador (2008: 76) recuerda que en capítulo 7 del MECR se indica que el uso de la lengua para fines lúdicos frecuentemente desempeña un papel importante en el aprendizaje. De hecho, se proponen ejemplos de actividades lúdicas que se pueden realizar para la enseñanza de una lengua extranjera, como por ejemplo juegos de lengua de carácter social, juegos de actividades individuales o juegos de palabras.

Si partimos de un enfoque comunicativo o accional, debemos enseñar a comunicar en lengua extranjera y no centrarnos solamente en las competencias lingüísticas. En cuanto a esto, existen autores que aseguran esta es la principal característica del juego: Helme, Jourdan y Tortissier (2014: 65-66) manifiestan que el interés principal de las actividades lúdicas es facilitar las situaciones de comunicación, permitiendo una puesta en práctica cercana a la realidad. Estos autores reafirman que los juegos ayudan a hacer simular, a hacerse pasar por situaciones hipotéticas, son de algún modo una manera de imaginar una realidad diferente. En estas situaciones cercanas a la realidad los niños tienen la oportunidad de tomar la palabra, utilizando los conocimientos previos o los que están aún adquiriendo, con el fin de establecer una comunicación que podría ser real a través de una lengua extranjera.

Por lo tanto, insistimos en la idea ya apuntada antes de que el juego es un recurso didáctico totalmente válido en los enfoques comunicativo y accional, pues se ajusta a las características de estos y nos permita crear situaciones próximas al alumnado en las que se produzca comunicación. El juego es un elemento que favorece el aprendizaje significativo.

Además de crear situaciones de comunicación óptimas a través de los juegos, existen otras ventajas. Juan y García Conesa (2013:170) remiten a Wright (1984) y su idea de que el juego permite a quien participa en el desarrollar la confianza en sí mismo y en sus capacidades, al tiempo que recuerdan que destacados psicólogos como Moor (1981), Erikson (1982) o Winnicott (1986) que coinciden asegurando que la motivación del alumnado en una clase de lengua extranjera es mayor cuando se utilizan materiales



auténticos, como los juegos, en lugar de materiales artificiales como los libros de texto o de ejercicios.

Así pues, los juegos aumentan el nivel de implicación y concentración de los niños, ofrecen una ventaja que no se debe desaprovechar.

Además, como afirman Juan y García Conesa (2013: 170-172) los juegos no sólo son motivadores y divertidos, sino que también son útiles para practicar y mejorar la pronunciación, la gramática, y con ello las cuatro habilidades del idioma. Así como enriquecer el vocabulario del alumnado, favorecer su sociabilidad y desarrollar su capacidad creativa y comunicativa. Observamos, por lo tanto, que los juegos pueden utilizarse también para trabajar aspectos como la gramática y no tan solo para representar situaciones de comunicación.

Asimismo, como indican Dionisio y Luciano (2006: 36), el juego es útil para superar la timidez, proporcionar al niño de confianza y ayudarlo a vencer el miedo para afrontar el proceso de socialización.

Es conveniente diferenciar entre los distintos tipos de juegos que pueden ser llevados a cabo en la enseñanza de una lengua extranjera en función de la metodología. En la obra de Juan y García Conesa (2013: 177-178) se muestra la siguiente clasificación de Hadfield (1987) atendiendo únicamente al funcionamiento interno común de cada tipo de juego.

- Juegos competitivos: se centran en ser el primero en alcanzar un determinado objetivo.
- Juegos cooperativos: se realiza una tarea entre un grupo, donde la participación de cada miembro es importante.

Esto es algo que siempre hay que tener en cuenta a la hora de diseñar un juego para la clase de FLE, pues podremos plantear juegos competitivos o juegos cooperativos, en función de las necesidades y características de cada grupo, así como los objetivos didácticos.

Juan y García Conesa (2013: 177-178) también aluden a otra clasificación de Hadfield (1987), que se muestra a continuación, relacionada con los rasgos fundamentales de funcionamiento de los juegos:

- Juegos de vacío de información: estos juegos pueden ser unívocos (un alumno tiene la información que su compañero debe aprender) o recíprocos (un alumno A tiene la información que el alumno B deberá aprender, y viceversa)

- Juegos de averiguación: por un lado, tenemos las conocidas adivinanzas (un grupo o un alumno debe adivinar la información que otro grupo o alumno da) y por otro lado, están los juegos de búsqueda, donde se da a todos los alumnos un papel activo al poseer cada uno de ellos una parte de la información, y entre todos deberán resolver un “misterio”.
- Juegos puzzle: utilizando la habilidad de cooperación se debe llegar a una conclusión. Se trata de unir correctamente todas las piezas para conseguir un objetivo común.
- Juegos de jerarquización: se da a los alumnos un determinado tema de interés. Seguidamente, los alumnos deben realizar una lista de ítems relacionados con el tema, que deberán organizar a continuación según el orden de importancia que ellos consideren. Así, se establecerá una comunicación basada en sus ideas, sentimientos, gustos u opiniones de cada uno.
- Juegos para emparejar: se reparten entre todos pares idénticos de fotos, cartas, textos etc. Los alumnos tratarán de encontrar su pareja mediante la descripción de la información dada entre todos.
- Juegos de selección: cada alumno de un grupo tiene una lista, en la que solo uno de los elementos corresponde con las listas de sus compañeros. A través del dialogo, los alumnos deben descubrir cuál es el elemento común.
- Juegos de intercambios: cada alumno posee un determinado artículo que no necesita y le faltan varios artículos que necesita. El alumno tendrá que buscar la manera de intercambiar los artículos con sus compañeros. Estos juegos se basan en el principio de trueque.
- Juegos de asociación: el juego consiste en descubrir qué alumnos de la clase pertenecen a un mismo grupo.
- Juego de roles: uno o más alumnos deberán representar el papel de personajes ficticios.
- Simulaciones: se trata de imitar situaciones reales por parte de la totalidad de un grupo.

Esta clasificación de Hadfield (1987) resulta extremadamente útil, ya que orienta al docente en la selección del tipo de juego que puede diseñar para utilizarlo como recurso didáctico.

Podemos concluir, pues, que los juegos aportan beneficios incuestionables al proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, con independencia de que se adapte un

enfoque comunicativo o accional: facilitan la comunicación, proporcionan confianza al alumnado, aumentan su motivación y con ello su atención, entre otros aspectos.

#### **1.4. La gamificación**

En los apartados anteriores se ha reflexionado sobre el uso de juegos en la etapa de educación primaria, y en el aprendizaje de una lengua extranjera, mostrando sus beneficios, los tipos de juegos o el papel que ha de desempeñar el docente. La evolución constante de las metodologías, la aparición de nuevas tecnologías y los beneficios ya mencionados que el juego puede aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje, son factores que han permitido la aparición de una metodología relacionada con el juego: la gamificación.

Respecto a la gamificación, Teixes (2015: 18-19) afirma que consiste en “la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos”. Este mismo autor justifica su definición explicando que en la gamificación se aplican recursos de los juegos para atraer/motivar al participante, se puede dar en multitud de contextos, y se consiguen modificar los comportamientos de los individuos incrementando su motivación, con el fin de conseguir unos objetivos concretos.

Fernández (2016) hace referencia a Mcggonigal (2011), que manifiesta que cuando las personas llevan a cabo actividades que les divierten, experimentan una realidad diferente y pueden ganar o sentirse poderosos, el proceso de aprendizaje se acelera.

Se debe a ello la aparición de la gamificación, que Zicherman y Cunningham (2011: 11) explican que está relacionada con el pensamiento de los jugadores y que utiliza técnicas para atraerlos y resolver sus problemas. Por otra parte, Fernández (2016) cita a Reporte Horizon (2013), que estima que llevar la gamificación a la escuela nos permite que el alumnado tenga un mayor compromiso y un esfuerzo más alto, dado que las estrategias en las que se sustenta la gamificación se basan en la acumulación de puntos, enfrentarse a retos o superar obstáculos.

En su artículo *Gamificación: el aprendizaje divertido* Gaitán (2013) insiste en la idea de que la gamificación no es crear un juego, sino utilizar los sistemas de puntuación, recompensa, objetivos de estos para la propuesta de tareas al alumnado. Así pues, en la gamificación se utilizan técnicas mecánicas (forma de recompensar al alumno) muy

diversas, en función de la tarea a realizar. Algunas de estas técnicas mecánicas pueden ser acumulación de puntos, escalado de niveles, obtención de premios, regalos, clasificaciones o desafíos.

Pensamos que, como futuro docente, hemos de tener en cuenta todas estas ideas acerca de la gamificación, ya que conociendo sus características y su método de aplicación podremos establecer una metodología “gamificada”.

#### **1.4.1. Elementos de la gamificación**

Teixes (2016: 45-69) distingue tres tipos de ámbitos del diseño en gamificación, pero son realmente las mecánicas y componentes las que nos interesan especialmente.

Las mecánicas y componentes son los sistemas y elementos que consiguen hacer visible el progreso en el juego. En los juegos existen numerosas mecánicas.

Los puntos son valores numéricos que se consiguen en los sistemas gamificados tras superar una acción o un conjunto de ellas. A menudo están relacionados con los niveles, pues al obtener X puntos se sube el nivel o el rango.

Las medallas son representaciones gráficas de los logros que se consiguen en un sistema gamificado, y normalmente son acumulables. Es importante que las medallas no sean la recompensa final, ya que en caso contrario la motivación podría desaparecer. Las medallas deben desempeñar un papel importante para poner en relación el esfuerzo con los logros en el sistema de gamificación.

Por su parte, las clasificaciones son elementos que ordenan de manera visual a los participantes de un sistema gamificado según la realización de logros, o consecución de puntos. Con ello, cada participante puede ver su nivel de logros en comparación con el resto de los participantes de manera muy clara. En un aula se pueden llevar a cabo varios tipos de clasificaciones, como individuales, grupales o clasificaciones de un período de tiempo.

Teixes (2016: 52-53) afirma que los retos y misiones son otro elemento importante, que determinan una serie de acciones que el jugador debe realizar. Tras superar la misión, el jugador cambia de nivel, recibe puntos o conoce la siguiente misión que deberá realizar, entre otros aspectos. Para la educación, es importante comprender que dividir un gran objetivo en múltiples misiones puede resultar útil para mantener motivado al alumnado.

Otro elemento conocido son los avatares, que son las representaciones personales y únicas de los participantes en un sistema gamificado. Para la escuela, podemos tener en cuenta un posible cambio de avatar tras la consecución de un determinado nivel.

Como ya se ha indicado, el nivel es otro elemento relacionado con los sistemas gamificados, pues indica el grado de progresión en un juego o actividad. En general, cuando se superan los objetivos se reciben gradualmente recompensas, pero aumentar de nivel al participante es otra de las mecánicas que se suelen utilizar. Se recomienda que los primeros niveles se puedan conseguir de manera rápida y progresiva, ya que es más efectiva la implicación del participante, y seguidamente, incrementar poco a poco el grado de dificultad para subir el nivel.

Todos estos elementos son fundamentales en la creación de un sistema gamificado. Si sabemos cómo manejar y combinar correctamente estos elementos podremos establecer una clase gamificada y tratar de fomentar al máximo la motivación del alumnado.

#### **1.4.2. La gamificación y la motivación**

El juego contribuye a aumentar la motivación, un proceso fundamental del aprendizaje.

Existen diferentes estrategias para lograr un grado alto de motivación en el sistema de enseñanza-aprendizaje.

En relación con la motivación, Teixes (2016: 20-33) diferencia entre motivación intrínseca y motivación extrínseca, ya que ambas están involucradas en el proceso de gamificación. En primer lugar, Teixes (2016: 22) manifiesta que según la Teoría de la Autodeterminación “la motivación intrínseca es la tendencia inherente a buscar la novedad y el desafío, a extender y ejercitar las propias capacidades, a explorar y a aprender”. Teixes (2016: 27-29) sigue la Teoría del Flujo de Mihály Csikszentmihalyi, en la que expone que el flujo es el estado mental en el que la persona está totalmente inmersa en la actividad que realiza, con plena atención e implicación en la actividad y disfrutando de la práctica. Es en este estado cuando se consiguen los mejores resultados. Teixes (2016: 29-30) afirma que los juegos atraen a los participantes cuando se les promueve una motivación intrínseca, directamente relacionada con el flujo, y es por ello por lo que las personas juegan. Además, apunta a la importancia de un buen diseño de los juegos, que se produce cuando existe un equilibrio entre habilidades y retos, así se puede mantener la atención por uno mismo y la motivación es alta. Por ello, la

realización de juegos que produzcan un estado de flujo en los jugadores aumenta una experiencia positiva que les motivará seguir jugando.

En cuanto a la motivación extrínseca, Teixes (2016: 30-33) explica que es aquella que trata de desarrollar las actividades para obtener recompensas externas, como el dinero, los puntos o las felicitaciones. Sin embargo, explica que a veces las recompensas externas acaban disminuyendo la motivación. Esto es un aspecto a tener en cuenta, pues es mejor tratar de conseguir una motivación intrínseca durante el período de enseñanza-aprendizaje. Teixes (2016: 32-33) hace referencia a la argumentación de Kapp (2012) en la que se explica que si la recompensa no se ha diseñado de manera adecuada y transparente, la gente puede sentirse manipulada y arrepentirse por el hecho que deben llevar a cabo una actividad que en realidad no quieren hacer, solamente con el fin de obtener una recompensa deseada. No obstante, no siempre la motivación extrínseca resulta negativa, pero hay que saber cómo manipularla adecuadamente. Por ello, se explica que se debe crear un sistema de recompensas atractivas para los jugadores con el fin de mantener su participación en los sistemas de gamificación. Sobre todo, hay que evitar llegar a una situación en la que si se elimina la recompensa los participantes dejen de interesarse, y con ello, la conducta desaparezca.

En el sistema de gamificación las recompensas son esenciales, pues, y Teixes (2016: 60-63) propone la siguiente clasificación:

- Recompensas fijas: los participantes conocen con anterioridad cuál será el premio recibido por conseguir un logro.
- Recompensas aleatorias: los participantes saben que recibirán un premio, pero no saben cuál es su recompensa
- Recompensas inesperadas: son premios que los jugadores no se esperan, que se consiguen por la consecución de logros que no se conocían.

De lo visto podemos concluir que el diseño de cualquier actividad gamificada debe hacerse de modo que se produzca motivación intrínseca en los alumnos, y si no es posible, escoger las recompensas de la mejor manera posible para que la motivación extrínseca no acabe teniendo consecuencias negativas en el aprendizaje.

### 1.4.3. Ideas para gamificar el aula

Tras dar cuenta de los elementos utilizados en la gamificación, y de la estrecha relación entre motivación y gamificación, presentamos diversas ideas para llevar a cabo el proceso de gamificación en un aula con éxito.

Aprovechamos para ello el trabajo de Acedo (2019), en el que se explican las siguientes pautas:

- Hacer a los alumnos codiseñadores y darles capacidad de elección. Se puede dar a los estudiantes la posibilidad de participar en el diseño de la clase. Esta capacidad de decisión les motivará en el aprendizaje y les dará capacidad para controlar su propio aprendizaje. Pueden decidir varios aspectos como el juego a realizar, o los puntos correspondientes a cada ítem. Un elemento positivo será el trabajo colaborativo que requiere llevar a cabo una tarea grupal.
- Implementar tecnología educativa. Existen diferentes herramientas o aplicaciones que facilitan la gamificación en el aula. Con aplicaciones como ClassRealm o ClassDojo podemos gamificar el aula utilizando un sistema de puntos, recompensas, rankings, posibilidad de dividir en grupos, planificación de objetivos u otras muchas posibilidades, aumentando de esta manera la motivación y la participación del alumnado.
- Dar segundas y terceras oportunidades. Como en los videojuegos, en las clases se les debe dar varias oportunidades a los alumnos. A través de los errores se produce el aprendizaje. Además, de esta forma se reduce la presión y se elimina el miedo al fracaso.
- Proporcionar un feedback instantáneo. En los juegos normalmente el feedback se da siempre al momento. Lo mismo debe hacerse en un sistema gamificado en la escuela, ya que es esencial decirles a los niños en qué situación están y si lo están haciendo bien o mal. En este caso, el profesor debe estar preparado para dar un feedback inmediato a los alumnos, lo que acrecentará su interés y motivación, al conocer siempre su situación.
- Hacer el progreso visible. En los juegos los jugadores normalmente siempre conocen su progreso a través de gráficos de barras o instrumentos similares. En un aula se puede hacer lo mismo, ya que esto motivará a los alumnos, que querrán

ver cómo su progreso evoluciona positivamente. Cada prueba, tarea u objetivo que haya que alcanzar puede ser tenido en cuenta para esto.

- Crear retos o misiones en lugar de deberes o proyectos escolares. Se pueden sustituir los deberes por retos o misiones a modo de juego. Se pueden presentar retos, y estar obligado a superarlos para obtener nuevas pistas y seguir aprendiendo. De esta manera el alumnado tendrá un mayor interés en realizar las tareas, para después poder seguir superando las misiones.
- Premiar con medallas y recompensas. Los docentes deben premiar a sus alumnos tras cumplir los objetivos previstos. No obstante, también se puede premiar otros aspectos como el esfuerzo. Esto puede realizarse tangiblemente o a través del uso de distintas aplicaciones que permiten realizar un feedback inmediato y recompensar al alumnado.
- Dejar a los alumnos que diseñen un sistema de habilidades y logro para todo el grupo. Es muy importante que los alumnos conozcan los logros de sus compañeros. Además, por lo general, las recompensas en un trabajo colaborativo deben ser dobles: por la consecución de los retos y por ayudar o colaborar con los compañeros.
- Aceptar el fracaso. El énfasis de la gamificación debe centrarse en los objetivos logrados. Se debe mostrar a los alumnos la evolución que han llevado a cabo, pese a que sus resultados sean bajos. El objetivo es que vean claramente cuál es su situación, de esta manera se trabajarán aspectos como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración o la comprensión de cómo utilizar sus habilidades.

Todas estas ideas son muy útiles para el diseño de cualquier actividad gamificada. Creemos que seguir estas pautas garantiza que se logre aumentar la motivación y participación de los alumnos, aspectos que, como ya se ha explicado, son claves en el proceso enseñanza-aprendizaje.

## **2. Análisis de la encuesta a docentes**

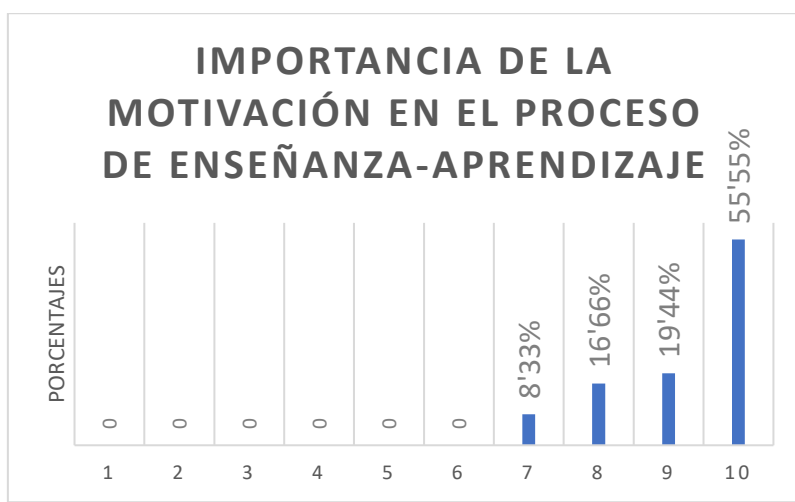
Para comprobar que lugar ocupan los juegos en la práctica de Educación Primaria, hemos realizado una encuesta a 44 profesores de Educación Primaria de un total de 4 colegios públicos. Los maestros son la mayoría especialistas en enseñanza bilingüe. Se han efectuado preguntas sobre la utilidad de la gamificación, su utilización o sus



inconvenientes, que nos servirán para reflexionar y razonar sobre las diferentes cuestiones propuestas en este TFG. Pensamos que el punto de vista de estos docentes, dada su experiencia, puede ser muy útil.

En primer lugar, se muestran los resultados de una pregunta relacionada con la importancia de la motivación en el aula:

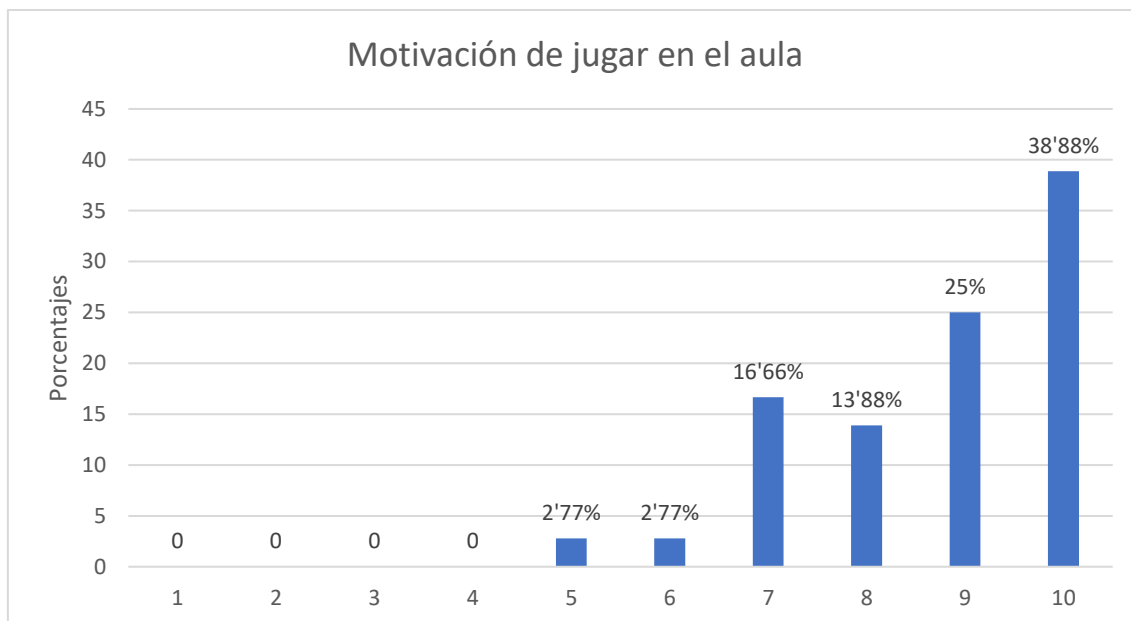
*-Para usted, ¿Cuánta importancia tiene la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje?*



Como vemos, los maestros están completamente de acuerdo en que la motivación del alumnado es un proceso clave para el éxito del proceso enseñanza-aprendizaje. Hasta un 55'55% de los maestros encuestados valora con un 10 (en una escala entre el 1 y el 10) la importancia de la motivación. El 45% restante de los encuestados otorga una puntuación entre el 7 y el 9 a la importancia de la motivación. Por lo tanto, la respuesta es prácticamente unánime: La motivación es un elemento muy esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esto es algo que nos servirá en nuestro trabajo, pues con la gamificación y el uso de juegos en la enseñanza de una lengua extranjera, como hemos visto en el apartado teórico, pensamos que podemos fomentar la motivación del alumnado. Para comprobar esta hipótesis, se ha preguntado lo siguiente a los encuestados:

- *En una escala del 1 al 10 ¿Cuánto cree que aprender a través de juegos puede fomentar la motivación del alumnado?*



Como observamos, los resultados de esta pregunta son similares a los de la pregunta anterior. En general, los profesores piensan que la gamificación es un elemento que fomenta ampliamente la motivación del alumnado. Más de un 60% de los encuestados califican con un sobresaliente esta función de los juegos. El resto de los encuestados le otorga un notable, y una pequeña minoría les da un suficiente o bien. Así pues, la opinión mayoritaria es que la gamificación potencia la motivación en el alumnado. Esto confirma nuestra hipótesis anterior y lo visto en el marco teórico.

Con los dos resultados obtenidos ya podemos realizar una importante reflexión: Los maestros piensan que la motivación es un elemento clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A su vez, generalmente consideran que el uso de juegos fomenta la motivación del alumnado. Por consecuencia, la realización de juegos en la enseñanza será un proceso útil para motivar al alumnado, lo que mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Observamos ya que el incremento de la motivación es uno de los aspectos clave del uso de juegos en el aula. No obstante, existen más beneficios, como hemos apuntado en páginas anteriores, y para conocer la opinión de los maestros a este respecto hemos formulado la siguiente pregunta: *¿en qué piensa que puede ser beneficioso la enseñanza mediante el uso de juegos en la etapa de Educación Primaria?*

Ante esta pregunta hemos recibido múltiples e interesantes respuestas:

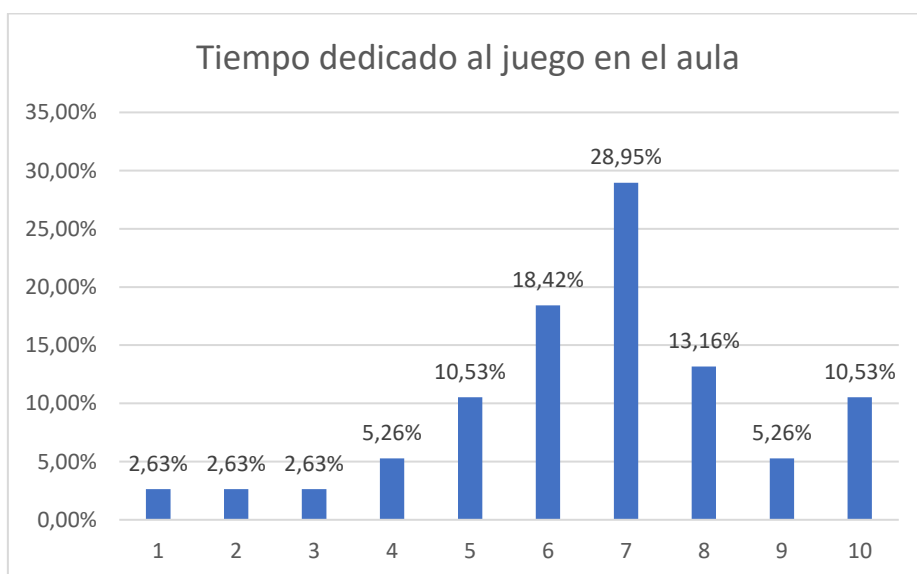
Por un lado, encontramos maestros que nos repiten el incremento de la motivación del alumnado, explicando brevemente para que es útil este incremento. Algunos maestros afirman que de esta manera se aumenta la efectividad del aprendizaje, y la práctica de

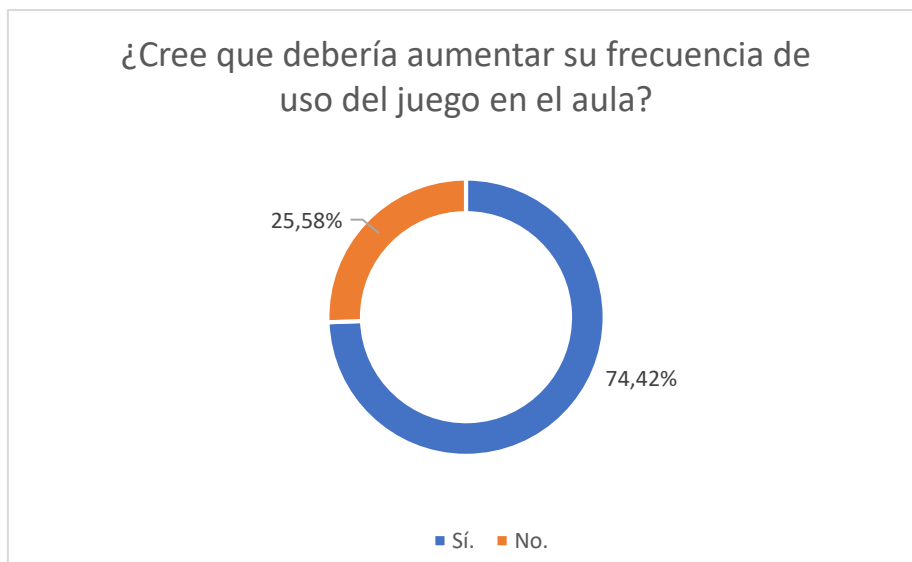
este. Otros maestros dicen que el aumento de motivación provoca un incremento de la atención y de la participación del alumnado en el aula, aspectos muy positivos para el aprendizaje.

Por otro lado, varios maestros hacen referencia también al aprendizaje significativo, explicando que mediante los juegos se aprende de una manera mucho más práctica y funcional que la tradicional. Añaden a esto el fomento del trabajo en grupo, pues jugar es una posibilidad para trabajar cooperativamente y desarrollar las estrategias de cooperación.

A esto, muchos de los maestros añaden todavía más ventajas, como por ejemplo la utilidad de los juegos para reforzar contenidos, fortalecer la toma de decisiones, el aprovechamiento del carácter competitivo, desarrollar la imaginación o conocerse a sí mismo.

Así pues, como vemos existen múltiples beneficios del aprendizaje a través de juegos y podemos catalogarlo de “útil”. Por ello, nos hemos interesado en conocer el tiempo dedicado a la enseñanza en el aula a través de juegos, y si los maestros piensan que deberían aumentarlo. Hemos obtenido los siguientes resultados en nuestra encuesta:





Como se ve en sus respuestas, a la mayoría de los profesores les gustaría incrementar su frecuencia de uso de juego en el aula. En general, observamos que la mayoría de los maestros usa los juegos como recurso de enseñanza, pero normalmente de manera moderada, sin que el juego sea un recurso fundamental.

Comparando las respuestas individuales de ambas preguntas percibimos que los maestros que menos utilizan el juego como herramienta didáctica son aquellos a los que más les gustaría incrementar el tiempo dedicado al juego en el aula. Asimismo, más de la mitad de los maestros que puntúan con un 8 o más su frecuencia de juego en el aula, manifiestan que no les gustaría aumentar su frecuencia de uso, probablemente porque ya estén satisfechos de su tiempo de uso. Por lo tanto, percibimos que para los docentes resulta interesante el juego como recurso en el aula, pues la mayoría de ellos están interesados en aumentar su utilización, y los que no está interesados son aquellos que ya lo utilizan muy a menudo mayoritariamente.

Así pues, si los profesores están interesados en aumentar la frecuencia de juego en el aula, ya que lo consideran un recurso útil ¿Por qué no lo hacen? A esta pregunta existen diversas respuestas. Para conocer las posibles desventajas que dificulten el uso del juego, hemos preguntado también a los docentes en nuestra encuesta, y a su vez, argumentan algunas soluciones. En general, las desventajas principales que se comentan son las siguientes:

La principal desventaja comentada, y que pensamos que puede influir en que sea difícil incrementar el tiempo dedicado a los juegos, está relacionada con la relación de número de alumnos y profesor. Los docentes comentan que en la mayoría de los casos está un solo profesor en el aula con 20 o más alumnos, por lo que realizar actividades

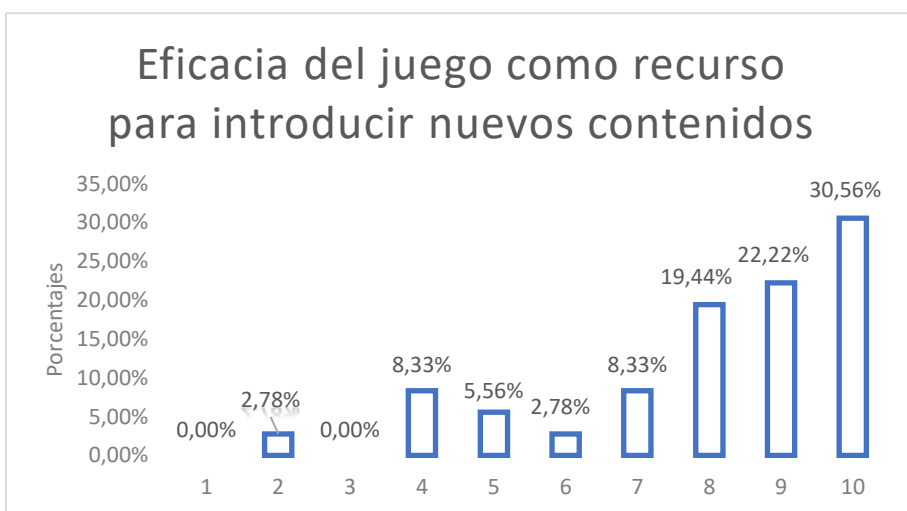
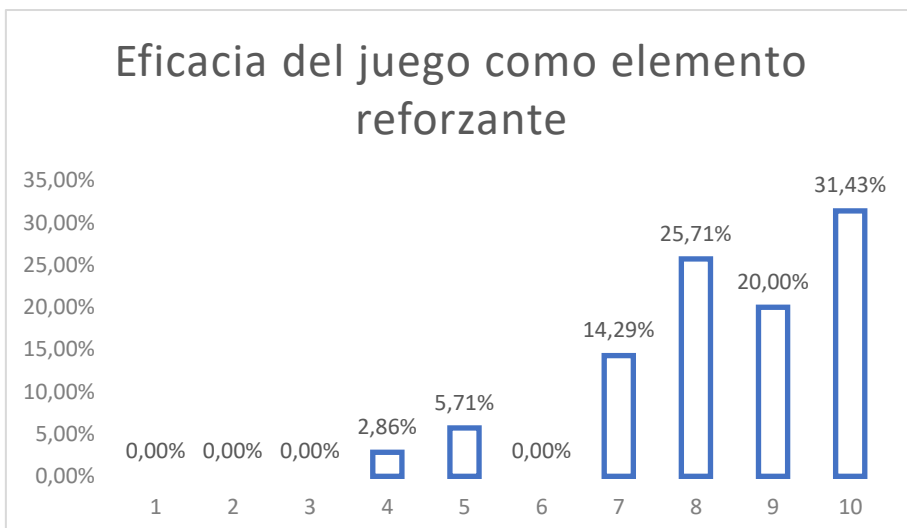
lúdicas con un adecuado control resulta complicado. Esta dificultad, en el caso de la materia francés bilingüe, puede solucionarse en las sesiones correspondientes al maestro colaborador, ya que se pueden formar grupos más pequeños donde se establezca un mayor control.

Otra desventaja que algunos docentes comentan es la posible desorganización que se pueda dar, argumentando que se puede provocar que los niños se dispersen, que no se tomen en serio la actividad o que no entiendan los objetivos de aprendizaje. No obstante, muchos de ellos constatan la importancia de una buena planificación del juego, ya que es a partir de ahí de donde surgirá el éxito o fracaso de la actividad. Algunos docentes nos aconsejan que debemos tener muy clara la metodología del juego, dar una explicación clara, tener unos objetivos claros, y planificar el tiempo que le dedicaremos, de esta manera la actividad transcurrirá con éxito. Por lo tanto, pese a que muy pocos docentes afirman que se puede dar una desorganización mediante el uso del juego en el aula, una mayor parte de maestros nos aseguran que con una planificación correcta no tendremos este problema.

Por su parte, muy pocos docentes afirman que la competitividad puede ser una desventaja, afirmando que hay alumnos a los que solo les interesa ganar y tienen miedo al fracaso, en este caso a perder. Sin embargo, hay una mayor parte de docentes que manifiestan lo contrario, concluyendo que la competitividad es buena en este tipo de actividades, siempre y cuando sea sana. Estos docentes argumentan de nuevo que lo importante son las explicaciones del profesor, dado que, aunque el juego sea a modo de competición, se debe dejar claro a los alumnos el objetivo de aprendizaje y el respeto a los demás compañeros.

A modo de conclusión, observamos la importancia de una buena planificación a la hora de escoger el juego como recurso de aprendizaje, dejando claros objetivos de aprendizaje, tiempos y las actitudes que se deben tener. De esta manera, es posible evitar buena parte de los problemas que pudieran aparecer. Pese a ello, en ocasiones resultara dificultoso establecer esta metodología debido el gran rango de alumnos por profesor, para ello se deberán aprovechar posibilidades como la presencia del “colaborador”, o planificar juegos adecuados para realizar en grupos grandes.

Seguidamente, se muestran los gráficos correspondientes a las preguntas relacionadas con la eficacia del juego como elemento reforzante y como elemento introductor de contenidos:



Dado que estas son las dos utilidades generales que puede tener un recurso didáctico, hemos decidido comparar los datos obtenidos con el fin de comprobar si existen diferencias.

En primer lugar, observamos que los docentes están de acuerdo en que el juego puede ser un elemento “reforzante” de los contenidos que se acaban de aprender. Como vemos, más de la mitad de los docentes puntúan de “sobresaliente” esta posible función de los juegos, y una muy pequeña parte le otorga un “insuficiente” o “suficiente”. Por su parte, los resultados de eficacia del juego como elemento introductor de contenidos son bastante similares. Como vemos, de nuevo más del 50% de los maestros califican de sobresaliente esta función del juego. Sin embargo, en esta ocasión hay un mayor porcentaje de maestros que en la pregunta anterior que afirman que los juegos no son útiles para esta función (poco más del 10%).

Tras analizar estos resultados, podemos afirmar que el pensamiento general de los maestros encuestados es que el juego es útil tanto para la función de elemento reforzante

como para la función de elemento introductor de contenidos. Por lo tanto, en nuestra práctica podemos planificar juegos con diferentes objetivos (introducir o recordar contenidos), y comprobar la eficacia del juego.

Dados los diferentes tipos de juegos que podemos realizar según las agrupaciones, hemos decidido preguntar lo siguiente a los maestros: *En el caso de que utilice juegos como elemento de enseñanza, ¿cree más conveniente realizar juegos por grupos, con el aula en conjunto o combinarlos? ¿Por qué?*

A esta pregunta hemos obtenido respuestas muy similares. Los maestros están de acuerdo en que la mejor metodología es combinar ambos tipos de juegos, y a su vez combinar juegos cooperativos con juegos competitivos. No obstante, en gran parte manifiestan su preferencia por los juegos cooperativos. Los maestros explican que mediante el trabajo cooperativo los alumnos aprenden a trabajar juntos, refuerzan sus relaciones sociales, intercambian puntos de vista, trabajan el respeto, refuerzan los contenidos, se atiende a la diversidad, se ayudan entre ellos, se motivan y les encanta ver “productos finales” de las tareas realizadas. Para los juegos donde los alumnos participan individualmente, los maestros explican que se favorece la autonomía y el conocimiento de uno mismo. Por estas razones, en función del contenido y de los objetivos a trabajar, los docentes explican que la combinación de ambos tipos de juegos es ideal.

Aprovechando la experiencia profesional de los docentes, se les ha propuesto preguntas relacionadas con la edad a la que se deberían empezar introduciendo juegos en el aula, y sobre qué materias son las más apropiadas para ello. Concretamente se les ha preguntado:

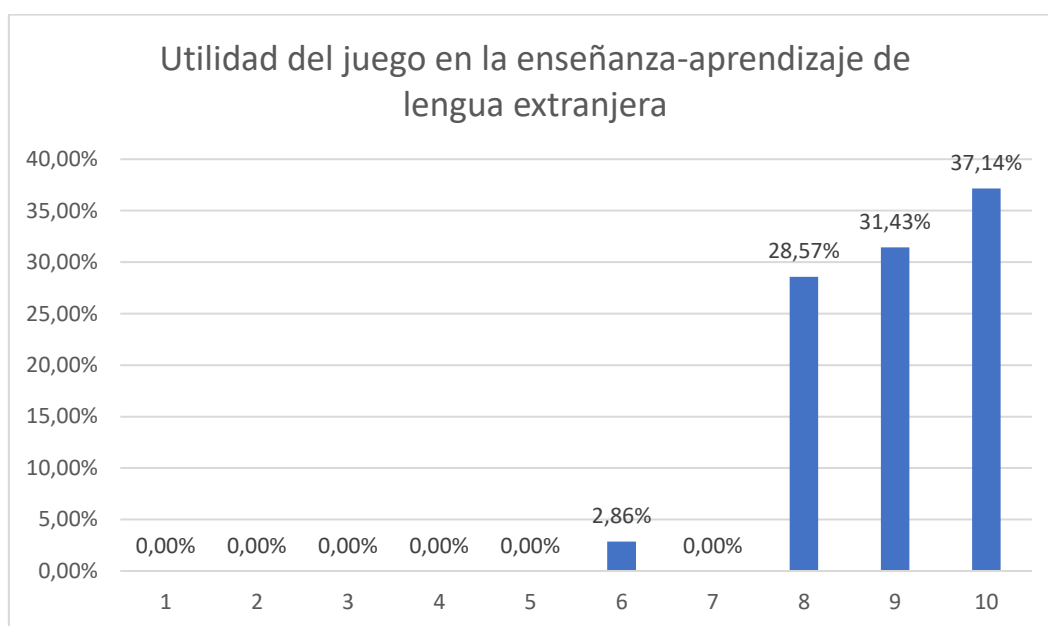
- *¿A partir de qué nivel o edad piensa que es más útil la enseñanza mediante el uso de juegos?*
- *¿Cuáles piensa que son las materias más adecuadas para la enseñanza mediante juegos?*

Para la primera pregunta observamos que no existe ningún tipo de duda en los profesores: los juegos son muy importantes desde el principio de la enseñanza, es decir, desde Infantil. Absolutamente todos los profesores han recomendado la enseñanza a partir de juegos en Infantil, y continuarla a lo largo del período de Educación Primaria.

En cuanto a la segunda pregunta, más del 90% de los maestros indican que el juego es útil en todas las áreas, y que en todas ellas se puede realizar el aprendizaje a través del juego. No obstante, muchos de ellos añaden también que en las áreas que requieren una

mayor práctica, como las lenguas extranjeras, la educación física o las matemáticas; el uso del juego sería todavía más beneficioso.

Después de comprobar que el juego es válido en cualquier curso y cualquier área, hemos tratado de profundizar en la utilidad del juego en la enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera. Para ello se ha propuesto a los profesores valorar su utilidad entre 1 y 10, de lo cual hemos obtenido lo siguiente:

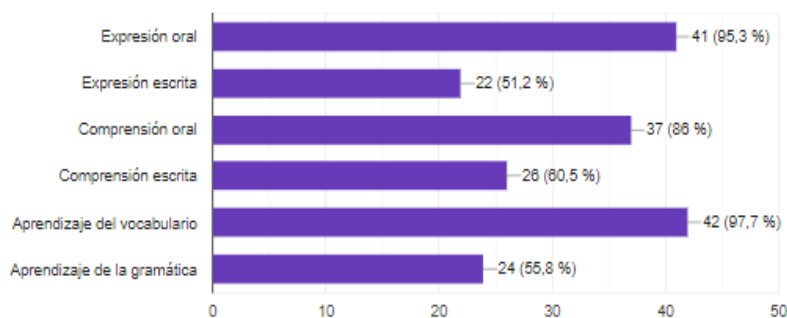


Observamos en esta gráfica que los maestros encuestados piensan que el juego es una herramienta muy útil en la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, pues casi un 70% de los encuestados califica al juego con un “sobresaliente”. El 30% restante de los encuestados también le otorga una nota muy alta, y tan solo una pequeña minoría (casi un 3%) le califica con un 6 sobre 10. Los resultados son de esta manera todavía más rotundos que los de *utilidad del juego en Educación Primaria*, dado que como se había dicho, los docentes creen que las lenguas son áreas propicias para la enseñanza mediante el juego.

Para completar esta información, hemos preguntado a los profesores por las competencias en lengua extranjera que creen que pueden ser trabajadas a partir del uso de juegos.

Se les propuso lo siguiente: *De las siguientes competencias, marque aquellas que piense que pueden desarrollarse más a partir de la enseñanza mediante juegos en aprendizaje de lengua extranjera.* Y hemos obtenido los siguientes resultados:





De estas respuestas obtenemos de nuevo importantes y útiles conclusiones. Como se observa, prácticamente la totalidad de los profesores considera muy útil el aprendizaje a partir de juegos para trabajar la expresión oral, la comprensión oral y el aprendizaje de vocabulario. Sin embargo, para trabajar las competencias de expresión escrita, comprensión escrita y aprendizaje de la gramática tan solo han sido entre un 50% y 60% de los maestros encuestados los que piensan que el juego resulta útil, la cifra se sitúa por encima del 50%, pero es mucho menor que en el caso de las primeras tres competencias citadas. Podemos pensar que los profesores consideran más prácticas las competencias orales y por ello el juego les resulta más útil, aunque como hemos visto en el marco teórico, el juego también puede utilizarse para trabajar la escritura si se realiza una planificación correcta.

Los resultados obtenidos en la encuesta nos permiten comprobar que las ideas de los maestros coinciden con lo que recogen los trabajos teóricos a los que hemos hecho referencia en apartados anteriores, y confirman que los profesores ven en el juego un recurso muy útil en la enseñanza de Primaria, y más todavía en la enseñanza de lenguas extranjeras.

### 3. Análisis de la encuesta al alumnado

Además de la encuesta a los docentes que acabamos de analizar, hemos realizado una encuesta sobre la utilidad del juego en la enseñanza de lengua extranjera a 45 niños de 5º de Primaria del C.E.I.P Torre Ramona. Con ello, dada su experiencia como alumnos, se pretende conocer la motivación que el juego les produce, las diferentes dificultades que aparecen en la puesta en práctica o los tipos de juegos que más les gustan.

En primer lugar, hay que destacar que el 90 % de los alumnos que participaron en la encuesta valoraron con un sobresaliente el uso del juego en la escuela: 60% un 10 y 20% un 9. Tan solo sobre un 20% de los alumnos lo valoro con un notable. Por lo tanto, vemos

cómo en general a ningún niño le disgusta jugar para aprender, y que están ampliamente motivados con esta metodología.

La segunda pregunta se refiere a qué tipos de juegos les gustan más realizar en el aula y que justifiquen su respuesta.

De aquí también obtenemos importantes conclusiones que ratifican lo visto en nuestro trabajo:

La mayoría del alumnado (sobre un 75%) propone los juegos del grupo por diversos motivos, siendo el más repetido la cooperación y ayudarse unos a otros. Además, algunos explican que ayuda a ver pensamientos y opiniones, y que nos ayuda a aprender a convivir con los demás. No obstante, hay alguna excepción, pues algún niño dice preferir los juegos por pareja porque le parecen más divertidos y puede estar con sus mejores amigos. A continuación, se les ha preguntado por la frecuencia con la que les gustaría realizar juegos en el aula. Obtenemos de aquí que a los alumnos les gustaría realizar juegos con una frecuencia elevada, siempre superior a la frecuencia con la que lo hacen. La mayoría de los alumnos pide tener juegos para aprender todos los días o casi todos de la semana, pero todos coinciden en que al menos una vez por semana. Asimismo, los alumnos creen que los juegos pueden ser útiles en todas las materias, y por su puesto en la enseñanza de lengua extranjera.

Por último, preguntamos a los alumnos por propuestas de juegos que podrían ser utilizados en la enseñanza de lengua extranjera, dado que los alumnos tienen una gran imaginación y consideramos que algunas de sus propuestas podrían tenerse en cuenta en una futura planificación. Hay varios alumnos que coinciden en que les gustaría jugar al juego “pasa la pelota” en la materia de francés, que consiste en que todos los alumnos se levantan, y el profesor le pasa una pelota a uno. Le pregunta algo en francés y si el alumno falla la respuesta está eliminado y se sienta. El juego sigue hasta que solo queda un alumno de pie, que será el ganador. Este juego puede ser interesante ya que se puede adaptar y utilizar para recordar contenido de una Unidad Didáctica.

También, muchos de los alumnos han propuesto el uso de la herramienta Kahoot, que podemos utilizar en cualquier área para repasar contenido.

En conclusión, las respuestas de los alumnos están en línea con las observaciones de los profesores, pues los niños están muy motivados cuando aprenden a través de juegos y son capaces de describir algunas de sus ventajas. Además, nos han ofrecido algunas ideas para la puesta en práctica.

#### 4. Propuesta didáctica

En este apartado presentamos el diseño de una unidad didáctica en la que el juego es un recurso de aprendizaje fundamental, junto a la reflexión de cada una de las sesiones. Esta unidad didáctica está programada para una clase de 5º de primaria en la que hay un total de 20 alumnos. La Unidad Didáctica se llama: “*Comment sommes-nous?*”.

En la siguiente tabla, se muestra un esquema-resumen de la unidad didáctica:

Número de sesiones	7
Léxico	<i>La description physique, les vêtements et les émotions.</i>
Gramática	Trabajada de forma implícita: Formación de femenino, adverbios de cantidad ( <i>assez, très, trop, un peu ...</i> ), realización de preguntas con <i>est-ce que</i> y utilización del verbo <i>être</i> junto a los adjetivos.
Fonética	Pronunciación de los adjetivos femeninos y su diferencia con los adjetivos masculinos. Se realizará de forma implícita junto a la enseñanza del vocabulario.
Metodología	Durante toda la unidad didáctica vamos a trabajar desde una perspectiva comunicativa. La disposición de las mesas será grupal. Se va a poner en práctica el aprendizaje a través de juegos para facilitar la interacción y motivar al alumnado a comunicarse en lengua francesa. Se van a adaptar diversos juegos a los contenidos teniendo en cuenta los objetivos.

##### 4.1. Características del grupo-clase

El grupo, como ya hemos dicho, está compuesto de 20 alumnos. La disposición habitual de los alumnos y las mesas es grupal, y el alumnado está acostumbrado a realizar trabajo cooperativo.

Por un lado, del grupo se dice como aspecto positivo que les gusta participar y ser los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, se dan varios aspectos negativos con este grupo:

- Nivel de conocimientos.
- No les gustan las tareas tradicionales.
- Falta de esfuerzo y trabajo fuera del aula.
- Falta de atención en el aula por desmotivación y desinterés.

Consciente de la situación, en la materia de *Frances Bilingüe* la maestra propone una metodología comunicativa y centrada en los intereses de a los alumnos. De esta forma, como la maestra explica, los alumnos se sienten mucho más motivados y con ganas de aprender y llegan a las clases de francés animados y con grandes expectativas. Pese a ello, muchos de los resultados finales son bastante bajos, pues fuera de clase no trabajan nada, en gran parte por el desinterés de las familias en la educación de los alumnos.

Además, cabe destacar la reciente incorporación de dos nuevos alumnos, que provienen de centros en los que no se impartía francés, por lo que están en proceso de integración y teniendo acceso por primera vez a la lengua francesa. Estos alumnos llevan material adaptado en ocasiones, en otras, trabajan junto a todos sus compañeros, que tratan de ayudarles.

En conclusión, las características de este grupo resultan esenciales para el diseño de la unidad didáctica y su puesta en práctica. Por ello, se considera conveniente realizar un diseño desde un enfoque comunicativo y dándole importancia al aprendizaje a partir de juegos. Las actividades tratarán de estar lo más acorde posibles a su nivel, teniendo en cuenta que es un quinto de primaria, pero con falta de conocimientos.

#### **4.2. Rol del juego en esta Unidad Didáctica**

En esta unidad didáctica el juego va a ser un recurso didáctico prioritario. En cada sesión se han elegido juegos apropiados y adaptados al contenido que se iba a trabajar, permitiendo establecer una metodología a través del enfoque comunicativo. No obstante, el juego no será el único recurso didáctico, pues la explicación de nuevos contenidos se realiza normalmente a través de PowerPoints, fichas de vocabulario personalizadas e interactuando con el alumnado.

Cabe desatacar el uso de la aplicación *ClassDojo* en esta unidad didáctica, una aplicación que nos facilita un sistema de puntos y recompensas. Como se hemos apuntado antes

existen diversos elementos propios de la gamificación, como los puntos, rankings, medallas, avatares, etc. *ClassDojo* nos permite gamificar el aula introduciendo todos estos elementos y otros aspectos muy próximos a la gamificación. Por ello, se ha escogido trabajar esta unidad didáctica a partir de *ClassDojo*, explicándoles previamente en que consiste al alumnado.

Para empezar, se han elegido ciertos items con los que el alumnado podría recibir puntos al final de cada sesión.

#### Clase de Francés 5ºB



Como vemos, hay diferentes items personalizados pensados para esta Unidad Didáctica.

*ClassDojo* nos permite puntuar por grupos, algo que nos resulta útil en nuestra propuesta didáctica dado la importancia que vamos a otorgar a la cooperación. Así pues, hemos formado cinco grupos de cuatro componentes, correspondientes a la disposición de grupos establecida en el aula:



De esta manera, al terminar la sesión es posible recompensar a los alumnos de dos formas: individual o grupalmente utilizando los items previamente descritos. Al comienzo de cada sesión, se recordaba la clasificación grupal e individual para establecer un feedback continuo y conseguir mantener la motivación del alumnado.

### 4.3. Descripción y análisis de las sesiones de la Unidad Didáctica

En este apartado se va a mostrar el diseño de la unidad didáctica que se ha puesto en práctica. A continuación del diseño de una sesión, se realizará un análisis de la utilidad y la eficacia del juego practicado en relación con los objetivos previstos.

#### Sesión 1:

1ª sesión	
Desarrollo de la sesión	<p>La duración prevista es de una hora.</p> <p>La sesión va a contar con una parte de explicación del vocabulario mediante un vídeo y un Power Point, y una segunda parte de puesta en práctica por parte del alumnado a través de un juego diseñado.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aprender vocabulario básico para describir físicamente a las personas.</li><li>- Cooperar y ayudar a los compañeros.</li></ul>
Descripción de las actividades	
Primera actividad (10'aprox.)	Introducción de la herramienta "ClassDojo": Se pretende informar a los alumnos sobre el objetivo de esta herramienta y su sistema de recompensas.
Segunda actividad (25' aprox.)	Introducción del vocabulario: Esto lo realizaremos de distintas formas: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Visualización del siguiente vídeo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=G_UoiehNC9o">https://www.youtube.com/watch?v=G_UoiehNC9o</a></li><li>2. Power Point personalizado con el vocabulario y diferencias de adjetivos masculinos y adjetivos femeninos.</li></ol>
Tercera actividad (25'aprox.)	Puesta en práctica a través de juego: El juego de las parejas. Para ello, se realizarán cinco grupos de cuatro componentes, como haremos habitualmente. Este juego lo dividiremos en dos partes:

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cooperación: Los integrantes del grupo deben cooperar para encontrar las parejas, que estarán boca arriba. El grupo que antes encuentre todas las parejas será el ganador.</li> <li>- Competición: Después de haber realizado el juego por equipos, se propondrá al alumnado que compita contra los miembros de su grupo. Para ello, se realizará el juego a modo “<i>memory</i>”. El alumno ganador será aquel que más parejas encuentre correctamente.</li> </ul> <p>Las 13 parejas del juego figuran en el apartado de <i>Anexos</i>.</p>
--	---

### **Reflexión sobre la utilidad del juego en esta sesión:**

En primer lugar, resumimos en qué consiste la herramienta *ClassDojo*. Les enseñamos los items a superar con los que conseguían puntos, y les avisamos que el equipo ganador y los alumnos con más puntos al final de la unidad didáctica recibirían un premio sorpresa. Como vimos, su reacción fue positiva y entendieron perfectamente el propósito de esta aplicación. Asimismo, antes de comenzar con el contenido les aclaramos que durante esta Unidad Didáctica realizaríamos varios juegos para aprender o recordar conocimientos, pero que para ello su actitud hacia el profesor y sus compañeros debía ser muy positiva. A través del juego realizado para poner en práctica el vocabulario aprendido, consideramos que se permitió una gran participación e incrementó la motivación del alumnado. No obstante, surgieron dificultades en su realización. Hubo niños que al principio no entendieron que era un juego cooperativo e intentaban coger ellos todas las fichas sin ayudar a sus compañeros. Hubo que volver a explicar las reglas del juego y les recordamos la importancia de ayudar a los compañeros y de fijarse bien en la escritura de cada texto, pues es la clave para conseguir encontrar la pareja.

En la segunda parte del juego, les explicamos que aquí participaban individualmente, y no tuvieron problema en entender el juego, ya que además lo conocían de ocasiones anteriores.

Hubo dos aspectos sobre los que tuvimos que insistir continuamente: utilizar la lengua francesa y ayudar a los compañeros con más dificultades.

Con todo, quedamos muy satisfechos del juego diseñado, pues fue la parte de la sesión donde encontramos una mayor participación e interés del alumnado. Estamos contentos por esto, dado que incluso los alumnos con menos nivel trataron de encontrar las parejas

junto a sus compañeros. Además, observamos la importancia de una clara explicación inicial de las reglas del juego para asegurar su comprensión.



2ª sesión	
Desarrollo de la sesión	<p>La duración prevista es de una hora. Para empezar, se tratará de recordar lo aprendido en la anterior sesión con un pequeño juego de refuerzo (el ahorcado).</p> <p>Seguidamente, se introducirá al grupo-clase nuevos conocimientos, utilizando una metodología activa en la que se ofrecerá la posibilidad de participar continuamente a los alumnos. Para finalizar, lo aprendido lo pondrán en práctica con otro juego grupal.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender vocabulario de la ropa.</li> <li>- Describir a alguien.</li> </ul>
Descripción de las actividades	
Primera actividad (5'aprox.)	Recuento de puntos de <i>ClassDojo</i> .
Segunda actividad (10' aprox.)	<p>Para recordar el vocabulario aprendido en la anterior sesión se va a realizar <i>el ahorcado</i>. El tema del juego será "<i>La description physique</i>".</p> <p>Escribiremos en la pizarra las casillas correspondientes a las letras que forman una frase. En la frase pensada se describirá a uno de los niños presentes. Por ejemplo: "<i>Il est grand, blond et il a les yeux bleus</i> » o « <i>elle est petite, brune et elle a les yeux marron</i>».</p> <p>Así pues, los alumnos deberán adivinar las letras que forman la frase, poniendo en práctica el vocabulario del último día.</p> <p>Si no se demora mucho tiempo, el alumno que acierte primero a qué compañero se está describiendo saldrá a realizar el mismo juego.</p>



<p>Tercera actividad (25´aprox.)</p>	<p>Enseñanza de vocabulario, <i>les vêtements</i>. A través de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un vídeo interactivo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0b2mPELMTSQ&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=0b2mPELMTSQ&amp;feature=youtu.be</a></li> <li>- Ficha de vocabulario y Power Point con mismos dibujos.</li> </ul>
<p>Cuarta actividad (25´aprox.)</p>	<p>Se realizará la puesta en práctica a través del juego: “<i>Les vêtements à la pioche!</i>”.</p> <p>En este juego los alumnos competirán contra los miembros de su grupo. Se explicará con detenimiento las reglas para asegurarnos de que todos las entienden.</p> <p>Cada grupo dispondrá de 30 fichas con 5 prendas en cada una de ellas, y a cada alumno se le dará una ficha al iniciar el juego. El resto de las fichas formarán un taco. Cada ronda se sacará una ficha del medio, y el primer alumno que diga una prenda que coincida en su ficha y en la del taco ganará la ficha. Cuando un alumno gana una ficha deberá guardarse la ficha que tenía y jugar con la nueva ficha. El ganador del juego es el alumno que al final del juego haya ganado más fichas.</p> <p>Con este juego se busca motivar al alumnado, mantener la atención y favorecer la memorización del vocabulario.</p> <p>Además, para practicar también la escritura, todos los alumnos habrán de coger una de las fichas del juego, y escribir al menos dos frases utilizando prendas que aparezcan en ella. La actividad se hará al final de la sesión y les avisaré que su correcta ejecución les dará un punto extra en <i>ClassDojo</i>.</p>

### **Reflexión sobre la utilidad del juego en esta sesión:**

En primer lugar, como estaba previsto, se realizó el juego del ahorcado, que se desarrolló con éxito. No obstante, recordamos a los alumnos en varias ocasiones que solo podían utilizar la lengua francesa durante el juego, ya que este era el único aspecto que a veces no cumplían. El juego llevó un poco más tiempo de lo diseñado, pero consiguió mantener la atención del alumnado y recordar parte del vocabulario de la sesión anterior.

A continuación, cabe destacar que la parte previa a la realización del juego tuvo un gran éxito, debido principalmente a la constante interacción entre el alumnado y el maestro

durante la introducción del vocabulario. Por ello, en general el alumnado estaba motivado y animado para la realización del juego que ponía en práctica lo aprendido. Antes de la explicación, les avisamos que podían utilizar la ficha de vocabulario para la realización del juego.

Les explicamos las reglas del juego en francés, pero, como pudimos observar muchos alumnos no lo comprendían a la perfección. Por esta razón, se lo volvimos a explicar en castellano dado que no queríamos dejar pasar mucho tiempo y era interesante la puesta en práctica de lo aprendido. Les explicamos el juego en diferentes pasos:

*1º: Es un juego de competición en el que se compite contra los demás miembros del grupo.*

*2º: Hay que formar un taco con las fichas hacia arriba y colocarlo en medio, por su parte cada alumno debe comenzar jugando con una ficha.*

*3º: Cuando en la ficha de un alumno coincide con un elemento de la ficha visible del taco, el alumno tiene que decir el nombre de la prenda o vestimenta en lengua francesa lo más rápido posible.*

*4º: El alumno que antes nombre un elemento que coincide gana esa ficha.*

*5º: La ficha ganada por el alumno pasa a ser la ficha con la que ahora ese alumno juega.*

*6º: El ganador es el alumno que tiene más fichas al fin de la partida.*

De esta manera la explicación quedó clara y no hubo problemas para entender el juego. Nos fuimos pasando por los grupos para comprobar que los niños jugaban adecuadamente, y ayudarles cuando fuese necesario. Como observamos, había alumnos que intentaban hacer trampas, por ello les advertimos que no se podían hablar en castellano o decir el nombre de una prenda inventado y cogerse la ficha rápidamente, en ese caso, también serían penalizados en *ClassDojo*.

El juego fue de nuevo lo que más divirtió al grupo, y absolutamente todos los alumnos participaron y compitieron entre ellos. Creemos que el juego final estuvo muy bien diseñado para trabajar la memorización del vocabulario y también la fonética de este. En esta ocasión observamos de nuevo la gran importancia de una correcta explicación, y también la importancia de realizar el juego en una dinámica de trabajo interactiva y participativa, ya que de esta manera el alumno tiene todavía más ganas de poner en práctica lo aprendido.



3ª sesión	
Desarrollo de la sesión	Esta sesión trata de poner en práctica la expresión oral y escrita del alumnado. Se les va a proponer realizar una descripción física de uno de sus compañeros. Esto lo llevarán a cabo a modo de adivinanza, y el grupo deberá adivinar a que compañero de la clase está se describiendo cada alumno.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender vocabulario relacionado con la ropa y la descripción física.</li> <li>- Describir a alguien.</li> </ul>
Descripción de las actividades	
Primera actividad (5' aprox.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recuentos de puntos de <i>ClassDojo</i> y aviso de recompensas para la siguiente sesión.</li> </ul>
Segunda actividad (20' aprox.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de la actividad se va a realizar.</li> <li>- Escritura de la descripción física y de la ropa: Los alumnos deberán describir a uno de sus compañeros, tanto físicamente como su vestimenta. Para ello se les dará varias instrucciones en la pizarra.</li> </ul>
Tercera actividad (35' aprox.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adivinanzas y exposiciones: Los alumnos expondrán su descripción. La persona que acierte primero será quien salga a continuación a exponer su adivinanza.</li> </ul>

### **Reflexión sobre la utilidad del juego en esta sesión:**

Como en todas las sesiones, el recuento de los puntos en *ClassDojo* resultó útil para que los alumnos vieran en qué posición se encontraban. En general les motivaba mucho, ya

que querían conseguir los máximos puntos posibles. Además, les propusimos que los primeros cinco clasificados al comienzo de la siguiente sesión podrán cambiar su avatar de *ClassDojo*.

En esta sesión se propuso una parte lúdica a través de las adivinanzas. El juego contribuyó a motivar al alumnado, aunque en esa ocasión el entusiasmo fue un poco menos intenso, probablemente porque la actividad les resultó repetitiva. No obstante, el balance general fue positivo, pues todos los alumnos participaron en la actividad y tenían ganas de realizar su adivinanza.

La principal dificultad que surgió fue la falta de nivel de expresión oral en parte del alumnado, a los que tuvimos que ir ayudando para conseguir expresarse. En cuanto a la dificultad de comprensión del juego no hubo ninguna, ya que resultó simple y ya habían realizado adivinanzas en otras ocasiones. Asimismo, los alumnos utilizaron en todo momento la lengua francesa durante sus descripciones, factor muy positivo. Así pues, nuestro rol fue ayudar a los alumnos cuando surgían dificultades, y mantener un clima de trabajo óptimo, recordando en ocasiones la importancia de estar en silencio cuando los compañeros exponen. Por último, las expresiones escritas las corregimos después de la sesión, y las utilizamos también para la puntuación de *ClassDojo*.

4ª sesión	
Desarrollo de la sesión	Esta sesión se ha diseñado de modo diferente, pues el juego no va a ser un elemento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto se utilizará para valorar la motivación del alumnado ante otro tipo de actividades. Los contenidos trabajados van a ser la formación del femenino y un repaso a los contenidos de las anteriores sesiones. No obstante, para repasar las descripciones sí que se va a realizar un pequeño juego que veremos descrito más adelante.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ser capaz de formar por sí mismo adjetivos en femenino.</li> <li>- Utilización de adverbios de cantidad.</li> <li>- Repasar la descripción física y de la ropa.</li> </ul>
Descripción de las actividades	
Primera actividad (10' aprox.)	Recuento de los puntos de <i>ClassDojo</i> y cambio de avatar de los ganadores.

Segunda actividad (20' aprox.)	<p>Realización del juego “<i>Qui est-ce</i>” con los alumnos. Propondremos a todos los niños ponerse de pie, y diremos una característica de alguno de ellos. Los que no tengan esta característica deberán sentarse. Así lo haremos hasta que solo quede un alumno. Por ejemplo: “<i>Il est grand et blond</i>”. En este caso, todos los alumnos que no sean altos y rubios deberían sentarse.</p> <p>De esta manera pretendemos repasar los contenidos anteriores, trabajando la comprensión oral.</p>
Tercera actividad (30' aprox.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordatorio de la formación del femenino y realización de diversos ejercicios por escrito para ponerlo en práctica.</li> <li>- Introducción de algunos adverbios de cantidad a través de Power Point y formación de frases que en los que aparezcan.</li> </ul>

### **Reflexión sobre la utilidad del juego en esta sesión:**

En esta sesión, como se ha explicado, el juego tuvo un rol menos importante que en las anteriores y esto nos permitió llegar a estas conclusiones.

Por un lado, cabe destacar de nuevo la importancia de *ClassDojo* para empezar la sesión con un buen ambiente de trabajo. En esta ocasión, los cinco alumnos con mayor puntuación cambiaron su avatar, lo que en general promovió el interés del resto de los compañeros por ganar más puntos y hacer lo mismo.

Por otro lado, el juego “*qui est-ce*” también se desarrolló con éxito. Los alumnos entendieron bien las reglas y se mostró plena atención durante la realización del juego. Además, se permitió realizar en varias veces las descripciones a varios alumnos voluntarios, trabajando también de esta manera la expresión oral.

Respecto a la parte de la sesión en la que no se realizaron actividades lúdicas, consideramos que también se trabajó de manera óptima, dado que las actividades estaban muy relacionadas con el vocabulario visto anteriormente. No obstante, notamos varios cambios respecto a la anterior metodología. En especial, la falta de interés por parte de algunos de los alumnos, sobre todos aquellos con un nivel más bajo. En los juegos realizados habíamos observado que todos los alumnos trataban de participar, aunque su nivel de francés no fuera el óptimo. Sin embargo, en este tipo de actividades les resultó menos interesante y no pudieron terminarlas.

Así pues, observamos que durante la realización de estas actividades los ritmos de trabajo fueron más desiguales que durante los juegos, pues en algunos casos había alumnos que habían acabado y otros que apenas habían empezado. Además, como me dijeron los maestros, estos ejercicios son habituales para ellos en materias como inglés. Es por ello que están acostumbrados a realizarlos, pero mostrando un menor interés que en la realización de juegos

5ª sesión	
Desarrollo de la sesión	<p>En esta sesión se va a introducir otro aspecto que podríamos encontrar en la descripción de una persona: las emociones o los sentimientos.</p> <p>Se va a enseñar a los alumnos diferentes tipos de emociones y adjetivos sinónimos para aprender a expresarse de formas distintas.</p> <p>Al comienzo de la sesión habrá una pequeña explicación de las emociones y los adjetivos. Posteriormente, preparamos un juego para expresar los sentimientos y trabajar implícitamente otros aspectos gramaticales, como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La forma interrogativa: los alumnos van a tener que realizar preguntas constantemente durante los juegos.</li> <li>- Utilización del verbo <i>être</i> junto a los adjetivos.</li> </ul>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender vocabulario relacionado con las emociones.</li> <li>- Decir y preguntar cómo se siente alguien.</li> </ul>
Descripción de las actividades	
Primera actividad (5' aprox.)	Recuento de los puntos de <i>ClassDojo</i> .
Primera actividad (20' aprox.)	Presentación del nuevo vocabulario correspondiente a las emociones y adjetivos para describir el carácter: Power Point y ficha de vocabulario.
Segunda actividad (25' aprox.)	<p>Realización de un juego para trabajar el vocabulario aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego de las familias: Los alumnos competirán entre los miembros de su grupo para encontrar todos los adjetivos correspondientes a una misma familia, y el primero que consiga una familia completa será el ganador. Para encontrar los adjetivos de una familia, los alumnos tendrán que hacer</li> </ul>

	<p>preguntas de este tipo a sus compañeros: <i>Est-ce que tu es hereuse? Est-ce que tu es ravi?</i></p> <p>De esta manera, si el alumno al que se le pregunta tiene la carta de ese adjetivo, deberá contestar: <i>Oui, je suis hereuse.</i> Posteriormente, le deberá dar la carta al compañero que ha preguntado. En este caso, el mismo alumno sigue preguntando al compañero que él quiera, en caso de fallo, es a su compañero de la izquierda al que le tocará preguntar. Con este juego se pretenden trabajar las destrezas de comprensión oral y expresión oral.</p>
<p>Cuarta actividad (10' aprox.)</p>	<p>Escritura de varias frases con la siguiente estructura: <i>Je suis (adjetivo) quand je (oración simple).</i></p>

### **Reflexión sobre la utilidad del juego en esta sesión:**

Durante esta sesión, el juego de las familias fue el principal recurso de aprendizaje. Como en las anteriores sesiones, tratamos de explicar claramente las reglas del juego en lengua francesa, y en general el alumnado lo comprendió. Dejamos que los alumnos que habían entendido lo explicasen de nuevo a sus compañeros que no habían comprendido. Para la correcta realización de esta actividad el papel de los maestros fue fundamental, sobre todo para ayudarles a la hora de formular preguntas, dado que algunos alumnos tenían bastantes dificultades. Los objetivos planteados se cumplieron y todos los grupos acabaron poniendo en práctica el vocabulario presentado previamente. Todos los alumnos estuvieron interesados en el juego y ese aliciente de poder ganar les motivaba para participar. De hecho, cada grupo realizó un juego un par de veces, asegurándonos de que lo realizaban de la forma apropiada.

Durante la puesta en práctica algunos alumnos intentaron hacer trampas como:

- Preguntar en castellano.
- No seguir el orden correcto.
- Intercambiarse fichas sin preguntar.

Es por ello por lo que les dimos un aviso y repasamos las normas. En caso contrario, les advertimos que teníamos preparadas unas fichas de ejercicios y que las recompensas de *ClassDojo* no serían positivas si seguían incumpliendo las normas.

Así pues, tras avisarles y con la ayuda de los maestros, la actividad resultó un éxito y a los niños les gustó mucho, como ellos mismos dijeron. De esta manera pudimos practicar la formulación de adjetivos, el uso de verbo *être* junto a los adjetivos y el nuevo vocabulario.



6ª sesión	
Desarrollo de la sesión	<p>Para esta sesión se ha diseñado un juego con el que se pretende repasar el vocabulario aprendido en la última sesión. Además, también se van a trabajar otros aspectos implícitamente, como la fonética o la asociación del verbo <i>être</i> con los adjetivos.</p> <p>Las destrezas trabajadas van a ser prioritariamente la expresión oral y la comprensión oral.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender vocabulario relacionado con las emociones.</li> <li>- Decir y preguntar cómo se siente alguien.</li> </ul>
Descripción de las actividades	
Primera actividad (10'aprox.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recuentos de puntos de <i>ClassDojo</i> con Feedback general.</li> </ul>
Segunda actividad (30'aprox.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Jeu des émotions</i>: Hemos diseñado este juego para trabajar el vocabulario de las emociones. Encontramos su tablero y cartas en <i>Anexos</i>. Existen 3 tipos de cartas: carta de mímica (imitar una emoción y los compañeros deben adivinarla), carta de inventar una situación en la que sientes esta emoción, y carta de adivinar el nombre de una emoción. En cualquier caso, si el jugador realiza lo marcado en su carta correctamente, avanza hasta la casilla correspondiente en el tablero.</li> </ul> <p>En este juego también se trabaja sobre todo la expresión oral y escrita, pero consideramos que será esencial el papel del</p>



	<p>maestro para ayudar a los alumnos y fomentar el uso de la lengua francesa. Dada la posible dificultad de las explicaciones, pretendemos explicar el juego de manera muy clara, y dejar un tiempo para las dudas de los alumnos.</p>
<p>Tercera actividad (20'aprox.)</p>	<p>Para finalizar con la temática de las emociones, hemos diseñado un juego por parejas. En esta ocasión, una pareja de alumnos deberá imitar una situación en la que sienta una de las emociones trabajadas y representarla. El resto de las parejas deberán pensar de qué emoción se trata, el adjetivo asociado a esta sesión y la situación. La pareja que lo adivine saldrá a representar mímicamente otra emoción.</p> <p>Realizaremos un ejemplo en el que podrían decir: <i>Il se sent effrayé parce qu'il a vu un fantôme.</i></p> <p>De esta manera se pueden trabajar de manera implícita varios contenidos que ya conocen, como la causalidad y el <i>passé composé</i>.</p>

### **Reflexión sobre la utilidad del juego en esta sesión:**

Al comenzar la sesión revisamos cómo iba la puntuación de ClassDojo, y les añadimos unos consejos generales. Además, les avisamos de que la próxima sesión sería la última de esta unidad didáctica, y que podrían recibir varios premios según su clasificación:

- Para los 3 primeros: Una puntuación positiva en la nota (transmitiéndoselo al tutor), sello a elegir, y caramelos o chocolatinas a elegir.
- Para el grupo con una mayor puntuación: Sello de buen trabajo en equipo, y puntuación positiva en la nota (transmitiéndoselo al tutor).
- Para los alumnos que en nuestra opinión tuvieran una puntuación adecuada: Puntuación positiva en la nota (transmitiéndoselo al tutor).

Como venía siendo habitual, pensamos que esto fue beneficioso para el posterior desarrollo de los juegos, pues los realizaron de la manera más seria posible, de acuerdo con los objetivos de aprendizaje.

Respecto al juego de las emociones volvimos a ver esencial el rol de los maestros para controlar el buen funcionamiento de los grupos. Todos los grupos han acabado comprendiendo el funcionamiento del juego, aunque en algún caso los alumnos se confundían con el propósito de cada carta. Tras la realización de este juego y el de la anterior sesión pudimos extraer una clara reflexión: este tipo de actividades es muy

apropiada para enseñar una lengua, pero hacen falta varios profesores en la misma aula en caso de que el número de alumnos sea elevado. Pues tal y como vimos, si en esta sesión hubiese habido un solo maestro, varios de los grupos no habrían entendido las reglas y no habrían podido hacer lo que se les pedía.

En cuanto al juego de representación mímica diseñado, cabe destacar que finalmente fue realizada con éxito. Para animarlos a participar, les preguntamos este tipo de preguntas: *“Comment ils se sentent? Pourquoi ils se sentent comme ça?”* Los alumnos supieron responder a estas preguntas y mostraron interés por la realización de esta actividad.



7ª sesión	
Desarrollo de la sesión	Esta sesión es la última de la Unidad Didáctica. Va a servir de repaso general a sus contenidos.  Se van a trabajar tanto destrezas orales como escritas.
Objetivos	- Recordar los diferentes contenidos aprendidos a lo largo de las sesiones anteriores.
Descripción de las actividades	
Primera actividad (40' aprox.)	Ficha preparada a modo de juego.  Los alumnos competirán entre todos los componentes de su grupo para conseguir más puntos.  Cada alumno tiene que tirar dos dados al mismo tiempo, y según la combinación que obtenga, tendrá que realizar un ejercicio u otro (según la combinación que se indique en la ficha).

	<p>Estos ejercicios se tendrán que realizar oralmente, y si los efectúan correctamente ganarán los puntos correspondientes. Al final, les dejaremos 10 minutos para contestar libremente por escrito a 3 de las preguntas planteadas en el juego. Si los alumnos responden correctamente a estas preguntas ganarán 3 puntos extra.</p> <p>La idea es motivar a los alumnos mediante el sistema de puntos, y que sean ellos mismos quienes apunten los puntos en una ficha.</p> <p>En esta actividad se incluyen ejercicios asociados a todos los contenidos que han aprendido antes, siendo por lo tanto un repaso general de la Unidad Didáctica. Se incluye también, bajo recomendación de la profesora, ejercicios donde tendrán que utilizar “<i>le futur proche</i>”, pues es un contenido que conocen de antes y este juego nos sirve para repasar cualquier tipo de contenido.</p>
<p>Segunda actividad (20´aprox.)</p>	<p>Kahoot preparado a modo de repaso:</p> <p>Para continuar con la sesión he preparado un Kahoot de repaso a todos los contenidos. Se trata de una aplicación web que nos permite trabajar multitud de destrezas. Los alumnos participarán por parejas.</p> <p>En el Kahoot se va a trabajar sobre la comprensión escrita y sobre la comprensión oral. También les anticiparemos que, si todos los alumnos participan en el Kahoot y se mantiene un ambiente de trabajo óptimo, todos ellos recibirían un sello. Además, los ganadores recibirían un sello especial. Espero que esto les motive aún más para la realización de esta actividad.</p> <p>En <i>Anexos</i> encontramos el Kahoot elaborado.</p>

### **Reflexión sobre la utilidad del juego en esta sesión:**

En general, encontramos un ambiente de trabajo muy bueno durante la realización de los juegos.

Los alumnos dijeron que les gustó mucho el juego de repaso. De hecho, les hubiese gustado seguir jugando. Observamos una mejor actitud a la hora de jugar, con muestras de mayor respeto por los compañeros y un uso casi constante de la lengua francesa. Por ello, estamos muy contentos del resultado y de la puesta en práctica. Como en las sesiones

anteriores, comprobamos que las ideas que se están proponiendo funcionan y que los niños se divierten y vienen a clase con ganas de aprender.

No obstante, durante la realización de la actividad surgió alguna dificultad:

- Un alumno se enfadó con el maestro por ayudar a los miembros del grupo a ganar puntos. Se aprovechó esta circunstancia para recordar que los profesores estamos para ayudar y que todos pueden pedirnos ayuda ante cualquier duda.
- Necesidad de profesores para controlar los grupos: De nuevo observamos como es necesaria la presencia de varios profesores para controlar que todos los grupos entienden bien las reglas y las aplican correctamente.

De todos modos, los alumnos se vieron altamente motivados y, por lo tanto, su implicación fue total.

Decidimos realizar la actividad de Kahoot ya que tuvimos oportunidad de comprobar en alguna otra ocasión que gustaba mucho a la clase, y así esperamos conseguir que se divirtieran al mismo tiempo que repasaban el contenido. En cuanto a su puesta en práctica también quedamos muy satisfechos. En general, los alumnos respondieron bien las preguntas, excepto algunas parejas. Pero lo que realmente nos dejó contentos y satisfechos es que los alumnos nos pedían otro ya que les había encantado. Además, por su participación en el Kahoot les pusimos un sello de *Félicitations* a todos.

Por último, es preciso comentar que dimos los resultados finales de ClassDojo en la hora de tutoría, donde además repartimos las recompensas a los alumnos ganadores. Aprovechamos también la ocasión para comunicarles nuestra satisfacción tras la realización de la Unidad Didáctica y nuestras felicitaciones por su trabajo.

#### **4.4. Reflexión final de la utilidad del juego tras el análisis de la Unidad Didáctica**

Como hemos visto, en esta Unidad Didáctica el juego ha sido un recurso didáctico fundamental para la enseñanza-aprendizaje del francés como lengua extranjera.

Después de haber realizado los análisis de todas las sesiones, observamos que el juego ha sido un recurso muy eficaz y útil, que nos ha servido para trabajar multitud de aspectos. Generalmente hemos utilizado el juego para poner en práctica los contenidos previamente explicados a través de Power Point o fichas.

Así, hemos constatado que el juego es realmente útil para esto, ya que no solo nos servía para facilitar la memorización del vocabulario previamente explicado. Con el juego se han conseguido crear situaciones hipotéticas cercanas al alumnado que fomentaban la

participación y la interacción entre ellos. De este modo, la expresión oral y la comprensión oral eran destrezas que siempre se trabajan. No obstante, el resto de competencias también se han podido trabajar, como hemos visto en alguno de los juegos diseñados (p.ej: la comprensión escrita en el juego de las parejas, o la expresión escrita en el juego de las adivinanzas). Además, como se ha ido señalando, el uso del juego nos favorece la enseñanza implícita de muchos aspectos gramaticales, que en ocasiones se pueden conocer y en otras pueden ser desconocidos. Por lo tanto, se han aprovechado muchos de los beneficios expuestos en la teoría y que los profesores nos comentaban en las encuestas (motivación, cooperación, trabajo de múltiples destrezas, facilitar la memorización...) para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sobre todo, se ha conseguido fomentar el interés y la participación del alumnado, aspecto que ya nos habían comentado previamente los docentes. Esto se debe a que en todos los juegos realizados la motivación del alumnado ha sido muy alta, lo que promueve su participación en la actividad.

Cierto es que en ocasiones han surgido algunas dificultades, que ya han sido comentadas con anterioridad en el desarrollo de las sesiones, y a las que siempre se ha tratado de poner solución.

También consideramos destacable que el juego ha sido un recurso que ha conseguido integrar al conjunto del alumnado. Como hemos visto, todos los alumnos han tratado de participar sea cual sea su nivel. Asimismo, los alumnos con más dificultades podían ser ayudados por sus compañeros cuando era necesario.

Por último, nos gustaría destacar que los comentarios de la tutora han sido muy positivos, apuntando que la metodología ha sido muy apropiada y que debemos aprovechar para hacer actividades de este tipo en la enseñanza de las lenguas extranjeras.

## **Conclusión**

Con este trabajo nos hemos planteado comprobar la utilidad del juego como recurso en la enseñanza de una lengua extranjera en Educación Primaria.

El repaso a la evolución metodológica de enseñanza de lenguas extranjeras nos ha permitido comprobar que el juego es un recurso que encaja particularmente bien en las metodologías que predominan en la actualidad: metodología comunicativa y metodología accional. De la bibliografía consultada se puede concluir que, como recurso en educación primaria, el juego contribuye al desarrollo emocional, intelectual y social de los alumnos. Se ha de añadir a esto el hecho de que, en la enseñanza de lenguas extranjeras, el juego favorece el aumento de motivación y atención del alumnado, la realización de actividades de comunicación, el fomento de la cooperación o el aumento de confianza en el alumnado, entre otros aspectos. De ahí que consideremos de interés la aplicación de los elementos de la gamificación a la planificación de nuestra actividad como profesor de francés como lengua extranjera.

El análisis de la encuesta que propusimos a 44 docentes de diferentes centros públicos de Educación Primaria viene a confirmar la realidad de los beneficios del uso de los juegos en clase. Su experiencia demuestra que los juegos pueden ser útiles en cualquier área y que su puesta en práctica en las materias en lengua extranjera es muy apropiada, pues se pueden trabajar todas las destrezas, y favorecen la comunicación en el aula. Por su parte, los 45 alumnos encuestados también nos han mostrado una opinión muy positiva respecto al uso del juego como herramienta de aprendizaje.

Que el juego favorece la motivación en los niños es algo que hemos podido comprobar con nuestra propuesta didáctica. Hemos tratado de gamificar el aula a través de la aplicación *ClassDojo* y su puesta en marcha ha dado resultados excelentes, gracias a las diferentes mecánicas de juego que la aplicación nos facilita. A través del juego como recurso hemos conseguido trabajar todas las destrezas, especialmente la expresión y comprensión oral. Pero, sobre todo, hemos utilizado el juego como elemento para poner en práctica contenidos previamente explicados. Con todo ello, hemos visto que se han favorecido aspectos como la cooperación, la comunicación, la memorización de vocabulario, el aumento de motivación y de atención.

Así pues, visto todo esto podemos afirmar que el juego es un recurso extremadamente útil en la enseñanza de una lengua extranjera en Educación Primaria.

## Bibliografía

- Acedo, M. (2019). *10 Specific Ideas to Gamify Your Classroom*. Teachthought. Recuperado de: <https://www.teachthought.com/pedagogy/how-to-gamify-your-classroom/>
- Bérard, É. (1991). *L'approche communicative. Théorie et pratiques*. Paris: CLE international.
- Brooker, L. y Woodhead, M. (2013). *El derecho al juego. La primera infancia en perspectiva*. Reino Unido: The open University. Recuperado de: <http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>
- Calderón, K. (2013). *La didáctica de hoy*. San José, Costa Rica: EUNED.
- Consejo de Europa 2002 (2001): *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. (traducido por el Instituto Cervantes 2002) Madrid: Anaya.
- Cuq, J.P. y Gruca, I. (2017). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Grenoble: PUG.
- Díaz Lucea, J. (1996). Los recursos y los materiales didácticos en Educación Física. *Apunts 43*, 42-52. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/viewFile/316542/406648>
- Dionisio, G. y Luciano, D. (2006). *Estrategias que permiten contrarrestar la timidez en el niño de preescolar. Tesis doctoral*. Campeche: Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/24311.pdf>
- Edo, M. Blanch, S. y Antón, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L.
- Erikson, E. (1982). *Juego y Desarrollo*. Barcelona: Ed. Crítica.
- Euceda, T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre-básica*. Tesis de maestría Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán de Honduras.

- Gaitan, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Recuperado de: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gallardo López, J.A. y Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51.
- Garaigordobil, M. (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial, y creatividad*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2007). Programa Juego 4-6 años. *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños 4-6 años*. Madrid: Pirámide.
- Genesee, F. (1994). *Educating Second Language Children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gouiller, F. (2006). *Les outils du Conseil de l'Europe en classe de langue*. Francia: Didier. Recuperado de: <https://rm.coe.int/168069ce6d>
- Fernández, V. (2016). *La gamificación en las aulas*. Recuperado de <http://blogs.udima.es/educatic/la-gamificacion-en-la-aulas/> 16/06/2016
- Juan, A.D. y García Conesa, I. M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. 6, nº 3, 169-185.
- Kaap, Karl M. (2012). *The gamification of learning and instruction : game-based methods and strategies foe training and education*. Hoboken (New Jersey) : John Wiley & Sons.
- Helme, L. Jourdan, R. y Tortissier, K. (2014). *Le jeu en classe de FLE : Intérêts et pratiques*. Rencontres Pédagogiques de Kansai 2014, 64-68. Recuperado de: <http://www.institutfrancais.jp/kansai/files/2014/09/RPK-2014-Article.pdf>
- Labrador, M. y Morote, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas Didácticas*, 17, 71-84. Recuperado de: <https://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>
- Lengeling, M. y Malarcher, C. (1997). Index Cards: A National Resource for Teachers. *English Teaching Forum*, 35(4), 42.



- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Nueva York: Penguin.
- Montañés, J. et al. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 15, 235-260.
- Montero Herrera, B (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza. *Pensamiento matemático* 7, 75-92.
- Moor, P. (1981). *El Juego en la Educación*. Barcelona: Herder.
- Morón, M.C. (2011). La importancia de la motivación en la educación infantil. *Temas para la educación* 12, 1-5.
- Moyles, J. R. (1990). *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Morata.
- Ortega, R. (1990). *Jugar y aprender*. Sevilla: Diada editoras.
- Piaget, J. e Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño*. Madrid: Ediciones Morata S.L.
- Puren, C. (1988). *Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues*. Paris : Clé international.
- Richards, J.C. y Rodgers, T.S. (1986). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press. Recuperado de: <https://www.novaconcursos.com.br/blog/pdf/richards-jack-c.-&-rodgers.pdf>
- Teixes, F. (2016). *Gamificación. Motivar jugando*. Barcelona: Editorial UOC.
- Tortolero De Banda, E (2008). *Uso del juego como estrategia educativa*. Recuperado de: <https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml>
- Toth, M. (1995). *Children's Games*. Oxford : Heinemann Publishers.
- Unicef comité español. (2006) *Convención sobre los derechos del niño*. Madrid. Recuperado de: <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Vázquez Neira, R. (2010). *El Juego en la Educación Escolar*. s.l: Lulu.com. Recuperado de: [https://books.google.es/books?id=5jl\\_AgAAQBAJ&pg=PA28&lpg=PA28&dq=%E2%80%99Cel+juego+es+el+principal+medio+de+aprendizaje+en+la+primera+infancia,+los](https://books.google.es/books?id=5jl_AgAAQBAJ&pg=PA28&lpg=PA28&dq=%E2%80%99Cel+juego+es+el+principal+medio+de+aprendizaje+en+la+primera+infancia,+los)

+ni%C3%B1os+desarrollan+gradualmente+conceptos+de+relaciones+causales,+aprend  
en+a+discriminar,+a+establecer+juicios,+a+analizar+y+sintetizar,+a+imaginar+y+form  
ular+mediante+el+juego%E2%80%9D.&source=bl&ots=YgDP0Uadt4&sig=ACfU3U0  
CbKLEORORndh1W1kqB7sFKh68Q&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjApJOT2vDiAhV  
LdhoKHRReArUQ6AEwAnoECAkQAQ#v=o nepage&q&f=false

Venet, M. y Correa, E. (2014). El concepto de zona de desarrollo próximo: un instrumento psicológico para mejorar su propia práctica pedagógica. *Pensando Psicología*, 10(17), 7-15. doi: [http:// dx.doi.org/10.16925/pe.v10i17.775](http://dx.doi.org/10.16925/pe.v10i17.775).

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design : Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media. Recuperado de <http://www.oreilly.com/pub/pr/2866>

## Anexos

### a) Anexo 1: Encuesta realizada a los profesores

A continuación, se muestra la encuesta propuesta a los docentes:

#### GAMIFICACIÓN EN EL AULA

Buenos días a todos. Soy estudiante de último curso de Magisterio Primaria. Estoy realizando mi último periodo de prácticas mientras realizo mi Trabajo de Fin de Grado. Estoy pensando analizar en qué medida el empleo de juegos en el aula puede ser una herramienta que mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello les propongo una pequeña encuesta que podrán contestar en apenas unos minutos. Os agradezco vuestra participación de antemano, ya que todo lo que aportéis va a enriquecer las conclusiones del trabajo.

##### Años de experiencia docente

- 0-5
- 5-10
- 10-15
- 15-20
- 20-25
- 25-30
- Más de 30

## Especialidad

Texto de respuesta corta

---

## Tipo de centro

Público

Privado

¿Existe sala de ordenadores en el centro?

Texto de respuesta corta

---

¿Hay acceso a tablets en el centro? Si la respuesta es afirmativa, ¿en todos los cursos?

Texto de respuesta corta

---

Para empezar, ¿suele realizar las actividades del libro o tiene material propio?  
¿Suele variar sus actividades?

Texto de respuesta corta

---

¿En cuanto valora la importancia de la motivación del alumnado para el éxito del proceso enseñanza-aprendizaje?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

No es importante           Es totalmente importante

En una escala del 1 al 10 ¿cuanto cree que aprender a través de juegos puede fomentar la motivación del alumnado?

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nada           Favorece totalmente

¿ Cuanto tiempo dedica a la enseñanza a partir de juegos?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nada           Mucho tiempo

¿Cree que en su labor como docente debería aumentar la frecuencia de la enseñanza mediante juegos?

1. Si.
2. No.

Del 1 al 10 valore la utilidad del juego como elemento "reforzador o para recordar contenidos

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nada útil           Muy útil

Ahora, valore del 1 al 10 la utilidad del juego para presentar nuevos contenidos

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nada útil           Muy útil

En el caso de que utilice juegos como elemento de enseñanza, ¿cree más conveniente realizar juegos por grupos, con el aula en conjunto o combinarlos? ¿Por qué?

Texto de respuesta larga

---

¿A partir de que nivel o edad piensa que es más útil la enseñanza mediante el uso de juegos?

Texto de respuesta corta

---

Conforme a su experiencia como docente, ¿en qué piensa que puede ser beneficioso la enseñanza mediante el uso de juegos en la etapa de Educación Primaria?

Texto de respuesta larga

---

¿ Cuáles piensa que son las materias más adecuadas para la enseñanza mediante juegos?

Texto de respuesta corta

---

En el caso de la enseñanza de idiomas, ¿que utilidad cree que pueden tener los juegos en el proceso enseñanza aprendizaje?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ninguna           Muy alta

De las siguientes competencias, marque aquellas que piense que pueden desarrollarse más a partir de la enseñanza mediante juegos en aprendizaje de lengua extranjera

- Expresión oral
- Expresión escrita
- Comprensión oral
- Comprensión escrita
- Aprendizaje del vocabulario
- Aprendizaje de la gramática

Por otro lado, ¿que desventaja cree que puede tener el aprendizaje a partir de juegos en el aula?

Texto de respuesta larga

---

## b) Anexo 2: Encuesta realizada al alumnado

Seguidamente, se adjunta la encuesta propuesta al alumnado de 5º de Educación Primaria del C.E.I.P Torre Ramona de Zaragoza.

### ENCUESTA AL ALUMNADO SOBRE USO DE JUEGOS EN EL AULA

1. Siendo un 1 la nota más baja y un 10 la más alta. ¿Qué valoración le das al como recurso para aprender en la escuela?
2. Según su organización, ¿qué tipos de juegos te gustan mas (por equipos, en parejas, individuales, gran grupo...)? ¿Por qué?
3. ¿Con qué frecuencia te gustaría realizar juegos para aprender?
4. Respecto a la materia de francés, ¿consideras útil realizar juegos para aprender? ¿se te ocurre algún juego que podamos utilizar?

### c) Anexo 3: Materiales utilizados para la propuesta didáctica

En este *Anexo* se incluyen fotografías sobre los diferentes materiales utilizados durante la puesta en práctica.

Sesión 1:

Juego de las parejas: A continuación, se muestran las fichas utilizadas en el juego de las parejas (las parejas están juntas). Para llevarlo al aula recortaremos cada ficha y las desordenaremos:

Il est moche.  
Il a les cheveux  
bouclés. Il a un  
très grand nez.



Elle est vieille et  
grosse. Elle a les  
cheveux blancs  
et raides.





Il est petit. Il a les cheveux roux et lisses.



Elle est grande et maigre. Elle est brune et elle a les cheveux frisés.



Il est jeune et grand. Il est brun et il a les cheveux lisses.



Il est beau. Il est grand.

Il est brun et il a les yeux verts.



Elle est belle.

Elle est rousse et elle a les yeux bleus.



Il est chauve et il a les yeux bleus.



Il est blond et  
gros.



Elle est belle.  
Elle est brune et  
elle a les  
cheveux frisés.



Il est vieux. Il est  
chauve et il a une  
grosse  
moustache. Il a  
les yeux marrons



## Segunda sesión:

Juego para practicar el vocabulario de la ropa:



## Quinta sesión:

Ficha para presentar las emociones:

# Les émotions

## LA JOIE :



**Adjectifs :** Content/e  
Joyeux/se  
Amusé/e

Heureux/se  
Ravi/e

## LA SURPRISE :



**Adjectifs :** Surpris/e      Etonné/e  
Choqué/e      Abasourdi/e      Troublé/e

## LA TRISTESSE :



**Adjectifs :** Triste      Dégouté/e  
Navré/e      Découragé/e  
Mélancolique

## LE CALME :



**Adjectifs :** Relaxé/e      Tranquille  
Serein/e      Paisible      Confiant/e

## LA PEUR :



**Adjectifs :** Effrayé/e      Inquiete/Inquiète  
Angoissé/e      Paniqué/e      Anxieux/se

## LA HONTE:



**Adjectifs :** Gêné/e Embarrassé/e  
Timide Vulnérable Hésitant/e

## LA COLÈRE :



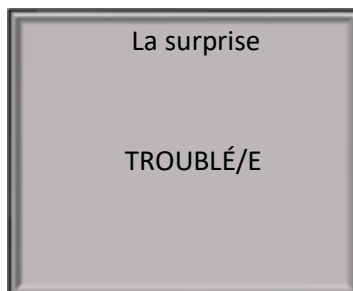
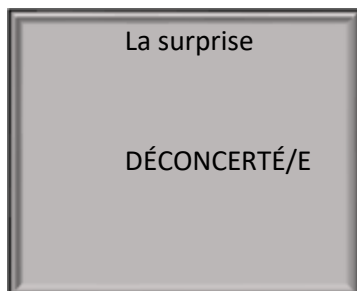
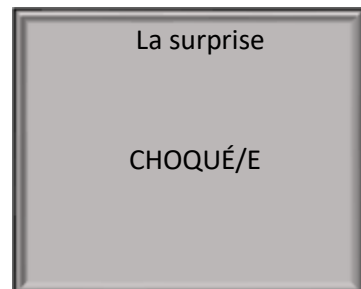
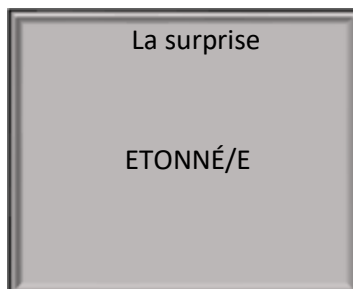
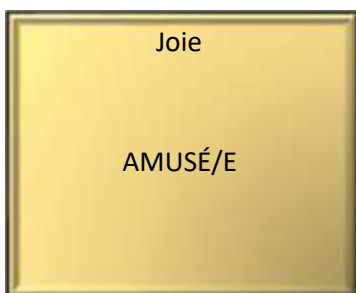
**Adjectifs :** Fâché/e Enervé/e En  
colère

## Et une qualité ...



**Adjectifs :** Gentil/le Sympathique  
Aimable Généreux/se Agréable

Juego de las familias para practicar el vocabulario anterior:



Tristesse  
TRISTE

Tristesse  
PEINÉ/E

Tristesse  
NAVRÉ/E

Tristesse  
DÉCOURAGÉ/E

Tristesse  
MÉLANCOLIQUE

Le calme  
RELAXÉ/E

Le calme  
TRANQUILLE

Le calme  
SERÈNE

Le calme  
PAISIBLE

Le calme  
CONFIANT/E

Peur  
INQUIET/E

Peur  
ANGOISSÉ/E

Peur  
ANXIEUX/SE



Peur  
PANIQUÉ/E

Peur  
EFFRAYÉ/E

La honte  
GÈNÉ/E

La honte  
EMBARRASÉ/E

La honte  
TIMIDE

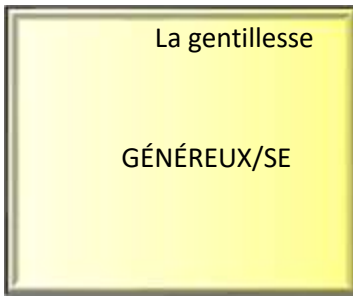
La honte  
VULNERABLE

La honte  
MÉFIANT/E

La gentillesse  
GENTIL/LE

La gentillesse  
SYMPATHIQUE

La gentillesse  
AIMABLE



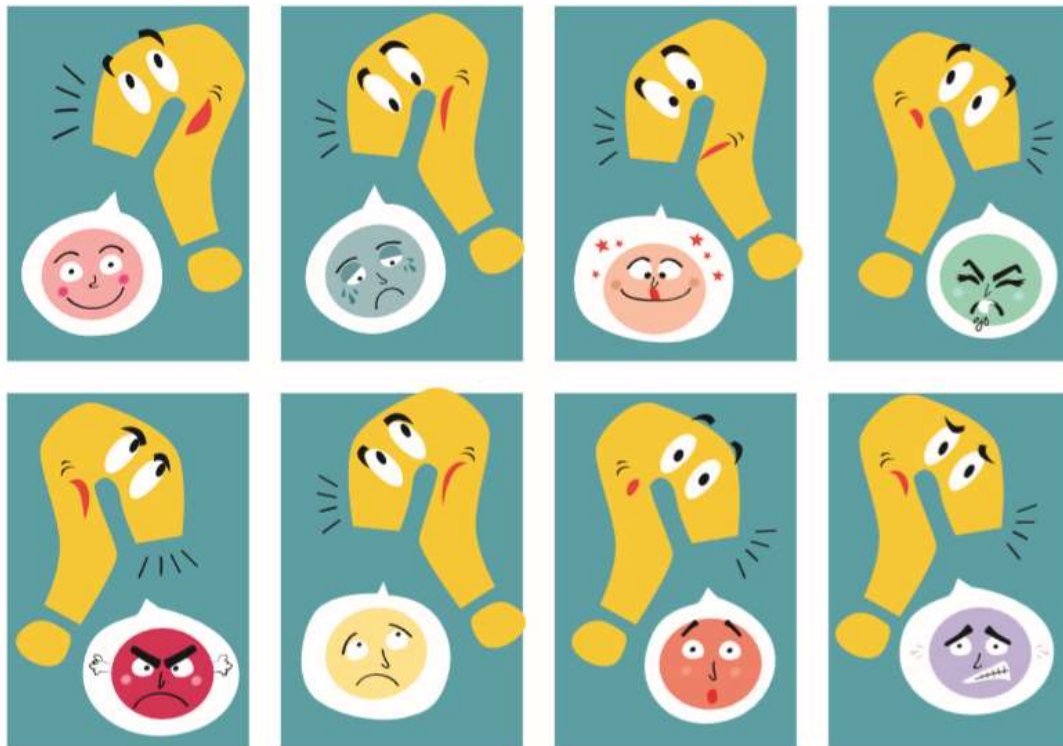
**Sexta sesión:**

Para “*le jeu des émotions*” se han utilizado las siguientes fichas y tablero:

(fichas para realizar mímica y adivinar)

 <p>heureux</p>	 <p>triste</p>	 <p>fâché</p>	 <p>dégoûté</p>
 <p>hésitant</p>	 <p>étonné</p>	 <p>abasourdi</p>	 <p>effrayé</p>

(fichas para adivinar la emoción)



(fichas para contar una situación en la que sientes una emoción)



(tablero):



Séptima sesión:

Ficha utilizada a modo de juego:

	<p>Domage! Tu perds 1 point.</p>	<p>Tu vas faire quoi à 12h ? (2pt)</p>	<p>Qu'est-ce que tu vas faire cet été ? (1pt)</p>	<p>Quand es-tu très content ? (2pt)</p>	<p>Décris une situation où tu te sens trop inquiet/e. (2pt)</p>	<p>À quelle heure va-t-on dîner ? (1pt)</p>
	<p>Qu'est-ce que tu vas faire ce soir ? (1pt)</p>	<p>Domage! Tu perds 1 point.</p>	<p>Décris les vêtements d'un camarade. (2pt)</p>	<p>Décris une situation où tu te sens assez fâché/e. (2pt)</p>	<p>Prononce : HEUREUX (1pt)</p>	<p>On va faire quoi à 12h ?</p>
	<p>Prononce : GROSSE (1 pt)</p>	<p>Décris où est-ce que tu vas partir en vacances et prends 2 points à un camarade !</p>	<p>Domage! Tu perds 1 point.</p>	<p>Qu'est-ce que tu portes ? (2 pts)</p>	<p>Prononce : SURPRISE (1 PT)</p>	<p>Quand est-ce qu'on porte un manteau ? (2 pts)</p>
	<p>À quoi sert un sac ? (2 pts)</p>	<p>Décris une situation où tu te sens très étonné/e (1 pt)</p>	<p>Prononce : VIEUX ET VIELLE (1 PT)</p>	<p>Domage! Tu perds 1 point.</p>	<p>Raconte une situation où tu te sens embarrassé/e. (2pts)</p>	<p>Décris les cheveux de la personne à ta droite. (2 pts)</p>
	<p>Décris 2 adjectifs reliés avec la joie. (2 pts)</p>	<p>Prononce : BEAU ET BELLE (1 PT)</p>	<p>Qu'est-ce que tu vas porter demain à l'école ? (2 pts)</p>	<p>Prononce : CONTENTE (1 PT)</p>	<p>Décris ce que tu vas manger et prends 2 points à un camarade !</p>	<p>Quand est-ce qu'on porte une écharpe ? (2 pts)</p>
	<p>Prononce : GÉNÉREUX (1pt)</p>	<p>Prononce : PETITE (1 PT)</p>	<p>Décris les vêtements de la personne à ta gauche. (2pts)</p>	<p>Décris 2 synonymes de surpris. (2pts)</p>	<p>Décris 3 vêtements qu'on peut mettre aux pieds et prends 2 points à un camarade !</p>	<p>Domage! Tu perds 1 point.</p>

Question (required)  
Qu'est-ce qu'elle porte?

Time limit: 20 sec  
Award points (1) YES



Answer 1 (required)  
Des lunettes de soleil



Answer 2 (required)  
Une casquette et un manteau



Answer 3  
Des boucles d'oreilles et une écharpe



Answer 4  
Une écharpe et un bonnet



Question (required)  
Qu'est-ce qu'il porte?

Time limit: 20 sec  
Award points (1) YES



Answer 1 (required)  
Un costume



Answer 2 (required)  
Un maillot de bain



Answer 3  
Une veste



Answer 4  
Un tailleur



### K! Question 3

Question (required)  
Il porte...

Time limit: 20 sec  
Award points (1) YES



Answer 1 (required)  
Des lunettes de soleil, un tee shirt et un chapeau.



Answer 2 (required)  
Une chemise, une cravate, une ceinture et une montre.



Answer 3  
Des pantalons, une montre et des chaussures à talons.



Answer 4  
Un pull, une montre et une casquette.



Close **K! Question 4** Next

Question (required)  
 Quelle émotion représente ce smile?

Time limit: 20 sec Award points: YES

Media  

 Remove Crop

Answer 1 (required): La joie ✓

Answer 2 (required): La tristesse ✗

Answer 3: La colère ✗


Answer 4: La surprise ✗

Credit resources:

Close **K! Question 5** Next

Question (required)  
 Quand tu est très surpris/e, tu es...

Time limit: 20 sec Award points: YES

Media  
 Image Library by Getty Images Upload your image Add YouTube link  

 or drag & drop image

Answer 1 (required): Ravi/e ✓

Answer 2 (required): Navré/e ✓

Answer 3: Etonné/e ✓

Answer 4: Enervé/e ✓


Credit resources:

Pregunta de comprensión oral con vídeo

Close **K! Question 6** Next

Question (required)  
 Comment il est le criminel? Qu'est-ce qu'il porte?

Time limit: 20 sec Award points: YES

Media  

 Remove YouTube

Answer 1 (required): Il est brun, il a les yeux noirs et il porte une chemise. ✗

Answer 2 (required): Il est brun et il porte un tee shirt vert. ✓

Answer 3: Il est blond, et il porte un tee shirt vert. ✗

Answer 4: Il a les yeux marrons et il porte un tee shirt bleu. ✗

## Pregunta de comprensión oral con vídeo

**K! Question 7**

Question (required)  
Commens sont les cheveux de sa complice?

Time limit: 20 sec  
Award points: YES

Media  


Answer 1 (required): Longs et bruns.

Answer 2 (required): Longs, mais ils ne sont pas bruns.

Answer 3: Courts et roux.

Answer 4: Courts, mais ils ne sont pas blonds.

**K! Question 8**

Question (required)  
Tu vas manger quoi demain? Indique la phrase correcte.

Time limit: -20 sec  
Award points: YES

Media  


Answer 1 (required): J'ai mangé de la soupe.

Answer 2 (required): Je mange de la soupe.


Answer 3: Je vais manger de la soupe.

Answer 4: Je manger de la soupe.

**K! Question 9**

Question (required)  
Indique la phrase correcte

Time limit: 20 sec  
Award points: YES

Media  


Answer 1 (required): Elle est brune et grande.

Answer 2 (required): Elle est brun et grande.

Answer 3: Elle est brune et grand.

Answer 4: Elle est grand et brun.

Close

### K! Question 10

Help

Question (required)

Comment est-elle? 7/8

Time limit

20 sec

Award

B / X<sup>2</sup> X<sub>2</sub> □

YES

Media



Answer 1 (required)

Elle est petite, blonde et hereuse. ✓

Answer 2 (required)

Elle est grande et contente. ✓

Answer 3

Elle est brune et effrayée. ✓

Answer 4

Elle est blonde, mince et dégoutée. ✓

Credit resources