

TRABAJO FIN DE MÁSTER

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA  
APLICADA EN EL APRENDIZAJE DEL  
FRANCÉS COMO LENGUA EXTRAJERA**

*Máster Universitario en Formación del Profesorado de  
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación  
Profesional y Enseñanzas de Idiomas  
Curso 2019-2020*

**Autora:** Pino María Montesdeoca Santana

**Tutora:** Cristina González de Uriarte Marrón

*«El jugar tiene un lugar  
y un tiempo, jugar es  
hacer y en él, y quizás  
sólo en él, el niño y el  
adulto están en libertad  
de ser creadores»*

***Cañeque (1993)***

## **Resumen**

Este Trabajo de Fin de Máster versa sobre las posibilidades de aprendizaje significativo que nuestros alumnos de Secundaria pueden adquirir mediante el uso del juego en el aula, concretamente en la enseñanza-aprendizaje del francés. Queremos resaltar la importancia de la ludificación en nuestras aulas y mostrar qué posibilidades nos procura este tipo de enseñanza. En combinación con otros métodos, podría ser la clave para conseguir una mayor implicación por parte del alumnado y, por consiguiente, un resultado más satisfactorio a la hora de adquirir los conocimientos, habilidades y competencias que deben desarrollar nuestros alumnos durante su aprendizaje.

## **Résumé**

Ce Mémoire de mastère porte sur les possibilités d'apprentissage significatif que les étudiants pourraient acquérir avec l'utilisation du jeu en cours de FLE. On voudrait souligner l'importance de la ludification en cours et montrer quelles possibilités peut-on obtenir à travers ce type d'enseignement. Cette méthode combinée avec d'autres pratiques méthodologiques, pourrait être clé pour arriver à un compromis majeur de la part des élèves et, par conséquent, obtenir des résultats plus satisfaisants à l'acquisition des connaissances, habiletés et compétences que les élèves doivent développer pendant le processus d'apprentissage.

# Tabla de contenido

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	5
<b>Justificación y objetivos</b> .....	5
<b>1. MARCO TEÓRICO</b> .....	7
<b>1.1. Conceptos básicos del juego</b> .....	7
<b>1.2. El juego desde el punto de vista de la Psicología</b> .....	11
<b>1.3. Beneficios del juego</b> .....	15
<b>2. MARCO LEGAL</b> .....	19
<b>2.1. El juego y el currículo</b> .....	19
<b>3. PROPUESTA DE INNOVACIÓN</b> .....	25
<b>3.1. Objetivos</b> .....	25
<b>3.2. El juego y la interculturalidad</b> .....	26
<b>3.3. Contextualización: el centro</b> .....	27
<b>3.4. Las competencias y su desarrollo</b> .....	29
<b>3.5. Situación de aprendizaje</b> .....	30
<b>3.5.1. Debilidades y fortalezas</b> .....	31
<b>3.5.2. Sesiones</b> .....	32
<b>3.5.3. Evaluación</b> .....	33
<b>3.5.4. Diseño de los juegos: producto final</b> .....	34
<b>RESULTADOS</b> .....	45
<b>PROPUESTAS DE MEJORA</b> .....	49
<b>CONCLUSIONES</b> .....	51
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	52
<b>ANEXOS</b> .....	53
<b>Anexo I: Situación de aprendizaje</b> .....	53
<b>Anexo II: Adaptaciones a la propuesta</b> .....	64

# INTRODUCCIÓN

## Justificación y objetivos

En este Trabajo de Fin de Máster estudiaremos el juego y su aplicación en la Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato en el aula de francés. Lo que se pretende con este estudio es reforzar los beneficios de los métodos lúdicos y fomentar su uso en el aula para llegar a la consecución de nuestro objetivo final, la enseñanza efectiva que lleva al aprendizaje significativo.

El juego es una herramienta que tenemos presente desde que nacemos hasta que morimos, como agentes primarios o secundarios dependiendo del nivel de implicación que tenemos en él como niños, padres, abuelos, profesores, amigos, etc. Es por ello que tiene un papel importante en nuestras vidas y que en muchos casos no le damos la importancia que merece, tal como sucede en la Educación Secundaria Obligatoria o en Bachillerato, y es en estas etapas en las que nos vamos a centrar en este proyecto. Se suele hacer uso de esta herramienta en las primeras fases de nuestra enseñanza pero, a medida que vamos creciendo, va disminuyendo su uso. Debemos este hecho al supuesto de que cuando nos hacemos adultos mostramos un menor interés en el juego y, por ello, llegamos a una conclusión errónea. Esta es la razón de que no se haga uso de los beneficios de esta herramienta y en este estudio demostraremos la eficacia que podría tener tanto en edades tempranas como en etapas más adultas.

Algunos de los problemas que nos gustaría erradicar con el uso de este método es el abandono escolar y las bajas calificaciones de nuestros estudiantes que, comparadas con el resto de países del mundo, son bastante pesimistas. Los informes PISA (Programme for International Student Assessments) de los últimos años nos sitúan en uno de los países con puntuaciones por debajo de la media internacional, lo que demuestra que necesitamos cambiar los métodos de enseñanza e implantar métodos más innovadores que satisfagan los resultados que nos gustaría conseguir en nuestros alumnos. Llevamos muchos años teniendo resultados desalentadores y es hora de hacer un cambio en nuestras aulas.

Además de esto, en la actualidad, cada vez son más los casos de abandono escolar en edad temprana, a pesar de que se dan más facilidades que nunca para que los alumnos tengan acceso a colegios, institutos y universidades mediante becas y medidas de

inclusión. Esto nos hace pensar que quizás los modelos tradicionales de enseñanza y el empleo del manual como herramienta principal de consulta en la enseñanza de la segunda lengua extranjera, del cual cuesta tanto alejar a los profesores que usan metodologías añejas, no estén dando el efecto deseado y haya que innovar para conseguir nuestro objetivo como docentes que es enseñar. En recientes estudios, el uso del juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje ha demostrado ser una herramienta efectiva. Algunos autores han demostrado que tienen una alta efectividad en la adquisición de conocimientos de forma significativa, tal como veremos a continuación.

Veremos el uso del juego como herramienta didáctica desde el punto de vista de la psicología, así como las ventajas e inconvenientes que pudieran presentar. A pesar de que pudiera presentar desventajas en casos concretos, creemos enormemente en los beneficios que podría aportar en el ámbito educativo si se hace un buen uso de esta herramienta y se combina con diferentes metodologías que pudieran ser igualmente beneficiosas en las aulas.

Además de todo ello, ahora se nos presenta otro problema añadido que es el confinamiento como consecuencia estado de emergencia derivado del COVID-19. Esta situación de confinamiento no solamente afecta a los estudiantes que han tenido que ver interrumpida su actividad escolar a nivel educativo sino también a nivel psicológico. Cambiar el lugar y las condiciones de estudio afecta especialmente a la motivación por lo que, para generar ganas de aprender, debemos servirnos de material didáctico que motive a los alumnos y que nos sirva para enseñar y evaluar de forma dinámica y natural, en un ambiente relajado y libre de exigencias. Para ello, proponemos hacer uso del juego como vía de aprendizaje y elemento motivador. Con el uso del juego no solamente influiremos en la motivación del alumno, sino que nuestros alumnos se beneficiarán de un aprendizaje ameno y distendido que les sirva como vía de escapatoria para poder sobrellevar esta situación de estrés.

# 1. MARCO TEÓRICO

## 1.1. Conceptos básicos del juego

El juego es una herramienta que hemos utilizado en educación desde mucho tiempo atrás, pero debido a determinados avances tecnológicos, comienza a popularizarse de forma más modernizada y tecnológica, lo que ha derivado en estudios recientes que incluyen sus características más actuales. Puesto que nuestro objetivo es abordar el juego como herramienta didáctica, comenzaremos explicitando y haciendo un análisis de su significado. Por lo tanto, ¿qué es el juego? El diccionario de la Real Academia Española lo define en una de sus acepciones como «ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde». Respecto a esta definición, mitigaríamos en el contexto educativo el sentido recreativo y competitivo de este concepto para convertirlo en algo más banal y primaría el aprendizaje de forma efectiva sirviéndonos del aspecto recreativo con cierto valor competitivo para generar interés y emoción en el alumno.

Los juegos se pueden emplear en diferentes contextos con distintas finalidades, pueden tener simplemente una finalidad lúdica o ir más allá y perseguir otro objetivo. En este estudio vamos a centrarnos en el uso del juego para el aprendizaje académico, principalmente. Según su aplicación y su finalidad tenemos dos conceptos diferentes que, a pesar de estar muy relacionados entre sí, tienen un pequeño matiz que marca la diferencia entre ellos.

Por un lado, tenemos el aprendizaje basado en juegos (Game-Based Learning) que «no sólo integra elementos del juego en la formación, sino que la formación en sí misma se convierte en el juego, diseñando las actividades a desarrollar de manera que el juego y el aprendizaje se entrelazan» (Martín, 2019). Es decir, el aprendizaje se hace a través de los juegos. Este tipo de métodos permite un aprendizaje más relajado en el que se gana o se pierde, pero no existen necesariamente elementos motivadores propios de la ludificación, como puntuaciones, niveles, rankings, etc.

Por otro lado, tenemos la gamificación o ludificación que es la «adición de mecánicas propias del juego (como recompensas, objetivos, interacciones, puntuaciones, narrativa...) en contextos completamente ajenos a este» (Martín, 2019). La ludificación

tiene un carácter más específico y debido a estas características nos extenderemos un poco más en su estudio.

En los últimos años se ha popularizado mucho el término *ludificación*, que consiste en la extrapolación de los diferentes elementos del juego en contextos no lúdicos como es el caso de la educación. Muchos autores enmarcan este término dentro de los juegos digitales debido a la popularización de las TIC, sin embargo, el término hace referencia al uso de mecánicas de juegos, digitales o analógicas, de todo tipo de juegos fuera de un contexto expresamente lúdico. De hecho, la palabra «se origina de la unión del vocablo “*ludi*” que en latín significa juego con el sufijo “*ficación*” que conlleva un proceso de diseño reproducible y reiterativo» (Rodríguez, 2019, p. 213).

Es por esta razón que en nuestro proyecto nos referiremos a la ludificación abarcando tanto los juegos digitales como analógicos y su aplicación en el aula de FLE, porque creemos en la importancia de los beneficios que pueden aportar en el aprendizaje de la lengua extranjera. Es cierto que los videojuegos son una herramienta que se ha puesto muy de moda estos últimos años y que los niños están tan habituados a ellos que los utilizan de forma automática sin necesidad, apenas, de instrucciones previas. Pero también es cierto que, a pesar de su entretenimiento sin límites, los videojuegos tienen algunos inconvenientes que están siendo visibles en nuestra sociedad y que detallaremos en el siguiente apartado.

Diversos autores afirman que existen ciertos aspectos negativos en esta herramienta. De manera general, encontramos dos tendencias en las que se basa esta afirmación: una desde el punto de vista del estudio del juego y la otra desde el punto de vista de la psicología motivacional (Rodríguez, 2019, p. 218).

Desde el punto de vista del diseño de los juegos, y en particular de los videojuegos, se hace un uso abusivo de los sistemas de puntos, medallas o rankings que, a pesar de ser elementos del juego, no se consideran elementos principales, sino que son mecanismos de retroalimentación. El error está en su uso como elemento principal en la mayor parte de los videojuegos cuando, si los separamos de él, no tendrían sentido lúdico propio. Se hace un uso abusivo de «aquello que es lo menos esencial del juego y mostrarlo como el centro del mismo» (Robertson, 2010, citado en Rodríguez, 2019, p. 218).

Rodríguez (2019) afirma que «el tomar solamente algunas mecánicas de juego y, a través de un soporte tecnológico, insertarlas sobre un proceso ya existente, no se llega



a constituir un juego como tal ya que viola el carácter sistémico esencial que el juego tiene como actividad» (p. 219). Lo que quiere dar a entender con esta afirmación es que para diseñar un juego hay que tener en cuenta el contexto, el público y las relaciones que se podrían establecer entre ellos y no simplemente tomar algunos elementos frecuentes en los juegos y con ellos comenzar a diseñar independientemente del sentido que pueda tener en el contexto en el que se vaya a aplicar.

Los errores en el diseño de los juegos han hecho brotar numerosas críticas al respecto puesto que se ponen muchas expectativas y el resultado acaba siendo un juego que no infiere motivación ni cumple con los objetivos para los que se ha diseñado. Lo acusan de ser un producto capitalista que carece de funcionalidad.

Desde el punto de vista de la psicología motivacional, las consecuencias negativas provienen desde la perspectiva de la Teoría de la Autodeterminación (Rodríguez, 2019, p. 220).

Para que un juego sea satisfactorio tiene que cumplir con una serie de requisitos que se engloban dentro de la motivación intrínseca. Estos requisitos son la autonomía (necesidad de ejercer voluntad propia), la efectividad (concluir una tarea de manera satisfactoria) y la interrelación (relacionarse con otros). Los procesos lúdicos que no empleen estos requisitos básicos no estarán generando motivación, por lo que no fomentarán la participación ni el aprendizaje.

Otros autores como Zichermann (2010) están en contra de esta idea y declaran que la motivación intrínseca es poco fiable y que son más efectivos los motivadores extrínsecos como puntos, medallas y rankings, a los que se les denomina mecánicas de progreso (MP) (Rodríguez, 2019, pp. 221-222). Sin embargo, estas mecánicas de progreso podrían forzar al estudiante a centrarse en el objetivo final, es decir, motivar su competitividad y no disfrutar del proceso de aprendizaje. Esto resultaría en que el aprendizaje podría no ser significativo sino una respuesta automática, entrenada con anterioridad y poco razonada.

Además, estas MP podrían ser motivadoras cuando muestran unos resultados satisfactorios, mientras que en el caso contrario pueden ser desmoralizantes.

En un contexto educativo un diseño deficiente podría, ser pues, el que se centre en los resultados como recompensa o castigo. Por el contrario, si a las mecánicas de progreso se les da un uso informativo, podrían ser alentadoras para el aprendizaje.

La ludificación debe estar sujeta a la voluntariedad y a la ausencia de repercusiones y no a la coacción. Este es uno de los errores más comunes en los procesos

de ludificación en los contextos educativos y si la finalidad o los elementos motivacionales no están bien definidos, pueden acabar siendo contraproducentes para el progreso del alumno de forma presente pero también futura.

Otro aspecto negativo que cabe destacar es la alta probabilidad de adicción que tienen los juegos, y en mayor medida los videojuegos. Los videojuegos junto con las TIC, de forma general, se han convertido en un elemento esencial para la sociedad moderna. No hay más que observar el día a día de nuestra sociedad enganchados a las tecnologías de forma que ya no pueden vivir si ella. Y en el caso de los jóvenes, y no tan jóvenes, a los videojuegos. El mal uso de los videojuegos puede acarrear problemas de adicción además de problemas a nivel de conducta, pues podría generar en los usuarios sentimientos negativos como la competitividad y la agresividad.

Sin embargo, si se pudiera hacer un buen uso de él en educación, podría ser una herramienta muy útil pues podría ejercer un alto poder en la necesidad y el deseo de aprender del alumno.

En el caso de los juegos analógicos, a pesar de que no parezcan tan atractivos para los adolescentes como los videojuegos, a priori, cabe destacar que hay ventajas que les vendría bien para su desarrollo cognitivo, físico y emocional, y conseguir así una transición a la adultez más idónea. Estas ventajas las explicaremos a partir de estas tres categorías:

A nivel cognitivo cabe destacar que gracias a los juegos tradicionales los alumnos podrán desarrollar habilidades o destrezas de forma más arraigada y menos automática como sucede en el caso de los videojuegos. Están tan habituados a ellos que, como hemos dicho en líneas anteriores, pueden jugar a cualquier plataforma de juego interactivo sin apenas instrucciones, lo que nos hace pensar que apenas son conscientes de los conocimientos que adquieren pues apenas los procesan.

A nivel físico, los juegos tradicionales suelen ser más dinámicos, salvando algunas excepciones. Los videojuegos o juegos interactivos suelen darse en espacios cerrados, con un mando o un ratón y una pantalla, no obstante, los juegos tradicionales pueden ser algunos sentados en una mesa en grupos grandes o pequeños y, muchos de ellos, de pie desplazándonos de un lado a otro. Otro de los problemas de nuestra sociedad actual es el sedentarismo y, por consiguiente, la obesidad. Fomentar juegos en los que esté presente la actividad física no solamente ayudará a un mejor desarrollo físico del adolescente sino también a una mejoría a nivel cognitivo pues la actividad física ha demostrado que

aumenta los niveles de serotonina lo que nos hace estar más felices y receptivos a nivel cognitivo.

Por último, a nivel emocional debemos resaltar que, aparte de estar más animados, enérgicos y felices, los adolescentes desarrollan habilidades sociales que no pueden desarrollar en juegos interactivos. Este último punto es muy importante a nivel social puesto que hoy día vivimos en una sociedad que limita las relaciones sociales a dispositivos electrónicos y por ellos se están perdiendo ciertas habilidades sociales que se daban por aprendidas en la sociedad de unos años atrás. Es por esto que el uso de los juegos y del contacto entre los alumnos es tan importante a nivel emocional. Crear relaciones sociales les convertirá en adolescentes más ricos a nivel afectivo y a nivel normativo. Les ayudará a convertirse en grandes líderes o compañeros en su futuro profesional.

Son todas estas razones las que nos hacen pensar que podrían aprovecharse muy bien los beneficios del juego en el aula de francés como lengua extranjera pues no sólo les formaríamos como aprendientes sino como personas.

## **1.2. El juego desde el punto de vista de la Psicología**

Como introducen Perdomo y Rojas (2019, p. 4) en su obra, a partir de los estudios de Deterding, Khaled, Nacke y Dixon (2011), es importante destacar la diferencia entre juego y jugar. Mientras que jugar es una actividad libre, expresiva e improvisada, el juego es una acción fundamentada en reglas con objetivos específicos.

Se expone en este artículo que Groh (2012) extrapola los principios de la teoría de la autodeterminación a la ludificación para que esta funcione. Estos son la relación, la competencia y la autonomía. La relación se refiere a la necesidad del ser humano de interactuar y, dado que los juegos suelen ser un elemento social, este principio tiene mucho sentido ya que el juego en solitario genera mucha menos emoción que si se comparte con otros jugadores. Este principio está estrechamente relacionado con el siguiente, la competencia. La necesidad del ser humano de probarse a sí mismo constantemente hace que la competencia se convierta en el elemento fundamental del juego. Cuando jugamos, el objetivo principal, junto con la diversión, es la necesidad de demostrar nuestras habilidades y superioridad ante otros. Por esta razón existe, por

ejemplo, los juegos olímpicos; se busca al mejor del mundo en un deporte concreto y el deportista en sí lo que más venera es el reconocimiento mundial. Y, por último, tenemos el principio de autonomía. Este principio se refiere a que el participante lo hace de manera voluntaria y autónoma, con las ventajas e inconvenientes que pueda conllevar su participación en el juego. Todo ello hace el juego más atractivo y, por ende, la necesidad o, como la propia teoría indica, la autodeterminación del jugador de participar.

Desde el punto de vista de la teoría del constructivismo, creemos que el juego podría llegar a ser una herramienta beneficiosa para la creación de estructuras conceptuales y procedimentales a partir de conocimientos previos. Con el uso de esta herramienta, ayudaríamos a los discentes a asociar y relacionar ideas y percepciones creando esquemas mentales con características lúdicas, lo que les permitiría afianzar conocimientos de forma más arraigada. De este modo, podrían crear conceptos y procedimientos nuevos a partir de la experiencia y hacer uso de ellos en situaciones diversas. Enfrentarse a desafíos en grupo les sería de gran utilidad para aprender de los éxitos o fracasos de otros, y de los suyos propios. La puesta en práctica de esos conocimientos y modos de proceder en un entorno lúdico les haría la tarea de aprender menos ardua, lo que les permitiría adquirir nuevos y perfeccionar los anteriores en todo momento. Harían uso de aprendizajes adquiridos a través del entorno a la vez que del medio social.

Para diseñar un juego idóneo, como en una buena receta, hay que añadir ciertos ingredientes de base y algunos condimentos para hacerlo apetecible. En nuestra opinión, los ingredientes de base del juego serían las reglas, los elementos físicos para poder realizar el juego (pelota, cartas, mandos, pantalla, etc), y el/los propio/s jugador/es. Autores como Beza (2011, citado en Perdomo y Rojas, 2019, p. 5) creen esencial incluir también puntos; niveles; desafíos, trofeos, medallas y logros; y clasificaciones o rankings. Mientras que Padial (2014, p. 6) cita en su estudio tres elementos mucho más interesantes desde nuestro punto de vista, estos son el principio de placer, la transformación de lo pasivo en activo y la compulsión y el placer de repetición. Rodríguez (2019, p. 216) generaliza un poco más al afirmar que «se entiende por elementos de los juegos a patrones, objetos, principios, modelos y métodos directamente inspirados por juegos». Esta afirmación nos da un criterio más amplio de cómo ludificar sin centrarse únicamente en los juegos interactivos. Para este autor los niveles, puntos, medallas y rankings no son

considerados elementos principales del juego sino elementos motivacionales que se añaden dependiendo del tipo de juego para hacerlo más atractivo.

Siguiendo con esta idea, en nuestra receta para crear un buen juego didáctico los condimentos serían la motivación, la emoción y el aprendizaje asociativo (Perdomo y Rojas, 2019, p. 5).

La motivación es generada a través de estímulos y respuestas mediante las recompensas, el interés y la emoción. Para que un juego invite a la participación debe tener una recompensa, bien en forma de premio, o bien en forma de conocimiento; y de eso también depende el interés. Cuando hablamos de interés lúdico en el ámbito educativo no hablamos solamente de la temática que gire en torno al juego, sino que tipo de intereses hacen que el alumno participe en él, puede ser en forma de conocimientos o de premio, como hemos mencionado anteriormente. Y cuando hablamos de la emoción, nos referimos a qué tipo de sentimientos estimula al jugador, positivos o negativos. Para que el juego sea motivante deben primar los sentimientos positivos, aunque hay casos en los que algunas personas pueden describir como positivos para su motivación algunos sentimientos considerados negativos, como es el caso de la frustración, que puede generar un reto en lugar de la desmotivación, esto suele ocurrir en situaciones en las que la competitividad es un factor primordial.

De la emoción podemos decir que tiene que ver con los sentimientos que nos incitan a seguir un reto. Estos sentimientos tienen un carácter motivacional que pueden ser intrínsecos o extrínsecos (Perdomo y Rojas, 2019, p. 7). Los motivos intrínsecos derivan de los intereses particulares de cada uno, en el contexto educativo se pueden deber al deseo de adquirir conocimientos. En el caso de los motivos extrínsecos, podemos hacer referencia a la calificación que supondría participar en el juego o incluso a la evaluación del proceso y del resultado final en cada caso particular por parte del docente. Dependiendo de cuál de ellos motive al individuo, habrá mayor implicación emocional o menos lo que, por consiguiente, generará una mayor o menor participación activa en el juego.

Y en cuanto al aprendizaje asociativo, Perdomo y Rojas (2019, p. 8) ponen de manifiesto la importancia de la psicología en este tipo de aprendizaje y su importancia en la ludificación. Afirman que el aprendizaje tiene relación con los modelos conductuales, en concreto con el condicionamiento operante. En los juegos, los movimientos o

respuestas positivas dan la posibilidad al jugador de conseguir un refuerzo positivo como pueden ser puntos, pasar de nivel o estar a un paso más cerca de conseguir el premio. En cambio, una mala jugada puede llevar a un castigo como puede ser la pérdida del juego, el típico game over, o la imposibilidad de poder conseguir el premio, lo que se denomina castigo en psicología. Esto tiene mucho sentido a la hora de adquirir conocimientos puesto que, si nuestro objetivo como diseñador de un juego en un contexto educativo es que el jugador adquiera conocimientos, el jugador por su parte desarrollará esa serie de conocimientos para tener la posibilidad de ganar, y en el caso de cometer errores, hará una asociación de ese error al castigo lo que derivará en que no vuelva a cometer ese error.

Es muy interesante ver cómo influye la psicología en los juegos y cómo el conocimiento de ello nos puede llevar a diseñar un juego de forma más o menos óptima para llegar a nuestro objetivo final, la enseñanza efectiva. Este estudio demuestra que los juegos tienen una implicación a nivel mental, emocional y física. El alumno no solamente aprenderá de forma placentera unos conocimientos concretos sin apenas percatarse de ello, sino que también adquirirá o desarrollará otras habilidades en relación con la mente, las emociones y su fisionomía.

Según expertos como Gabe Zichermann (citado en Perdomo y Rojas, 2019, p. 12), con la ludificación se puede incrementar en un 40% la capacidad de adquirir nuevos conocimientos y/o habilidades.

Si hiciéramos un estudio, desde el punto de vista de la psicología, del porqué de las tasas tan elevadas de fracaso escolar en España, constataríamos que la falta de motivación es uno de los factores más influyentes. Vemos día a día que los alumnos dedican más horas a jugar o, incluso hablar durante las horas lectivas de videojuegos, que a lo concerniente a sus estudios. Entonces, ¿por qué no aprovechar ese interés por lo lúdico en nuestro favor? ¿Por qué no ludificar nuestras aulas lo mayor posible? Estamos seguros de que, si usáramos esta herramienta motivacional en el aula, los alumnos se verían más interesados en ir a clase y aprender, y los profesores estarían más satisfechos con su trabajo. Si pusiéramos este método en práctica, ¿conseguiríamos enganchar a nuestros alumnos de la forma en que lo hacen los juego o videojuegos? ¿Podríamos conseguir que sea tal su necesidad que estén deseosos de aprender desde su entrada en el centro, e incluso fuera de él? Y la pregunta más importante, ¿sería tan eficaz este método como para llegar a nuestro objetivo principal como docentes?; ¿desarrollarían los

conocimientos, habilidades y competencias necesarias para un aprendizaje significativo que les capacitara para su yo futuro? Esto es lo que intentaremos demostrar con este proyecto, lo pondremos en práctica y analizaremos los resultados para ver de qué forma se puede conseguir una enseñanza más eficiente y dinámica.

Para conseguir nuestro objetivo, por tanto, hay que diseñar un buen juego. Para García (2006, citado en Padial, 2014, p. 6), los tres elementos principales para crear un buen juego didáctico son el objetivo didáctico que es, inherente a las reglas del juego, la acción que queremos desarrollar y las habilidades que debe demostrar el alumno; el objetivo educativo, con ello nos referimos a los conocimientos y habilidades que pretendemos que se adquieran con el juego didáctico y, las acciones lúdicas, que abarcan los elementos de los juegos que hemos mencionado anteriormente.

El diseño del producto es tan importante como el contenido ya que un diseño atractivo hará que el juego sea más llamativo y la participación, por consiguiente, mayor.

### **1.3. Beneficios del juego**

Son innumerables los beneficios que podemos aprovechar del juego en el aula. En este apartado abordaremos algunos de ellos puesto que se podría hacer un estudio exclusivamente a este respecto. Como ya hemos mencionado en líneas anteriores de forma global, el uso del juego en nuestras aulas podría incrementar la motivación, la participación y el compromiso del alumnado. Conseguiríamos enseñar de forma amena. Despertar el interés de los alumnos es una de las tareas más arduas a las que se tiene que enfrentar el docente y esta es una herramienta que nos podría ayudar a conseguirlo. Con esto no queremos decir que haya que usarlo a diario en el aula, lo que aquí proponemos es un uso complementario, como una herramienta de apoyo que podemos incluir en nuestras situaciones de aprendizaje. El uso de esta herramienta podría llegar a convertirse en un motivador extrínseco a la vez que intrínseco si conseguimos despertar el interés del alumno con nuestras propuestas lúdicas. Además de ello, con la implantación del juego en el aula podríamos conseguir una mayor proporción de conocimientos adquiridos de forma significativa. Tal como afirman autores como Zichermann, con esta herramienta se podría aumentar en un 40% la capacidad de adquirir conocimientos y habilidades con eficacia.

Los juegos, y particularmente los juegos tradicionales, aportan grandes beneficios en tres aspectos fundamentales en el crecimiento de una persona. Estos tres aspectos son el desarrollo cognitivo, físico y emocional. El instituto es una etapa de transición en la que niños se convierten en adolescentes, y estos adolescentes en adultos. Es por ello que nos encontramos en una etapa crucial en la vida de nuestros alumnos y el uso de las herramientas necesarias para su crecimiento como persona es fundamental. La maduración óptima de estos tres paradigmas podría determinar el tipo de persona que serán en el futuro.

El mayor beneficio de este tipo de juegos son las relaciones interpersonales. Vivimos en una sociedad en la que el contacto *tú a tú* ya no se lleva y esta es la razón de que apenas sepamos comportarnos en ciertas situaciones sociales. Volvemos a una época prehistórica en la que el trato personal era rudo y libre de convenciones sociales. Si me remito a mi vida personal y profesional, me he encontrado con diversas situaciones que me han hecho percatarme del cambio generacional. Yo soy de la época de la transición. No soy ni nacida digital ni enteramente de la época analógica. Pero me he encontrado envuelta en situaciones donde los agentes implicados pertenecían a ambas generaciones y eso me ha hecho darme cuenta de las capacidades de unos y otros de relacionarse y de resolver problemas sociales. Mientras que los nacidos de la época analógica resuelven situaciones y problemáticas sociales con soltura y facilidad, los otros se ven cohibidos e incapaces de crear soluciones a dichos problemas. Estos últimos extrapolan su vida social a las redes sociales y no saben desenvolverse en otro entorno que no sea ese. Sabemos que para todo hay excepciones, pero hablo de manera generalizada. Es cierto que también la experiencia es un grado, pero me ha resultado evidente la incapacidad de desenvolverse y resolver problemas de esta generación en cierto modo asocial. Por esta razón el uso del juego en las aulas sería de gran ayuda. Incitaríamos a los adolescentes al trato personal y al trabajo en equipo y esto les ayudaría con sus habilidades sociales y con su capacidad de trabajo en equipo y de resolución de conflictos, de forma individual y conjunta.

Padial (2014, p. 6) reafirma esta idea cuando afirma lo siguiente:

El empleo de los juegos en nuestras aulas posibilita y motiva la obtención y alcance de los objetivos didácticos que se desean lograr, así como ofrecer a los alumnos el reto de analizar, intervenir y resolver los problemas que se les plantea. Si además agrupamos a nuestros alumnos en torno a dichos retos,



conseguimos la resolución de conflictos de forma colaborativa, propiciando la gestión, funcionamiento, organización, desarrollo e innovación desde una dimensión personal hacia la de equipo de trabajo.

Autores como Cañeque (1993, citado en Padial, 2014, p. 5) afirman que el juego ayuda a desarrollar la creatividad. Cuando hablamos de creatividad no nos referimos solamente a nivel artístico sino también a la hora de resolver problemas. Cuando jugamos estamos en continuo desafío con nosotros mismos y con los otros, necesitamos hacer uso del ingenio y, gracias a esta práctica, desarrollamos capacidades para crear soluciones a partir de cada problemática particular.

Además de esto, se hace un uso más consciente de lo que estamos aprendiendo. El juego permite al alumno percatarse de sus errores y responsabilizarse de su propio aprendizaje en un ambiente distendido y ameno. Podemos hacer una asociación del error a una acción lo que nos haría asimilarlo, procesarlo y no volver a cometerlo más tarde. Al usar el ingenio somos más conscientes de lo que hacemos y de cómo resolvemos esos conflictos. Nos obligamos a desarrollar habilidades o métodos que nos sirvan en diversas situaciones, no sólo presentes sino también futuras. No solamente aprendemos, sino que aprendemos a aprender, una de las competencias más abstractas de nuestra ley educativa.

La imaginación y el pensamiento lateral es una de las habilidades que más desarrollamos y movilizamos cuando jugamos. El pensamiento lateral es una de las habilidades lógicas que mayor puede ayudar al crecimiento de una persona. Se trata de desarrollar habilidades imaginativas para la resolución de problemas. Con el perfeccionamiento de esta habilidad, nuestros alumnos conseguirían resolver casi cualquier conflicto con su imaginación, su lógica. Tenemos muchos juegos que ayudan a desarrollar específicamente habilidades cognitivas como el ajedrez o los sudokus, pero en cualquier juego en el que participamos debemos desarrollar y movilizar diferentes mecanismos o estrategias para llegar a ser ganadores. Por esta razón es tan importante no dejar de lado el juego y las habilidades que se pueden desarrollar con él en cualquier etapa de nuestra vida.

En cuanto a habilidades personales cabe destacar que el uso de esta herramienta les permitirá desarrollar la confianza en sí mismos, la empatía, la capacidad de ser individuos más sociables e independientes, etc.

Además de todas las habilidades personales que puede aportar el uso del juego en el aula, también conseguiríamos general un entorno motivador, natural y relajado. El aprendizaje en un entorno agradable es mucho más efectivo que hacer estudiar a los alumnos hasta la saciedad. Tener la mente relajada, activa y atenta conseguiría un aprendizaje óptimo y significativo. En consecuencia, ellos se sentirían mejor con su persona y su rendimiento y perderían el desasosiego a la hora de aprender.

La mayor parte de los estudiantes se sienten presionados e incluso algunos han afirmado llegar a niveles extremos de estrés debido a los estudios. El estrés tóxico es una condición que puede debilitar la estructura del cerebro y presenta consecuencias a largo plazo como problemas de desarrollo cognitivo, de comportamiento y de salud física y mental. Podemos tomar como ejemplo la universidad de Harvard que presenta un alto índice de testimonios con pensamientos suicidas e incluso casos reales de suicidios ya cometidos como consecuencia de los altos niveles de exigencia a los que se ven sometidos sus estudiantes. Estos niveles tan altos de exigencia no son generalizados, pero son una realidad. Cuando una persona se ve sometida al estrés, su cerebro produce una reacción ilógica para tratar de sortear esa situación de estrés generado, lo que origina situaciones desavenidas como desmayos, pérdidas de memoria o de conocimiento, en menor medida. Implantar acciones lúdicas en el entorno académico ayudaría a liberar el estrés y, por tanto, beneficiaría en gran medida al alumno tanto a nivel cognitivo como emocional.

Si se hace un uso apropiado del juego, tanto digital como analógico, podría resultar un éxito. Dado al dinamismo y la necesidad de interactuar, creemos que podría ser beneficioso para grupos de alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo, como en el caso concreto de los TDAH. Este tipo de alumnos tienen dificultades para la concentración y necesitan actividades que llamen su atención, qué mejor forma de hacerlo que a través de los juegos. Creemos que sería una herramienta didáctica efectiva e inclusiva. Abarcaría las necesidades de todos los alumnos y fomentaría la participación y el desarrollo de habilidades de forma paralela.

Con un buen diseño y uso del juego en el aula podríamos llegar a conseguir grandes resultados en materia de inclusividad, compromiso y éxitos académicos y extraescolares.

## **2. MARCO LEGAL**

### **2.1. El juego y el currículo**

El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, es el documento que legisla la educación en España. Uno de los objetivos principales de nuestra ley es la adquisición de las competencias básicas, (incluidas en base a la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo del 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente (p. 9)). A su vez estas competencias están incluidas como uno de los elementos integrantes del currículo de cada enseñanza. Haremos una breve descripción de cómo podría contribuir el uso del juego como herramienta didáctica a cada una de las competencias descritas en el currículo y cómo podría favorecer al aprendizaje del francés como lengua extranjera.

El juego como herramienta didáctica es un elemento muy versátil que nos permite moldearlo y adaptarlo a los objetivos del docente y a las necesidades del alumno en cada caso. Es por ello que se trata de un elemento que, si se hace un buen uso de él, nos permitiría desarrollar las siete competencias incluidas en el Decreto 83/16, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC nº 136, de 15 de julio). Puesto que uno de los objetivos principales de este Decreto es la adquisición de las siete competencias, debemos utilizar todas las herramientas y métodos a nuestro alcance para ello. La gran versatilidad del juego lo convierte, pues, en una de las mejores herramientas que se pueden utilizar en el aula.

A pesar de que apenas se hace alusión directa a su uso para desarrollar dichas competencias, aquí expondremos de qué manera podría contribuir esta herramienta en la adquisición de cada una de las siete competencias que establece el currículo.

En el apartado “Beneficios del juego” habíamos mencionado las principales características ventajosas del juego. Una de estas características principales era su carácter social, característica que comparte con la lengua.

Como instrumento social, la comunicación es fundamental entre los participantes de un juego para la coordinación entre ellos. Por tanto, nos encontramos ante una situación real en la que se tiene que hacer un uso cotidiano de la lengua a partir de los conocimientos ya adquiridos y de las estructuras cognitivas de cada uno. Esto permitirá desarrollar la primera competencia, la comunicación lingüística. La lengua como

elemento vehicular «permite desarrollar tareas sociales», como es el caso de los juegos, lo que «implica que el alumnado debe manejar las destrezas orales y escritas en su doble vertiente de comprensión y producción (expresión e interacción)» (p. 2).

Particularmente en el caso de los juegos interactivos o juegos donde es necesario el uso de herramientas digitales, como por ejemplo un juego de rol mediante videoconferencia, nuestros alumnos desarrollarán también la competencia digital. Tal como establece nuestro currículo, adquirirán «la capacidad para interactuar de forma colaborativa con diferentes interlocutores a través de diferentes medios y soportes» (p. 3). De esta manera, aumentará la motivación de nuestros alumnos a la vez que adquieren y comparten conocimientos, es a lo que llamamos inteligencia colectiva.

Cuando participamos en un juego, independientemente del formato, movilizamos ciertos conocimientos y habilidades para ganar. Nos servimos de estrategias y aprendemos a resolver diferentes situaciones mediante la experiencia. Valerse de las estrategias y los conocimientos, gracias a la experiencia, para adaptarlas al contexto y resolver situaciones de conflicto es la base de la competencia Aprender a aprender. Nuestro currículo enuncia que para desarrollar esta competencia hay que «autoevaluarse, aceptando el error como parte fundamental del aprendizaje y reflexionando sobre sus propios progresos» (p. 4), de esta forma asimilaremos el error y aprenderemos de forma consciente. En este punto es importante mencionar que cuanto más ameno y menos correctivo se haga el tratamiento del error, menor miedo tendrá el alumno de asumirlo y mejor será su asimilación y aprendizaje. Por tanto, hay que enfocar el juego en el aula como una forma de equivocarse y aprender de forma divertida y motivadora, sin coacciones.

Adaptar las formas y el uso de una lengua al contexto es algo a lo que debemos recurrir en cada situación en la que tengamos que hacer uso de ella, por tanto, adquirimos y empleamos competencias sociales y cívicas. El juego es una situación social en la que existen convenciones sociales y expresiones o gestos propios que deben conocerse para hacer un buen uso de la lengua y llegar al entendimiento y a la consecución de nuestros objetivos. Asimismo, se debe tener un buen entendimiento y organización del trabajo en grupo para las actividades lúdicas que así lo requieran, por lo que el conocimiento apropiado del lenguaje verbal y no verbal requerido para cada actividad puede marcar la diferencia en la consecución de los objetivos.

[...] la participación responsable en actividades culturales y socioculturales de la lengua en cuestión, aspectos que permiten al alumnado valorar las diferencias para así comprender otras formas de vida que le sirvan para comunicarse provechosamente en distintos entornos, y que, además, contribuyen a desarrollar habilidades sociales como llegar a acuerdos o resolver conflictos de forma constructiva. (p. 4).

La toma de decisiones y la iniciativa propia son dos características principales cuando participamos en un juego. La competencia Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor en el currículo de lengua extranjera establece que «el alumnado debe ser protagonista de su propio aprendizaje logrando paulatinamente la autonomía necesaria para tomar decisiones, resolver tareas y problemas» (p. 5). La autonomía y la capacidad de liderazgo son dos características muy valiosas y necesarias para la consecución de diferentes objetivos que se le puedan plantear al alumno.

El carácter voluble del juego lo convierte en una herramienta ideal para adaptarse a cualquier contenido. No solamente nos permite aprender contenidos culturales, sino que nos permite percatarnos de la riqueza cultural y de pensamiento que existe en una lengua compartida. Nos permite adoptar momentáneamente esa cultura y ponernos en el lugar del nativo cultural de nuestra lengua meta. En este sentido, el currículo manifiesta que la competencia de conciencia y expresiones culturales

implica la sensibilización al patrimonio cultural y artístico de la lengua en cuestión y de otras culturas así como la contribución a su preservación, principalmente mediante el estudio y la participación en manifestaciones artístico-culturales de la vida cotidiana (danza, música, fiestas, gastronomía...), pero también mediante la creación artística propia con la que comunicar emociones, ideas y sentimientos de manera imaginativa, tanto de forma individual como compartida. Dichas creaciones suponen, no solo un enriquecimiento y disfrute personal, o un medio para tomar conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las contribuciones ajenas, sino también un elemento susceptible de

propiciar el interés hacia el centro educativo y el conocimiento adquirido en él. (p. 5)

Además, es importante destacar que no solamente aprendemos con ello a nivel cultural y social de la lengua y cultura meta, sino que aprendemos a socializar entre nosotros, a aprender los unos de los otros con diferentes pensamientos, forma de ser y culturas coexistentes en nuestras aulas. Esto, al fin y al cabo, es la esencia de cada lengua, la interculturalidad.

Veamos ahora las características que hacen del juego una herramienta ideal para adquirir el francés como lengua extranjera. Insistimos nuevamente en que la versatilidad del juego lo convierte en una herramienta muy moldeable y útil para variadas situaciones y contenidos. Además de su versatilidad, comparte otras características descritas en el currículo para el aprendizaje del francés que detallaremos a continuación.

En el currículo de francés como segunda lengua extranjera se recomienda el uso de metodologías «variadas, abiertas y consonantes con los principios básicos favorables a la asimilación de una segunda lengua extranjera en el contexto educativo» (p. 8), además de «metodologías que fomenten el aspecto emocional de individuo de una manera lúdica y atractiva» [...] puesto que «el alumnado como Hablante Intercultural y Sujeto Emocional y Creativo» (p. 9) requiere de metodologías dinámicas y abiertas que les permita desarrollar su imaginación y creatividad y aplicarlas en los procesos que intervienen en el aprendizaje de una lengua extranjera. Aplicar un ambiente lúdico en el aula puede, además, aumentar la motivación del alumnado y crear un ambiente agradable que permita un aprendizaje espontáneo.

En el apartado “Beneficios del juego” habíamos mencionado que una de las características más destacadas del uso del juego en el aula es que genera un entorno motivador, tal como plantea el currículo en el siguiente apartado:

el profesorado ha de propiciar un entorno motivador que surja de los intereses de su grupo-clase, que se adecue a sus necesidades, atienda a sus expectativas y se vincule al conocimiento previo del alumnado y a los gustos propios de estas edades, siempre que esto supongan un objetivo asumible para sus características y

capacidades en un entorno de inmersión lingüística y método natural de adquisición del aprendizaje. (p. 8)

Para facilitar el aprendizaje, el profesorado debe valerse de «metodologías activas y atractivas de aprendizaje basadas en tareas, proyectos o resolución de problemas» (p. 9) que hagan emerger el interés y la motivación de los alumnos para conseguir sacar lo mejor de sí mismos. «La creación de un clima atractivo, favorable y seguro, donde se dé cabida al disfrute [...] en las que coexistan diferentes actividades, frutos de la combinación de herramientas tradicionales y digitales que posibiliten la interacción y fomenten la autonomía del alumnado» (p. 9) promueve la motivación y la participación de los alumnos, lo que consigue que la interacción y el uso de la lengua se haga de una forma más relajada y natural y, por consiguiente, permitirá un aprendizaje óptimo.

Además de crear un ambiente lúdico «los materiales y recursos didácticos seleccionados por cada docente deberán ser innovadores, variados, flexibles y adaptados a los intereses, necesidades y gustos del grupo, acordes con el contexto concreto de aplicación y pertinentes para las tareas programadas» (p. 9). Para generar interés tenemos que conocer los gustos de nuestros alumnos y, a partir de ahí, crear material con el contenido apropiado para llamar su atención y su participación. Además, deben de ser flexibles y adaptados puesto que no todos los alumnos son iguales y debemos tener en cuenta a los que tienen necesidades especiales. En este sentido el juego es muy versátil puesto que permite adaptar cualquier contenido a los intereses y las necesidades de los alumnos.

El juego como herramienta didáctica abarca todos los aspectos anteriormente mencionados. Gracias a esta metodología podríamos conseguir aumentar la motivación en nuestros alumnos y conseguir así un aprendizaje significativo. El carácter variado y abierto del juego permite moldearlo y adaptarlo a las necesidades e intereses, no solamente de los alumnos, sino también de los profesores. «Cuanto más natural le sea al docente la metodología o metodologías utilizadas más disfrutará este en el aula, y, consecuentemente, sus alumnos y alumnas» (p. 8). A este respecto, cuanto más cómodos nos sintamos en el aula, más efectivo será el paradigma enseñanza-aprendizaje.

El gran número de características que comparte el juego con los objetivos del currículo, hacen de esta herramienta un recurso ideal para aplicarlo en nuestras aulas. Su aplicación en el aula permitirá la adquisición de destrezas de comprensión, producción e

interacción de (la lengua extranjera) de forma fácil, amena y eficaz en un ambiente social real.



### **3. PROPUESTA DE INNOVACIÓN**

#### **3.1. Objetivos**

Esta propuesta didáctica va dirigida a alumno de 1º de Bachillerato. El objetivo de nuestra propuesta es demostrar los beneficios del juego en el aprendizaje y la evaluación del francés como lengua extranjera y mostrar que el aprendizaje no se hará solamente a nivel lingüístico sino también a nivel humano. Pretendemos crear un ambiente acogedor donde los alumnos se sientan a gusto y motivados aprendiendo. Queremos que desarrollen habilidades lingüísticas, así como habilidades personales de trabajo en equipo, liderazgo, resolución de problemas, aceptación del error, etc.

Con todo ello queremos dar un enfoque más amplio de lo que significa aprender, no solo a nivel académico, sino a nivel social. Nos gustaría resaltar la importancia de lo personal, de lo cercano y no dejar de lado el lado humano del aprendizaje. En estos momentos en los que se echa tan en falta el contacto con otros, queremos que valoren lo que significa vivir en sociedad, compartir con el otro y disfrutar de las relaciones sociales sin prejuicios.

A nivel académico queremos demostrar lo beneficioso que sería el juego en las aulas. Queremos resaltar la importancia de crear un ambiente motivador y distendido en el aula para contribuir a un aprendizaje más natural, libre de imposiciones o reprimendas cuando se comete un error. Crear una situación real beneficia en la adquisición de la lengua extranjera, ya que permite hacer florecer la soltura y la naturalidad propias de una lengua en el proceso de comunicación.

Proponemos utilizar el juego no solamente para aprender sino como elemento evaluador, tanto para el profesor como para el alumno. En estos momentos en los que solamente nos podemos servir de medios virtuales para aprender y valorar conocimientos, el juego se convierte en una buena herramienta para hacerlo de modo más informal, sin presiones ni situaciones de estrés.

### **3.2. El juego y la interculturalidad**

El aprendizaje de una lengua extranjera es inherente al aprendizaje de las diferentes culturas que van asociadas a los hablantes de la lengua que queremos enseñar. Como profesores de lengua extranjera debemos ser conscientes de ello y, por tanto, nuestras enseñanzas deben seguir esta amalgama.

Como hemos visto en líneas anteriores, nuestro trabajo va enfocado a la enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera a través de los juegos, bien analógicos o digitales. Por ello, nuestro proyecto se centrará en el aprendizaje de la cultura francófona haciendo uso de algunos juegos.

En el mundo globalizado en el que vivimos, la convivencia de diversas culturas en un mismo territorio está a la orden del día. Por esta razón, es tan importante instruir en diversidad cultural en el ámbito educativo y, especialmente, a través de la lengua extranjera. El francés es una lengua donde existe una gran diversidad cultural que los aprendientes de esta lengua deben conocer y tomar conciencia. Lo que aquí proponemos es hacerlo de una manera amena, de forma que no veamos la diversidad cultural como un concepto más apartado de la realidad, sino que se nos permita asumir esa variedad cultural y aprender de ella.

La Educación Intercultural se define en la Comisión de las Comunidades Europeas (1994) como «el conjunto de prácticas educativas diseñadas para fomentar el respeto mutuo y el entendimiento entre todos los alumnos más allá de su origen cultural, lingüístico, étnico o religioso» (citado en Linaza, Simón, Sandoval y García, 2002, p. 1-2).

Escarbajal (2011, p. 6) afirma que para la llegar a conseguir un pensamiento intercultural en un individuo, la enseñanza debe comprender los tres niveles de aprendizaje humano: cognitivo, afectivo y comportamental. Para llegar a este aprendizaje, la escuela debe favorecer el desarrollo de un proceso de adaptación cultural mediante «un complejo de actividades cognitivas y comportamentales que influyen tanto en nuestra existencia y en la cultura en la cual hemos nacido, como en las ocasiones de contacto con otras culturas (...). La adaptación cultural representa una adquisición intelectual que se contempla en el momento en el que registramos en nuestra mente la existencia de mundos diferentes a los nuestros y los representamos por medio de nuestro comportamiento» (Garcea, 1996, citado en Escarbajal, 2011, p. 6).

Para conseguir el objetivo que perseguimos de transmitir el ideal de interculturalidad, los alumnos deben aprender, entender y asumir esta realidad de diversidad cultural. Con esta situación de aprendizaje pretendemos llegar a ello, mediante prácticas educativas que generen interés en el alumno, usando el juego como elemento base para hacer que nuestros alumnos disfruten y que a la vez aprendan y asimilen la extensa variedad cultural que abarca el mundo francófono.

### **3.3. Contextualización: el centro**

Esta propuesta se llevará a cabo en el IES Benito Pérez Armas, un centro de Educación Secundaria situado en el municipio de Santa Cruz de Tenerife, en un entorno capitalino. Basándonos en la información recogida de la página web del centro y en la información proporcionada por el profesor de francés y el director del centro, podemos decir que el centro se encuentra en una zona desfavorecida y que, la mayor parte de sus alumnos, provienen de familias con problemas socioeconómicos.

Está ubicado en una de las cinco áreas administrativas en que se divide el municipio de Santa Cruz, en el distrito de La Salud-La Salle. La zona está compuesta en su mayoría por viviendas de protección oficial, además de otras viviendas de promoción privada. Se sitúa, concretamente, en la calle Ramón Pérez de Ayala, 17; cerca del Parque La Granja, Casa de la Cultura, Asociación de Vecinos, Centro de Salud Los Gladiolos y la Comisaría de Policía del distrito citado.

El centro surgió, en el año 1994, de la unión del antiguo CP Los Gladiolos y la extensión del Andrés Bello. Esto supuso la adecuación y extensión de las instalaciones para adaptarlos a la escolarización de alumnos con discapacidad motriz.

Está dotado de infraestructuras e instalaciones de comedor escolar, aulas de informática, biblioteca, laboratorios, canchas deportivas, sala de musculación y polideportivo cubierto, talleres de Tecnología, aulas específicas, etc., así como de material didáctico y nuevas tecnologías. Además, dispone de dos Aulas de Apoyo para alumnado NEAE.

A pesar de las mejoras realizadas, aún siguen existiendo necesidades de acondicionamiento de las infraestructuras del centro, así como ampliación de plantilla en ciertos ámbitos.

Las características sociales y económicas del alumnado marcan la diferencia con otros centros de la zona y, más especialmente, por los programas que desarrollan:

- Centro de Integración Preferente para Alumnado con Discapacidad Motora que integra alumnado en todas las etapas educativas. Además de la integración de alumnos con discapacidades motoras, el centro también cuenta con personal cualificado para la atención y apoyo de alumnos NEAE.

-Programa de Atención a Deportistas que ofrece un modelo educativo adaptado para hacer compatible su formación académica y su desarrollo deportivo.

El centro cuenta con una diversidad cultural entre sus alumnos de más de 15 nacionalidades diferentes, de los cuales algunos presentan dificultades con el idioma.

El horario lectivo es de lunes a viernes de 8:00 a 14:00 horas. Por las tardes, de 16:00 a 18:00, se realizan actividades lectivas, deportivas, culturales y de formación del profesorado.

Las enseñanzas que se imparten son la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), el Bachillerato en las modalidades de Ciencias y Tecnología y Humanidades y Ciencias Sociales, el CFFPB de Agro-Jardinería y arreglos florales y el CFFPB Adaptada de Operaciones de Grabación y Tratamiento de Datos y Documentos.

Entre los profesionales del centro, suelen contar con 50 profesores/as de las distintas especialidades, entre los que se incluyen 4 especialistas de apoyo a las NEAE y tres profesores de Formación Profesional.

El Benito Pérez Armas es un centro donde la mayor parte de sus alumnos presentan problemas de adaptación, motivación, hábitos de trabajo, etc derivados de su condición ambiental. Por esta razón, es imperante la necesidad de buscar métodos que les motiven y les ayuden a aprender de forma fácil y amena. Para cumplir con estos objetivos, nuestra propuesta va a contener dos juegos virtuales y una exposición-descripción de un país que nos servirá como un juego de adivinanzas.

### **3.4. Las competencias y su desarrollo**

En el marco legal habíamos mencionado la contribución del juego en la adquisición de las siete competencias que establece el currículo. En este apartado veremos las competencias que podremos adquirir con los juegos que hemos diseñado para nuestros alumnos de 1º de Bachillerato.

La competencia más destacada y evidente es la Competencia digital. Debido a que nos vamos a mover en un entorno lúdico-interactivo, manipularemos y trabajaremos elementos digitales. En la situación actual en la que no tenemos otros medios de comunicación que, a través de las tecnologías de la información y la comunicación, nos vemos en la necesidad de adaptarnos y desenvolvemos con los recursos digitales a nuestro alcance.

El desarrollo de la Competencia lingüística se hará mediante la comprensión del vídeo inicial, la producción de nuestra descripción del país y la interacción en el aula virtual. Estas tres situaciones de comunicación nos permiten abarcar todos los ámbitos de la lengua de comprensión, producción e interacción.

Debido a que nuestra situación de aprendizaje está enfocada a un viaje virtual para conocer diferentes culturas, trabajaremos necesariamente la Competencia conciencia y expresiones culturales.

Aprenderemos también Competencias sociales y cívicas en un entorno virtual, respetando el turno de palabra, gesticulando y hablando despacio para evitar una distorsión de comunicación teniendo en cuenta las redes inalámbricas. Es importante tener en cuenta que no nos encontramos en el entorno habitual sino en un entorno virtual donde estamos conectadas muchas personas a la vez y donde se podría dificultar mucho la comunicación si ignoramos atender y tener en cuenta estas restricciones.

Y, por último, desarrollaremos la Competencia aprender a aprender puesto que los alumnos tendrán que aprender a trabajar de forma colaborativa con el resto de compañeros, teniendo en cuenta la dificultad añadida de la distancia social.

### 3.5. Situación de aprendizaje

Nuestra situación de aprendizaje está destinada a un grupo de 25 alumnos de 1º de Bachillerato del IES Benito Pérez Armas. Se titula «Le tour du monde francophone» y que consistirá en un viaje cultural a través del mundo francófono.

El contenido que trabajaremos en nuestra situación de aprendizaje será el descubrimiento de la diversidad de culturas francófonas sirviéndonos de elementos lúdicos para su aprendizaje y asimilación. Aprenderemos y nos sumergiremos en un viaje cultural mediante juegos que nos servirán tanto para aprender como para evaluar los contenidos aprendidos o ya conocidos.

Los criterios de evaluación que trabajaremos en nuestra situación de aprendizaje son:

- Criterio de evaluación 2, Bloque I: Comprensión de textos orales;
- Criterio de evaluación 5, Bloque II: Producción de textos orales: expresión e interacción;
- Criterio de evaluación 7, Bloque III: Comprensión de textos escritos;
- Criterio de evaluación 10, Bloque V: Aspectos sociolingüísticos, socioculturales y emocionales.

La metodología base que emplearemos en esta situación de aprendizaje será la metodología lúdica. Nos serviremos principalmente de herramientas lúdicas para descubrir el extenso mundo que abarca la francofonía. A pesar de la distancia social, combinaremos estas herramientas lúdicas con un aprendizaje colaborativo, adaptado a esta nueva situación de confinamiento, mediante trabajos grupales de manera virtual para para fomentar el trabajo en equipo.

El enfoque comunicativo es uno de los modelos de enseñanza más innovadores y destacables en la enseñanza de una lengua extranjera, pues se enseña al alumno la realidad de una lengua y una cultura. Permite al alumno aprender parte de la lengua y la cultura como protagonista de su propio aprendizaje mediante situaciones de la vida real.

Haremos uso del modelo de investigación grupal y del enfoque por tareas en actividades donde los alumnos, por grupos, tendrán que investigar con unas directrices iniciales y

crear a partir de los resultados de forma colaborativa. De esta forma, también harán un uso real de la lengua con sus compañeros a la vez que trabajan de forma conjunta. También será necesario el modelo sinéctico que desarrolla la creatividad a la hora de crear pistas para nuestro juego de adivinanzas.

Y, por último, el modelo de enseñanza no directiva se desarrollará en la primera actividad en la que los alumnos tendrán que dar su opinión sobre el vídeo que vamos a mostrar en la primera sesión de esta situación de aprendizaje.

### **3.5.1. Debilidades y fortalezas**

En nuestra situación de aprendizaje haremos uso del juego de manera virtual debido a la necesidad de una enseñanza telepresencial por la imposibilidad de asistir a los centros de enseñanza de manera presencial. El juego virtual es un elemento de gran ayuda para la adquisición de conocimientos y competencias en esta modalidad de enseñanza telepresencial. Es un elemento muy versátil que se puede emplear en gran variedad de situaciones pero, a pesar de sus grandes ventajas, también presenta ciertas debilidades como:

- Posibles problemas de conexión o de señal débil que impidan el buen transcurso del juego.
- Ausencia de trato personal y desarrollo de las relaciones interpersonales.
- Posibles inconvenientes a la hora de trabajar en grupo.
- Falta de aplicaciones informáticas que permitan la deliberación grupal durante el transcurso del juego.

Por otro lado, también presentan variedad de fortalezas que serán muy beneficiosas para la motivación y el aprendizaje del alumno:

- Genera un ambiente motivador, natural y relajado.
- Fomenta un aprendizaje libre de presiones donde no se trate el error como una penitencia.
- Permite un aprendizaje automático, asociando conocimientos a objetos o sensaciones.
- Desarrolla el pensamiento lateral.

- Fomenta el compañerismo en un ambiente agradable.
- Contribuye al desarrollo de la competencia digital.
- Permite la autoevaluación, la coevaluación y la propia evaluación del profesor de los progresos hechos por el alumno.
- Desarrolla habilidades de estrategia y resolución de problemas.

### **3.5.2. Sesiones**

#### **[1] La grande aventure!**

En esta primera sesión veremos un vídeo donde se muestran todos los países que conforman el mundo francófono. De este modo, los alumnos podrán constatar la diversidad de hablantes francófonos y la situación de cada uno de ellos en el Globo. Después de ver el vídeo, lo comentaremos y los alumnos nos contarán si han tenido alguna experiencia en alguno de estos países. Posteriormente, formaremos grupos heterogéneos de 5 personas para su posterior tarea. La tarea consistirá en que tendrán que buscar información (cultura, bandera, gastronomía, curiosidades, etc.) sobre un país francófono. El país (Guadalupe, Polinesia Francesa, Senegal, Reunión y Luxemburgo) no será de su elección, sino que lo decidirá la suerte. Habrá cinco sobres diferentes con un número y un miembro de cada grupo tendrá que elegir un sobre, cada sobre contiene un país que tendrán que describirnos mediante pistas como frases, imágenes o cualquier recurso que consideren oportunos, dejaremos volar su imaginación. La idea consiste en que los demás tendremos que intentar adivinar el país con la descripción de cada grupo correspondiente. Acabaremos la sesión jugando, todos a la vez, a un juego de escape para que se puedan hacer una idea de los contenidos que se pueden incluir y acabar con un ambiente distendido y agradable.

#### **[2] L'énigme.**

Esta segunda sesión estará dedicada al juego de las adivinanzas con las pistas que los grupos hayan preparado previamente. Daremos un turno a cada grupo para presentar una pista. Se seguirán dando pistas por turno hasta que vayamos adivinando el país al que se refiere y así iremos descartando enigmas. El grupo ganador será el que más países haya adivinado. Se premiará la creatividad en el diseño de las pistas.



### **[3] Le quiz culturel.**

En esta última sesión, utilizaremos otro juego para seguir ampliando conocimientos y constatar los conocimientos que posee cada uno. Tendremos un tablero virtual con un dado virtual y 4 fichas en el tablero, por tanto, se harán 4 grupos de alumnos. Cada vez que se mueve una ficha con el dado, sale una pregunta diferente sobre conocimientos culturales del mundo francófono con tres opciones de respuesta, de las que una será la correcta. Los alumnos tendrán que demostrar su capacidad de trabajo en equipo, aparte de sus conocimientos. Veremos quién llega primero a la final.

Al finalizar el juego, dedicaremos los últimos minutos de esta sesión a la evaluación de esta situación de aprendizaje y del uso de estas herramientas como material didáctico. Trataremos de evaluar la percepción y la acogida de cada alumno a la utilización del juego como material de aprendizaje para adaptarlo a las aulas y mejorar los métodos de enseñanza.

### **3.5.3. Evaluación**

La evaluación es uno de los elementos esenciales para poder hacernos una idea de los conocimientos que ha adquirido el alumno durante el proceso de aprendizaje. Es un elemento que sirve de referencia para alumnos, docentes y padres. En esta situación extraordinaria en la que todo debe hacerse mediante un ordenador, es más difícil hacer evaluaciones donde se midan todas y cada una de las destrezas y competencias adquiridas por el alumno, pero no es imposible. Podremos hacer una evaluación de conocimientos de forma más general, tratando de evaluar conocimientos de forma más generalizada y tomando como referencia de evaluación algunas de las competencias del currículum y no todas y cada una de ellas. Esta situación limita mucho la adquisición de competencias básicas, por lo que debemos tomar herramientas que nos permitan un mayor contacto con el alumnado y poder evaluar así la situación y el aprendizaje de los alumnos.

En esta situación de aprendizaje tomaremos el juego como elemento de aprendizaje y como elemento evaluador. Debido a su carácter ameno y motivador, podría considerarse como uno de los mejores elementos para realizar una evaluación de

conocimientos de forma virtual. Mantener al alumno en un ambiente relajado permitirá que la actividad se desarrolle con más naturalidad y que puedan razonar y mostrar lo que saben de forma más relajada y automática.

A continuación, mostraremos una rúbrica de evaluación diseñada y adaptada a nuestra situación de aprendizaje.

<b>Juego nº 1: Le Tour du Monde + Vidéo</b>	<b>30%</b>
Comprensión/Expresión oral	10%
Participación	10%
Comprensión/expresión escrita: ficha pedagógica	10%
<b>Juego nº 2: L'énigme</b>	<b>30%</b>
Creatividad	10%
Expresión oral	10%
Trabajo en equipo	10%
<b>Juego nº3: Quiz</b>	<b>30%</b>
Conocimientos	10%
Resolución de problemas	10%
Liderazgo	10%
<b>Participación general/Iniciativa</b>	<b>10%</b>

### 3.5.4. Diseño de los juegos: producto final

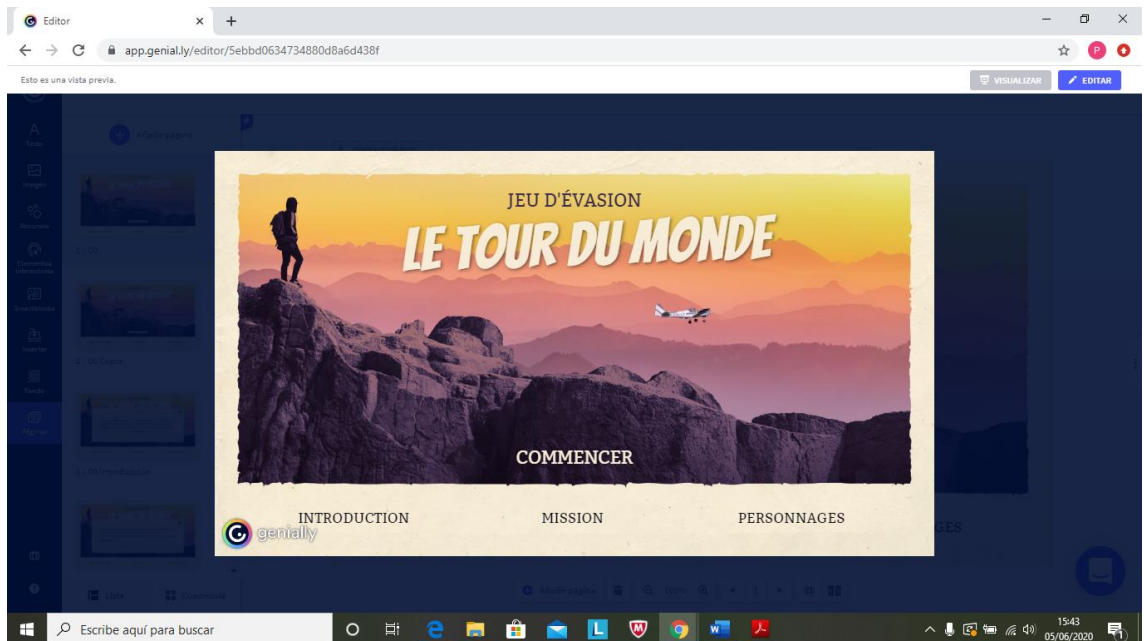
Nuestro producto final va a consistir en dos juegos interactivos virtuales y un juego de grupo de adivinanzas que hemos diseñado para el tratar el tema de la interculturalidad y tener conciencia del mundo francófono. Trabajaremos con dos plataformas diferentes para el diseño del juego. Estas dos plataformas son Genially y Mobbyt. Cada una de ellas posee características favorables y algunos inconvenientes, que detallaremos a continuación. De manera general, podemos decir que Mobbyt es una plataforma más simple y con menos posibilidades de juego, pero más intuitiva a la hora de diseñar los juegos. Genially, en cambio, es una plataforma que posee gran infinidad de juegos y con múltiples posibilidades, pero tiene más limitaciones y es más engorrosa a la hora de diseñar.

## Jeu d'évasion.

Hemos diseñado un juego de escape adaptado al nivel de los alumnos de 1º de Bachillerato de IES Benito Pérez Armas. El juego será el elemento principal de la primera sesión de nuestra situación de aprendizaje. El objetivo del juego es el de valorar los conocimientos adquiridos de la segunda lengua extranjera de nuestros alumnos de secundaria. Los elementos del juego serán:

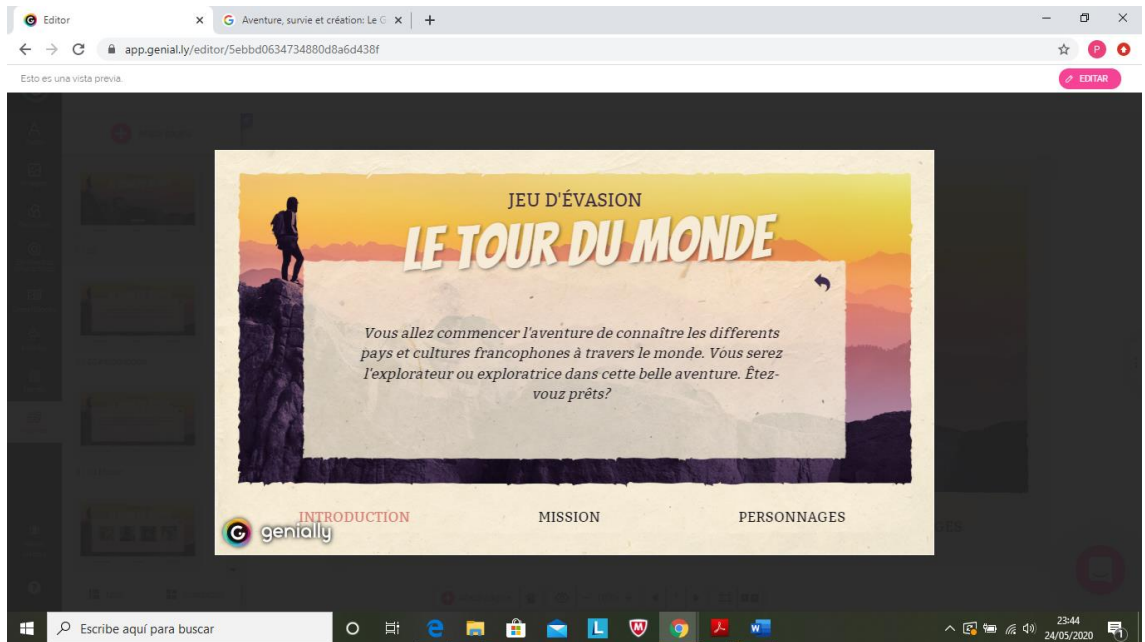
### 1. Interfaz de inicio.

En esta interfaz de inicio, de la plataforma Genially, se desglosa una descripción del juego (introducción), los objetivos del juego (misión) y los diferentes avatares a elección del jugador (personajes).

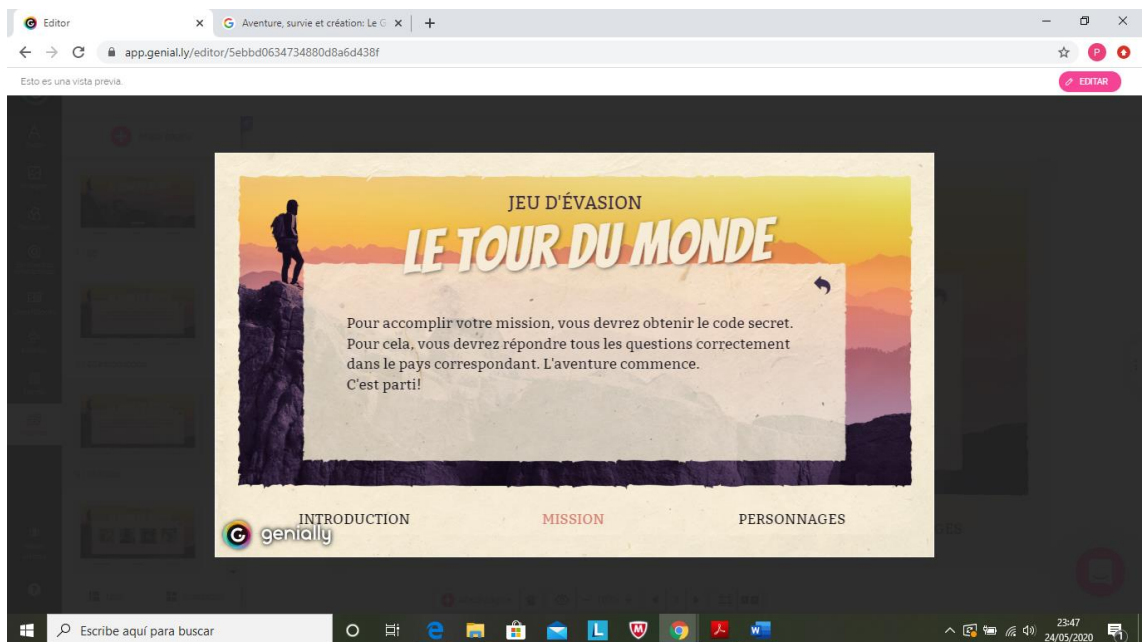


Cada pestaña dirigirá al jugador a cada uno de los elementos para orientarle en el juego. A continuación, habrá que hacer clic sobre la pestaña *Commencer* para empezar el juego.

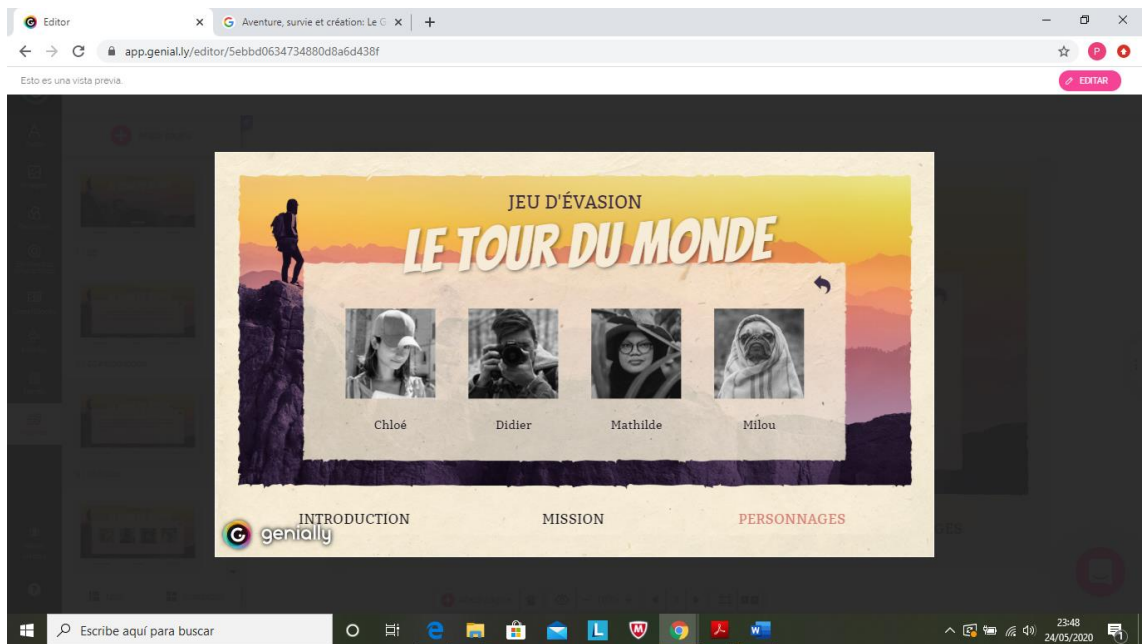
## INTRODUCTION:



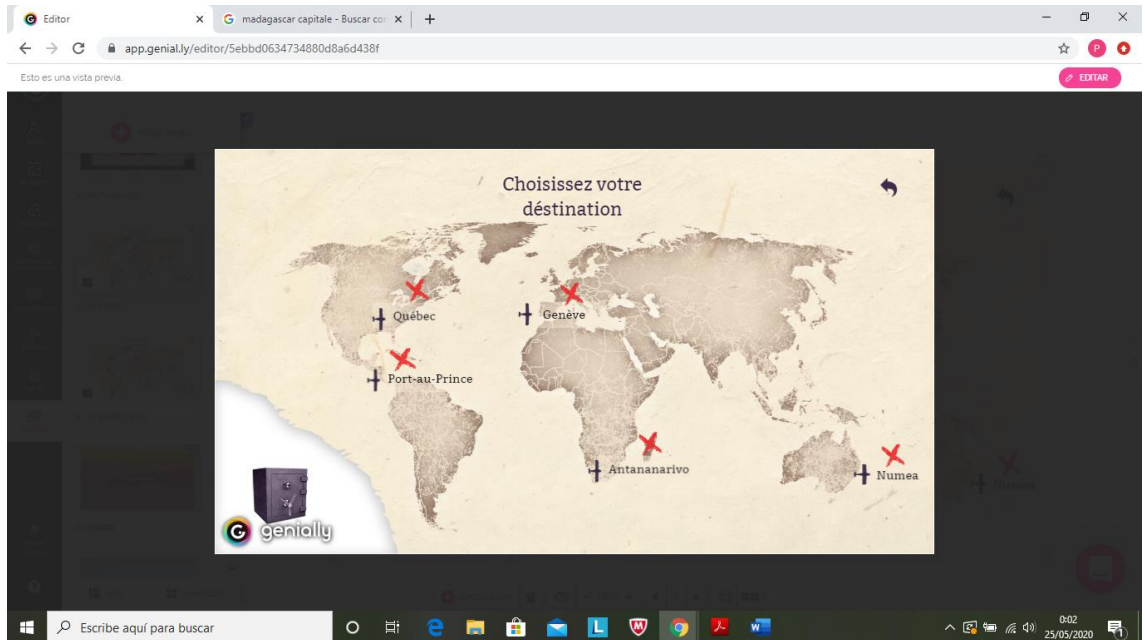
## MISSION:



## PERSONNAGES:



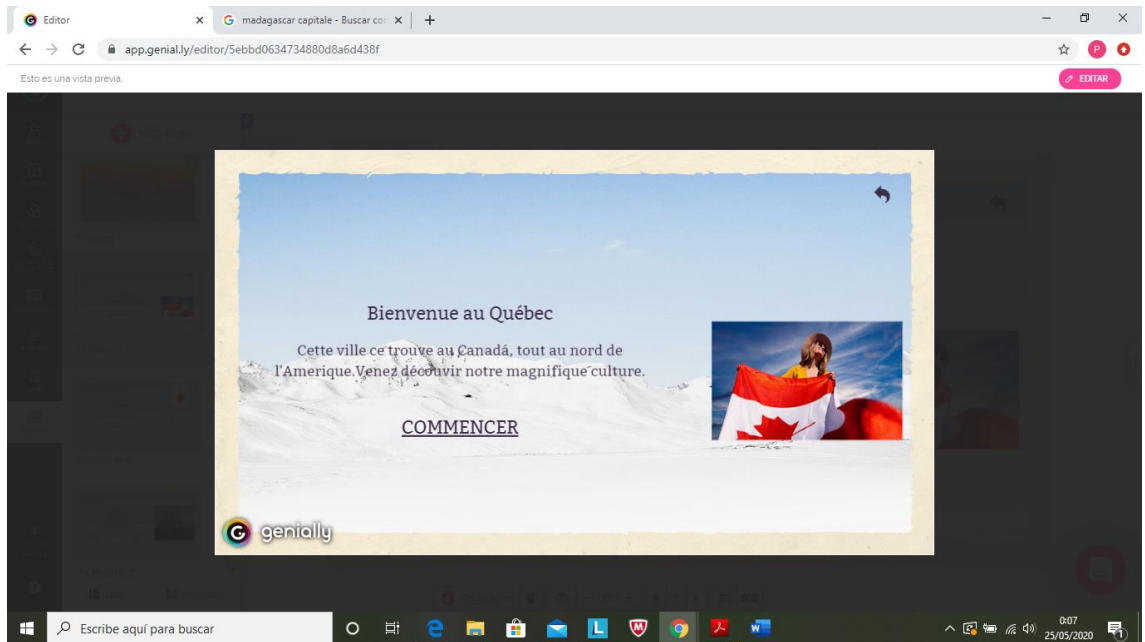
La siguiente pantalla que podemos encontrar en la plataforma es un mapa con todos los destinos. Clicar encima de un destino nos llevará a la introducción de cada destino y a sus correspondientes preguntas y respuestas.



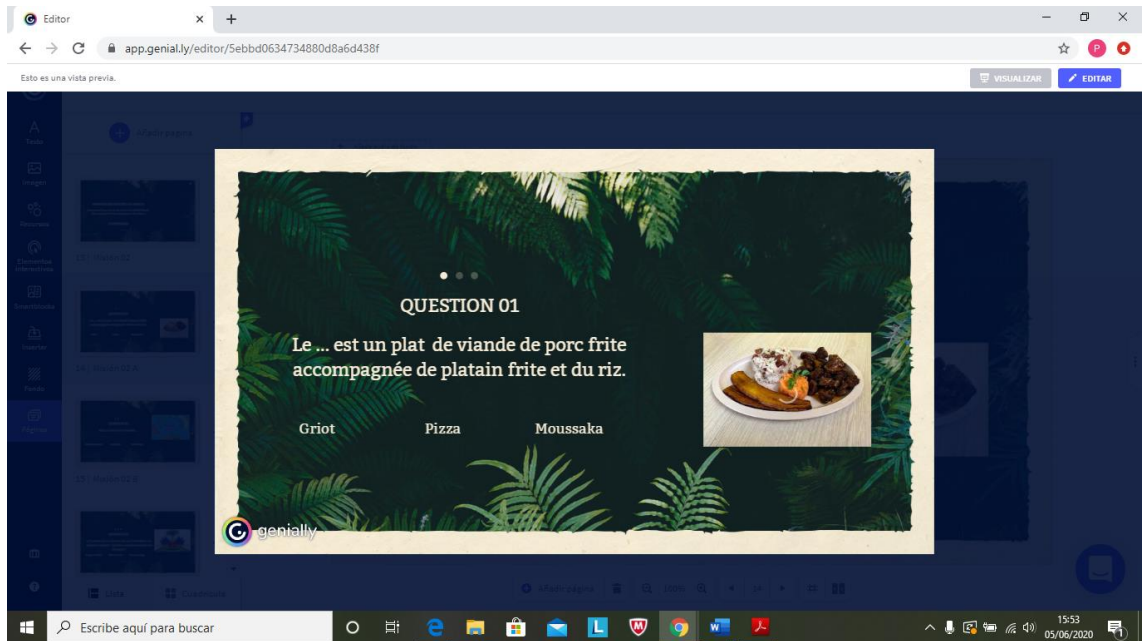
Cada destino cuenta con una pantalla que lo introduce y tres preguntas relacionadas con él que los alumnos tendrán que resolver para obtener un número que forma parte del código final para abrir la caja fuerte.

A continuación, veremos un ejemplo de cada ventana en los diferentes destinos.

## INTRODUCTION



## QUESTION N°1 (Haïti)





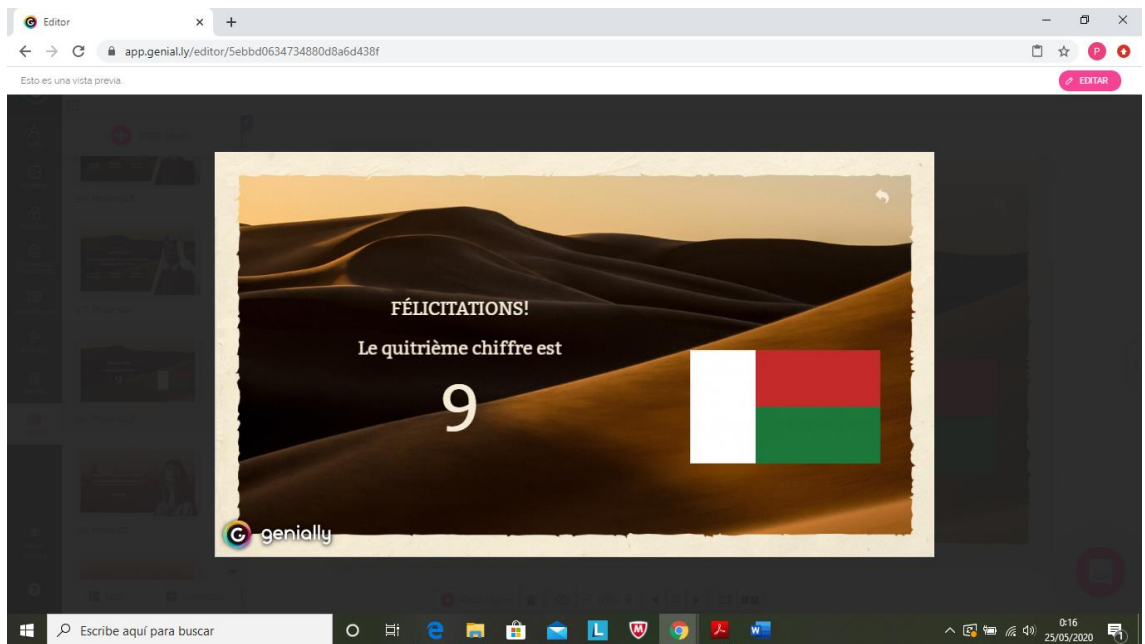
## QUESTION N°2 (Suisse)

The screenshot shows a web browser window with the URL `app.genially.com/editor/5ebbd0634734880d8a6d438f`. The main content is a quiz slide titled "QUESTION 02" with the text "Le siège principal des Nations unies en Europe se trouve à ...". The slide features a background image of a city street at night with a UN logo. Three answer options are listed: "Espagne", "Canada", and "Genève". The Genially logo is visible in the bottom left corner of the slide. The browser's taskbar at the bottom shows the search bar with the text "Escribe aquí para buscar" and the system tray with the date "25/05/2020" and time "0:11".

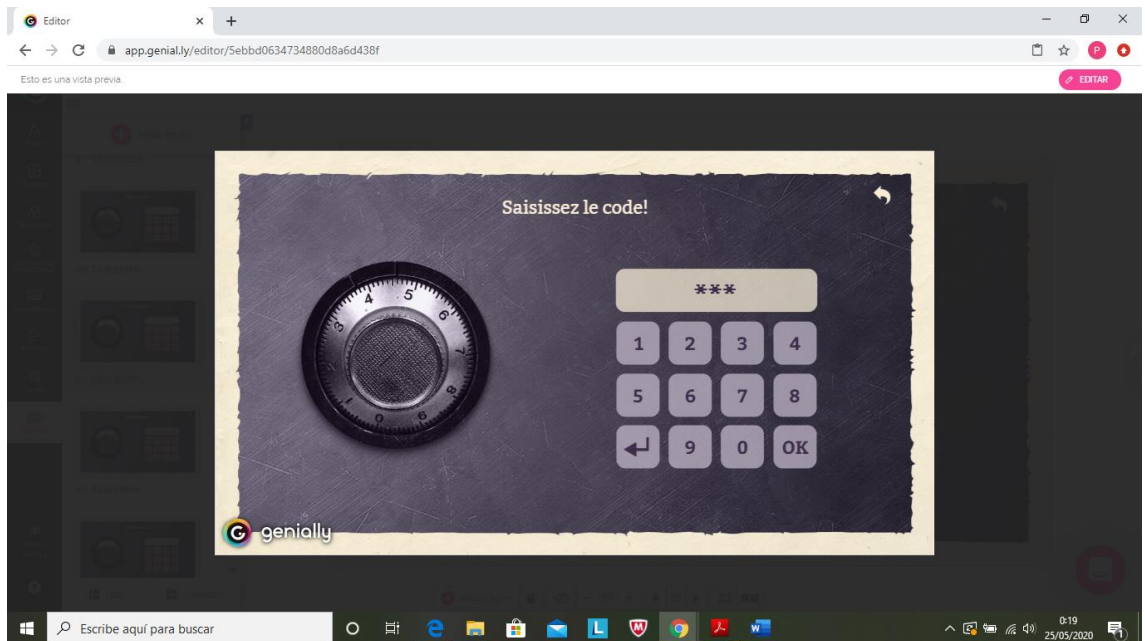
## QUESTION N°3 (Nouvelle-Calédonie)

The screenshot shows a web browser window with the URL `app.genially.com/editor/5ebbd0634734880d8a6d438f`. The main content is a quiz slide titled "QUESTION 03" with the text "Le ... est une genre musical typique du pays.". The slide features a background image of a sunset over mountains and a smaller image of a traditional dance performance. Three answer options are listed: "Kaneka", "Reggaeton", and "Blues". The Genially logo is visible in the bottom left corner of the slide. The browser's taskbar at the bottom shows the search bar with the text "Escribe aquí para buscar" and the system tray with the date "25/05/2020" and time "0:13".

## CODE (Madagascar)

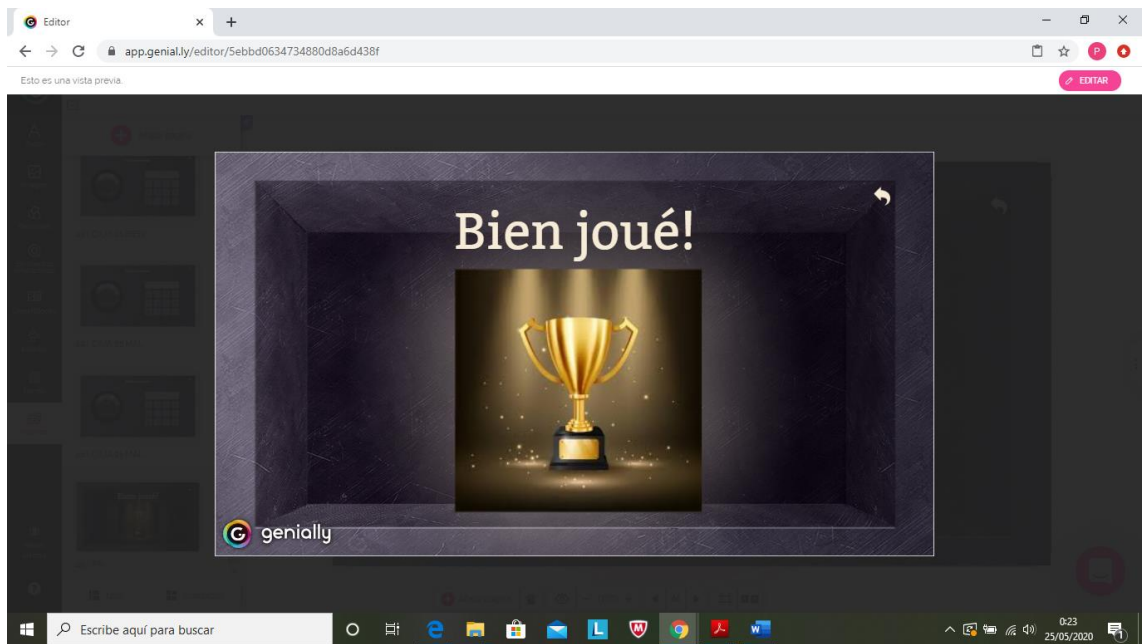


Cuando cada alumno haya respondido a todas las preguntas correctamente y haya obtenido el código, tendrá que teclearlo para conseguir abrir la caja fuerte.



Si ha obtenido los números correctamente y en el orden estipulado, conseguirá el premio que esconde la caja fuerte y ganará el juego.





### **L'énigme.**

El segundo juego que pondremos en práctica en esta situación de aprendizaje será un juego en el que los alumnos tendrán que trabajar de forma colaborativa, a pesar de las distancias. A cada grupo de cinco alumnos se le asignará un país francófono del que tendrán que buscar información. Con la información que consigan, cada miembro del grupo deberá diseñar una pista para el juego de las adivinanzas. La originalidad en el diseño de las pistas será recompensada. El objetivo de este juego será la adquisición de conocimientos respecto al mundo francófono y el desarrollo de la creatividad y la lógica. El objetivo del juego será motivar el aprendizaje de forma lúdica, fomentar el trabajo en equipo y desarrollar habilidades de liderazgo, iniciativa y resolución de problemas.

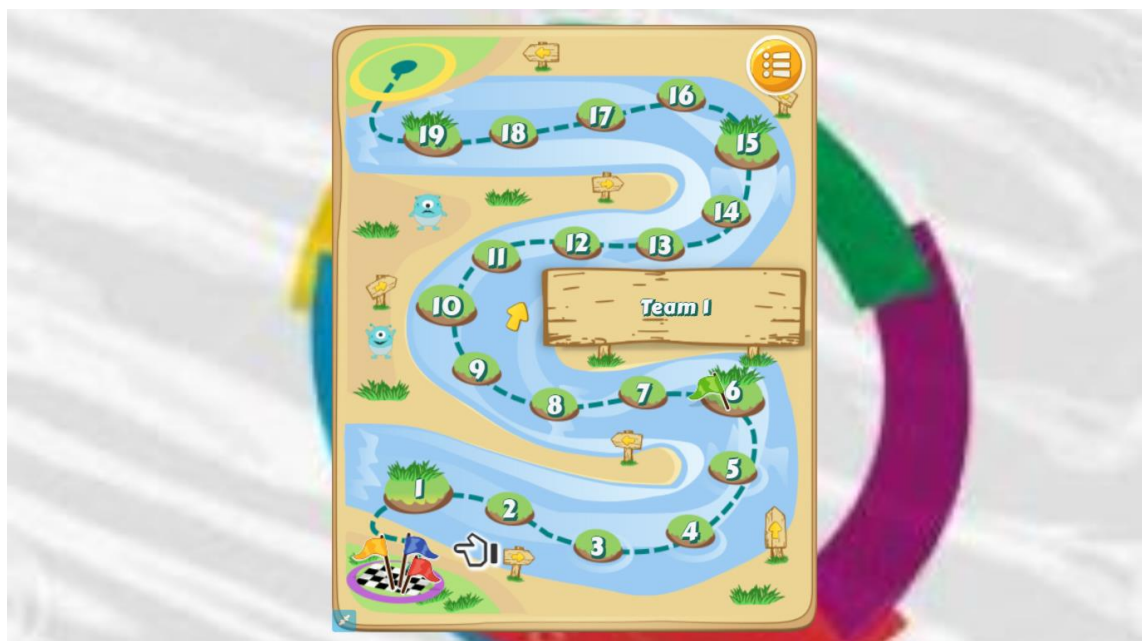
### **Quiz**

El último juego que hemos confeccionado es un juego tradicional de preguntas y respuestas. Se trata de un quiz con un tablero virtual, cuatro fichas y un dado. El juego consiste en mover la ficha y avanzar lo máximo posible para llegar a la meta antes que el resto de los equipos. Uno de los atractivos del juego es que con cada respuesta correcta se recompensa al jugador avanzando casillas; por el contrario, en caso de fallar, se retrocede.

Como vemos a continuación, tenemos una plataforma de inicio. En esta plataforma se nos permite elegir nivel, número de jugadores y nombre de cada jugador o equipo, en este caso concreto.



El tablero tiene 20 posiciones antes de llegar a la meta. Como habíamos dicho, las respuestas correctas nos permiten avanzar casillas, mientras que las respuestas erróneas nos hacen retroceder. Para llegar a la meta, el dado nos tiene que dar el número exacto hasta la posición final sin pasarnos ni quedarnos cortos. En caso de no llegar a la meta en el último paso, hay que seguir avanzando y retrocediendo hasta llegar a él.



Como vemos en la imagen, a continuación, el dado tiene forma circular y gira y se detiene de forma automática.



Al llegar a una posición, nos sale una pregunta al azar de las añadidas en la batería de preguntas en el diseño del juego. Encima de cada pregunta no señala (en verde) cuántas casillas podríamos avanzar en caso de que la respuesta seleccionada sea la correcta y, por el contrario, también señala (en rojo) cuántas casillas habría que retroceder en caso de no responder correctamente a la pregunta. Para responder a cada pregunta disponemos de 1min30seg que se señala con el reloj de arena. En caso de no responder en el tiempo estimado, se contará como respuesta errónea.



En la siguiente figura vemos señalizada la respuesta correcta, por lo que el equipo 1 avanzará 4 casillas. Independientemente de la casilla en la que caiga cada equipo, la pregunta será aleatoria y diferente al jugador que haya caído anteriormente en la misma casilla. Esta es una de las ventajas de la plataforma Mobblyt, puesto que en otras plataformas como Genially la pregunta queda designada a una casilla por lo que se repite cada vez que un jugador cae en una casilla ligada a una pregunta concreta. El número de preguntas de la base de datos dependerá de las que haya establecido el diseñador. En el caso de nuestro juego, cuenta con 30 preguntas diferentes que abordan de forma general la temática de la cultura francófona.



Como podemos observar, en ambos juegos interactivos disponemos de motivadores extrínsecos o mecánicas de progreso. En el caso del juego de escape, tenemos los avatares, el código y la copa final. En el quiz tenemos las puntuaciones, los niveles y las recompensas y castigos al avanzar y retroceder con las respuestas correctas o incorrectas.

## RESULTADOS

Los resultados de la puesta en práctica de nuestra situación de aprendizaje para 1º de Bachillerato muestran que el diseño ha sido demasiado ambicioso, atendiendo a la realidad académica y las características del alumnado del centro. Por este motivo, hemos tenido que modificar la propuesta y adaptarla, además, a la modalidad de enseñanza virtual. Llevar a cabo cualquier propuesta didáctica a las puertas del final del curso implica que los alumnos estén desmoralizados y que esta etapa, sumada al fin del confinamiento, sea considerada por los alumnos el inicio de sus vacaciones de verano a pesar de no haberse dado por terminado el presente curso académico. Veamos cómo hemos desarrollado las sesiones con las modificaciones señaladas.

El viernes 29 de mayo, para la puesta en práctica de parte de la primera sesión, debido a que el tiempo es muy limitado, hemos enviado como tarea la ficha pedagógica de actividades sobre francofonía donde los alumnos tenían que ver un vídeo para tener una idea general de lo que significa la francofonía y los países que la conforman. Después de ver el vídeo, los alumnos debían completar las actividades correspondientes descritas en nuestra situación de aprendizaje. Nuestro centro, particularmente, envía tareas los viernes de cada semana y sólo se convoca una videoconferencia en caso de ser necesario para alguna actividad. Por ello, en vez de ver el vídeo todos juntos y comentarlo, hemos optado por mandar el vídeo y las actividades como tarea para casa. El plazo de entrega de tareas es de una semana. Como habíamos dicho al inicio, debido a las características generales de los alumnos del centro, de la situación atípica en la que nos encontramos y de la llegada del final del curso, los alumnos han mostrado muy poca participación y, de 47 alumnos en 1º de Bachillerato, han entregado la tarea solamente 19 de ellos.

El viernes 5 de junio, como segunda actividad, hemos hecho el juego de Le tour du monde (jeu d'évasion) todo juntos en una clase virtual para seguir ampliando conocimientos de forma amena y aplicar algunos conocimientos ya aprendidos. Al inicio de la clase virtual, después de esperar 10 minutos a que todos se conectaran, les preguntamos qué les había parecido la ficha pedagógica de la francofonía, qué significaba francofonía y si podían nombrar algunos países que la conforman. Uno de los alumnos, ha respondido que «se considera francofonía a los países que hablan francés» y, otros, han mencionado Francia, Bélgica, Senegal y Guinea como ejemplos de países. Antes de empezar el juego, hemos explicado en qué consistía el juego, instrucciones iniciales de

cómo funcionaba y les hemos advertido que tuvieran en cuenta la información que se les daba en la descripción de cada lugar pues les podría servir de ayuda para la resolución de preguntas.

« Bonjour à tous !

Aujourd'hui, nous allons faire un jeu d'évasion. Le jeu consiste à répondre toutes les questions correctement afin d'obtenir de chiffres du code final pour ouvrir le coffre-fort.

Au début, vous devez cliquer sur *Introduction*, *Mission* et *Personnages* pour connaître en détail les différents aspects du jeu. Puis, pour commencer, vous devez cliquer sur le bouton *Commencer*.

Après, vous aurez une carte avec toutes les destinations à visiter. Il faut juste répondre correctement toutes les questions concernant le pays. Vous aurez une description de chaque pays avant de répondre. Il faut faire bien attention à la description où il y a des pistes incluses.

Et, pour finir, vous devez retourner à la carte et introduire le code secret pour ouvrir le coffre-fort et gagner ».

Proyectamos el juego en pantalla compartida, después de haber enviado el enlace a los alumnos, para que lo sitúen, puesto que tienen problemas para ello. Después, pedimos voluntarios para leer las pestañas de la interfaz de inicio del juego (*Introduction*, *Mission* y *Personnages*).

Como hemos dicho al inicio, la situación de los alumnos del centro es complicada. La participación es muy escasa, de forma general, y el nivel de francés de la clase es bajo. La participación en nuestro juego ha sido de sólo 16 alumnos, de las dos clases de 1º de Bachillerato, con 47 alumnos en total. A pesar de haber intentado dar las instrucciones en francés, ha habido que explicarlo en español lo que ha hecho demorar un poco más el tiempo. Sin embargo, cuando hemos iniciado el juego, los alumnos han estado muy centrados en ello y se han hecho comentarios al respecto. Se han mostrado muy animados y han completado el juego haciéndolo saber al resto de manera entusiasta. Al final han quedado muy satisfechos y han pasado un rato divertido.

Cuando todos habían terminado, hemos preguntado qué les había parecido el juego y si creían que habían aprendido algo. Las respuestas han sido:



- «Es más divertido aprender así que en clase».
- «He aprendido que hay muchos países que hablan francés alrededor del mundo».
- «He aprendido que en Canadá se dice a coche *char*».

Podemos decir que el resultado final ha sido bastante satisfactorio. Hemos cumplido el objetivo final con este juego que es: afianzar conocimientos, aprender de forma divertida, pasar un buen rato y conseguir que les guste aprender.

Como tarea de investigación de la sesión [2] de nuestra situación de aprendizaje, hemos cambiado la búsqueda de información de un país francófono por información sobre la vida de un deportista profesional de origen francófono. Con la información encontrada, los alumnos tendrán que grabar un vídeo donde harán una exposición de los aspectos más relevantes de la vida del deportista que hayan elegido. Nos hemos decantado por realizar esta modificación porque el centro tiene muchos deportistas entre sus alumnos gracias al Programa de Apoyo a Deportistas, por lo que tomaremos su interés por el deporte como elemento motivador para realizar esta tarea de investigación. Las directrices de la tarea serán subidas a la plataforma del centro en 5 de junio con fecha de entrega el 12 de junio.

Como última sesión con los alumnos de 1º de Bachillerato, y para despedir el curso, tenemos previsto realizar el juego de quiz mediante videoconferencia para el martes 9 de junio.

Debido a que aún no lo hemos podido llevar a cabo, no podremos mostrar resultados reales. Sin embargo, los dos profesores de francés del centro junto con las dos alumnas en prácticas hemos hecho una prueba, en una reunión de departamento, y con ello podemos hacer una estimación de los resultados. Nuestra intención con este juego es desarrollar habilidades de trabajo en equipo, agrupando a los alumnos en cuatro equipos diferentes de forma heterogénea. En nuestra prueba, cada individuo ha representado un equipo. Hemos simulado una explicación de cómo funciona el juego antes de comenzar. Uno de los inconvenientes que encontramos en este juego, es que hemos tenido que compartir la pantalla para jugar en vez de que cada uno pueda jugar simultáneamente desde su dispositivo. Este inconveniente impide que los alumnos interactúen con el juego, lo que nos hace pensar que está diseñado para jugar por equipos en casa o en clase con un mismo dispositivo. A pesar de esta desventaja, su mayor ventaja es el carácter dinámico del juego con variedad de preguntas, donde se avanza con las respuestas correctas y se retrocede con las respuestas incorrectas. Además, hacer que los alumnos

trabajen por grupos y que tengan que ayudarse entre ellos fomentará sus habilidades de trabajo en equipo y liderazgo al mismo tiempo que amplían sus conocimientos de forma lúdica.



## PROPUESTAS DE MEJORA

Nuestra situación de aprendizaje ha demostrado ser fácilmente adaptable a las necesidades e intereses de los alumnos. Sin embargo, tal como la habíamos planteado inicialmente, muestra ser una propuesta muy ambiciosa que sugiere un alumnado con total implicación. Por el contrario, la realidad es otra. La situación que vivimos es una situación difícil con muchos factores añadidos como la desmoralización, la limitación de horarios y la disponibilidad de los alumnos, el contexto familiar, etc.

Tomando como referencia la aplicación de una parte de nuestra situación de aprendizaje, puesto que aún no la hemos llevado a cabo al completo, podríamos destacar algunas modificaciones con el fin de mejorar nuestra propuesta. En cuanto a la situación de aprendizaje inicial, creemos que la actividad de investigación y el juego de las adivinanzas es una actividad que estaría más indicada a hacerla de forma presencial. Para este tipo de enseñanza virtual en el que el turno de palabra no siempre se respeta y en el que los alumnos están desconcentrados con lo que ocurre a su alrededor, es mejor proponer actividades sencillas y bien estructuradas.

Con respecto al juego de escape, llevado a cabo mediante videoconferencia, habría que fomentar más el uso del francés en las intervenciones orales. Los alumnos están acostumbrados a que, a pesar de leer en francés, el uso del español es su medio de comunicación si no están obligados a hacerlo en francés con alguna actividad que así lo requiera. A pesar de hemos tratado de comunicarnos con los alumnos en francés, sus respuestas siempre eran en español.

Y, por último, en cuanto a la marcha de las sesiones con este tipo de enseñanza virtual, habría sido preferible una incorporación más temprana al curso donde los alumnos no sientan que el final está próximo. Hemos sido informados de que la última semana lectiva no tendremos contacto con los alumnos, por lo que se nos limita más el tiempo y el contacto con ellos será de manera efímera.

De manera general, a pesar de que se ha intentado dar una enseñanza de calidad mediante este sistema de enseñanza virtual, el equipo docente en general opina que la enseñanza no es la misma y que el contacto en las aulas es fundamental, opinión que compartimos. Además, creemos que el control de la asistencia a las clases virtuales y la entrega de tareas debería ser más riguroso, ya que las clases virtuales han tenido una minoría de alumnos,

lo que nos aleja de la realidad de un aula.

Asimismo, habría que mejorar la aplicación propuesta por la Consejería de Educación para las clases virtuales que en muchos casos ha dado problemas de imagen o sonido, además de los problemas técnicos o de las limitaciones que tienen los alumnos al acceso de dispositivos electrónicos adecuados.

También habría sido conveniente poder profundizar un poco más en el tema de la diversidad cultural del mundo francófono y crear una realidad cultural en el aula virtual, pero las limitaciones que nos da la modalidad de enseñanza virtual impiden que se pueda crear una realidad académica y cultural plena.

## CONCLUSIONES

Tras las diversas lecturas en relación con el uso de juegos en el aula y entrevistas a miembros del personal docente, el uso de los juegos en el aula parece tener muchos adeptos en la teoría pero pocos profesionales lo llevan a la práctica realmente. Estos profesores achacan la ausencia de los juegos en las aulas a las pocas oportunidades de aplicación debido a falta de tiempo, puesto que se rigen por un manual, o a comportamientos inadecuados de los alumnos. Consideran las actividades lúdicas una recompensa y no una metodología, por lo que muchas veces no se aplica en el aula porque los alumnos no lo merecen. La clave, quizás, está en crear el efecto contrario; usar los juegos para motivar antes que como una recompensa por su buen comportamiento.

El diseño de un juego interactivo es una ardua tarea puesto que se deben tener en cuenta muchos aspectos como el contenido, las características estéticas, el diseño de reglas de juegos, las mecánicas de progreso (MP), etc. Una vez completado el diseño se consigue un resultado satisfactorio. Asimismo, la plataforma Mobbyt permite reciclar juego ya diseñados para crear un juego multinivel que se compone de varios juegos individuales.

A pesar de que no hayamos tenido la oportunidad de poner en práctica la propuesta al completo, ha demostrado tener buena aceptación entre los adolescentes y se podrían conseguir buenos resultados con una mayor aplicación en las aulas. Además, los testimonios de los alumnos sugieren que les parece más interesante este tipo de aprendizaje lúdico que el aprendizaje tradicional. Y, en la situación actual en la que la implicación del alumnado es casi nula, se hace evidente la necesidad de incluir elementos motivadores que susciten interés en los alumnos.

Al principio de este proyecto, era algo reticente al uso de juegos digitales en el aula, pero he descubierto que los juegos educativos virtuales no tienen por qué llevar implícitos los efectos negativos de los videojuegos. Al contrario de lo que pensaba al inicio, los juegos educativos bien diseñados pueden tener las características motivacionales e inspiradoras de los videojuegos y aun así permitir que se dosifique su uso debido a su contenido limitado.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial de Canarias (BOC)*, 136, de 15 de julio de 2016. Recuperado de <<http://sede.gobcan.es/boc/boc-a-2016-136-2395.pdf>>
- Diccionario de la Real Academia Española. (2020). Edición 2019. Recuperado de: <<https://dle.rae.es>>
- Escarbajal Frutos, A. (2012). Hacia La Educación Intercultural. *Pedagogía Social: Revista Interuniversitaria* 18 131-49. Web.
- Rodríguez Ramírez, J. (2019). Ludificación. Éxitos y posibles desventajas en el contexto educativo. *Referencia Pedagógica*. Vol. 7, Núm. 2. Web.
- Linaza Iglesias, J. L., Simón Rueda, C., García Blanco, M. G., y Sandoval Mena, M. (2002) Herramientas Didácticas Para La Educación Intercultural: El Juego Y Las Canciones. Aula Abierta. Web.
- Martín, A. (2019). La diferencia entre la gamificación y el game-based learning. *Inserver*. Recuperado de <[go.inserver.es/blog/diferencia-entre-gamificación-y-game-based-learning](http://go.inserver.es/blog/diferencia-entre-gamificación-y-game-based-learning)>
- Moreno Fernández, C. M. (2010) La Herencia Educativa De Andrés Manjón: Aprender Jugando En Las Escuelas Del Ave María. *Cabás* 4.2: Cabás, 01 de diciembre de 2010, Vol.4 (2). Web.
- Padial Díaz, S. (2014). Aprender Jugando: Una Forma Divertida Y Práctica De Aprender. *Etic @ net* 1.14 Etic @ net. Vol.1 (14). Web.
- Pérez Miranda, I. (2008). Aprender Jugando: Una Mirada Histórica-educativa. *Foro De Educación* 10. Web.
- Perdomo Vargas, I. R., y Rojas Silva, J. A. (2019) La Ludificación Como Herramienta Pedagógica: Algunas Reflexiones Desde La Psicología *Revista De Estudios Y Experiencias En Educación* 18.36 161-75. Web.
- Salas Rodríguez, A., Urbano, C. A., Prada Esteban, E., Palomar Jiménez, V., Suárez Guinarte, N., Zapico Robles, R., Guatierni Camargo, J., y Díez Gutiérrez, E. J. (2012). La Educación Intercultural: Percepciones Y Actitudes Del Profesorado. *Revista Iberoamericana De Educación* 58.1 1-15. Web.

## **ANEXOS**

### **Anexo I: Situación de aprendizaje**

#### **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE**

##### **Le tour du monde francophone**

#### **Sinopsis**

La situación de confinamiento derivada de la emergencia sanitaria ha obligado a los centros educativos a ofrecer una educación a distancia adaptada a las necesidades y posibilidades de los alumnos. Esta situación nos ha obligado a hacer una propuesta acorde a esta situación. Para ello, emplearemos algunas herramientas lúdicas que posibiliten la adquisición de conocimientos y competencias de nuestros alumnos en un entorno motivador y fomentar así su participación. Haremos viajar su imaginación y abriremos sus fronteras de conocimiento sobre el mundo francófono. Con esta propuesta no pretendemos solamente ampliar sus conocimientos a nivel académico sino también desarrollar sus habilidades personales y aplacar sus perjuicios emocionales.

#### **Datos técnicos**

**Autor/a:** Pino María Montesdeoca Santana

**Centro educativo:** IES Benito Pérez Armas

**Tipo de Situación de Aprendizaje:** Tareas

**Estudio:** 1er curso de Bachillerato (LOMCE)

**Materias:** Segunda Lengua Extranjera (Francés) (BSGN01)

#### **Identificación**

Esta situación de aprendizaje pretende una enseñanza de calidad adaptada a estos tiempos en los que la situación de confinamiento afecta tanto el aspecto emocional y motivador del alumno. Para lograr nuestro objetivo, vamos a basar nuestra enseñanza en herramientas con características lúdicas con el fin de obtener mayor participación y motivación en los alumnos. A pesar de que las habilidades sociales se verán algo más limitadas que en un entorno académico ordinario, trataremos de fomentar el trabajo en equipo mediante la comunicación a través de herramientas digitales.

## Fundamentación curricular

### Criterios de evaluación para Segunda Lengua Extranjera (Francés)

Código	Descripción
BSGN01C02	<p><b>Aplicar las estrategias adecuadas para comprender el sentido general, la información esencial, los puntos e ideas principales o los detalles relevantes de mensajes transmitidos de viva voz o por medios técnicos con el fin de responsabilizarse de su propio aprendizaje, consolidar su autonomía y como medio de desarrollo personal y social.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado como aprendiente autónomo es capaz de aplicar estrategias (movilización de información previa, formulación de hipótesis sobre contenido Y contexto...) para comprender mensajes orales (instrucciones, indicaciones u otra información, transacciones y gestiones cotidianas y estructuradas o menos habituales, conversaciones formales e informales en las que participa, las ideas principales e información relevante en presentaciones o charlas bien estructuradas, los aspectos significativos de noticias de televisión, lo esencial de anuncios publicitarios, de series y películas, etc.) que versen sobre asuntos cotidianos en situaciones corrientes o menos habituales o sobre los propios intereses en los ámbitos personal, público, educativo y ocupacional/laboral. Todo ello con el fin de que el alumnado siga progresando en su propio aprendizaje, consolide su autonomía y como medio de desarrollo personal y social.</p>
Competencias del criterio	Aprender a aprender, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
BSGN01C05	<p><b>Aplicar las estrategias más adecuadas para elaborar producciones orales monológicas o dialógicas breves o de longitud media y de estructura simple y clara, transmitidas de viva voz o por medios técnicos con el fin de responsabilizarse de su propio aprendizaje, consolidar su autonomía y como medio de desarrollo personal y social.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado como aprendiente autónomo es capaz de aplicar estrategias (definición simple de elementos cuando no se tienen las palabras precisas, comenzar de nuevo con una nueva estrategia cuando falla la comunicación, evaluación, autocorrección...) para hacer presentaciones breves ensayadas y bien estructuradas y contestar a preguntas sencillas de los oyentes, para desenvolverse adecuadamente en situaciones cotidianas y menos habituales o en conversaciones informales, para tomar parte en conversaciones formales, entrevistas y reuniones, etc., llevando a cabo dichas producciones cara a cara o por algún medio técnico, sobre asuntos cotidianos o menos habituales o sobre aspectos concretos de temas académicos u ocupacionales de su interés. Todo ello con el fin de que el alumnado siga progresando en su propio aprendizaje, consolide su autonomía y como medio de desarrollo personal y social.</p>

Código	Descripción
Competencias del criterio	Aprender a aprender, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
BSGN01C07	<p><b>Aplicar las estrategias más adecuadas para comprender el sentido general, la información esencial, los puntos e ideas principales o los detalles relevantes de textos, sean manuscritos, en formato impreso o digital, con el fin de responsabilizarse de su propio aprendizaje, consolidar su autonomía y como medio de desarrollo personal y social.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado como aprendiz autónomo es capaz de aplicar estrategias (movilización de información previa, formulación de hipótesis sobre contenido y contexto...) para comprender mensajes escritos (instrucciones, el sentido general de anuncios y comunicaciones de carácter público, institucional o corporativo claramente estructurados, correspondencia personal, lo suficiente de correspondencia formal, institucional o comercial, la información más importante en textos periodísticos breves o divulgativos sencillos, en páginas Web y otros materiales de referencia o consulta, etc.) que traten de asuntos cotidianos, de temas de interés o relevantes para los propios estudios u ocupaciones. Todo ello con el fin de que el alumnado siga progresando en su propio aprendizaje, consolide su autonomía y como medio de desarrollo personal y social.</p>
Competencias del criterio	Aprender a aprender, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
BSGN01C10	<p><b>Aplicar a la comprensión y producción del texto los conocimientos socioculturales y sociolingüísticos concretos y significativos de los países donde se habla la lengua extranjera, adaptando estos al contexto en que se desarrollan, respetar las convenciones comunicativas más elementales, mostrando un enfoque intercultural y una actitud de empatía hacia las personas con cultura y lengua igual o distinta, y desarrollar una visión creativa y emocional del aprendizaje propiciadora de la motivación y del pensamiento efectivo y divergente, con el fin de identificar la lengua extranjera como vehículo para el entendimiento entre los pueblos y de contribuir al pleno desarrollo personal, creativo y emocional del individuo.</b></p> <p>Con este criterio se pretende comprobar la capacidad del alumnado como hablante intercultural de identificar aspectos relevantes de la cultura a la que accede a través de la lengua extranjera por diferentes medios (Internet, películas, documentales, series de televisión, revistas, publicidad, periódicos, historias de ficción, contacto directo con hablantes de la lengua, etc.), como aquellos relativos a las peculiaridades sociolingüísticas (registros, lenguaje gestual, proxémica, acentos...), a la vida cotidiana (hábitos y actividades de estudio, trabajo y ocio), a las condiciones de vida (hábitat, estructura socio-económica, condiciones laborales...), a las relaciones interpersonales (generacionales, entre hombres y mujeres, en el ámbito familiar, educativo, ocupacional...), a las convenciones sociales (actitudes y valores, normas de cortesía, costumbres, tradiciones...), a los aspectos geográficos e históricos más relevantes y a las diferentes representaciones</p>

Código	Descripción
	<p>artísticas (cine, teatro, música, literatura, pintura, arquitectura, fotografía, etc.), así como su capacidad de incorporar estos elementos de la misma a sus producciones.</p> <p>Por otro lado, este criterio determina la capacidad del alumnado para reflexionar sobre las diferencias y similitudes más significativas existentes entre la lengua y la cultura propias y las de la lengua extranjera, valorando la lengua y la cultura extranjera como medio de adquirir estrategias y saberes de utilidad para su crecimiento personal, emocional, académico y profesional. Asimismo, se pretenden constatar en el alumnado actitudes de interés, deferencia y tolerancia relativas a las variedades sociales, lingüísticas y culturales, teniendo en cuenta la multiculturalidad y el multilingüismo existentes en Canarias.</p>
Competencias del criterio	Competencia lingüística, competencias sociales y cívicas, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor y conciencia y expresiones culturales.

## Fundamentación metodológica/concreción

### Modelos de Enseñanza:

Métodología lúdica, investigación grupal, modelo sinéctico y modelo de enseñanza no directiva.

### Fundamentos metodológicos:

La metodología base que emplearemos en esta situación de aprendizaje será la metodología lúdica. Nos serviremos principalmente de herramientas lúdicas para descubrir el extenso mundo que abarca la francofonía. A pesar de la distancia social, combinaremos estas herramientas lúdicas con un aprendizaje colaborativo, adaptado a esta nueva situación de confinamiento, mediante trabajos grupales de manera virtual para fomentar el trabajo en equipo.

Haremos uso del modelo de investigación grupal y del enfoque por tareas en actividades donde los alumnos, por grupos, tendrán que investigar con unas directrices iniciales y crear a partir de los resultados de forma colaborativa. De esta forma, también harán un uso real de la lengua con sus compañeros a la vez que trabajan de forma conjunta. También será necesario el modelo sinéctico que desarrolla la creatividad a la hora de crear pistas para nuestro juego de adivinanzas.

Y, por último, el modelo de enseñanza no directiva se desarrollará en la primera actividad en la que los alumnos tendrán que dar su opinión sobre el vídeo que vamos a mostrar en la primera sesión de esta situación de aprendizaje.



## Actividades de la SA

### [1] La grande aventure!

En esta primera sesión veremos un vídeo (Anexo I) donde se muestran todos los países que conforman el mundo francófono. De este modo, los alumnos podrán constatar la diversidad de hablantes francófonos y la situación de cada uno de ellos en el Globo. Después de ver el vídeo, lo comentaremos y los alumnos nos contarán si han tenido alguna experiencia en alguno de estos países. Posteriormente, formaremos grupos heterogéneos de 5 personas para su posterior tarea. La tarea consistirá en que tendrán que buscar información (cultura, bandera, gastronomía, curiosidades, etc.) sobre un país francófono. El país (Guadalupe, Polynésie Française, Sénégal, La Réunion et Luxembourg) no será de su elección, sino que lo decidirá la suerte. Habrá cinco sobres diferentes con un número y un miembro de cada grupo tendrá que elegir un sobre, cada sobre contiene un país que tendrán que describirnos mediante pistas como frases, imágenes o cualquier recurso que consideren oportunos, dejaremos volar su imaginación. La idea consiste en que los demás tendremos que intentar adivinar el país con la descripción de cada grupo correspondiente. Acabaremos la sesión jugando, todos a la vez, a un juego de escape (Anexo II) para que se puedan hacer una idea de los contenidos que se pueden incluir y acabar con un ambiente distendido y agradable.

Para ampliar conocimientos, los alumnos tendrán que completar una ficha pedagógica (Anexo III) con actividades sobre francofonía.

Criterios Ev.	Productos/ Instrucciones Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacio/contexto	Observaciones
BSGN01C02 BSGN01C05 BSGN01C07 BSGN01C10		GG y TIND	1 (1h)	<a href="https://bit.ly/3bWuSu">https://bit.ly/3bWuSu</a> p Ficha pedagógica	Aula virtual	

### [2] L'énigme.

Esta segunda sesión estará dedicada al juego de las adivinanzas con las pistas que los grupos hayan preparado previamente. Daremos un turno a cada grupo para presentar una pista. Se seguirán dando pistas por turno hasta que vayamos adivinando el país al que se refiere y así iremos descartando enigmas. El grupo ganador será el que más países haya adivinado. Se premiará la creatividad en el diseño de las pistas.

Criterios Ev.	Productos/ Instrucciones Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacio/contexto	Observaciones
BSGN01C05 BSGN01C10		GG	1 (1h)		Aula virtual	

### [3] Le quiz culturel.

En esta última sesión, utilizaremos otro juego (Anexo IV) para seguir ampliando conocimientos y constatar los conocimientos que posee cada uno. Tendremos un tablero virtual con un dado virtual y 4 fichas en el tablero, por tanto, se harán 4 grupos de alumnos. Cada vez que se mueve una ficha con el dado, sale una pregunta diferente sobre conocimientos culturales del mundo francófono con tres opciones de respuesta, de las que una será la correcta. Los alumnos tendrán que demostrar su capacidad de trabajo en equipo, aparte de sus conocimientos. Veremos quién llega primero a la final.

Criterios Ev.	Productos/ Instrucciones Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacio/contexto	Observaciones
BSGN01C05 BSGN01C07 BSNG01C10		GG	¾ (45min)		Aula virtual	

### [4] Qu'est-ce que nous avons appris ?

Los últimos 15 minutos de esta sesión, lo dedicaremos a hacer un balance de lo que hemos aprendido y de las percepciones y el nivel de aceptación de los alumnos a este tipo de herramientas lúdicas. Constataremos los puntos fuertes y débiles de estas herramientas desde el punto de vista de los alumnos y las posibles mejoras que se podrían implantar en el futuro.

Criterios Ev.	Productos/ Instrucciones Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacio/contexto	Observaciones
BSGN01C05		GG	¼ (15min)		Aula virtual	

## Fuentes, Observaciones, Propuestas

Fuentes:

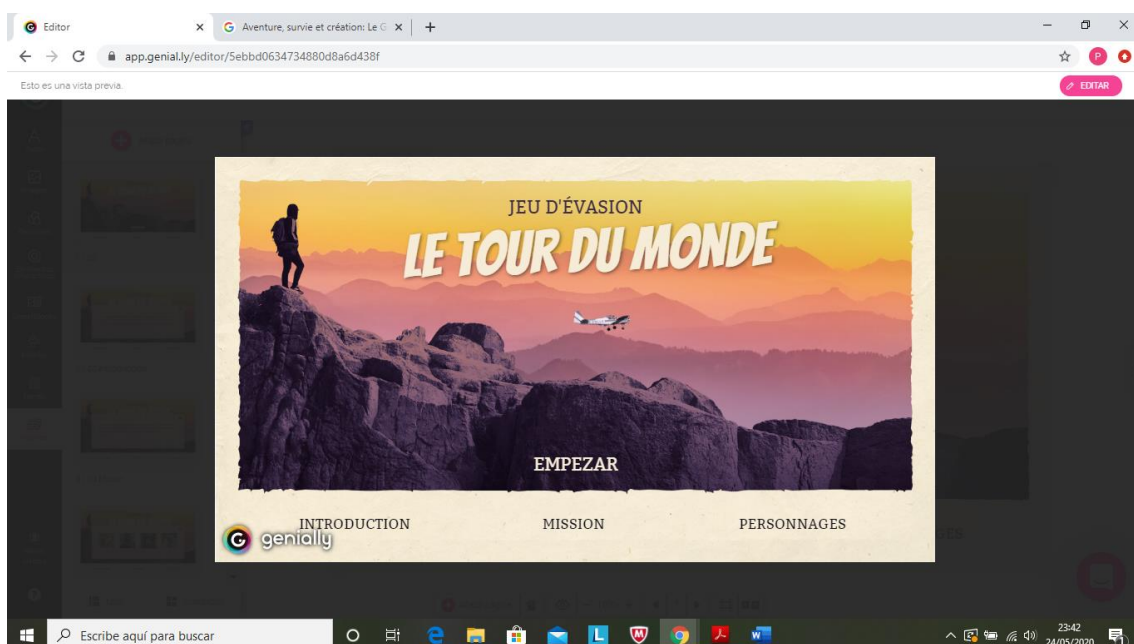
- AFP (2018) Culture. Le français dans le monde. Recuperado de :  
[https://www.youtube.com/watch?v=K6KniRMNS\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=K6KniRMNS_A)

## ANEXOS:

### Anexo I: *La langue française dans le monde*



### ANEXO II : Jeu d'évasion (elaboración propia)



 **ANEXO III: Ficha pedagógica (Elaboración propia)**

Regardez [cette vidéo](#) et faites les activités suivantes :

**1. Qu'est-ce que l'OIF ?**

O \_\_\_\_\_ I \_\_\_\_\_ de la F \_\_\_\_\_.

**2. Regroupez les pays francophones par continent**

- |                    |                         |                                 |
|--------------------|-------------------------|---------------------------------|
| 1. Bénin           | 11. Guinée              | 21. Québec (Canada)             |
| 2. Burkina Faso    | 12. Guyane française    | 22. Réunion                     |
| 3. Berne (Suisse)  | 13. Jura                | 23. Saint-Barthélemy            |
| 4. Belgique        | 14. Mali                | 24. Saint Martin                |
| 5. Congo           | 15. Martinique          | 25. Saint Pierre et<br>Miquelon |
| 6. Côte d'Ivoire   | 16. Mayotte             | 26. Sénégal                     |
| 7. France          | 17. Monaco              | 27. Togo                        |
| 8. Gabon           | 18. Niger               | 28. Vaud                        |
| 9. Genève (Suisse) | 19. Nouvelle-Calédonie  |                                 |
| 10. Guadeloupe     | 20. Polynésie française |                                 |

Wallis et FutunAmérique	Afrique	Europe	Asie	Océanie

3. **Reliez les capitales à leur pays.**

- |              |                  |
|--------------|------------------|
| • France     | • Porto – Novo   |
| • Belgique   | • Port-au-Prince |
| • Madagascar | • Antananarivo   |
| • Haïti      | • Bruxelles      |
| • Bénin      | • Paris          |

#### 4. Complétez le nom de chaque pays avec les voyelles manquantes.



LE C\_N\_D\_



LE S\_N\_G\_L



LA S\_ \_SS\_



LE B\_RK\_N\_ F\_S\_



LA B\_LG\_Q\_ \_



LE M\_D\_G\_SC\_R

#### 5. Jeu de l'énigme.

Préparation :

1. Choisir le pays à décrire par hasard.
2. Chercher les informations du pays élu avec vos collègues et se répartir le sujet à aborder (gastronomie, musique, culture, drapeau, monuments, curiosités, ...).
3. Élaborer les pistes. Vous pouvez utiliser les éléments nécessaires afin de décrire votre piste (une image, une chanson, une phrase, ...).
4. Se mettre en accord avec les autres pour connaître les pistes.
5. Jouer. Chaque groupe donnera une piste à chaque fois. Le premier groupe à deviner deviendra le gagnant.

## ANEXO IV: Quiz (elaboración propia)



## Anexo II: Adaptaciones a la propuesta

Viernes 29 de mayo

**TAREA : Regardez [cette vidéo](#) et faites les activités suivantes :**

**6. Qu'est-ce que l'OIF ?**

O \_\_\_\_\_ I \_\_\_\_\_ de la F \_\_\_\_\_.

**7. Regroupez les pays francophones par continent.**

- |                     |                         |                                 |
|---------------------|-------------------------|---------------------------------|
| 29. Bénin           | 39. Guinée              | 49. Québec (Canada)             |
| 30. Burkina Faso    | 40. Guyane française    | 50. Réunion                     |
| 31. Berne (Suisse)  | 41. Jura                | 51. Saint-Barthélemy            |
| 32. Belgique        | 42. Mali                | 52. Saint Martin                |
| 33. Congo           | 43. Martinique          | 53. Saint Pierre et<br>Miquelon |
| 34. Côte d'Ivoire   | 44. Mayotte             | 54. Sénégal                     |
| 35. France          | 45. Monaco              | 55. Togo                        |
| 36. Gabon           | 46. Niger               | 56. Vaud                        |
| 37. Genève (Suisse) | 47. Nouvelle-Calédonie  | 57. Wallis et Futuna            |
| 38. Guadeloupe      | 48. Polynésie française |                                 |

Amérique	Afrique	Europe	Asie	Océanie



**8. Reliez les capitales à leur pays.**

- France
- Belgique
- Madagascar
- Haïti
- Bénin
- Porto – Novo
- Port-au-Prince
- Antananarivo
- Bruxelles
- Paris

**9. Complétez le nom de chaque pays avec les voyelles manquantes.**



LE C\_N\_D\_



LE S\_N\_G\_L



LA S\_ \_SS\_



LE B\_RK\_N\_ F\_S\_



LA B\_LG\_Q\_ \_



LE M\_D\_G\_SC\_R

**10. Répondez aux questions suivantes :**

6. Qu'est-ce que la francophonie ?
7. Quels sont les territoires qui ont le français comme langue maternelle ?
8. Que signifie ... ?  
DROM :  
COM :
9. Quels pays font partie des territoires DROM et COM ?
10. Quelles langues sont les plus parlées au Maghreb ?
11. Quand est célébrée la Journée Internationale de la Francophonie ?
12. Écrivez les avantages d'apprendre le français ?

**Faites les activités et préparez-vous pour vous amuser. La semaine prochaine vous aurez l'opportunité de vivre une aventure avec un jeu d'évasion. Rejoignez-nous !**

Viernes 5 de junio

**CORRECCIONES :**

**1. Qu'est-ce que l'OIF ?**

Organisation Internationale de la Francophonie.

**2. Regroupez les pays francophones par continent.**

- |                     |                         |                              |
|---------------------|-------------------------|------------------------------|
| 58. Bénin           | 68. Guinée              | 78. Québec (Canada)          |
| 59. Burkina Faso    | 69. Guyane française    | 79. La Réunion               |
| 60. Berne (Suisse)  | 70. Jura                | 80. Saint-Barthélemy         |
| 61. Belgique        | 71. Mali                | 81. Saint Martin             |
| 62. Congo           | 72. Martinique          | 82. Saint Pierre et Miquelon |
| 63. Côte d'Ivoire   | 73. Mayotte             | 83. Sénégal                  |
| 64. France          | 74. Monaco              | 84. Togo                     |
| 65. Gabon           | 75. Niger               | 85. Vaud                     |
| 66. Genève (Suisse) | 76. Nouvelle-Calédonie  | 86. Wallis et Futuna         |
| 67. Guadeloupe      | 77. Polynésie française |                              |

<b>Amérique</b>	<b>Afrique</b>	<b>Europe</b>	<b>Asie</b>	<b>Océanie</b>
Guadeloupe Guyane française Martinique Québec Saint-Barthélemy Saint Martin Saint Pierre et Miquelon	Bénin Burkina Faso Côte d'Ivoire Gabon Guinée Mali Mayotte Niger La Réunion Sénégal Togo	Berne Belgique Congo France Genève Jura Monaco Vaud		Nouvelle-Calédonie Polynésie française Wallis et Futuna

### 3. Reliez les capitales à leur pays.

- France
  - Belgique
  - Madagascar
  - Haïti
  - Bénin
- Porto – Novo
  - Port-au-Prince
  - Antananarivo
  - Bruxelles
  - Paris

### 4. Complétez le nom de chaque pays avec les voyelles manquantes.



LE CANADA



LE SÉNÉGAL



LA SUISSE



LE BURKINA FASO



LA BELGIQUE



LE MADAGASCAR

### 5. Répondez aux questions suivantes :

1. Qu'est-ce que la francophonie ?  
La francophonie est l'ensemble des peuples qui parlent français.
2. Quels sont les territoires qui ont le français comme langue maternelle ?  
Les territoires qui ont le français comme langue maternelle sont le Québec, la Suisse, la Belgique, le Luxembourg et la France (avec tous leurs territoires).
3. Que signifie ... ?  
DROM : Départements et Régions d'Outre-Mer.  
COM : Collectivités d'Outre-Mer.
4. Quels pays font partie des territoires DROM et COM ?  
DROM : La Guadeloupe, La Martinique et La Guyane.  
COM : Saint Pierre et Miquelon, Saint-Barthélemy, La Nouvelle-Calédonie et la Polynésie-Française.
5. Quelles langues sont les plus parlées au Maghreb ?  
Les langues plus parlées au Maghreb sont l'arabe et le français.
6. Quand est célébrée la Journée Internationale de la Francophonie ?  
La Journée Internationale de la Francophonie est célébrée le 20 mars.
7. Écrivez les avantages d'apprendre le français ?  
Réponse libre.

**TAREA :**

**Votre tâche pour cette semaine sera de préparer une vidéo afin de décrire un sportif d'origine francophone. Vous devrez parler de :**

- Genre (homme/femme).
- Âge.
- Vie personnel (quelques aspects).
- Vie professionnel.

L'objectif est de faire un **exposé clair et spontané**. Evitez de lire un texte rédigé.