

**La motivación del alumnado en el aula de Lengua Extranjera  
(Francés) mediante el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ).**

**Motivation of students in the subject of Foreign Language  
(French) based on Game Based Learning (GBL).**



**Desirée Berenguel Alonso**

**Grado en Educación Primaria**

**(Plan 2015)**

**Convocatoria de Mayo de 2022**

**Directora: Celia Sanz Pérez**

*A mi madre, por apoyarme siempre en todas mis decisiones.*

*A mi abuela Pepa, porque a diferencia que yo, ella no tuvo la oportunidad de estudiar.*

*A los profesores que han formado parte de mi etapa educativa y que me han hecho llegar hasta aquí. En especial a Angela, Belén, Lola, Ruth y Celestina.*

*A Tamara y a Cathy, porque ellas me enseñaron a amar el francés. Sin ellas nunca me hubiera planteado hacer la mención de Lengua Extranjera (Francés).*

## **Resumen**

La motivación es un elemento importante en el ambiente educativo. Se trata de una condición interna de la cual encontramos dos tipos: la motivación intrínseca (la aptitud del alumnado hacía las tareas escolares) y la motivación extrínseca (es aquella que depende de factores externos). Se plantea el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) como herramienta motivadora en el aula de Lengua Extranjera (Francés). El ABJ es una metodología en la cual se aprende mediante juegos. Para comprobar que el ABJ es un instrumento motivador, se llevará a cabo una propuesta práctica mediante el uso de las aplicaciones Kahoot y Wordwall en un entorno de aprendizaje bilingüe (español/ francés).

## **Palabras clave**

Motivación- Motivación intrínseca- Motivación extrínseca- ABJ- Lengua Extranjera (Francés)

## **Abstract**

Motivation is an important element in educational environment. It is defined as an internal condition of which we found two types: intrinsic motivation (It is the aptitude of students for an academical piece of work) and extrinsic motivation (It is a motivation which depends on external factors). It is suggested the use of Game Based Learning (GBL) as a motivational tool in the classroom of Foreign Language (French). Game Based Learning is a methodology in which students learns by using games. To prove that GBL is a motivational instrument, we are going to make a practical proposal with the use of the applications Kahoot and Wordwall in an environment of bilingual learning (Spanish/French).

## **Keywords**

Intrinsic Motivation - Extrinsic Motivation- Motivation- GBL- Foreign language (French)

## **Índice de siglas**

ABJ: Aprendizaje Basado en el Juego.

## **Justificación**

El motivo por el cual realizo el siguiente trabajo es motivar mediante metodologías innovadoras a los alumnos cuando estudian una lengua extranjera,

tratándose en este caso de la lengua francesa. En algunas ocasiones, cuando trabajemos con un grupo de alumnos, nos encontraremos con algunos nada motivados y es por ello que es importante que nos preocupemos de por qué el alumno no muestra interés por nuestra materia de estudio, así como de encontrar las herramientas para lograr su motivación en este sentido y, por ende, su aprendizaje. Para alcanzar esta meta haré uso de la metodología ABJ, ya que el juego suele despertar la curiosidad del alumnado.

## **Índice**

<b>1. Introducción</b> .....	1
<b>2. Motivación</b> .....	2
<b>2.1. Motivación intrínseca y extrínseca</b> .....	3
<b>3. El aprendizaje basado en el juego (ABJ)</b> .....	6
<b>3.1. El juego</b> .....	6
<b>3.2. El juego en el entorno de aprendizaje</b> .....	8
<b>3.3. Componentes del juego</b> .....	8
<b>3.4. El juego como metodología (ABJ)</b> .....	9
<b>3.5. Juegos en el aula de idiomas</b> .....	10
<b>4. Puesta en práctica</b> .....	13
<b>4.1. Propuesta de juegos para el aula</b> .....	14
<b>4.2. Aplicación en el aula</b> .....	17
<b>5. Conclusiones</b> .....	19
<b>6. Referencias/Bibliografía</b> .....	21
<b>7. Anexos</b> .....	22

## **1. Introducción**

En el siguiente trabajo se va a analizar cómo influye el uso de juegos en la motivación del alumnado en la asignatura de Lengua Extranjera (Francés). Se parte de la hipótesis de que los juegos van a motivar al alumnado en el aprendizaje de la Lengua Extranjera (Francés). Para ello primero se va a comentar que es la motivación así como los dos tipos de motivación, es decir, la motivación intrínseca y extrínseca. Después, se comentará que es el juego, sus partes, la metodología ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego), y algunos juegos que pueden ser usados en el aula de idiomas, aunque para la propuesta práctica nos centraremos en el uso de las aplicaciones *Kahoot* y *Wordwall*. Por último, se llevará a cabo una propuesta práctica donde poner en uso lo anteriormente mencionado y comprobar si la hipótesis de partida es cierta o errónea. Para plantear esta propuesta, vamos a tener en cuenta las variables, actitud del docente, actitud del alumnado, y el tipo de actividad que proponemos realizar. En esta propuesta práctica se hará uso de dos aplicaciones digitales (*Kahoot* y *Wordwall*) donde se pueden crear juegos o dinámicas de juego. Por un lado, *Kahoot* fue empleado con los alumnos de dos grupos del 6º curso de Educación primaria. El juego se creó de cero para repasar los contenidos de la unidad 4 de la programación. Por otro lado, el *Wordwall* se jugó con los alumnos del 5º curso de Educación Primaria para trabajar los verbos del 2º grupo. Ambos juegos, fueron realizados de manera individual, en parejas o en grupos dependiendo del grupo. Estos alumnos son procedentes del centro almeriense C.E.I.P. Madre de la luz, por lo cual, se trata de alumnos bilingües (español/francés). Al realizar estas actividades vamos a fijarnos en el índice de participación y el número de errores de los alumnos.

## **2. Motivación**

Que nuestro alumnado tenga motivaciones o voluntad a la hora de estudiar va a tener una gran importancia tanto como la que le damos a la inteligencia relacionada con el obtener buenos resultados académicos. (Gálvez 2006).

Para empezar, la motivación dentro del aprendizaje es importante por tres motivos. El primero, es que se trata de una condición que desencadena el comportamiento. El segundo, es que es una condición esencial para el aprendizaje ya que es un refuerzo, este a su vez debe ser apropiado. El tercero, es que controla la inestabilidad del comportamiento. (Carmona, 2003)

En cuanto a la motivación, es definida como el estado o condición interna (activa) que dirige y mantiene el comportamiento de una persona (Gálvez 2006). Por otra parte, la RAE la define como “Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona” (RAE,2022) . Es por ello que la motivación no ha de ser entendida como una serie compuesta por categorías aisladas o compuestas, al contrario, se trata de un sistema multicomponente el cual da fuerza, y una dirección para obtener el logro de una meta. Aunque es importante remarcar la diferencia entre motivación como rasgo de personalidad y como un estado. La primera se refiere a la tendencia hacia aprender mientras que, la segunda se centra en la actitud ante una clase específica. Por otro lado, el comportamiento va a verse afectado por un estímulo ambiental (motivación extrínseca) o por las sensaciones que surgen a raíz de realizar la actividad (motivación intrínseca) (Serafini y Cuenya, 2020). Los abordajes existentes en la motivación se diferencian por el acentuado interés asentado en los aspectos cognitivos y la preocupación por resolver problemas motivacionales en los diferentes ámbitos como el educacional. (Stover, Bruno et al, 2017)

## **2.1. Motivación intrínseca y extrínseca**

Desde el punto de vista de la psicología, se destaca al autor Edward Deci quién planteo la motivación intrínseca mediante dos elementos, la competencia y la autodeterminación. La autodeterminación va a representar un papel importante, si se quiere que una actividad sea intrínsecamente motivante no va a ser suficiente con un buen nivel de competencia sino que también es necesaria la sensación de autonomía. (Serafini y Cuenya, 2020). Dentro de la autonomía se encuentran implicados los aspectos volitivos y la organización del comportamiento en actividades que concuerden con el sentido integrado del sí-mismo (el sí-mismo son las fuerzas externas mezcladas con las emociones e impulsos). Así pues, se trata de una experiencia de integración y libertad, convirtiéndose así en una parte esencial del funcionamiento saludable. Pero, no debe compararse con los términos de individualismo o independencia, la autonomía supone ser capaz de preferir ejecutar una acción, ya sea el sujeto dependiente o independiente (Stover, Bruno et al, 2017).

En cuanto a, la definición de los términos competencia y autodeterminación, primero nos centraremos en la definición de competencia. La competencia acepta varios significados en el diccionario, apreciando así la complejidad del concepto. Pero, la más importante radica en la idea de habilidad o competencia de hacer algo correctamente. Es

un término que incluye de igual manera la habilidad mental (es decir, comprensión o conocimiento) y la habilidad física (Attewell, 2009). De otro lado, la competencia alude a sentimientos de efectividad que son ocasionados cuando la persona acepta desafíos óptimos, siendo hábil para ocasionar cierto impacto sobre el ambiente. Los individuos requieren la sensación de poder escoger e implementar sus propias acciones, alcanzando cierto control sobre las consecuencias. Asimismo, entretanto incrementa la competencia se agudeza la autonomía (Stover, Bruno et al, 2017).

Sobre la autodeterminación, encontramos la Teoría de la Autodeterminación (TAD) la cual fue propuesta como una macro teoría de la motivación humana. En esta teoría la autodeterminación está definida como la energía, dirección, persistencia y finalidad de los comportamientos. Del mismo modo, incluye las intenciones y acciones. Su propósito es lograr el entendimiento de los comportamientos de manera que sea generalizable a todos los contextos posibles. De esta manera, al poder aplicarse en varios dominios ha obtenido una gran validez. (Stover, Bruno et al, 2017)

Unos años después Deci, junto al autor Ryan, planteó un modelo taxonómico de la motivación humana. Este modelo propone una relación entre *amotivación* y motivación intrínseca. Con respecto a la *amotivación*, está compuesta por la carencia de interés así como la de realizar la conducta. También está formada por la ausencia de valor de la conducta, de la sensación de capacidad para llevarla a cabo y las expectativas. Dentro de este modelo vamos a encontrar tres tipos de regulaciones, la regulación externa, la regulación interna y la regulación integrada. En primer lugar, la regulación externa es aquella donde la conducta actúa solo para obtener una consecuencia deseada. En segundo lugar, la regulación introyectada es un tipo de motivación que estimula a la realización de una tarea para evadir el sentimiento de culpa o la ansiedad de no llevarla a cabo. Se encarga además de mantener o adquirir cierto grado de autoestima. Por último, la regulación integrada crea la imagen más independiente de la motivación extrínseca para que el individuo se identifique con la tarea. Dentro de la autonomía de la motivación extrínseca vamos a encontrar la identificación. En ella, la persona integra la importancia de la conducta, ejecutándola por decisión propia al considerarla valiosa para alcanzar la tarea, aun no considerándola placentera. <sup>1</sup>

Con respecto a la motivación intrínseca dentro del aula, es aquella que estudia la aptitud del alumno hacia las tareas escolares, así como el entrenamiento hacía las pruebas destinadas a comprobar el desempeño académico de estos. Este tipo de motivación se

centra en la voluntad del alumno influenciada por su interés personal (es decir, el que les guste estudiar para estar satisfechos). A su vez nace dentro de ellos consiguiendo los esfuerzos necesarios que exige el estudio. Dentro de estos intereses podemos encontrar el interés profesional y el interés escolar. Por un lado, el interés profesional, centrado en obtener el trabajo deseado en el futuro, y por el otro, el interés escolar en relación con las buenas notas y el superarse a uno mismo. Solemos encontrarnos estas motivaciones dentro del alumnado con altas notas. No obstante, atribuimos como consecuencia del fracaso escolar a la falta de estrategias de auto observación, auto evaluación, de aprender y de adquirir nuevos métodos de aprendizaje. Además, se deben tener en cuenta los aspectos afectivos y emocionales del alumnado (aquellos en relación con la disposición del alumnado) así como la ansiedad, ya que en función de cómo sean sus niveles pueden afectar negativamente a la motivación. (Gálvez, 2006) Los sujetos intrínsecamente motivados muestran una orientación autónoma y analizan los eventos de modo informativo. Para ello, hacen uso de la información para tomar decisiones y autorregularse hacia las metas que han escogido. En estos sujetos el comportamiento será autodeterminado y se origina en el sí-mismo. Asimismo, existe una firmeza entre los comportamientos, pensamientos, sentimientos y necesidades. El crecimiento de la orientación autónoma sucede cuando las tres necesidades psicológicas son satisfechas. Las conductas intrínsecamente reguladas están a su vez autodeterminadas ya que son acordes al sí-mismo. (Stover, Bruno et al, 2017)

Otros factores que inciden en la motivación intrínseca son la curiosidad y las habilidades prácticas. La curiosidad va a tener un papel importante dentro del crecimiento cognitivo del estudiante.

En cuanto a la motivación extrínseca, se entiende como motivación extrínseca a las motivaciones externas otorgadas mediante algún beneficio material, por ejemplo darles una chocolatina, concedidos por otras personas como miembros de su familia, sus compañeros o sus profesores. Es necesario que esté relacionada con la motivación intrínseca pues si esta no existiese o fuese negativa los esfuerzos que se realicen por parte de los profesores, padres o compañeros para ayudar al estudiante, aun utilizando todos los medios posibles, serían insuficientes.

Asimismo, la motivación va a estar afectada por factores externos los cuales pueden ser, el aula de clase o la comunicación del profesor dentro del proceso de aprendizaje. Aunque la inclinación del maestro mediante la comunicación, el

reconocimiento de los esfuerzos de los alumnos y las actividades sociales fomentan la motivación, puede o no darse pudiendo incluso ser amenazante. Esto dependerá de las competencias comunicativas y de interacción que posea el maestro. En particular, actitudes como el tacto, la solidaridad y la aprobación educacional del profesor, van a promover de manera positiva la motivación intrínseca de los estudiantes a la hora de conseguir nuevos conocimientos cuando tienen como meta la aceptación de las tareas.

Por otra parte, dentro del desafío que supone crear estrategias que motiven al alumnado, describimos un modelo de tarea conceptual y una técnica de evaluación de las preferencias del alumnado motivado por la ausencia de elección del alumnado que no puede elegir cuando, donde o con quien estudiar. Mediante este modelo se plantea la idea de que si se tienen en cuenta las preferencias del estudiante se incrementa la posibilidad de que su potencial de aprendizaje sea efectivo y placentero.<sup>ii</sup>

### **3. El aprendizaje basado en el juego (ABJ)**

#### **3.1. El juego**

Para comenzar, dar una única definición de juego puede resultar algo complejo, lo podemos definir como aquella forma de expresión o de un hecho cultural. (Cornellà, Estebanell et al., 2020)

Con respecto a la utilización del juego, es considerada como un elemento de nuestra naturaleza. Ha sido utilizado para trabajar la interacción entre individuos y el aprendizaje, convirtiéndose en un espacio de creación cultural. (Ortiz, 2021)

Por una parte, se va a destacar al autor Johan Huizinga quien realizó un análisis entre el juego y el ser humano a partir de la perspectiva social y cultural. Fue el creador del Círculo Mágico donde describe que las experiencias lúdicas tienen unos límites. Entre estos límites encontramos que el jugador, primero tiene que entrar voluntariamente en esta especie de círculo. Después, debe cumplir las reglas que hay establecidas dentro de este. También deberá tomar decisiones significativas consiguiendo así que el jugador tenga una percepción de autonomía. Por otro lado, dentro del círculo está permitido el error lo que hace que las personas que estén dentro tengan libertad de explorar. Además, un elemento importante es que la experiencia debe ser divertida. Los límites que encontrará este círculo serán físicos o imaginarios, siendo siempre temporales. (Cornellà, Estebanell et al., 2020)

Por otra parte, entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX se concibieron siete teorías sobre el juego infantil.

En primer lugar, la teoría del excedente energético de Herbert Spencer de 1885. Este autor defiende la idea de que en las etapas de la infancia y la niñez no se deben realizar trabajos para sobrevivir, sino que las necesidades de los infantes han de ser cubiertas por los congéneres adultos. Al no realizar este tipo de actividades la energía se acumula teniendo que ser liberada por el juego. Sin embargo, esta teoría no se cumple siempre. El juego no solo ejerce una función liberadora, también es útil para recuperarse, descansar y liberarse de tensiones de la rutina diaria.

En segundo lugar, la teoría de la relajación de Lazarus de 1883. Enlaza con la teoría de Spencer en que los dos opinan que el juego es una herramienta para relajarse y restaurar energías que fueron consumidas en otras tareas. Por otra parte, este autor distingue el juego como una actividad compensadora tras un esfuerzo o el agotamiento surgió de realizar otras actividades.

En tercer lugar, la teoría del prejuicio de Karl Groos de 1898. En esta teoría observamos un enfoque en relación con la preparación con la vida adulta. Bajo este punto de vista, se plantea el juego como una manera de practicar las funciones que se realizarán en la etapa de la adultez. En ella, se explica la importancia de la función del juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades de las cuales se requerirán para alcanzar la autonomía en la vida adulta.

En cuarto lugar, la teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall de 1904. Esta teoría se apoya en el pensamiento de que el desarrollo del niño se trata de una recapitulación de la evolución de la especie. Es decir, el juego, desde este punto de vista, recrea las formas de vida más primitivas. Las personas que defienden estos argumentos se amparan en la idea de que el juego es una manera de recordar las tareas de la vida de nuestros antepasados.

En quinto lugar, la teoría de Sigmund Freud de 1856 a 1939. Este autor hace una vinculación entre el juego y la expresión de los instintos que acatan el principio de placer. Para él, el juego posee un carácter simbólico, análogo al sueño, que posibilita la expresión de la sexualidad. Más tarde, se ve en la obligación de aceptar que en el juego encontramos proyecciones del inconsciente y la resolución simbólica de conflictos. No obstante, estas ideas carecen de fundamentación y se dice que son erróneas por dos motivos. El primero,

la infancia no es un periodo de repetitivos traumas. El segundo, el cometido principal de la vida del niño no se consideran los impulsos biológicos, sino el mundo exterior.

En sexto lugar, la teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède de 1932. Esta teoría del juego agrupa ciertos aspectos de la importante ocupación que los juegos ejercen en el desarrollo psicomotor, intelectual, social, y afectivoemocional del infante. Para este autor, el juego se trata de una postura a la ficción, que tiene la posibilidad de ser modificada a partir de situarse en el “como sí”, y lo que realmente representa el juego es la función simbólica. El infante desea ser protagonista de los acontecimientos y situaciones de la vida cotidiana aunque esta función este en posesión del adulto. Mediante el juego el párvulo se permite volver a conseguir este protagonismo, siéndole útil para recuperar su autoestima y para autoafirmarse. El juego es el pieza de compensación afectiva que tiene el infante. Afirmando así que el juego es el punto de conexión que va a aunar la escuela y la vida. Este autor entiende el juego como el método más provechoso para activar al párvulo en lo que podríamos llamar escuela nueva o activa.

En último lugar, la teoría de la dinámica infantil de Frederic J.J. Buytendijk de 1935. En ella, se considera el juego como una labor derivada de una actitud o dinámica infantil. Para Frederic, el juego es una manifestación de la naturaleza inmadura, desordenada, impulsiva, tímida y patética de la infancia; y el juego es juego siempre y cuando posea un objeto, con algún elemento. Este autor define la dinámica del juego en cinco puntos. Primero, jugar va a ser siempre jugar con algo; segundo, cualquier juego tiene la obligación de desarrollarse; tercero, posee un componente sorpresa, de aventura; cuarto, se haya, además una demarcación, un campo de juego, y unas reglas; y por último, debe que haber una opción entre tensión y relajación.<sup>iii</sup>

### **3.2. El juego en el entorno de aprendizaje**

El juego en el ámbito educativo suele estar presente en la etapa de educación infantil donde hay una convicción más popularizada sobre la importancia de este en el desarrollo de los niños, sin embargo, cuando se hace el cambio de etapa a Educación Primaria los métodos utilizados cambian drásticamente pasando del juego a una metodología para “trabajar serio”. Este pensamiento no cambia en las siguientes etapas educativas. En esta reflexión suele radicar la idea de que el juego solo sirve para entretener y divertirse, dejando apartado su lado educativo y de aprendizaje. Cuando un juego es escogido correctamente, ayudará a que el alumno mejore su atención, memorice,

se esfuerce y aprenda, es decir, aprendería las mismas características que se esperan del “trabajo serio” pero de manera placentera y gratificante. Si este espacio se orienta bien, estaríamos ante una metodología con un gran potencial educativo.<sup>iv</sup>

### **3.3. Componentes del juego**

A la hora de crear o elegir un juego vamos a tener presentes tres elementos diferentes: las mecánicas, las dinámicas y la estética.

En primer lugar, las mecánicas están compuestas por las acciones, comportamientos y mecanismos de control que se ofrecen al jugador. Se trata de las reglas básicas del juego, las cuales determinan el desarrollo que lleva el juego. Algunos ejemplos son; los puntos que se ganan al superar una prueba, los niveles o los retos.

En segundo lugar, las dinámicas se centran en el comportamiento del jugador durante el juego, o sea, las acciones que se pueden hacer a partir de las mecánicas. Como ejemplos encontramos; elegir como avanzar, gastar monedas o puntos, o avanzar.

Ciertamente, las mecánicas y las dinámicas están entrelazadas, la diferencia esencial es que las mecánicas las decide el creador y las dinámicas el jugador.

Por último, la estética es la ambientación (gráficos, música, la historia), es decir, aquello que percibe el jugador y que provoca que se implique o no.<sup>v</sup>

### **3.4. El juego como metodología (ABJ)**

Para empezar, las siglas ABJ corresponden a Aprendizaje Basado en el Juego proveniente de la traducción *Game Based Learning* (GBL) (Cornellà, Estebanell et al., 2020)

Se trata de una metodología mediante la cual se hace uso del juego. Para utilizar esta metodología en el aula podemos hacer uso tanto de juegos de mesa como juegos online, juegos modificados o juegos inventados (como veremos más adelante). Encontramos editoriales que se dedican a la creación de juegos educativos como *Átomo* o *Ludilo*. Cada vez más se ofrecen una gran variedad de juegos de mesa clasificados por niveles, dificultad o contenidos. Sin embargo, no hay tanta variedad de juegos de Lengua Extranjera (francés), teniendo que recurrir a aplicaciones donde podamos crear nuestro propio juego, como *Kahoot* y *Wordwall* (se hablará de ellos en el punto 4.2.). Otra opción aunque más laboriosa, es crear o adaptar un juego (hablaremos de algunos de estos juegos en el apartado 3.5).

Dentro de la innovación educativa el uso de juegos constituye una herramienta mediante la cual se transmiten valores que tendrán repercusión en las actitudes de los estudiantes. Además, nos será de utilidad para afrontar problemas y retos que promoverán el crecimiento personal de los alumnos en lo referente a la educación. Mediante este instrumento podemos resolver las necesidades de nuestro alumnado, surgiendo el interés por dar uso a juegos intencionados o adaptados a los contenidos que tendremos que trabajar en el aula. La utilización del ABJ en las aulas es cada vez más frecuente, es visto como un recurso que aporta otras formas de estudiar y de conseguir un aprendizaje de tipo valoral y relacional. Encontramos profesores en las redes que cada vez más utilizan tanto el aprendizaje basado en el juego como la *gamificación* entre ellos podemos destacar a Francis Lam (*didactilam*), Felipe Perea (*maestros\_como\_superheroes*) o María Couso (*play.funlearning*), entre otros.<sup>vi</sup> Además, el ABJ es enlazado con los planteamientos de la pedagogía emocional, la cual defiende la mayor duración de aquellos aprendizajes que los alumnos disfrutan versus aquellos aprendizajes que resultan dolorosos o sufridos. (Ayén, 2017)

La oportunidad de aprender mediante prácticas lúdicas intencionadas, significativas y adaptadas a las necesidades de aprendizaje ha conseguido que esta propuesta educativa se vea de manera positiva entre los detractores y los docentes.

Con respecto a algunas ventajas que presenta el ABJ son: estimula la participación del estudiante; ofrece posibilidades para desarrollar el pensamiento creativo e innovador; y la autonomía. Gracias a ello, los alumnos van a poder identificar los objetivos de un proyecto y hacer un análisis de la situación. Para ello en el juego habrá una situación donde pondrán en práctica soluciones ante esas dificultades, permitirá mejorar la capacidad comunicativa (la relación entre docente-alumno y la relación entre iguales) así como generar nuevas ideas, visiones y estrategias que podrán ser aplicadas en la vida cotidiana. Por otra parte, utilizando el juego vamos a poder simular la realidad, de esta manera, vamos a producir en los alumnos bienestar y felicidad. En el uso del juego como medio para lograr el aprendizaje significativo, va a ser necesario remarcar que el objetivo es que los alumnos aprendan con juegos y no enseñar a través de los juegos.

Encontramos por otro lado, siete ventajas para el aprendizaje del alumnado: La primera de ellas es la motivación, el juego activa el interés de los estudiantes; La segunda es la racionalización y autonomía del alumnado; La tercera es la generación del aprendizaje activo; La cuarta es la concientización de sus conocimientos; La quinta es la

detención de fortalezas y debilidades; La sexta es el desarrollo de la creatividad de soluciones; Y por último, el fomento de las habilidades sociales. <sup>vii</sup>

### **3.5. Juegos en el aula de idiomas**

Dentro del aula de Lenguas Extranjeras, podemos poner en práctica juegos elaborados por nosotros mismos. Entre ellos encontramos:

- RPG (*RolePlaying Game*) o videojuegos de rol se sustentan en el lenguaje tanto oral como escrito y los elementos narrativos para constituir la labor de juego, aportando al aumento de esta habilidad. Del mismo modo ocurre con los videojuegos sociales puesto que necesitan habilidades de comunicación para interactuar con otros jugadores. De esta manera, se descubren experiencias orientadas a favorecer el aprendizaje de idiomas a través de aplicaciones lúdicas fundamentadas en el entrenamiento de diferentes habilidades lingüísticas que acentúan el papel motivador de los mundos virtuales y los videojuegos para este dominio. (Moral, Fernández et al., 2016). Dependerá del docente el nivel de dificultad de las habilidades orales y escritas. Esta decisión debería tomarse en torno a la capacidad que tengan nuestros alumnos.

- El juego injusto: Se trata de un juego de preguntas. Se puede utilizar para audios o textos siendo muy adaptable. Para jugar deberemos organizar la clase en 2 o 3 grupos, aunque se pueden hacer tantos como queramos. Hay dos maneras de crearlo, bien podemos improvisar las preguntas de manera oral, o bien podemos preparar las preguntas previamente en un *PowerPoint*. Empezará el grupo con el alumno más joven del grupo (es la manera tradicional de empezar los juegos en Francia). Antes de responder a las preguntas, los alumnos deberán elegir a quien darle sus puntos, pues no sabrán la puntuación de la pregunta hasta que no la hayan resuelto correctamente. Asimismo, los puntos pueden sumar o restar, de ahí que el juego se llame el juego injusto. Por último, se trata de un juego con el cual podemos trabajar las repeticiones sin ser repetitivos.

- Bingo de frases: Este juego puede ir de varias temáticas, como del fin de semana o de las vacaciones. A la hora de crearlo hay que tener en cuenta que no podemos poner palabras sueltas, sino frases enteras. Además, es importante darles un contexto, de lo contrario, no habrá fluidez ni aprendizaje.

Para ello, podemos dar las tarjetas plastificadas o imprimirlas para que cada alumno tenga la suya o para reutilizarlas en otras clases y cursos. Para jugar, debemos darle a cada alumno una de las tarjetas de juego, entonces ellos la rellenaran con la opción que deseen (pudiendo seleccionar más de una opción). Previamente, el docente debe tener preparada una bolsita con las frases que se pueden crear en el bingo. A continuación, se saca de la bolsa al azar una de las opciones de frase, el alumno que la tenga podrá poner una ficha. Si queremos que se trabaje más a fondo la habilidad oral, podremos improvisar preguntas en relación con la frase. Ejemplo: En un bingo de temática de las vacaciones un alumno marca la opción de irse de vacaciones. Podemos preguntarle donde ha ido de vacaciones, en qué fecha, cuantos días, con que miembros de su familia fue, etc. El juego termina cuando alguien ha completado todas sus fichas.

- **Mime inverso:** Para jugar a este juego vamos a necesitar una pizarra blanca y rotuladores de pizarra. El profesor tendrá el papel de árbitro. Para jugar, una persona del equipo no mira la pizarra mientras que la otra hace gestos para que la persona que no mira adivine la frase. Es un juego que se puede realizar en parejas o grupos, en el espacio de clase o fuera del aula. También, se puede jugar por turnos, a cada uno le tocará una función diferente en cada turno. Por otra parte, podemos darle a un alumno el cometido de crear la frase, en lugar de ser el docente quién la dé.

- **Pirámide:** Este juego puede ser utilizado tanto como ejercicio de pronunciación, tanto como actividad para trabajar la fluidez (oral y escrita). Para los niveles más altos pondremos trozos de la frase en español y para los niveles principiantes pondremos los trozos de frases en el idioma que estemos trabajando. Es una tarea que puede ser realizada en grupo o de manera individual. Primero seleccionamos a un alumno que saldrá a la pizarra. Después, deberá empezar a traducir la frase mientras que le cronometramos. Si se equivoca empezamos a cronometrar otra vez y empieza desde el principio. Por último, gana el alumno que menos ha tardado en traducir las frases de manera correcta.

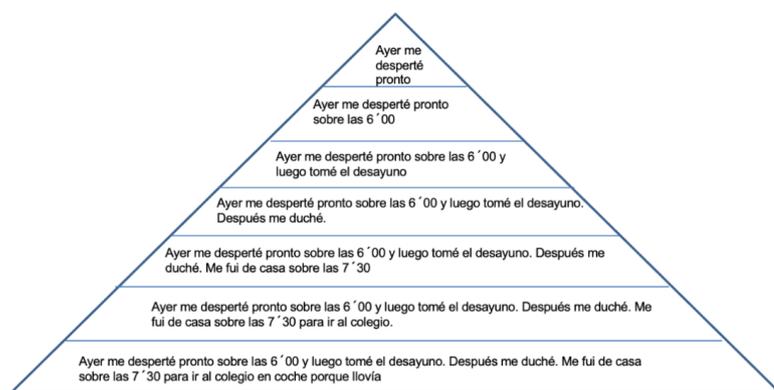


Figura 1. Ejemplo de pirámide. Colinet, H. (2022). Actividad para mejorar la fluidez y la pronunciación: traducción piramidal. [Fotografía] Rescatado de: <https://helenecolinet.com/actividad-para-mejorar-la-fluidez-y-la-pronunciacion/>

- Running picture: Este juego deberá ser realizado fuera del aula. Para jugar, se harán equipos de 2 o 3 jugadores. Uno de los participantes deberá darse la vuelta, no pudiendo ver la imagen. Mientras, los otros dos alumnos deberán ir corriendo hacia la imagen, volver y describir que es lo que han visto en la imagen. La persona que no puede ver la imagen es la encargada de dibujarla en base a la descripción que le den sus compañeros. Para que no tiendan a utilizar su idioma nativo, tendremos que hacer uso de imágenes sencillas. El primer grupo que tenga toda la imagen debe gritar *stop*, si su dibujo corresponde a la imagen ganan.<sup>viii</sup>

Por último, también se puede hacer uso de aplicaciones online donde poder crear juegos como *Kahoot* y *Wordwall* de las que hablaremos en el punto 4.1.

#### 4. Puesta en práctica

Para poder valorar dentro del aula como desarrollar la motivación se van a tener en cuenta tres variables: la función del profesor, la actitud del alumnado y la actividad que se va a desarrollar.

Es importante tener en cuenta estas tres variables ya que deben estar en coordinación para que haya éxito en la actividad. Es decir, sin un rol motivador del profesor quizás la actividad no tenga los resultados esperados. Por otro lado, sin una buena actitud de los alumnos la actividad tampoco saldrá como esperamos, pues necesitamos que estén receptivos.

Dentro del cometido del profesor vamos a encontrar aspectos como una buena comunicación con el alumnado y una buena organización de las clases. En muchas ocasiones el alumnado no está motivado para realizar una actividad porque no la entiende y no sabe qué es lo que se le está pidiendo. Además, habrá que dar una explicación del contenido que se va a trabajar antes de aplicar la actividad para que pueda ser realizada de manera autónoma por los alumnos. Sin la combinación de estos elementos vamos a encontrarnos con alumnos que están perdidos y sin motivación. El papel activo del profesor es necesario para que resuelva dudas y se adapte en la medida de lo posible al nivel del alumnado. Por otra parte, es importante tener en cuenta los mensajes que transmitimos al alumnado. Si un docente hace constantemente comentarios negativos sobre un alumno el alumno va a interiorizar esos mensajes en forma de desmotivación o de baja autoestima. Lo que digamos al estudiante sobre cómo trabaja o su manera de ser condicionará la actitud de este hacia la asignatura o hacia el docente.

En cuanto a la variable relacionada con la actitud del alumnado, es esencial que nos interese por los gustos de los alumnos. En algunas situaciones el alumno no está motivado porque la actividad no le parece llamativa, como consecuencias muestra su rechazo a la actividad no haciéndola o la hace, pero se nota que está desganado. Otros ejemplos de lo que puede pasar cuando a un estudiante no le convence la actividad es la distracción. Por otra parte, hay que tener en cuenta que es lo que pasa en el entorno del estudiante así como preocuparnos por entenderlo. Cuando se dan situaciones complicadas en su entorno la atención y la motivación del alumno no serán las mismas.

Con respecto a la actividad, para desarrollarla y que sea llamativa para ellos primero tenemos que fijarnos en sus gustos. También podemos probar con varios juegos o actividades para que ellos mismos descubran si les gusta o no. En caso de que no les agrade esa actividad se evitaría hacer en un futuro y nos iríamos quedando con aquellas que si lo hagan. Dentro de la tarea motivadora vamos a encontrar tres valores, el interés intrínseco, el valor de la utilidad y la importancia. En primer lugar, el interés intrínseco o, interés personal o interés de la tarea es el agrado inmediato que los alumnos muestran al implicarse en una actividad. En segundo lugar, el valor de la utilidad o, utilidad de la tarea o percepción de utilidad, es decir, la utilidad que tendrá la realización de la actividad en un futuro. También, es referida a la importancia que tiene esa tarea en los objetivos que nos planteemos para un futuro. El grado en el que una tarea sea susceptible de satisfacer necesidades, facilita alcanzar metas o afirmar valores personales. Por otro lado,

determina el valor que la persona asume para implicarse en esa tarea. Por último, la importancia que le demos a la actividad será percibida por nuestros alumnos, de manera que dependiendo de la importancia que le demos nosotros, ellos le darán la misma. (Gálvez, 2006)

Una vez que estas tres variables están en sintonía podemos decir que la actividad ha sido exitosa.

#### **4.1. Propuesta de juegos para el aula**

Para trabajar la motivación en el aula vamos a proponer dos tipos de juegos digitales para dos cursos diferentes. Se trata de las páginas web *Kahoot* y *Wordwall*, ambas gratuitas pero con limitaciones de pago.

Los modelos de enseñanza tradicionales se están abriendo a nuevas formas de aprendizaje fomentadas por las nuevas tecnologías. Estas están modificando tanto el rol del estudiante como el de los docentes. Gracias a ellas, el profesorado cuenta con instrumentos que utilizados de forma adecuada, nos van a permitir salir del método tradicional, el cual se puede observar que no es ni dinámico ni motivador. A través de los juegos en línea, el aprendizaje se vuelve más visual que el tradicional. Esto hace que el alumno mejore su capacidad de cooperación con sus compañeros. Del mismo modo, favorecen la disminución del miedo a equivocarse (factor que suele influir en la participación) mediante los procesos de prueba y error. Es considerado que los juegos motivan y atraen la atención de los estudiantes de la actual generación mediante la competición (factor que como se comentará más adelante puede ser perjudicial). Es por ello por lo que se trata de una oportunidad de motivar.<sup>ix</sup>

En primer lugar, vamos a hablar de la aplicación *Kahoot*. Fue creada por el profesor de la *Norwegian University of Science and Technology*, Alf Inge Wang con el propósito de concebir un ambiente educativo agradable, colectivo y placentero. Este docente observó que los estudiantes que utilizaron su recurso aprendieron un 22 % más en comparación a los que utilizaron otras dinámicas (Martínez, 2017). *Kahoot* es un juego donde es necesario que los alumnos dispongan de un dispositivo para jugar. En el caso de que no se disponga de ellos, se puede crear una plantilla con las posibles respuestas para que los estudiantes puedan responder en ella (Ver Anexo 1). Se trata de un recurso cuyo uso dentro del ámbito educativo gana cada vez más fama. Esta herramienta posibilita la creación de repasos y poner de nuevo en práctica lo estudiado en la unidad didáctica o en unidades anteriores de una manera lúdica para los alumnos que cada vez más son nativos

digitales (Martínez, 2017). Para poder jugar, también es necesario disponer de una pantalla digital para poder mostrar las preguntas con las posibles respuestas. En esta aplicación podemos buscar un cuestionario de la temática que deseemos o crearlo nosotros mismos. Para acceder al juego es necesario un código de entrada. Una vez ponemos el código habrá que esperar a que el profesor inicie el juego. Cada jugador decidirá el nombre con el cual será representado. Una vez empezado el juego, primero nos sale la pregunta en un fondo de color. Las preguntas tienen una duración en segundos (la cual elige el creador). Las posibles respuestas están definidas por colores y símbolos es por ello que encontramos; el rojo y el triángulo, el azul y el rombo, el amarillo y el círculo, el cuadrado y el verde. En el dispositivo del jugador solo vamos a encontrar las figuras geométricas con sus respectivos colores, pero no la respuesta. El jugador que más rápido responda será él que más puntos reciba. Dentro de las opciones de pregunta que podemos añadir en nuestro *Kahoot* encontramos: cuestionario y verdadero o falso, si pagamos se podrá disponer de: respuesta corta, puzle, encuesta, nube de palabras y pregunta abierta. Además, en las preguntas del cuestionario podemos seleccionar más de una respuesta correcta. Dentro de la ambientación del juego se pueden poner videos, fotos y elegir que música va a sonar mientras que se realiza el juego.

A continuación se van a analizar las ventajas y desventajas que supone utilizar esta aplicación en el aula:

Ventajas:

- Fomenta la relación positiva entre el alumnado (Martínez, 2017).
- Capta la atención de los estudiantes.
- Aumenta la participación durante las sesiones.

Desventajas:

- En ocasiones sacar los dispositivos, repartirlos entre el alumnado y prepararlos supone una pérdida de entre 5 y 10 minutos de clase.
- El ruido que generan los alumnos impide que se puedan dar explicaciones de porque están mal algunas respuestas. (Se trata una variable que puede controlarse con una buena gestión del aula).
- Ansiedad por responder (Pues el alumno que antes responda más puntos tendrá).

- Exceso de carga de trabajo. (Martínez, 2017)
- Algunos premios pueden ser considerados como desventaja, en función de si premian la cantidad o la calidad. (Martínez, 2017)
- La competitividad, la cual puede afectar negativamente a la autoestima del alumnado. (Martínez, 2017)

En segundo lugar, *Wordwall* se trata de una aplicación para crear juegos o buscar aquellos creados por otros. Dependiendo de la finalidad con la que queramos utilizar esta aplicación lo crearemos o lo buscaremos. Una ventaja de esta aplicación es que cuenta con un gran abanico de posibilidades de juegos entre los cuales encontramos: una las correspondencias, cuestionario, rueda del azar, ordenar por grupo, pares iguales, abre la caja, busca la coincidencia, anagrama, juego de concurso, diagrama etiquetado, palabra faltante, reordenar, cartas al azar, aplasta topos, voltear fichas, persecución en laberinto, crucigrama y avión. Todos estos juegos son posibles crearlos de manera gratuita. Si pagamos disponemos también de: sopa de letras, ahorcado, tarjetas flash, acertijo de imagen, verdadero o falso, estallido de globos, categorizar, orden de posiciones, cinta transportadora, descifrar, prueba de ganar o perder, plan de asientos, palabras magnéticas, diagrama de araña, lluvia de ideas, mayor o menor, grupos y equipos y, generador de matemáticas. A pesar del gran abanico de opciones de las que disponemos para crear actividades tiene una gran limitación ya que solo nos permite crear 5 actividades de manera gratuita, ni aun borrando actividades te deja crear más de 5. Dentro de las actividades te deja personalizar como se van a ver, ofrecen una gran variedad de diseños. Además, tiene ambientación musical. Asimismo, nos permite poner temporizador tanto del tiempo que tardamos como cuenta atrás, también permite poner un número determinado de vidas. Además, puede registrar los resultados de las personas que lo completen (si estás lo eligen). El jugador elige cuando pasar de pregunta, y puede ir hacia adelante y retroceder. Al igual que la aplicación *Kahoot*, es un buen recurso para repasar puntos ya dados, reforzar lecciones o para después de una explicación.

Respecto a la aplicación en el aula, dependiendo de cuantas preguntas se planteen necesitaremos más tiempo de clase o menos. A la hora de calcular cuánto tiempo necesitamos para llevar a cabo el juego en el aula debemos ser conscientes de cuantas preguntas posee el juego. Por ejemplo, un *Kahoot* de unas 19 preguntas de 20 segundos de duración cada una se necesitarían entre 20 y 30 minutos.

## 4.2. Aplicación en el aula

Para comprobar todo lo mencionado anteriormente, cree mi propio *Kahoot* y mi propio *Wordwall*. Se eligieron estas aplicaciones porque hacer uso de ellas es fácil y económico ya que pueden ser utilizadas de manera gratuita bien con dispositivos o bien con fotocopias. Del mismo modo, se eligieron para demostrar que haciendo uso de juegos (en este caso online) en clase se fomenta de manera positiva la motivación (tanto extrínseca como intrínseca) del alumnado.

Estas actividades se llevaron a cabo en el colegio almeriense C.E.I.P. Madre de la Luz, situado en la zona de Nueva Andalucía. Este colegio es bilingüe de (español/francés), es decir, los alumnos estudian Lengua Francesa desde los 3 años hasta 6º de primaria. A lo largo de la semana, en Educación Primaria cuentan con 2 horas y media de Lengua Extranjera (Francés) repartidas en dos sesiones de una hora y otra de una hora y media. Además, las asignaturas de Ciencias Naturales y Ciencias Sociales son bilingües (español/francés), de estas asignaturas dan 3 horas a la semana. Aunque en su gran mayoría los alumnos lleven estudiando Lengua Francesa desde los 3 años (en algunos casos los alumnos no proceden de Centros bilingües (español/francés)) no todos los estudiantes están motivados en la asignatura de Lengua Extranjera (Francés). Si hacemos un pequeño sondeo, hay una parte de los niños que alegremente te responde que si les gusta el Francés. Otros, una proporción de la clase que podría representar el 25 %, responderá que no le gusta. Sus motivos suelen girar en torno a tres motivos:

- El docente no es de su agrado.
- Tienen dificultades para asimilar los contenidos de la asignatura.
- Simplemente, no les interesa la asignatura.

Algunos plantean que si las clases fueran más dinámicas, entendiesen más (refiriéndose a no llevar retrasos en el nivel) o la profesora cambiase su manera de dar la clase, el francés empezaría a gustarles más.

Es por esta razón por lo que se planteó hacer la actividad de *Kahoot* ya que los niños de 6º reclamaban hacer una actividad con esa aplicación. Al disponer de dos clases de 6º, el A y el C se hizo un *Kahoot* que repasara los contenidos de toda la unidad 4 de la programación (es decir, los verbos *pouvoir* y *vouloir*, y vocabulario relacionado con objetos que se pueden comprar en la tienda de un museo, como por ejemplo, *un poster*). El *Kahoot* realizado se encuentra disponible en el siguiente enlace:

<https://create.kahoot.it/share/unite-4-6/2464c61d-dfd4-4f7b-b6bb-07040c424324>. En él encontramos 19 preguntas de una duración de 20 segundos cada una. Las clases de 6º cuentan con ordenadores para cada dos alumnos por lo que la actividad se realizó en parejas. Dado que, estos grupos suelen estar poco motivados a la hora de hacer tareas de clase, esta aplicación conseguirá que la situación cambie a un panorama donde si trabajen. Los niños en ambas clases al enterarse de que íbamos a hacer un *Kahoot* se pusieron eufóricos. Primero se realizó la actividad en 6ºA, donde dedicamos a la actividad 20 minutos de la sesión. Después de cada pregunta explicaba el porqué de algunos fallos, para que se dieran cuenta de porque estaba mal esa respuesta. Puesto que, esta actividad les interesaba, todos los alumnos se esforzaron en participar. En segundo lugar, se llevó a cabo con 6ºC y fue una experiencia totalmente diferente, no solo debido a que las características de ambos grupos son diferentes, sino por el tiempo empleado. Como esta clase iba más retrasada en la unidad, solo dispusimos de 10 minutos para llevarla a cabo. Hacerla en tan pocos minutos es un error ya que no da tiempo a explicar el porqué de las preguntas que estaban mal. Al no dar tiempo para explicar los errores, muchos no interiorizaron que estaban mal y en el examen pusieron esas respuestas. Por otro lado, cuando se hacen este tipo de actividades el ambiente de clase suele volverse ruidoso, de manera que, hay que hacer un esfuerzo para que ese nivel sea coherente, para que así el docente pueda comunicarse con los alumnos y los alumnos con el docente. Una connotación de actuaciones que se podían haber hecho es avisar a los niños de que revisaran la lección para que pudieran conseguir más puntos. Asimismo, se debía haber creado un listado de recompensas por obtener una puntuación.

Luego, el juego de *Wordwall*, se planteó para llevarlo a cabo en dos clases de 5º, el A y el B. Se creo un *Wordwall* que repasara los verbos del 2º grupo (verbos acabados en -ir). El enlace de acceso es el siguiente: [https://wordwall.net/resource/29306398/idioma-franc%<sup>c3</sup>%<sup>a9</sup>s/verbes-2%<sup>c2</sup>%<sup>ba</sup>-conjugaison-unite-4-5%<sup>c2</sup>%<sup>ba</sup>](https://wordwall.net/resource/29306398/idioma-franc%c3%a9s/verbes-2%c2%ba-conjugaison-unite-4-5%c2%ba). Está compuesto por 21 preguntas de tipo cuestionario que no cuentan con cronometro. En ellas se nos dará un pronombre o un sujeto, debiendo elegir el verbo conjugado que le corresponde a este. Para realizar la actividad se utilizaron 20 minutos de clase, tiempo ideal para realizarla adecuadamente y dar explicaciones a los estudiantes. En estas clases se decidió realizar la actividad en la pizarra digital en lugar de en los dispositivos puesto que se utilizó para poner en práctica la lección después de la explicación. De modo que, la participación del alumnado era selectiva puesto que solo

podía responder un alumno. Como solución se plantea poner tantas preguntas como alumnos haya para que todos puedan responder a una o si un compañero falla pasar el turno a otro compañero. En el B participaron de manera individual mientras que en el A se hicieron grupos a los cuales se les iba dando puntos. La dinámica que mejor funcionó fue la de hacer grupos, ya que se podían ayudar entre ellos. En cuanto a, cuando se realizó la actividad, los alumnos se entusiasmaron al enterarse de que íbamos a jugar a un juego. Por otra parte, el ambiente de clase fue relajado y no había apenas ruido.

## 5. Conclusiones

Sobre los resultados de realizar la actividad en 6ºA, a nivel emocional se vio en ellos entusiasmo, motivación, concentración y participación. en cuanto a la resolución de la actividad la gran mayoría de las parejas respondieron adecuadamente (entre 15 y 19 aciertos) a las preguntas cómo podemos ver en el siguiente gráfico.

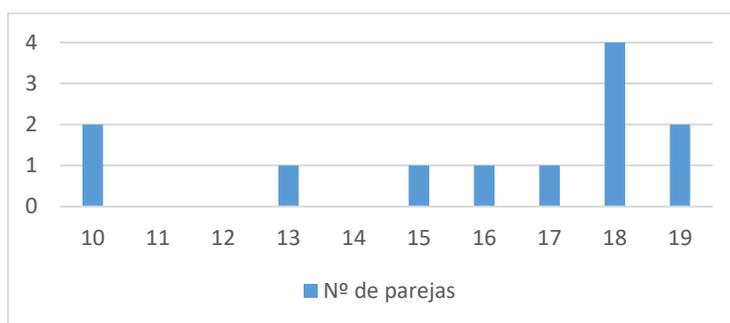


Figura 2. El número de parejas que tenían entre 10 a 19 aciertos.

Estos buenos resultados se vieron más tarde reflejados en el examen de evaluación de la unidad cuatro que realizó la profesora responsable de la asignatura. En él podíamos observar como en la pregunta relacionada con esos contenidos gran parte de los alumnos obtuvo una buena calificación. Entonces se podría decir que cuando los alumnos están motivados hay un aprendizaje positivo.

Con respecto a los resultados del 6ºC, encontramos actitudes similares a las del 6ºA, a diferencia de que este grupo estaba menos concentrado en la tarea. La falta de tiempo para realizar la actividad (11 minutos en total) hizo que no se pudiera parar a comentar los errores. Al no ver estos errores muchos alumnos no los interiorizaron como tal creyendo que son correctos. Por otro lado, en cuanto al ambiente de clase era ruidoso, por lo cual, tampoco escuchaban cuando la docente intentaba comunicarse con ellos. Luego, en el mismo examen que él de sus compañeros del otro sexto obtuvieron peores resultados. Se pudo observar como algunos utilizaban los errores del *Kahoot* como

respuesta. En consecuencia, se puede apreciar que la falta de tiempo es un inconveniente en la realización de este juego. A mi parecer, si no se dispone de tiempo es mejor realizarlo en un momento donde sí se disponga del tiempo necesario, pues si se le dedica poco tiempo la actividad será poco efectiva para el aprendizaje.

Con respecto a los resultados de la aplicación *Wordwall* fueron positivos. Los alumnos mostraron interés por participar aun sabiendo que solo un alumno podía responder a cada pregunta. Por lo cual, mostraron ser pacientes porque sus ansias de participar no interrumpieron el juego. Casi todos los alumnos respondían bien a las preguntas demostrando que se sabían la lección. Se puede concluir que esta aplicación es una buena opción para trabajar los contenidos después de una explicación. Las preguntas que se deben plantear al utilizar esta página web deben ser para trabajar contenidos concretos, como por ejemplo, la conjugación de los verbos pero sin verlo en un contexto. Pienso que dar uso de ella después de dar una explicación va a conseguir captar la atención del alumnado haciendo que tenga interés por participar. Al tener interés por participar, intentarán dar la respuesta correcta, para poder dar la opción correcta deberán hacer uso del contenido dado.

Entonces concluyo que la aplicación *Kahoot* es una buena herramienta que utilizar en clase para motivar a los alumnos, sobre todo los más mayores (3º ciclo). Por otro lado, nos sirve como recurso para trabajar la gramática en contextos de comunicación como frases. Además, podría utilizarse como herramienta de evaluación ya que tiene la opción de mostrar el porcentaje de aciertos de cada jugador. Ahora bien *Wordwall* también es un buen recurso para utilizarlo en el aula. Asimismo, podría sernos útil para todos los niveles por la simplicidad de las preguntas o actividades que podemos hacer con ella.

Con respecto a cuándo utilizar alguna de las dos actividades bajo mi punto de vista en *Kahoot* se pueden hacer actividades más complejas que van a llamar más la atención de los alumnos del tercer ciclo mientras que *Wordwall*, es una aplicación que podemos utilizar para ejercicios más simples que pueden ser utilizados al acabar de dar una explicación como ejercicio escueto. También, se puede afirmar que son juegos que motivan al alumnado. Sin duda son dos herramientas que deberían utilizarse con frecuencia en las clases de Lengua Extranjera (Francés).

## 6. Referencias/Bibliografía

- Attewell, P. (2009). ¿Qué es una competencia? *Pedagogía social. Revista Interuniversitaria*, 16, 21-43. ISSN: 1139-1723.
- Ayén, F. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ? *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*. (86). 7-15. ISSN 1133-9810.
- Brusi, D.; Cornellà, P. (2020). Escape rooms y Breakouts en Geología. La experiencia de “Terra sísmica”. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*. (28.1), 74-88. ISSN 1132-9157.
- Carmona Álvarez, Á. M. (2005). *Repercusiones del clima motivacional sobre la motivación intrínseca, la auto-confianza y el estado de ánimo pre y post-competitivo en jóvenes escolares*. [Tesis doctoral, Universidad de Oviedo] <https://elibro--net.ual.debiblio.com/es/ereader/ual/93667?page=1>
- Colinet, H. (2022). Taller de juegos en el aula de idiomas.
- Cornellà, P.; Estebanell, M.; Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*. (28.1), 5-19. ISSN 1132-9157.
- Gallardo, J.A., Gallardo. P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagia 2018*.
- Gálvez, A. M. (2006). Motivación hacia el estudio y la cultura escolar: Estado de la cuestión. *Pensamiento Psicológico*, 2 (6), 87-101.
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*. (83) 252-277. ISSN 1012-1587.
- Moral, P., Fernández, L., Guzmán-Duque, A. (2016). Proyecto game to learn: aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógicomatemática, naturalista y lingüística en Educación Primaria. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*. 49. 177-193. DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2016.i49.012>
- Ortiz, F. (2021). Aprendizaje basado en juegos (ABJ) como herramienta de innovación educativa. *Revista educ@arnos*. (43) 109-117. ISSN-2007-1930
- Real Academia Española. (30 de abril del 2022). *Diccionario de la lengua*. <https://dle.rae.es/motivaci%C3%B3n>

Serafini, M. y Cuenya, L. (2020). Motivación: un recorrido histórico y teórico de los principales marcos conceptuales. *Revista ConCiencia EPG*, 5(2), 15-44. <https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEP G.5 -2.2>

Stover, J.B., Bruno, F.E., Uriel, F.E., Fernández, M. (2017). Teoría de la Autodeterminación: Una revisión teórica. *Perspectivas en psicología*. 14 (2). 105-115.

## 7. Anexos

Anexo 1- Propuesta de plantilla de respuestas para un Kahoot de 16 preguntas.

KAHOOT

1	2
△   ◇	△   ◇
○   □	○   □
3	4
△   ◇	△   ◇
○   □	○   □
5	6
△   ◇	△   ◇
○   □	○   □
7	8
△   ◇	△   ◇
○   □	○   □
9	
△   ◇	△   ◇
○   □	○   □
10	
△   ◇	△   ◇
○   □	○   □
11	
△   ◇	△   ◇
○   □	○   □
12	
△   ◇	△   ◇
○   □	○   □
13	
△   ◇	△   ◇
○   □	○   □
14	
△   ◇	△   ◇
○   □	○   □
15	
△   ◇	△   ◇
○   □	○   □
16	
△   ◇	△   ◇
○   □	○   □

<sup>i</sup> Serafini y Cuenya, Motivación: un recorrido histórico y teórico de los principales marcos conceptuales.

<sup>ii</sup> Gálvez, Motivación hacia el estudio y la cultura escolar: Estado de la cuestión.

<sup>iii</sup> Gallardo, Teorías del juego como recurso educativo.

<sup>iv</sup> Cornellà, Estebanell, Brusi.; Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología.

<sup>v</sup> IDEM

<sup>vi</sup> IDEM

<sup>vii</sup> Ortiz, Aprendizaje basado en juegos (ABJ) como herramienta de innovación educativa.

<sup>viii</sup> Colinet, Taller de juegos en el aula de idiomas.

<sup>ix</sup> Martínez, Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot.