

**El juego de mesa como recurso de aprendizaje
en el aula de Lengua Extranjera (Francés)**

The board game as a learning resource in the foreign
language classroom (French)

TRABAJO FIN DE GRADO



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.
UNIVERSIDAD DE ALMERÍA**

Grado de Educación Primaria. Mención Lengua Extranjera
(Francés)

Autora: Pauline Eleonor de Losada de Cruz

Directora: Celia Sanz Pérez

ÍNDICE

1. Introducción	1
2. Marco teórico	2
2.1 El juego	2
2.2 Los juegos de mesa	3
2.3 Beneficios de los juegos de mesa en el aula	5
4. Propuesta de Investigación	6
4.1 ¿De qué manera contribuye el uso de juegos de mesa en la mejora del aprendizaje del léxico en FLE?	6
4.1 Objetivos.	7
4.2 Metodología	7
4.3 Diseño de la Investigación	8
4.3.1 Participantes y elección de los juegos	8
4.3.2 Instrumentos de recogida de la información	9
4.3.3 Análisis de los resultados	10
4.3.4 Conclusiones	16
6. Bibliografía	17
7. Anexos	18

Resumen

En la actualidad, existe una amplia oferta de recursos lúdicos que pueden usarse en el aula de francés y los estudios demuestran que llevar a cabo actividades que implican directamente al alumnado en su aprendizaje, fomenta su motivación e interés por el idioma, a la vez que es capaz de aprender de una manera divertida, jugando con sus compañeros, sintiéndose uno más de la clase y pudiendo comunicarse en francés, sin ningún obstáculo y/o límite.

El presente Trabajo Fin de Grado se centra en la aplicación de juegos de mesa en la asignatura de Lengua Extranjera (Francés) para comprobar su eficacia en el aprendizaje del léxico del alumnado.

En primer lugar, se abordará el marco teórico que nos permitirá entender conceptos como “el juego” y sus características. Para ello, nos centraremos en las aportaciones de varios autores en cuanto a los juegos de mesa, su definición y sus beneficios para el aula.

En segundo lugar, en base a los aspectos analizados previamente, se diseñó una propuesta de investigación para ser llevada a cabo con alumnos del CEIP Joaquín Visiedo que nos permitirá comprobar y dar respuesta a la siguiente pregunta de investigación, “¿De qué manera contribuye el uso de juegos de mesa en la mejora del aprendizaje del léxico en FLE?”, dando lugar a resultados que recolectamos mediante el uso de instrumentos de recogida de información para su posterior análisis.

Palabras clave: Lengua Extranjera (Francés), juegos de mesa, aprendizaje del léxico, investigación, mejora del aprendizaje del léxico, francés.

Abstract

Currently, there is a wide range of playful resources that can be used in the French classroom and studies show that carrying out activities that directly involve students in their learning fosters their motivation and interest in the language, while is able to learn in a fun way, playing with their classmates, feeling like one of the class and being able to communicate in French, without any obstacles and/or limits.

This Final Degree Project focuses on the application of board games in the subject of Foreign Language (French) to check their effectiveness in learning the vocabulary of students.

In the first place, the theoretical framework that will allow us to understand concepts such as "the game" and its characteristics will be addressed. Subsequently, we will focus on the contributions of various authors regarding board games, their definition and their benefits for the classroom.

Secondly, based on the previously analyzed aspects, a research proposal was designed to be carried out with CEIP Joaquín Visiedo students that will allow us to verify and answer the following research question, "How does the use of board games in improving lexicon learning in FLE?" giving rise to results that we collect through the use of information collection instruments for later analysis.

Keywords: Foreign Language (French), board games, lexicon learning, research, lexicon learning improvement, French.

Justificación

El motivo que me llevó a elegir este tema para mi Trabajo Fin de Grado viene de mi experiencia vivida durante el periodo de prácticas (PRACTICUM II), ya que pude observar que la gran mayoría del alumnado sentía cierta timidez o vergüenza a la hora de expresarse o participar en francés.

De esta realidad, surgió mi interés por buscar actividades o juegos lúdicos con el fin de incentivar las interacciones orales de los alumnos y hacer que se sientan más cómodos y activos.

Dada la amplia oferta de juegos o materiales existentes, me decanté por el juego de mesa al ser un elemento de la vida cotidiana, pudiendo promover el aprendizaje de un idioma. Además, su empleo en el aula ha demostrado ser una herramienta eficaz de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el ámbito de los idiomas.

1. Introducción

La enseñanza del francés como lengua extranjera tiene por objetivo enseñar al alumno a comunicarse. La mayor prioridad se le da a la competencia oral, para comprender y responder a lo que se nos dice. Para hablar un idioma, es necesario conocer las palabras para comunicarse.

Desafortunadamente, la adquisición del vocabulario se sigue enseñando de una manera tradicional privilegiando listas de vocabulario que los niños tienen que memorizar para aprobar un examen.

Como respuesta a esta realidad, pensamos que es importante variar los recursos y ofrecer al alumnado actividades lúdicas que conseguirán que su aprendizaje sea más significativo y divertido. Para ello, se ha diseñado una propuesta de investigación que nos permitirá contestar a esta pregunta: ¿De qué manera contribuye el uso de juegos de mesa en la mejora del aprendizaje del léxico en FLE?

Nuestro trabajo consta de dos partes, la primera, tomando como punto de partida diferentes autores y distintas vertientes teóricas en cuanto a conceptos como el juego y sus características, pero también nos interesaremos más concretamente por los juegos de mesa y los beneficios que aportan en el aula.

En segundo lugar, se expondrá una propuesta de investigación, dirigida a alumnos de Educación Primaria que cursan la asignatura de Lengua Extranjera (Francés) en el centro dónde he realizado el PRACTICUM III, como alumna de prácticas, basada en estas teorizaciones sobre el uso del juego de mesa en el aula para mejorar el aprendizaje del léxico en FLE.

Para poder contestar a nuestra pregunta de investigación y comprobar la eficacia de este tipo de recurso, se elaboraron dos instrumentos de recogida de información que nos servirán para interpretar y analizar nuestros resultados, por último, extraer conclusiones y reflexiones acerca de su idoneidad e implementación en el aula como futura maestra.

2. Marco teórico

2.1. El juego

En la actualidad, cada vez más docentes utilizan juegos en sus clases y muestran interés por nuevas metodologías. En las instituciones públicas, se han empezado a ofertar cursos de formación en centros de profesorados y universidades. De hecho, el CEIP Joaquín Visiedo, donde realicé mi PRACTICUM III, hizo un curso de formación sobre la gamificación en el aula, con el maestro Jesús Martín como ponente, especialista en la temática.

Antes de interesarnos por los juegos de mesa como recurso educativo, sería de interés entender el concepto de “juego”.

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsiones internas individuales. Por lo tanto, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Gimeno y Pérez (2003), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos como también a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Entre las características del juego podemos citar las siguientes:

- Es una actividad espontánea y libre.
- Parte de la misma práctica.
- El jugador o jugadora se preocupa por el resultado de su actividad.
- Permite la creación de roles, que dan lugar a la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico.
- Facilita el desarrollo de una actitud espontánea y de libertad.

- Permite la expresión de una actitud lúdica que tiene necesidades psicobiológicas, lo que le permite prepararse para el futuro.
- Favorece la capacidad de fantasear con la realidad, ya que los niños y niñas juegan a los héroes, villanos, papá, mamá...y ellos imitan lo que observan.
- Es evolutivo puesto que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.
- Socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante, no es obligatorio.

Dada la amplia variedad de tipos de juegos, nos decantamos por los juegos de mesa por su facilidad a la hora de conseguir el material, su adaptabilidad en función del aprendizaje, en función del nivel y de los contenidos que queremos desarrollar. Suelen ser juegos conocidos por alumnos (uso familiar en casa) y es un recurso atractivo que ha demostrado ser un potenciador del aprendizaje, especialmente en el área de Lengua Extranjera (Francés).

2.2. Los juegos de mesa

Según Laure Yanamthong (2016), llamamos "juego de mesa", a todos los juegos que son jugados por varias personas (al menos 2 jugadores) alrededor de una mesa, con familiares o amigos. Aquellos juegos suelen ser juegos intelectuales que implican pensar. También se caracterizan por un reglamento, "las reglas del juego". Las otras características del juego de mesa son: el material de juego (con lo que jugamos), la estructura del juego (lo que jugamos) y el contexto del juego (todo lo que rodea al juego y lo determina).

Estos juegos requieren un apoyo como cartas, dados, tablero de juego, etc. El aspecto del material que encontramos en el mercado puede parecer más atractivo para los aprendices. Son juegos fáciles de usar en los que el objetivo esencial es ante todo pasar un buen momento y es a través de este fin que se convierten en una gran manera de desarrollar habilidades en el lenguaje de los alumnos.

El juego de mesa es un juego que permite la interacción entre personas, a diferencia de los llamados juegos solitarios. Según la definición del Diccionario "los llamados juegos de mesa requieren al menos dos jugadores, reglas recíprocas, muy a menudo el uso de instrumentos, la organización de juegos con un principio y un final,

sanciones por pérdidas y ganancias, un rasgo reproducible” (Jean-Marie Lhôte citado por Silva: 2008: 55).

“En sentido estricto, cualquier juego puede denominarse “juego de mesa”, ya que es cierto que cada juego refleja el contexto o contextos socioculturales que le dieron origen y en los que se juega” (Silva, 2008: 55).

Silva ofrece una clasificación de juegos de mesa que son adecuados para uso educativo en un aula de Lengua Extranjera: juegos de lenguaje, juegos de expresión, juegos de imagen, juegos de desafío y juegos de estrategia.

La categoría de los juegos de lenguaje es la de los juegos de letras o juegos de palabras, estos juegos son los que trabajan sobre el conocimiento lingüístico del aprendiz. Estos juegos “permiten sensibilizar a los alumnos sobre determinados campos semánticos, conceptualizar ciertas reglas gramaticales simples, pero también sistematizar y revisar objetivos gramaticales y léxicos” (Silva, 2005: 58).

La categoría de juegos de expresión incluye “todos aquellos cuyo mecanismo se basa en la expresión oral o escrita de los participantes, ya sea de producción oral continua o de interacción oral o escrita” (Silva, 2008: 59). Estos juegos pueden solicitar actividades lingüísticas de comunicación (recepción, producción, interacción y mediación escrita u oral) así como conocimientos lingüísticos o interculturalidad. Esta categoría incluye juegos que permiten “compartir puntos de vista sobre los más diversos temas” y “explorar diversas estrategias de comunicación” (Silva, 2008: 59); y también juegos narrativos que configuran la narración. Los juegos de imágenes, usados frecuentemente con los más pequeños, también son interesantes con adolescentes y adultos. Basado en imágenes (fotografías, dibujos), este tipo de juego permite activar el habla del alumno.

Los juegos de desafío incluyen juegos de preguntas, aquellos que ponen a prueba conocimientos, que promueven “el trabajo de representaciones y la interculturalidad” en la clase de lengua (Silva, 2008: 60); y juegos de desafío que solicitan la creatividad a través de la expresión corporal, como los juegos de mímica. Los juegos de estrategia son juegos de simulación sobre un tablero que convocan a universos simbólicos muy diversos.

El trabajo sobre el idioma está en el centro de las dos primeras categorías y son las más utilizadas en la clase de lengua extranjera. Las tres últimas categorías favorecen situaciones de comunicación e interacción social que producen discursos y numerosos intercambios (Silva: 2008).

2.3. Beneficios de los juegos de mesa en el aula

Estudios como el de Romero y Gebera (2015) apuntan que este tipo de juegos tienen las siguientes ventajas en el aula:

- Son herramientas que provocan una gran motivación inicial al alumnado.
- Permiten un aprendizaje significativo de los contenidos.
- Poseen una incidencia positiva en las emociones y habilidades personales.
- Aumentan el grado y las posibilidades de interacción al ser juegos en los que juegan varias personas.

Laure Yanamthong (2016), sostiene la idea que los juegos de mesa permiten que el alumnado trabaje sin darse cuenta, ya que tienen la impresión de jugar. Así, el juego establece un ambiente relajado donde los niños se muestran más activos. Por lo tanto, su motivación aumenta y aprenden con interés y entusiasmo, sin formalizar sobre cualquier dificultad.

La ventaja innegable de los juegos es que se puede utilizar desde el nivel principiante hasta un nivel muy avanzado. Además, permite una cierta flexibilidad teniendo en cuenta intereses y necesidades de la clase. De esta manera, recordaremos mucho mejor una regla gramatical, la estructura del lenguaje, una palabra de vocabulario con actividades concretas en las que habremos participado. Como el juego hace posible "aprender sin darse cuenta", el alumnado logra retener el vocabulario más fácilmente que, por ejemplo, leyendo un libro.

El hecho de participar en un juego también aumenta habilidades comunicativas, porque todo juego de mesa requiere interacción generalmente oral, que es precisamente esencial en el aprendizaje de una lengua extranjera. Así, gracias a esta práctica oral divirtiéndose, los niños aumentan su confianza en sí mismos, eventualmente logran desarrollar otras habilidades como la escritura.

Además, introduce una noción de desafío que les motiva tanto que les hace olvidar que están allí para aprender. Finalmente, con el juego, usamos un idioma para aprenderlo porque cualquier actividad llevada a cabo en el idioma de destino es una oportunidad para aprender este idioma. Así, si el alumnado hace algo en francés, eso es suficiente para que estén en una situación de aprendizaje.

Citando a Julien Agaësse (2017), los juegos de mesa pueden ayudar a los alumnos a superar los obstáculos que a veces se reúnen para expresarse oralmente y que dependen de sus emociones y de su filtro afectivo.

Gilles Brougère (2005), afirma que el juego "como juego, [...] produce dispositivos para alejarse de la vida cotidiana y sus consecuencias (p. 57)". Jérôme Bruner explica que el juego, en general, "brinda la oportunidad de intentar combinaciones de conductas que, bajo las presiones funcionales, no serían intentadas" (Brougère, Ibid.: 56). Con él, los alumnos tienen derecho a cometer errores. El hecho de equivocarse puede llevarlos a reflexionar y encontrar soluciones a los enigmas que se plantean. Tienen problemas que resolver (cómo ganar el juego) para alcanzar objetivos (definidos por las reglas del juego o sus variantes), prestando atención a lo que es dicho por sus compañeros, cooperando y haciendo inferencias. Así, los estudiantes realizan las tareas necesarias con más libertad que en un ámbito tradicional y tienen más opciones en sus temas de conversación, sin ser conscientes de que están estudiando realmente.

Por otro lado, el juego de mesa aporta contenidos culturales y un abanico muy amplio de opciones (Silva, 2008), entre otras ventajas del juego: favorece el trabajo en grupo y la oportunidad de hablar la lengua meta en un ambiente distendido con una intención de comunicación que funciona como instrumento de socialización y facilita la implementación de una pedagogía diferenciada que permite involucrar a todos los alumnos, incluso a los más tímidos (Vold, 2016).

4. Propuesta de Investigación

4.1 ¿De qué manera contribuye el uso de juegos de mesa en la mejora del aprendizaje del léxico en FLE?

El objetivo del uso de juegos de mesa es que el alumnado pueda expresarse oralmente y hablar sin miedo a equivocarse o ser juzgado por el maestro o compañeros. Pueden conseguir que el aprendizaje sea menos estresante, aportando relajación, y convivencia en las clases. Son juegos cooperativos que buscan un objetivo en común, contribuyendo de esta manera a entender el valor del trabajo en equipo.

Contribuyen a la adquisición de competencias y contenidos, y son cada vez más reconocidos por pedagogos y maestros como útiles en el área de Lengua Extranjera. Un contenido considerado como aburrido o de poco interés por el alumnado, puede

rápidamente convertirse en algo apasionante, presentándose de forma lúdica. Los jugadores pueden jugar juntos y su atención está sostenida, en comparación con una clase tradicional donde los alumnos están pensando en otras cosas. La motivación de ganar procura mantener la atención.

¿Por qué centrarse en la competencia léxica?

A partir de la observación durante mi periodo de prácticas, he podido notar que la mayoría de los niños sentían cierto rechazo o desmotivación por el aprendizaje del vocabulario. Se suele presentar a partir de ejercicios de repetición o lista de palabras y el alumnado piensa que lo tiene que memorizar para la posterior realización del examen. Se debería dar un uso más real a este contenido, presentándose en un contexto próximo al alumnado, mediante actividades significativas, ya que el principal fin es comunicarse.

Además, considerando que el vocabulario es un pilar básico y fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, es indispensable su conocimiento. Sin conocimiento del vocabulario, nadie sería capaz de comunicarse, ni de ser entendido.

Para alumnos principiantes en el idioma, este contenido es la primera vía, la más simple y directa para unirse a él. Usando estos tipos de juegos en clase, se pueden crear situaciones reales de comunicación entre el propio alumnado, ya que permiten las interacciones entre las personas y pueden llegar a transformar al alumnado más tímido en un verdadero comunicador.

4.1 Objetivos.

1. Comprobar la eficacia de los juegos de mesa en el aprendizaje del léxico.
2. Analizar las interacciones y comportamientos de los niños durante el juego.

4.2 Metodología

Partiendo de la pregunta general formulada para nuestra investigación y su fundamentación en cuanto al tema elegido, se diseñó una propuesta de investigación para ser llevada a cabo en el CEIP Joaquín Visiedo, concretamente con alumnos de tres clases de Educación Primaria que cursan la asignatura de Lengua Extranjera (Francés).

Se decidió adoptar una metodología empírica cualitativa debido a que obtendremos informaciones en cuanto a diferentes características respecto al aprendizaje

del léxico del alumnado durante la realización de un juego de mesa en clase. Para llevarla a cabo, se usaron dos instrumentos de recogida de información (cuestionario y entrevista semi-estructurada) que han sido posteriormente analizados, lo que nos ayudará a contestar a nuestra pregunta y alcanzar conclusiones que den respuesta al interés marcado al inicio de la investigación.

La aplicación de estos juegos en el aula ha tenido lugar la semana posterior a Semana Santa, es decir, del 18 al 22 de abril. Han sido en total, 3 sesiones y se le dedicó entre 20 y 30 minutos para la realización de los juegos en todas ellas.

4.3 Diseño de la Investigación

4.3.1 Participantes y elección de los juegos

Este diseño de investigación ha sido aplicado a diferentes niveles, una clase de 5º de Educación Primaria compuesta por 18 alumnos, una clase de 4º de Educación Primaria compuesta por 27 alumnos y otra clase de 6º de Educación Primaria compuesta por 21 alumnos. Aunque existen más clases de diferentes cursos, se trabajará estos juegos únicamente con los 3 citados.

Para la elección de cada juego de mesa hemos tenido en cuenta lo que queremos que nuestros alumnos trabajen en función de los objetivos y contenidos establecidos en la unidad didáctica que se estaba llevando a cabo en cada unidad. Se valoró que la presentación de cada juego fuera llamativa (ilustración, colores) para que pudiera generar curiosidad e interés en el alumnado.

Además, se prestó atención a las reglas y la complejidad de los juegos, priorizando juegos conocidos por la mayoría de los niños y con reglas sencillas debido a que el alumnado tiene un nivel básico en francés y lleva poco tiempo aprendiendo este idioma. Valorando que se dispondrá de un tiempo limitado para la realización de los juegos en las clases, elegimos juegos de poca duración y con poca dificultad para no perder mucho tiempo en las explicaciones y la organización de la clase.

Otro aspecto que se ha tenido en cuenta para la elección de estos juegos, ha sido que todos se puedan realizar en grupos de 4 o 5 alumnos. En cuanto a la formación de los grupos, se intentó considerar el nivel de cada miembro para que se puedan ayudar y cooperar entre ellos.

- Para la clase de 4ºA: Se usó el juego de Doodle. Es un juego de agilidad visual y de memorización del vocabulario. Trabajaron el vocabulario relacionado con los medios de transporte.
- Para la clase de 5ºB: Se usó el juego de las 7 familias. Es un juego de cartas dirigido a niños en el que se trabaja el vocabulario de la familia.
- Para la clase de 6ºC: Se utilizó el juego de la oca adaptando los contenidos que se quieren trabajar. Se trabajó el vocabulario de los muebles y objetos de una habitación de una manera lúdica.

4.3.2 Instrumentos de recogida de la información

Con el fin de recoger información de interés para nuestra investigación, usamos diferentes instrumentos como los siguientes:

- Un cuestionario: nos sirvió para recoger datos de los participantes y está formado por una serie de preguntas.
- Una entrevista semi-estructurada: se llevó a cabo con el maestro especialista en francés del colegio.

Cuestionario para el alumnado

Nombre:

Clase:

1. ¿Te ha gustado el juego? (Escala del 1 al 5)
2. ¿Qué es lo que más te ha gustado? (Jugar con los compañeros, comunicarte en francés, aprender palabras, etc.). (Respuesta libre)
3. ¿Te ha parecido fácil? (Escala del 1 al 5)
4. ¿Has aprendido nuevas palabras? (Escala del 1 al 5)
5. ¿Hay palabras que no sabías escribir y que gracias al juego has aprendido a escribir correctamente? (Si es el caso, escríbelas). (Respuesta libre)
6. ¿Cuándo te has expresado en francés, cómo te sentiste? (Con vergüenza, cómodo/a, relajado/a, motivado/a). (Respuesta libre)
7. ¿Qué te ha parecido el juego para aprender francés? (Escala del 1 al 5)

8. ¿Quieres que tu maestro vuelva a usarlos en clase? ¿Por qué? (Respuesta libre)

Cuestiones de la entrevista realizada a mi profesor

- A. Con este tipo de juegos pretendo fomentar el aprendizaje del léxico, ¿Tú crees que sirven para eso? (y si no explica el porqué, se pregunta) ¿Pero mejor que otro tipo de actividades?
- B. ¿Te parece que hay otros aspectos que también se desarrollan?
- C. No sé si la forma de actuar del alumnado ha sido la correcta para una clase. Quizás hayan cambiado el modo de comportarse.
- D. Otro de los asuntos que siempre me preocupa es cómo llegar a todos. Son tantos que quizás esta actividad no sea positiva para los niños que tienen más dificultades o que son más reservados.
- E. En realidad, se utilizan poco los juegos de mesa durante el tiempo de clase, ¿No? ¿Por qué crees que es? (preguntamos cuáles son las dificultades concretas, si no contesta directamente).
- F. ¿Se te ocurre algo más que añadir?

4.3.3 Análisis de los resultados

A continuación, se presenta una tabla basada en las respuestas dadas por el alumnado con el fin de facilitar la tarea del análisis. Esta etapa será seguida de una interpretación de los resultados obtenidos.

Tabla del análisis de los cuestionarios

Análisis cuestionarios			
Preguntas	Clase 6°C %	Clase 4ºA %	Clase 5ºB %
1: ¿Te ha gustado el juego?			
1	0 %	15 %	0 %
2	9 %	0 %	0 %

3	9 %	22 %	17 %
4	5 %	11 %	33 %
5	77 %	52 %	50 %
2: ¿Qué es lo que más te ha gustado?			
- Todo	19 %	0 %	0 %
- Jugar con los compañeros	28 %	52 %	83 %
- Aprender palabras	23 %	37 %	17 %
- Otro: jugar, comunicarse en francés	28 %	11 %	0 %
3: ¿Te ha parecido fácil?			
1	9 %	11 %	0 %
2	5 %	11 %	0 %
3	28 %	11 %	28 %
4	28 %	15 %	55 %
5	28 %	52 %	17 %
4: ¿Has aprendido nuevas palabras?			
1	0 %	15 %	22 %
2	9 %	4 %	5 %
3	14 %	11 %	33 %
4	19 %	18 %	23 %
5	57 %	52 %	17 %
5: Palabras que gracias al juego sabes escribirlas ahora correctamente.			
- No	33 %	27 %	45 %

- Si	48 %	67 %	50 %
- Más o menos	19 %	6 %	5 %
6: ¿Cuándo te has expresado en francés cómo te sentiste?			
- Cómodo	43 %	30 %	28 %
- Motivado	19 %	30 %	44 %
- Vergüenza	9 %	7 %	5 %
- Otro: relajado, genial, alegre	28 %	33 %	23 %
7: ¿Qué te ha parecido el juego para aprender francés?			
1	0 %	8 %	0 %
2	0 %	5 %	0 %
3	9 %	8 %	12 %
4	5 %	20 %	33 %
5	85 %	59 %	55 %
8: ¿Quieres que tu maestro vuelva a usarlo en clase? ¿Por qué?			
- Sí, me parece divertido	48 %	33 %	44 %
- Sí, me ha gustado	9 %	19 %	12 %
- Otro: sí, aprendemos, jugamos	43 %	48 %	44 %

Tabla de las palabras escritas en ambas clases

PALABRAS ESCRITAS	CLASE
Matelas, oreiller, couverture, drap,	6°C

couette, étagère, bibliothèque	
Le camion, vélo, hélicoptère	4°A
La tante, la famille, l'oncle	5°B

Basándonos en los resultados del cuestionario, una vez clasificadas las respuestas del alumnado, se considera que a la gran mayoría de los niños les ha gustado los juegos realizados y en lo que más han disfrutado es el poder jugar con los compañeros y aprender palabras en francés.

Respecto al aprendizaje del léxico, que es nuestro principal tema de interés, podemos ver cómo el alumnado considera que han aprendido nuevas palabras y piensa que es una buena manera para aprender francés. De hecho, la mayoría quiere que su maestro vuelva a utilizarlos en clase porque les parece divertido y considera que aprende francés a la misma vez.

Valorando las actitudes y emociones desarrolladas por el alumnado, se puede observar algunas diferencias en cada clase, si bien la mayoría mostró haberse sentido cómodo/relajado y motivado, una minoría experimentó nerviosismo y vergüenza. Esto podría deberse a que debían expresarse oralmente en francés y sienten vergüenza al tener que pronunciar las palabras.

En cuanto a la complejidad del juego, les ha parecido bastante fácil, aunque algunos han encontrado algunos obstáculos en la realización del juego, debido a que el nivel de ruido era bastante alto.

A pesar de que el léxico se ha trabajado de manera oral, algunos niños, al ver las palabras escritas en los juegos, han demostrado ser capaces de escribirlas correctamente. La mayoría ha podido, gracias al juego, aprender nuevas palabras (ver tabla).

Otros han disfrutado del hecho de estar en grupo, lo que conlleva una comunicación interactiva entre el grupo y cada uno de ellos.

Gracias a los datos obtenidos, podemos afirmar que el uso de juegos de mesa puede tener un papel importante en la enseñanza-aprendizaje de la Lengua Extranjera (Francés). Este método de trabajo, insiste en la asimilación del vocabulario, así el alumnado podrá expresarse fácilmente y rápidamente de manera oral como escrita.

Después de este análisis, podemos concluir que los juegos de mesa son elementos muy convenientes en la adquisición del vocabulario y desarrollan a su vez otros aspectos como el compañerismo, la cooperación y la motivación en los alumnos.

El hecho de asociar aprendizaje y ocio es un concepto a considerar haciendo intervenir el juego. Este último, no necesita ningún esfuerzo específico y autoriza al alumnado a aprender jugando. Por lo tanto, jugando no están sumisos a ninguna presión y les permite avanzar a su ritmo.

Este recurso en el aprendizaje promueve que el alumnado sea más activo y ayuda a memorizar mejor el vocabulario. A su vez, jugar con sus compañeros hace que estén más implicados, por lo que favorece su voluntad para asimilar nuevos saberes, consolidarlos y que aprendan más rápidamente.

Transcripción de la entrevista semi-estructurada realizada con el maestro especialista en francés

- **Con este tipo de juegos pretendo fomentar el aprendizaje del léxico, ¿Tú crees que sirven para eso?**

Sí, es una buena opción para aprender el vocabulario. Pienso que los niños se implican más en la clase y se sienten más motivados por el juego, por eso se esfuerzan por aprender para poder jugar con los demás.

- **¿Pero mejor que otro tipo de actividades?**

Ni mejor, ni peor. Es una opción más entre las posibilidades que hay para enseñar el vocabulario. Cada maestro tiene su manera de hacer las cosas y unas preferencias para llevar a su aula. A mí, por ejemplo, para introducir vocabulario me gusta hacerlo con flashcard y voy introduciendo juegos de otro tipo. Es otra opción distinta, pero no tiene por qué ser mejor o peor. Son diferentes opciones, con sus pros y sus contras cada una.

- **¿Te parece que hay otros aspectos que también se desarrollan?**

Claro, los niños con este tipo de juego sociabilizan más, conocen las reglas del juego, respetan el turno, ayudan al que le cuesta más y también colaboran entre ellos, aunque el objetivo de ganar sea individual.

- **No sé si la forma de actuar del alumnado ha sido la correcta para una clase. Quizás hayan cambiado el modo de comportarse.**

Con este tipo de actividades los alumnos se meten más en la clase, hay más movimiento y el nivel de ruido sube. Es algo normal, pero hay que saber conducirlo porque el niño tiende a descontrolarse en algunas situaciones y puede que la dinámica no esté yendo bien. Pero bien llevado, puede salir muy bien.

- **Otro de los asuntos que siempre me preocupa es cómo llegar a todos. Son tantos que quizás esta actividad no sea positiva para los niños que tienen más dificultades o que son más reservados.**

Con estos contratiempos siempre nos vamos a encontrar, no todos los niños aprenden de la misma manera. Al igual que una enseñanza tradicional, tampoco llega a todos por igual. Es por eso que hay que intentar ser versátil para poder introducir los contenidos de diferentes maneras para intentar llegar a las diferentes formas de aprender que tienen los alumnos.

- **En realidad, se utilizan poco los juegos de mesa durante el tiempo de clase, ¿No? ¿Por qué crees que es? (preguntamos cuáles son las dificultades concretas, si no contesta directamente)**

La verdad que si se utiliza muy poco. Creo que todavía hay tendencia a la enseñanza tradicional, aunque poco a poco va cambiando y se van viendo cosas diferentes en los colegios. Yo pienso que es por varios motivos...puede ser por la dificultad de llevarlo a cabo en clase, ya que los niños muchas veces se inquietan demasiado y es difícil contenerlos, también por falta de formación del profesorado que no sabe realmente cómo implementarlo.

Interpretación

Las respuestas dadas por el alumnado coinciden con el maestro respecto a que fue un acierto utilizar este tipo de juego en clase para trabajar el vocabulario y que a la vez les motiva para aprender y comunicarse en francés.

Además, se trabajan otros aspectos como la cooperación, el respeto entre los alumnos y se ayudan entre ellos, creando un ambiente propicio hacia el aprendizaje.

Cabe resaltar que existen otros tipos de actividades que podrían ser llevadas a cabo en clase y que podrían adaptarse mejor al alumnado, ya que cada uno aprende de una manera distinta.

En ese tipo de juego, suele haber más ruido y esto podría ser unos de los

inconvenientes de llevar a cabo este tipo de actividad en clase. Es el maestro el que debe estar pendiente y saber controlar la clase para que la experiencia sea satisfactoria y de esta manera evitar que los alumnos se descontrolen.

En cuanto a la utilización de este recurso en el aula, se utiliza poco y podría deberse a que los propios maestros sienten cierto rechazo o por su falta de formación al no saber cómo implementarlas.

4.3.4 Conclusiones

Considerando los resultados obtenidos a través de ambos instrumentos, podemos demostrar como la implementación de juegos de mesa en las distintas clases ha resultado ser beneficioso, ya que demuestra la eficacia de su uso para el aprendizaje del léxico y además resulta ser una actividad que nos permitió valorar las relaciones que se establecen entre los compañeros durante el juego. Por lo tanto, podemos afirmar que hemos conseguido nuestros dos objetivos.

Para contestar a nuestra pregunta de investigación, “¿De qué manera el uso de los juegos de mesa influye en el aprendizaje del léxico?” Vamos a proceder a una reflexión teniendo en cuenta nuestros resultados del análisis.

Las informaciones resultantes de las dos herramientas de recogida, nos han permitido evaluar la utilización de este juego en el aprendizaje del léxico. Según nuestros análisis e interpretaciones, está claro que este tipo de recurso demostró ser una herramienta eficaz para la asimilación de conocimientos de una manera atractiva para el alumnado. La enseñanza del francés como lengua extranjera podría beneficiarse.

Consideramos que son un fuerte componente de estimulación del aprendizaje que permiten al alumnado memorizar nuevos conocimientos y consolidarlos. Se pudo ver que los niños viven lo que aprenden, es decir, son realmente ellos los protagonistas de su aprendizaje.

Nuestra investigación, nos ha mostrado que este tipo de actividad lúdica favorece la motivación y el deseo por aprender del alumnado. Estos perciben una libertad y una confianza en ellos que les permiten avanzar sin obstáculos, ni desmotivación. Se ha observado que algunos alumnos con un nivel bajo en francés, han podido disfrutar de su experiencia, participando y llegando hasta el final del juego.

He de resaltar la influencia de los compañeros en los grupos a la hora de realizar

los juegos, ya que la mayoría se implicó mucho por el hecho de estar jugando con los demás. De esta manera, han podido desarrollar otros aspectos como valores en cuanto a la colaboración y el respeto.

Como futura maestra, me gustaría resaltar que para introducir este tipo de juegos en clase y para que el aprendizaje sea efectivo, hemos de adaptar o analizar previamente los juegos que queremos usar con nuestros alumnos en clase. No es suficiente elegirlos en función de lo atractivo, sino que estos deben contener reglas sencillas, que se pueden adaptar fácilmente. De hecho, durante la realización del juego de las 7 familias con la clase de 5ºB, tuvimos que modificar las reglas para que fuese más sencillo jugar para el alumnado. Por otro lado, deben de adaptarse a los contenidos que se están trabajando en clase.

A modo de crítica, he de decir que, aunque para la mayoría de los niños su experiencia fue bastante positiva, no podemos olvidar que una minoría sintió vergüenza durante los juegos, por lo tanto, el uso del juego de mesa como recurso en el aula no es la mejor, ni la única opción. Dado este asunto, considero que una buena adquisición del vocabulario en francés ha de ser a través del uso de diferentes técnicas y métodos, siempre adaptándolas a las necesidades de nuestros alumnos, consiguiendo que estas adquisiciones se realicen de forma permanente, pasando a ser una parte más de sus conocimientos.

Por último, me gustaría resaltar que, durante la realización de los juegos en ambas clases, el nivel de ruido subió bastante y los alumnos tendían a descontrolarse, empezando a hablar con los compañeros en vez de jugar al inicio del juego. Es importante que el maestro, tenga en cuenta lo que puede ocurrir en cada clase y marque los límites para que la experiencia del juego sea la más beneficiosa posible. Además, el hecho de organizar la clase en grupos dificulta el control de ambos. Para ello, pienso que antes de realizar este tipo de actividad con juegos de mesa en el aula, hemos de acostumbrar al alumnado a trabajar previamente en grupos reducidos previamente.

6. Bibliografía

AGAËSSE, J. (2017). Les jeux de société et la didactique des langues: À vous de jouer!. *Revue japonaise de didactique du français*, 12 (1-2), 194-204.

Brougère G. (2005). *Jouer / apprendre*. Paris : Editions Economica.

Moreno, S. R. (2020). Conectamos jugando: aprendizaje basado en juegos de mesa en la clase de ELE. *Mosaico. Revista para la promoción y apoyo a la enseñanza del español*, (38), 131-145.

Romeo, M., y Gebera, O. T. (2015). Serious Games para el desarrollo de las competencias del siglo XXI. *Revista de Educación a Distancia* (34).

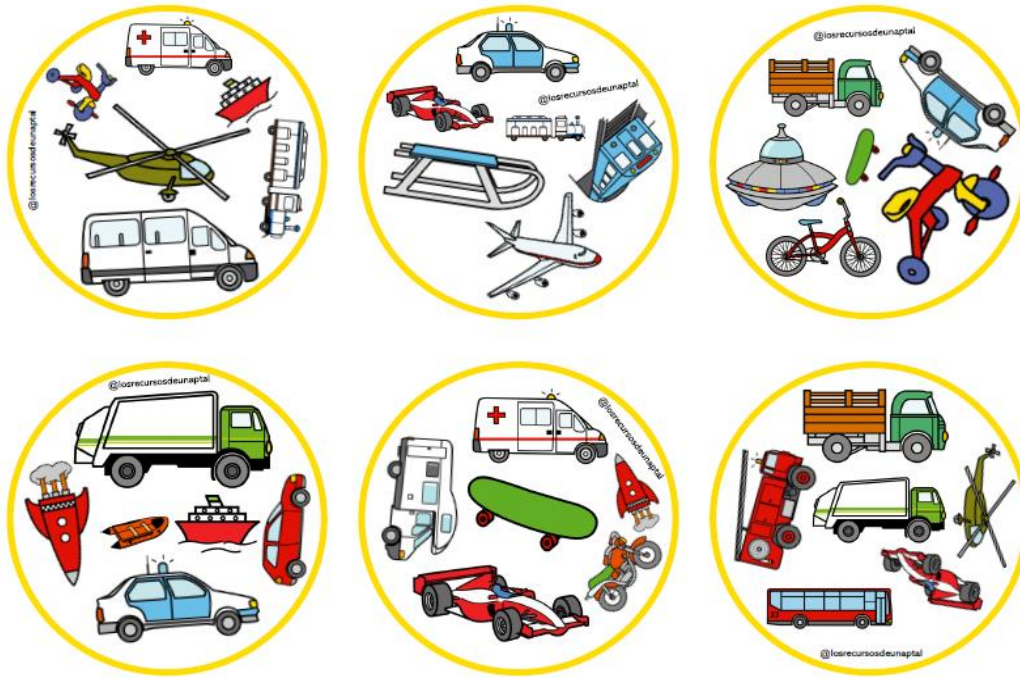
Silva, H. (2008). *Le jeu en classe de langue*. Paris: Clé International. Logiciels et interfaces utilisés.

YANAMTHONG, L. (2018). De l'utilisation des jeux de société en classe de langue. *Bulletin De L'Association Thaïlandaise Des Professeurs de Français*, 5-10.

7. Anexos

- **Anexo 1:** juego Doble de los transportes.





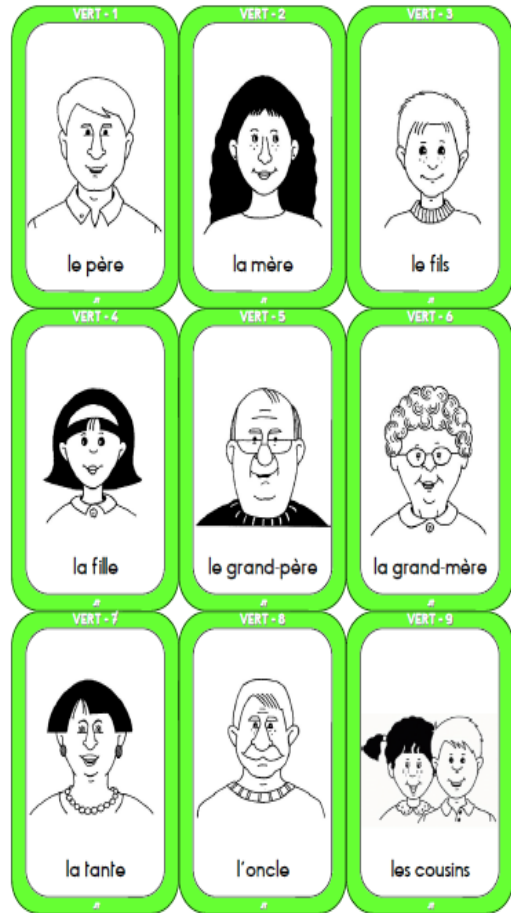
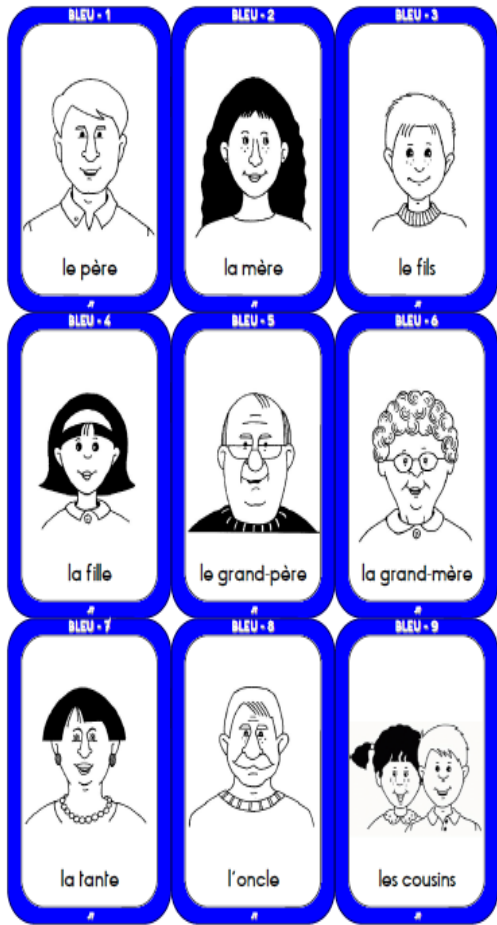
- Anexo 2: juego de la oca de los muebles/objetos de una habitación.

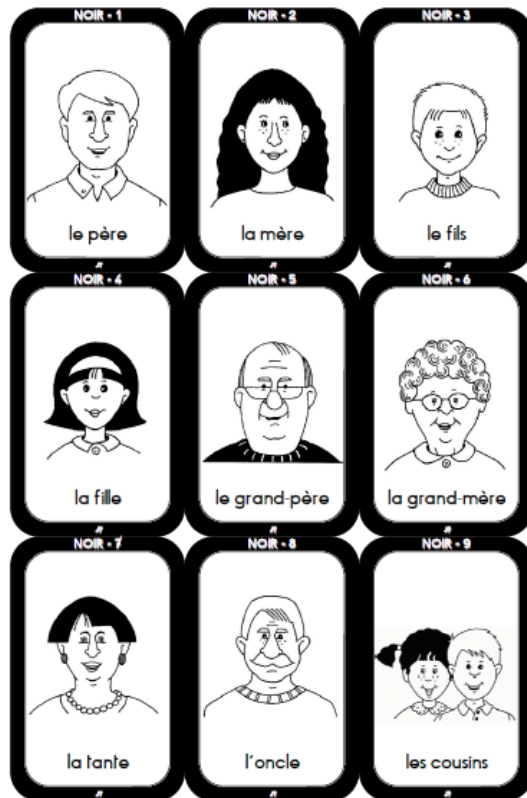
Jeu de l'oie « Les objets de la chambre »

1

DÉPART						
						ARRIVÉE

- Anexo 3: juego de las 7 familias.





- **Anexo 4:** foto de la clase de 6°C jugando.



- **Anexo 5:** foto de la clase de 4°A jugando.



- **Anexo 6:** fotos de la clase de 5°B jugando.

