



GAMIFICAR PARA MOTIVAR Y EDUCAR EN  
LA SEGUNDA LENGUA EXTRANJERA:  
FRANCÉS

GAMIFY TO MOTIVATE AND EDUCATE IN THE SECOND FOREIGN  
LANGUAGE : FRENCH

LUDIFICATION POUR MOTIVER ET ÉDUIQUER DANS LA DEUXIÈME  
LANGUE ÉTRANGÈRE : FRANÇAIS

**ALUMNA:** MORALES GUTIÉRREZ, M<sup>a</sup> ÁNGELES  
**TUTORA:** BARRAGÁN VICARIA, CATALINA

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA  
CURSO ACADÉMICO 2019/2020

## RESUMEN

En el presente trabajo podrán encontrar una breve recopilación teórica sobre la gamificación aplicada al ámbito educativo: definición, características del juego, tipología de juegos y jugadores que debemos tener en cuenta en el diseño de la gamificación, la infraestructura de la gamificación (mecánica, dinámica y estética), la estrecha relación que se establece entre gamificación, motivación y aprendizaje así como, las ventajas y desventajas que conlleva el uso de la gamificación como técnica metodológica. Posteriormente, se presenta una propuesta de intervención para el sexto nivel de educación primaria desde el área de la segunda lengua extranjera: francés. Esta propuesta se basa en la fundamentación teórica expuesta en el presente trabajo.

## ABSTRACT

In this work we can find a brief theoretical compilation on gamification applied to the educational field: definition, characteristics of the game, typology of games and players that we must take into account in the design of gamification, the infrastructure of gamification (mechanics, dynamics and aesthetics), the close relationship established between gamification, motivation and learning, as well as the advantages and disadvantages of using gamification as a methodological technique. Subsequently, an intervention proposal is presented for the sixth level of primary education from the area of the second foreign language: French. This proposal is based on the theoretical foundation exposed in this work.

## RÉSUMÉ

Dans ce travail, nous pouvons trouver une brève compilation théorique sur la ludification appliquée au domaine éducatif: définition, caractéristiques du jeu, typologie du jeu et joueurs que nous devons prendre en compte dans la conception de la ludification, l'infrastructure de ludification (mécanique, dynamique et esthétique), la relation étroite établie entre la ludification, la motivation et l'apprentissage, ainsi que les avantages et les inconvénients de l'utilisation de la ludification comme technique méthodologique. Par la suite, une proposition d'intervention est présentée pour le sixième niveau de l'enseignement primaire dans le domaine de la deuxième langue étrangère: le français. Cette proposition est basée sur les fondements théoriques exposés dans ce travail.

**CONCEPTOS CLAVE:** Gamificación, juego, motivación, francés, Educación Primaria.

**KEY CONCEPTS:** Gamification, game, motivation, French, Primary Education.

**CONCEPTS CLÉS:** Ludification, jeu, motivation, français, enseignement primaire.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>2. LA GAMIFICACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO</b> .....	5
<b>2.1. CONCEPTO DE GAMIFICACIÓN</b> .....	5
<b>2.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO</b> .....	6
<b>2.3. TIPOS DE JUEGO</b> .....	6
<b>2.4. TIPOS DE JUGADORES</b> .....	7
<b>2.5. INFRAESTRUCTURA DE LA GAMIFICACIÓN</b> .....	7
2.5.1. MECÁNICAS .....	8
2.5.2. DINÁMICAS.....	9
2.5.3. ESTÉTICA.....	11
<b>2.6. RELACIÓN ENTRE MOTIVACIÓN, GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE</b> ...	12
<b>2.7. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA GAMIFICACIÓN</b> .....	13
<b>3. GAMIFICANDO EN EDUCACIÓN PRIMARIA</b> .....	14
<b>3.1. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA</b> .....	14
<b>3.2. CONTEXTUALIZACIÓN</b> .....	14
<b>3.3. RELACIÓN DE LA UNIDAD CON LAS COMPETENCIAS CLAVE, OBJETIVOS, CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, INDICADORES Y ESTÁNDARES.</b> .....	16
<b>3.4. COMPETENCIAS CLAVE</b> .....	17
<b>3.5. OBJETIVOS</b> .....	17
<b>3.6. CONTENIDOS</b> .....	18
<b>3.7. METODOLOGÍA</b> .....	18
<b>3.8. RECURSOS DIDÁCTICOS</b> .....	20
<b>3.9. SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES</b> .....	20
<b>3.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b> .....	23
<b>3.11. EVALUACIÓN</b> .....	24
<b>4. CONCLUSIÓN</b> .....	27
<b>5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	29
<b>ANEXO</b> .....	31

## 1. INTRODUCCIÓN

---

Motivar al alumnado hacia el aprendizaje es una de las tareas más arduas a las que se enfrentan en la actualidad los docentes, quienes luchan diariamente en la era digital en la que estamos inmersos en nuestro día a día laboral y personal y que, sin embargo, parece no terminar de adentrarse en nuestras escuelas ya sea por falta de medios o de formación. Nuestro alumnado, sobreestimulado y bombardeado de información de forma continua gracias al auge de las tecnologías en nuestra vida cotidiana tiende a aburrirse en nuestras clases. Difícilmente, podemos seguir manteniendo por mucho más tiempo, la enseñanza tradicional. Educar, en estas circunstancias, supone para todos y todas un reto el cual no podemos eludir. Se trata pues, de salir de nuestra zona de confort, de innovar, de probar nuevas técnicas adaptadas a la demanda de la sociedad actual y venidera y de conseguir, en definitiva, el tan ansiado aprendizaje significativo.

En este trabajo, pretendemos motivar al alumnado desde el área de francés gracias a la aplicación de la gamificación en las aulas. Esta propuesta surge de una necesidad detectada en las aulas, la desmotivación del alumnado hacia el aprendizaje en general y en específico, desde el área en el que imparto docencia de francés. Por ello, defendemos esta propuesta de intervención desde la gamificación al tratarse de una tendencia que está llegando a las aulas a pasos agigantados como la gran promesa de motivación con la intención de revertir esta situación en mis clases de francés.

Comenzaremos este trabajo, realizando una breve aproximación al concepto de gamificación, continuaremos justificando su uso en las aulas a través de las ventajas que nos aporta y realizaremos una propuesta de intervención focalizada para el sexto nivel de Educación Primaria desde el área de la segunda lengua extranjera, francés. Nuestra propuesta aúna además, otras técnicas innovadoras como el aprendizaje cooperativo o la autoevaluación.

## 2. LA GAMIFICACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

---

### 2.1. CONCEPTO DE GAMIFICACIÓN

El interés del ser humano hacia el juego forma parte de nuestra propia naturaleza, llegando incluso a hablar del *homo ludens* (Huizinga, 1949). Este hecho ha sido aprovechado en distintos ámbitos como en el marketing, quienes fueron los pioneros en el empleo de la gamificación, salud, arte o en la educación, ámbito que nos compete de manera directa.

En la literatura podemos encontrar una gran multitud de definiciones sobre este término los cuales, además, varían según el entorno académico donde este se utiliza. Así, para el ámbito educativo destacamos las siguientes definiciones:

La gamificación en el ámbito educativo se entiende como un juego serio en entornos no lúdicos cuyo fin principal no es el entretenimiento sino la educación y el aprendizaje del alumnado. Además, la gamificación se enriquece de nuestra buena predisposición hacia el juego para así convertirlo en un elemento motivador de nuestras aulas (Pisabarro Marrón & Vivaracho Pascual, 2018).

En este sentido, Carla Carreras (2017) nos dice que la gamificación en el ámbito educativo se convierte en juego serio al tener como finalidad principal favorecer la atención, la implicación y el aprendizaje significativo en el alumnado.

Marín y Hierro (2013, referenciado en Llorens-Largo, 2016) define la gamificación como la suma de método, estrategia y técnica para conseguir una vinculación especial, promover cambios comportamentales o transmitir conocimientos, creando una experiencia significativa y motivadora, consistente en convertir en juegos actividades y contenidos en un entorno de no-juego.

Kapp (2012) entiende por gamificación el uso de la lógica, mecánica y estética del juego de base para involucrar a la gente, motivar su acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Por último, reseñar la definición que Kim, Song, Lockee y Burton (2018, p. 27) realizan sobre gamificación en el ámbito educativo: «Gamification in learning and education is a set of activities and processes to solve problems related to learning and education by using or applying the game mechanics».

## 2.2.CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Schell (2008, referenciado en Kim, Song, Lockee & Burton, 2018), propone una lista de características propias de los juegos. Para este autor, todo juego debe ser completamente voluntario, perseguir unos objetivos a alcanzar, seguir unas reglas, generar conflicto en los jugadores, implicar ganar o perder, ser interactivos, conllevar desafíos, crear su propio valor, implicar a otros jugadores y ser un sistema formal cerrado.

### CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO SEGÚN SCHELL (2008), referenciado en Kim, Song, Lockee & Burton (2018)

- Son completamente voluntarios
- Persiguen alcanzar una serie de objetivos
- Tienen conflictos
- Siguen unas reglas
- Implican ganar o perder
- Son interactivos
- Conllevan desafíos
- Crean su propio valor
- Implica a otros jugadores
- Se trata de sistemas formales cerrados

## 2.3.TIPOS DE JUEGO

Relativo a los distintos tipos de juegos que podemos encontrar en gamificación, Kim et al. (2018, p. 25) proponen los siguientes:

**Juegos de guerra.** Empleado para la toma de decisiones o estrategias de aprendizaje.

**Juegos de simulación.** Simula situaciones reales o virtuales.

**Juegos serios.** Además del entretenimiento, este tipo de juego persigue alcanzar unos objetivos didácticos.

**Juegos de realidad alternativa.** Se trata de juegos que requieren la intervención en la vida real.

## 2.4.TIPOS DE JUGADORES

A la hora de diseñar juegos debemos tener en cuenta que existen diferentes tipos de jugadores y cuyas estrategias y comportamiento en el juego variarán según el perfil del jugador.

Bartler (2005) propone ocho tipos de jugadores:

- **Dañinos.** Disfrutan haciendo mal a los otros sin importar lo que piensen los demás.
- **Oportunistas.** Observan el juego y aprovechan la oportunidad cuando tienen ocasión.
- **Políticos.** Plantean una estrategia para conseguir el propósito.
- **Planificadores.** Son muy estrategas y comprueban constantemente cómo van en el juego.
- **Amigables.** Centrados en la amistad con los jugadores, restan importancia a los errores de los jugadores.
- **Hacker.** Hacen lo que quieren y siguen su intuición en los juegos.
- **Networker.** Evalúan sus amistades en el juego y reflexiona si nos beneficiosos o no.
- **Científicos.** Se interesan en causas y razones de cada hecho que acontece en el juego.

## 2.5.INFRAESTRUCTURA DE LA GAMIFICACIÓN

Tal y como se adelantaba en la definición dada anteriormente de Kapp (2012), la gamificación hace uso de la lógica, mecánica y estética del juego de base. Así, la gamificación presenta una infraestructura basadas en la mecánica, la dinámica y la estética.



### 2.5.1. MECÁNICAS

Teixes (2015, p.45) define las mecánicas como “los sistemas y elementos que hacen que el progreso en el juego sea visible y que el jugador pueda participar en el mismo”. Podríamos así decir que las mecánicas son las reglas del juego. En este sentido, este mismo autor nos dice que las mecánicas más empleadas en gamificación son las conocidas como PBL siglas procedentes del inglés (Points, Badges and Leaderboards) pero incluye además en su propuesta otras mecánicas a tener en cuenta como los retos, avatares o niveles.

**Puntos (points).** Se trata de valores numéricos asignados a acciones realizadas durante el juego. Estos persiguen una retroalimentación rápida y facilitan el seguimiento de la evolución del jugador o jugadora. Una mayor carga de puntos debe estar asociada a acciones más complejas y es recomendable utilizar cifras grandes pues resulta más estimulante. Encontramos una clasificación de los posibles puntos a otorgar en el juego:

- Puntos de experiencia. Muestran la habilidad y persistencia en el juego pues son necesarios para continuar avanzando.
- Puntos compensables. Similares a los anteriores pero estos pueden cambiarse por bienes y servicios.
- Monedas. Permiten el cambio de manera directa por bienes o servicios.
- Puntos sociales o de reputación. Pueden ganarlos gracias a otros jugadores y permiten que sus acciones se vean recompensadas.

**Medallas (badges).** Se trata de colecciones gráficas que se obtienen tras realizar acciones. Las medallas nos dan una representación visual del juego. Al contrario de los puntos, estos pueden entregarse con independencia del nivel de complejidad de la tarea. Se trata de la mecánica que más potencia la motivación de los jugadores.

**Clasificaciones (leaderboards).** Se trata de ordenar a los jugadores de manera visual según sus logros. Es muy intuitivo pero se recomienda complementarlo con otro modo de mostrar la progresión.

**Retos y misiones (quests).** Se trata de acciones o subobjetivos a realizar para conseguir un objetivo mayor. La consecución de una acción, desbloquearía la siguiente y nos indicaría el nivel de juego.

**Avatares.** Consiste en representaciones personales que pueden ir mejorando conforme avanzan en sus logros y que logran apego emocional en los jugadores.

**Niveles.** Estos permiten mantener la motivación durante el juego y nos indica de manera directa el grado de progresión.

**Bienes virtuales.** Son bienes intangibles que consiguen tras un logro. Existe una variante, conocida como *gifting*, en la que pueden regalar 5bienes entre los jugadores favoreciendo la interacción entre ellos.

Existen otras propuestas de mecánicas para la gamificación como la que propone Kim et al. (2018) en la que incluye algunas de las propuestas expuestas anteriormente pero que sin embargo no hace referencia a las clasificaciones ni medallas, mecánicas ampliamente empleadas en las propuestas de gamificación en el ámbito educativo. Así, este autor propone las siguientes mecánicas: puntos, niveles, autoridad, progreso, bienes virtuales, bienes físicos, discontinuidad, *gifting*, almuerzo gratis o *free lunch*, moneda virtual, horarios o *schedules* (se premia según los tiempos), evitar sanciones o *avoidance*, estatus (incluye avatares, rankings o relaciones sociales) y misiones o *quests*.

### 2.5.2. DINÁMICAS

Teixes (2018, p. 58) las define como los “patrones, pautas y sistemas que están presentes en los juegos pero no forman parte de ellos”. Gracias a estas, las mecánicas se adaptan a los jugadores y consiguen mantener la motivación. Podrían considerarse aquello que te mueve para jugar, la motivación que te lleva a jugar. Al igual que las mecánicas, podemos encontrar distintas propuestas de dinámicas según el autor. En este apartado haremos referencia a la propuesta recogida por Teixes (2018). Estas serían las siguientes:

**Recompensas.** Tras alcanzar un objetivo, estas pueden ser fijas, aleatorias, inesperadas o sociales.

**Logros.** Se trata de conseguir objetivos que implican esfuerzo pero al mismo tiempo, son factibles.

**Estatus.** Consiste en la popularidad o prestigio del jugador.

**Competición.** La comparación con los otros les genera satisfacción. Para que resulte beneficiosa debe mantenerse el equilibrio entre cooperación y competición.

**Altruismo.** Se trata de entregar bienes a otros compañeros sin recibir por ello recompensas. Es una recompensa de tipo social que aumenta la motivación y el compromiso en el juego.

**Autoexpresión.** Para conseguir diferenciarse del resto gracias a avatares o bienes virtuales por ejemplo.

**Diversión.** El diseño de juegos debe perseguir la diversión como elemento clave de la motivación, basándose en teorías psicológicas que relacionan de manera directa el trabajo en equipo, la resolución de problemas, el sentimiento de victoria o el deseo de exploración con la diversión.

**Feedback.** Se convierte en esencial en el ámbito educativo para saber en todo momento cuál es su progreso.

Además, Kim et al. (2018) nos muestra un estudio de Kim (2013) basado en una lista de veinte juegos de Playful Experience (PLEX). Este estudio manifiesta que los hombres se divierten más con juegos de tipo desafíos, completar, explorar o simular mientras que las mujeres optan por juegos de descubrir, relajación, exploración, completar o fantasía. A continuación, exponemos la lista presentada a la muestra en este estudio ordenados según las preferencias de las mujeres:

**Descubrimiento.** Consiste en descubrir un nuevo lugar, objeto o solución. Pueden ir acompañados de un mapa.

**Relajación.** Juegos en los que el jugador se siente relajado al crear situaciones tranquilas.

**Exploración.** Se investiga una situación o un objeto, a veces pueden investigar las relaciones que se establecen entre estos.

**Fantasía.** Experimentan algo que no existe en la vida real.

**Completar.** Completan pequeños retos para cumplir con la gran misión.

**Expresión.** Recrean su identidad a través de avatares.

**Alimentar.** Cuidan de personajes, otros jugadores o a ellos mismos.

**Sensación.** Se trata de juegos de estimulación auditiva o sonora.

**Fascinación.** Juegos en los que se adentran en la historia obviando lo que le rodea.

**Desafío.** Aprenden o mejoran habilidades para solucionar un problema.

**Compasión.** Los jugadores experimentan las mismas emociones que sus personajes o compañeros.

**Emoción.** Asumen cierto riesgo como por ejemplo en el paintball.

**Simulación.** Simulación de situaciones.

**Subversión.** Juegos en los que se rompen con las reglas sociales.

**Compañerismo.** Juegos de tipo cooperativo.

**Erotismo.** Basados en experiencias sensuales.

**Competición.** Los jugadores muestran necesidad de competir con otros.

**Sufrimiento.** Juegos en los que experimentan decepción, frustración o estrés.

**Control.** Con sus poderes o habilidades pueden controlar a los personajes, situaciones u otros jugadores.

Y por último, **sadismo.** Juegos en los que tienen que fastidiar o provocar a alguien.

### 2.5.3. ESTÉTICA

Teixes (2018, p.68) lo define como “las respuestas emocionales que la participación en un juego provoca en un jugador”. Este mismo autor recoge en su libro, el estudio realizado por Robert Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubeck (2004) el cual nos otorga una lista de experiencias y sensaciones ligadas al juego. Estas serían la sensación entendida como placer empírico hacia el propio juego, la fantasía o recreación, el reto como podría ser una carrera de obstáculos, la narrativa en la que el juego se relata, la expresión que les permite el autodescubrimiento, la sumisión a modo de pasatiempos, la camaradería entendiendo el juego como un marco social y el descubrimiento como podría ser el juego basado en un mapa.

## EXPERIENCIAS Y SENSACIONES LIGADAS AL JUEGO según Teixes (2018)

- Sensación. Placer empírico.
- Fantasía. Reacción.
- Reto. Carrera de obstáculos.
- Narrativa. Juego como relato.
- Expresión. Autodescubrimiento.
- Sumisión. Pasatiempo.
- Camadería. Marco social.
- Descubrimiento. Mapa por descubrir.

## 2.6.RELACIÓN ENTRE MOTIVACIÓN, GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE

*“La alegría por aprender es tan indispensable para la inteligencia como la respiración para el corazón.”*

María Montessori

La gamificación se fundamenta en el elemento motivador del juego para el desarrollo de conductas deseables. La motivación se considera el componente individual más importante para lograr el aprendizaje y cambios de comportamiento (Teixes, 2018).

Para entender la motivación que se da en la gamificación haremos referencia a la Teoría de la Autodeterminación de Richard M. Ryan y Edward L. Deci (1985). Esta establece la diferencia entre dos tipos de motivaciones:

**Intrínseca.** Nace del propio deseo e interés del jugador.

**Extrínseca.** Aquella que nace en el individuo gracias a agentes externos como recompensas.

Además, la teoría de la motivación 3.0 de Pink (2011) nos dice que, para hacer frente a los retos del siglo XXI, la motivación que debemos perseguir es la de tipo intrínseco.

Por otro lado, destacamos aquí la teoría del flujo de Csikszentmihalyi (1996). Este autor considera el flujo o *flow* como el estado mental en el que el individuo está totalmente absuelto por la actividad que está realizando. Podríamos decir que se trata del nivel máximo de motivación. Para que esta tenga lugar es necesario que se den las siguientes circunstancias: poseer unos objetivos claros, que la tarea sea realizable, dotar de feedback a los jugadores, alcanzar un nivel óptimo de concentración, poder controlar las acciones, permitir la involucración sin esfuerzo, perder la noción de tiempo y por último, el sujeto debe perder, incluso, la consciencia de sí mismo.

Así, por tanto, diremos que en la gamificación se encuentran presentes tanto la motivación intrínseca como la extrínseca. La motivación intrínseca ya que se ha demostrado en numerosos estudios la buena predisposición de los individuos hacia los juegos, tanto que incluso se convierte en reclamo de marketing para potenciar las ventas o la fidelidad de los compradores. Respecto a la motivación extrínseca, se favorece a través de las recompensas que los juegos realizados ya sea en formato de medallas, monedas o premios. Por último, se considera el *flow* como el estado deseado a alcanzar en los jugadores y que debemos de tener en cuenta a la hora de diseñarlos.

## 2.7.VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA GAMIFICACIÓN

A continuación expondremos las ventajas que conlleva el uso de la gamificación según diversos autores.

Según Pisbarro y Vivaracho (2018) la aplicación de juegos en el aula implica el aumento de la motivación, convierte al alumno en el auténtico protagonista, permite crear diferentes ritmos de aprendizaje, el error no se considera un aspecto negativo, la retroalimentación o feedback del juego es inmediato, favorecen la creatividad y la socialización del alumnado, el docente también se retroalimenta de manera directa y aprenden de manera divertida.

Borrás Gené (2015) añaden a las ventajas anteriores las siguientes: el aprendizaje es más significativo permitiendo la memorización de manera atractiva, es más fácil medir los resultados del alumnado gracias a los sistemas de puntuación y recompensas, hace al alumnado más autónomo en su aprendizaje, el compromiso del alumnado hacia el aprendizaje aumenta, favorecen la competencia digital y generan competitividad a la par que colaboración.

Otra de las grandes ventajas que podemos destacar de la gamificación es su relación con las TICS siendo estas un elemento de ayuda al desempeño pero no imprescindibles para su desarrollo. Destacamos los siguientes recursos TICS para la gamificación: Canva (diseño de medallas, rúbricas gamificadas, recompensas, mapas o tableros), Genially (permite la configuración completa de una gamificación), Kahoot (cuestionarios con recompensa), Classdojo (sistema de puntos), Padlet (mural online e interactivo para el registro de las tareas o misiones) o Quizlet (permite crear concursos gamificados).

Por otro lado, esta técnica metodológica presenta diversas desventajas que debemos tener en cuenta a la hora de aplicarlo en el aula. Estas desventajas están recogidas por Pisbarro y Vivaracho (2018) y son las siguientes: el alumnado puede reducir el juego y o el aprendizaje a cuantificar y clasificar, puede hacer perder el objetivo principal referido al aprendizaje centrándose únicamente en ganar, puede aumentar la desmotivación si el alumnado no progresa o recibe recompensas, pueden generar adicción, consumen gran tiempo del aula, el alumnado puede verse abocado a incumplir las reglas para ganar.

### **3. GAMIFICANDO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

---

#### **3.1.OBJETIVOS DE LA PROPUESTA**

Al plantear esta unidad didáctica gamificada nos planteamos una serie de objetivos a alcanzar:

- Favorecer la motivación del alumnado.
- Dar a conocer una parte de la cultura francesa no tan conocida.
- Aplicar la enseñanza de idiomas desde modelos constructivistas, lúdicos y comunicativos.

#### **3.2.CONTEXTUALIZACIÓN**

Esta propuesta de intervención está contextualizado para un centro de la localidad almeriense donde encontramos un alto porcentaje de alumnado inmigrante (entorno al 70%) principalmente de origen marroquí y, por tanto, la gran mayoría, ha estado en contacto la lengua francesa anteriormente. El centro se ubica en un maravilloso enclave marítimo y terrestre de la

costa almeriense y recibe alumnado de diversas poblaciones cercanas. En general, podemos decir que este alumnado domina con suficiente fluidez el español y que sin embargo, muestran una gran desmotivación hacia el aprendizaje en general. Con esta intervención pretendo mejorar esta situación desde mi área: francés.

Esta intervención está pensada para llevarse a cabo en el 6º nivel de Educación Primaria presentando este alumnado unas características propias de la edad. Podemos decir que según Piaget (1947, referenciado en Yuste, Gázquez & Pérez, 2007), este alumnado se encuentra o va alcanzar próximamente el estadio de las operaciones formales, siendo capaces de adquirir conocimientos sin que estos guarden una relación directa con su experiencia personal.

El alumnado de este centro es, en general, despierto, activo, participativo, metódico y presentan dificultades asociadas al ámbito familiar como podría ser escasez de recursos, cuidar de hermanos o hermanas más pequeños, pasar un gran número de horas solos en casa o no contar con la ayuda de los padres en casa. Por ello, un gran número de alumnos, manifiesta tener otras prioridades diferentes a las de ámbito académico. De este modo, se pretende revertir esta situación de desinterés y desmotivación con una propuesta basada en el juego.

Esta unidad didáctica se titula “África. Madagascar” está planteada para llevarse a cabo en el sexto nivel de Educación Primaria desde el área de segunda lengua extranjera: francés. Se trata de una unidad didáctica gamificada siguiendo todas las orientaciones anteriores y basadas en un diseño previo de las bases (ver anexo página 30).

Para gamificar nuestra unidad partimos de una narrativa basada en un viaje francófono y un pasaporte a completar según superes retos. En el curso escolar se presentan un total de 5 unidades didácticas, cada una de ellas basadas en un país (cada uno de un continente diferente) donde el francés forma parte de sus idiomas oficiales y que nos permite conocer la gran diversidad de la cultura francesa. En cada unidad, deberán superar unos retos basados en la investigación de algunas de las características de este país para conseguir el sello identificativo de este. La gran misión o tarea final, consiste en conseguir todos los sellos para así obtener su entrada a la macrofiesta celebrada a nivel de centro junto con el resto de cursos que investigan otros países y en el que cada clase expondrá lo aprendido.



### 3.3.RELACIÓN DE LA UNIDAD CON LAS COMPETENCIAS CLAVE, OBJETIVOS, CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, INDICADORES Y ESTÁNDARES.

La presente intervención didáctica se sustenta en el anexo de la instrucción 12/2019 de 27 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten Educación Primaria para el curso 2019/2020. Por tanto, la relación de objetivos, contenidos, indicadores, estándares y competencias que se desarrollan en los sucesivos apartados se han obtenido de dicho anexo y, más concretamente, del área de la Segunda Lengua Extranjera.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OLE	CONTENIDOS	CRITERIOS	INDICADORES	ESTÁNDARES	COMPETENCIAS
Reconocer léxico relativo a los animales y la comida.	1,9	1.10.	CE. 3.3.	2LE. 3.3.1.	STD. 4.1	CCL
Emplear correctamente imperativo en contexto real.	2,8	2.3.	CE. 3.7.	2LE. 3.7.1.	STD.9.1	CCL
Mostrar respeto hacia ideas y opiniones diferentes a las propias	3,5,6,7	4.4.	CE. 3.17.	2LE. 3.17.1.	STD. 27.1	CCL, CSYC

### 3.4.COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave que se trabajan principalmente en esta unidad didáctica son la competencia en comunicación lingüística y la competencia social y cívica.

### 3.5.OBJETIVOS

O.LE.1. Escuchar y comprender mensajes en interacciones verbales variadas, utilizando las informaciones transmitidas para llevar a cabo tareas concretas diversas y relacionadas con su experiencia.

O.LE.2. Expresarse e interactuar en situaciones sencillas y habituales, utilizando procedimientos verbales y no verbales y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo para responder con autonomía suficiente y de forma adecuada, respetuosa y de cooperación y correcta en situaciones de la vida cotidiana.

O.LE.3. Escribir textos con fines variados sobre temas tratados previamente en el aula y con ayuda de modelos.

O.LE.5. Aprender a utilizar con progresiva autonomía todos los medios a su alcance, incluidas las nuevas tecnologías, para obtener información y para comunicarse en la lengua extranjera.

O.LE.6. Utilizar eficazmente los conocimientos, experiencias y estrategias de comunicación adquiridos en otras lenguas para una adquisición más rápida, eficaz y autónoma de la lengua extranjera.

O.LE.7. Valorar la lengua extranjera y las lenguas en general como medio de comunicación entre personas de distintas procedencias y culturas desarrollando una actitud positiva hacia la diversidad plurilingüe y pluricultural integrada en nuestra comunidad andaluza.

O.LE.8. Manifestar una actitud receptiva, de confianza progresiva en la propia capacidad de aprendizaje y de uso de la lengua extranjera

O.LE.9. Identificar aspectos fonéticos, de ritmo, acentuación y entonación, así como estructuras lingüísticas y aspectos léxicos de la lengua extranjera, usándolos como elementos básicos de la comunicación.

### 3.6.CONTENIDOS

#### **Bloque 1: Comprensión de textos orales**

1.10. Valoración de la lengua extranjera como instrumento para comunicarse y dar a conocer la cultura andaluza.

#### **Bloque 2: Producción de textos orales: expresión e interacción.**

2.3 Utilización de estructuras sintácticas y conectores básicos para intercambiar información.

#### **Bloque 4: Producción de textos escritos: expresión e interacción.**

4.4. Utilización de las funciones comunicativas: saludos y despedidas, presentaciones, disculpas y agradecimientos, expresión de la capacidad, el gusto, el acuerdo o desacuerdo, el sentimiento y la atención, descripción de personas, actividades, lugares y objetos, petición y ofrecimiento de información, ayuda, instrucciones, objetos y permisos, establecimiento y mantenimiento de la comunicación.

### 3.7.METODOLOGÍA

La metodología que utilizaré se basa en el **Enfoque Comunicativo** cuyo objetivo principal de la lengua extranjera es que el alumnado aprenda a comunicarse, favoreciendo el uso instrumental de la lengua. Lo que implica el desarrollo progresivo de la Competencia Comunicativa. Algunas directrices y principios de este enfoque son: priorizar lo que es significativo y funcional, crear un contexto facilitador, mantener un equilibrio entre actividades libres y guiadas, integrar las habilidades priorizando las receptivas y orales, trabajar la autoevaluación como estrategia de aprendizaje, promover actitudes de colaboración y cooperación y favorecer actividades de carácter comunicativo.

“En el enfoque comunicativo, además de conocer y tener en consideración las formas lingüísticas, se avanza hacia el trabajo que los usuarios hacen con esas formas cuando se encuentran en una situación comunicativa determinada” Lomas, Bronckart, Colomer, Gracida, Jover, Martínez, López y Tusón (2015, p. 24)

Además, uno de los aspectos a tener como punto de partida de la metodología a llevar a cabo es la **motivación**, considerada como el motor de aprendizaje. Para ello, partiremos de la gamificación como la técnica metodológica articular de nuestra propuesta de intervención.

Algunas pautas a tener en cuenta para promover la motivación en el aula serían: partir del interés del alumnado, hacerles sentir actores activos del proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizar los recursos tecnológicos y audiovisuales, favorecer el trabajo en equipo, aceptar el error como parte del aprendizaje, promover el aprendizaje cooperativo y realizar actividades cortas y variadas. Como hemos comprobado en los apartados anteriores, la gamificación además de ser motivadora en sí misma al basarse en el juego permite la puesta en práctica que pautas que potencian la motivación como por ejemplo, convertirlo en el auténtico protagonista del aprendizaje.

La propuesta metodológica que presentamos se basa en las siguientes técnicas:

**Gamificación.** Consiste en utilizar la dinámica del juego en ambientes no lúdicos con la intención de mejorar la concentración, la motivación y otros muchos valores en el alumnado. Esta técnica nos permite llevar a cabo un aprendizaje centrado en el alumno así como la toma de riesgos, mejorando al mismo tiempo la autonomía. A continuación, se detalla mecánica, la dinámica y la estética de la presente propuesta de gamificación.

- **Mecánica:** Las reglas del juego se rigen mediante una rúbrica gamificada a través de la cual consiguen sellos del país francófono visitado y monedas para comprar víveres o recompensas.
- **Dinámica:** Se presenta una aventura con distintos problemas a resolver en la que se favorece la motivación a través de las recompensas y los logros.
- **Estética:** Se crea una narrativa que guía el juego.

**Aprendizaje cooperativo.** Es una técnica que parte de la organización de la clase en pequeños grupos heterogéneos, los estudiantes trabajan de manera coordinada para resolver tareas. Es una técnica de aprendizaje social en el que el alumno aprende si el resto de su grupo aprende también. La autoestima se ve reforzada así como aprender a aprender.

De este modo, “el aprendizaje cooperativo implica agrupar a los alumnos en equipos pequeños y heterogéneos para potenciar el desarrollo de cada uno con la colaboración de los demás miembros del equipo” (Ferreiro Gravié y Calderon Espino, 2006, p.31).

**Aprendizaje relacionado con la neurociencia.** Esta técnica pone el acento sobre los procesos cognitivos como la emoción, la curiosidad, la memoria, la atención,... los cuales deben ser estimulados previamente para la creación de un ambiente adecuado. Se ha demostrado que los alumnos aprenden interactuando socialmente y para conseguirlo, debemos promover actividades de grupo donde se trabajen las emociones, los afectos, las relaciones entre

los estudiantes,... Todo ello, se llevará a cabo a través y actividades como la dramatización, los juegos de rol, las canciones, etc.

“Los avances en neurociencias han permitido comprender cómo funciona el cerebro y ver el importante papel que la curiosidad y la emoción tienen en la adquisición de nuevos conocimientos... Las emociones, el aprendizaje y la memoria están estrechamente relacionadas.” (Blog ISEP, 2017).

### 3.8. RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos didácticos necesarios para el desarrollo de esta propuesta son los propios del aula como material fungible (lápices, colores, folios, cuadernos, cartulinas, tijeras, pegamentos...). Resulta, además, imprescindible el uso de las TIC para el buen desarrollo de este haciendo uso de los ordenadores, pizarra digital y proyectores. En esta unidad emplearemos frutas para la elaboración de recetas saludables e inspiradas en la cocina malgache.

Como material específico para el diseño de la gamificación, haremos uso de un tablero en forma de mapa que sirva al alumnado para orientarse en cuanto a su progreso o nivel. Otro elemento clave, serán los distintos vídeos de los animales de Madagascar narrando la literatura para continuar con nuestra aventura. Otros recursos didácticos clave que emplearemos en esta propuesta son: el cofre o las monedas, recompensas y medallas que se otorgarán en los distintos logros alcanzados. El elemento principal que emplearemos y que será el eje de toda la gamificación será la rúbrica gamificada en la que se detallan las misiones y será el elemento clave para la autoevaluación y reflexión de su progreso en el juego y por tanto, en el aprendizaje.

### 3.9.SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

#### SESIÓN 1

**Rutinas (5min):** El encargado del día escribe la fecha, nos dice qué día es, el tiempo y la estación.

**MISIÓN 1. Introducción-motivación (15min).** Los animales de la película Madagascar nos envían un vídeo con un mensaje en que nos presenta nuestro próximo destino: Madagascar. Además, nos indica las consignas para poder llegar hasta Madagascar y por tanto, conseguir nuestro ansiado sello en el pasaporte. Para abrir el vídeo tendrán que descifrar el

código del cofre siguiendo las pistas relacionadas con contenido de temas anteriores en grupos de cooperativo.

**MISIÓN 2. Detección de conocimientos previos (15min).** Anotaremos en un mural las cosas que sabemos sobre Madagascar, sus animales y alimentos.

**MISIÓN 3. Investigación (20min).** En cooperativo empleando la técnica de los 4 sabios. Cada grupo investigará alimentos, animales y recetas típicas de Madagascar. Posteriormente, cada uno de los miembros le contará lo aprendido a otro grupo diferente de manera que el aprendizaje sea compartido.

**EVALUACIÓN (5 min.).** Completamos la rúbrica y hacemos recuento de las monedas conseguidas en esta sesión. Canjeamos recompensas o compramos víveres.

## SESIÓN 2

**Rutinas (5min):** El encargado del día escribe la fecha, nos dice qué día es, el tiempo y la estación.

**MISIÓN 4. Desarrollo (5min).** Actividad. Elaboramos una lista con los alimentos, recetas y animales de la investigación. Se presentan oralmente.

**MISIÓN 5. Desarrollo (15min).** Ejercicio. En equipos de cooperativo jugaremos al tres en raya empleando el vocabulario aprendido. Para poder conseguir el punto deben decir una palabra presentada anteriormente.

**MISIÓN 6. Desarrollo (20min).** Ejercicio. Cada alumno o alumna de manera individual creará su propia lista de compra creativa incluyendo el léxico aprendido y escribiendo con letra más grande nuestros alimentos, recetas y animales favoritos y en pequeño los que no nos gustan.

**MISIÓN 7. Desarrollo (10min).** Ejercicio. De manera individual cada alumno tendrá en su mesa su pizarra individual para dibujar el alimento o animal que se indica de manera oral.

**EVALUACIÓN (5min.)** Completamos la rúbrica y hacemos recuento de las monedas conseguidas en esta sesión. Canjeamos recompensas o compramos víveres.

## SESIÓN 3

**Rutinas (5min):** El encargado del día escribe la fecha, nos dice qué día es, el tiempo y la estación.

**MISIÓN 8. Desarrollo (10min).** Actividad. Presentación de la forma imperativa en las recetas investigadas.

**MISIÓN 9. Desarrollo (5min).** Ejercicio. En cooperativo, deberán consensuar las formas imperativas que están presentes en sus recetas y rodearlas.

**MISIÓN 10. Desarrollo (15min).** Ejercicio. Nos inventamos una receta en cooperativo a partir de una variedad de fruta tropical seleccionada empleando la técnica del folio giratorio siguiendo los modelos y empleando el imperativo.

**MISIÓN 11. Desarrollo (10min).** Ejercicio. Exponemos al resto de equipos nuestra receta.

**MISIÓN 12. Desarrollo (5min).** Ejercicio. Intercambiamos recetas y rodeamos la forma imperativa y observamos si los compañeros o compañeras han cometido algún error en su elaboración.

**MISIÓN 13. Desarrollo (5min).** Ejercicio. Compartimos con el resto de compañeros y compañeras el trabajo anterior y explicamos por qué consideramos que se han equivocado.

**EVALUACIÓN (5min.)** Completamos la rúbrica y hacemos recuento de las monedas conseguidas en esta sesión. Canjeamos recompensas o compramos víveres.

## SESIÓN 4

**Rutinas (5min):** El encargado del día escribe la fecha, nos dice qué día es, el tiempo y la estación.

**BONUS EXTRA. Refuerzo/ampliación (25min).** Se proponen zonas de trabajo, dos de refuerzo y dos de ampliación. En los de refuerzo deberán jugar al tablero de los alimentos/animales y la mímica de acciones de cocina. En los de ampliación deberán jugar a quién soy, describiendo los alimentos/animales y además, jugarán con los dados a crear nuevas recetas.

**MISIÓN 14. Síntesis (20min).** Elaboramos un mural con todo lo aprendido.

**EVALUACIÓN (5min.)** Completamos la rúbrica y hacemos recuento de las monedas conseguidas en esta sesión. Canjeamos recompensas o compramos víveres.

## SESIÓN 5

**Rutinas (5min):** El encargado del día escribe la fecha, nos dice qué día es, el tiempo y la estación.

**MISIÓN 15. Tarea final (40min.).** Elaboramos una receta sencilla, divertida y saludable siguiendo instrucciones de la tarjeta del animal que nos haya tocado y sus gustos culinarios.

**EVALUACIÓN (5min.).** Completamos la rúbrica y hacemos recuento de las monedas conseguidas en esta sesión. Canjeamos recompensas o compramos víveres.

**VALORACIÓN FINAL (10min.).** Realizamos la coevaluación y heteroevaluación del proceso.

### 3.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La palabra diversidad hace referencia, no solamente, a aquellos alumnos que presentan algún tipo de dificultad sino que incluye a todos los alumnos del nivel en cuanto que, ellos tienen diferentes intereses, actitudes, aptitudes, motivaciones, niveles de conocimiento, etc. La diversidad es una característica intrínseca de los grupos humanos. La diversidad está presente en cada uno de nosotros, cada individuo es único e irreplicable.

Como docentes tenemos el deber y la obligación de que todo el alumnado aprenda junto, independientemente de sus características personales, sociales o culturales, incluyendo al alumnado con NEE.

Por ello, hay que contemplar la diversidad como condición ineludible y aprovecharlo como fuente de riqueza, jugando con el aprendizaje entre iguales, los agrupamientos dentro del aula, las propuestas y evaluaciones diferenciadas, respetando el ritmo de aprendizaje de cada niño, reflexionando sobre nuestros prejuicios que pueden influir en el trato diferencial y adaptándonos a las necesidades de cada niño y de todos ellos.

Por todo lo anterior, no sólo vamos a tener en cuenta a nuestro alumno con NEE sino a la totalidad de alumnos que conforman el aula.

El carácter flexible y abierto de nuestro currículo posibilita poder atender a todos y cada uno de nuestros alumnos a través de medidas de carácter general como:

- Detectar los conocimientos previos de mis alumnos
- Tener en cuenta las características generales del grupo clase



- Usar diferentes agrupamientos
- Realizar una evaluación inicial al principio de cada UDI y al principio de curso
- Flexibilizar el tiempo y el espacio
- Diseñar distintos tipos de actividades para trabajar los mismos contenidos
- Hacer actividades de refuerzo y ampliación
- Promocionar el aprendizaje cooperativo

### 3.11.EVALUACIÓN

La evaluación es considerada actualmente como una actividad valorativa e investigadora que supone un importante cambio en los diseños educativos. Una evaluación así considerada pierde su carácter cuantitativo para convertirse en un proceso cualitativo.

La evaluación en mi diseño tiene las siguientes características: Global, continua, formativa, procesual y tiene un carácter dual en cuanto que afecta tanto al proceso de aprendizaje como también al proceso de enseñanza.

#### 3.11.1. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

Para valorar el proceso de aprendizaje del alumnado se realizará una autoevaluación a través de una rúbrica gamificada (ver anexo página 32) que el alumnado tendrá que completar de manera reflexiva y crítica sobre su actuación en cada sesión. Esta valoración nos permite valorar de manera cualitativa los estándares propuestos para esta unidad así como hacer consciente al alumnado de su progreso, fortalezas y puntos débiles.

Además, el progreso en el aprendizaje se puede ver de manera visual en el mapa con las fichas (ver anexo página 33 y 39), la obtención de recompensas o sellos en su pasaporte (ver anexo página 33, 38 y 40) a través de la diana realizarán la coevaluación del trabajo cooperativo realizado en la sesiones.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE TERCER CICLO:**

CE.3.3 Diferenciar y conocer el mensaje global y los aspectos socioculturales y sociolingüísticos junto a un léxico habitual en una conversación, utilizando progresivamente

sus conocimientos para mejorar la comprensión de la información general sobre temas tales como la familia, la tienda, el restaurante, la calle, etc, identificando distintos tipos de pregunta dependiendo del tipo de información que queramos obtener.

CE.3.7. Hacer presentaciones y descripciones, utilizando estructuras sencillas, para expresar de forma clara temas cotidianos y de su interés; para dar información básica sobre sí mismo, describir su rutina diaria, indicar sus aficiones e intereses, describir su habitación, un menú, cantante preferido, etc.

CE 3.17. Redactar distintos tipos de textos adaptados a las funciones comunicativas, que más se adecuen al contexto escolar y su entorno: una felicitación, invitación, etc. o rellenar un formulario, practicando patrones gráficos y convenciones ortográficas básicas utilizando palabras comunes, no necesariamente con una ortografía totalmente normalizada.

## **INDICADORES**

2LE.3.3.1. Diferencia y conoce el mensaje global y los aspectos socioculturales y sociolingüísticos junto a un léxico habitual en una conversación utilizando progresivamente sus conocimientos para mejorar la comprensión de la información general sobre temas tales como la familia, la tienda, el restaurante, la calle...; identificando distintos tipos de preguntas dependiendo del tipo de información que queramos obtener. (CCL, CSYC).

2LE.3.7.1. Hace presentaciones y descripciones breves, utilizando estructuras sencillas previamente preparadas y ensayadas, para expresar de forma clara temas cotidianos y de su interés para dar información básica sobre sí mismo, hablar de lo que le gusta y lo que no, describir aspectos físicos de personas, etc. (CCL).

2LE3.17.1. Produce textos escritos cumpliendo las funciones comunicativas más frecuentes y aplican los patrones discursivos básicos tales como: una felicitación, un intercambio de información, o un ofrecimiento sin que la corrección ortográfica suponga un fin. (CCL, CSYC).

## **ESTÁNDARES**

STD.4.1 Identifica el tema de una conversación cotidiana predecible que tiene lugar en su presencia (p. e. en una tienda, en un tren). (CE. 3.3.)

STD. 9.1 Hace presentaciones breves y sencillas, previamente preparadas y ensayadas, sobre temas cotidianos o de su interés (presentarse y presentar a otras personas; dar información básica sobre sí mismo, su familia y su clase; indicar sus aficiones e intereses y las principales actividades de su día a día; describir brevemente y de manera sencilla su habitación, su menú

preferido, el aspecto exterior de una persona, o un objeto; presentar un tema que le interese (su grupo de música preferido); decir lo que le gusta y no le gusta y dar su opinión usando estructuras sencillas). (CE. 3.7.)

STD.27.1 Escribe correspondencia personal breve y simple (mensajes, notas, postales, correos, chats o SMS) en la que da las gracias, felicita a alguien, hace una invitación, da instrucciones, o habla de sí mismo y de su entorno inmediato (familia, amigos, aficiones, actividades cotidianas, objetos, lugares) y hace preguntas relativas a estos temas. (CE. 3.17.)

### 3.11.2. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

Evaluar el proceso de enseñanza supone analizar mi práctica docente al objeto de validarla y mejorarla.

De esta forma convierto el diseño en objeto de reflexión analizando todos y cada uno de los elementos curriculares que manejo a la hora de llevar a cabo mi práctica docente.

Esta evaluación es realizada teniendo en cuenta tres grandes campos:

- El de la **planificación**, comprobando si se ha ajustado a lo que teníamos previsto a través de una rúbrica de evaluación docente.
- El de la **puesta en práctica**, la realizaremos a través de sencillos cuestionarios o “exit tickets” que le hago a mis alumnos y cuya respuesta me hará reflexionar y contrastar la teoría a la luz de la práctica. De esta manera estaremos llevando a cabo la heteroevaluación.
- El de los **resultados**, serán considerados en diversos ámbitos (cognitivo, personal, afectivo, social...).

El proceso quedaría incompleto si tras este triple análisis no se establecieran las correspondientes propuestas de mejora a fin de que la siguiente acción didáctica obtenga aún mejores resultados.

### 3.11.3. MÉTODOS DE EVALUACIÓN

Desde el enfoque constructivista, es importante destacar que el alumno tiene un papel esencial como sujeto evaluador quien se evalúa a sí mismo, a sus compañeros o compañeras y

al propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Podemos citar tres formas de promover la evaluación en los alumnos de manera participativa en su proceso evaluativo. Estas son:

**Autoevaluación.** Es un método que consiste en que el alumno evalúa su propia capacidad, predisposición hacia una tarea o actividad, así como la calidad del trabajo realizado. Esta se llevará a cabo principalmente a través de una rúbrica gamificada (ver anexo página 32). Esta valoración nos permite el desarrollo de tres tipos de conocimientos:

- Conocimiento de los objetivos que perseguimos y sus criterios correspondientes.
- Conocimiento metacognitivo, el cual implica una reflexión sobre el resultado obtenido y cómo mejorarlo.
- Conocimiento estratégico en cuanto a estrategias futuras basadas en los resultados obtenidos.

**Coevaluación.** Consiste en valorar la actuación de nuestros compañeros a través de un proceso de reflexión que sirve, además, para dar información sobre el aspecto a evaluar así como darse cuenta de los diferentes niveles de desarrollo de la competencia comunicativa.

**Heteroevaluación.** Es decir, valorar la actuación del profesor en diferentes aspectos como por ejemplo: la organización del tiempo, el espacio, el uso de recursos, los distintos roles, etc.

#### 4. CONCLUSIÓN

---

El conocimiento que se dispone de la gamificación es más bien de tipo práctico que teórico. La literatura que podemos encontrar respecto a la gamificación es mucho más amplia desde el punto de vista práctico, encontrando múltiples blogs que ponen en práctica la gamificación en sus aulas. Sin embargo, no resulta tan sencillo encontrar teoría sobre la gamificación educativa y una gran parte de ella, se encuentra en inglés. Así, la gamificación es un término relativamente reciente en el ámbito educativo por el que los docentes muestran progresivamente un mayor interés.

La gamificación es una técnica muy útil para aumentar la motivación del alumnado pero puede convertirse en un arma de doble filo ya que puede favorecer el desarrollo de habilidades competitivas así como despertar a jugadores cuyo objetivo en el juego se basa únicamente en

ganar obviando el objetivo principal para el que se diseña la gamificación: el aprendizaje. Para reducir las conductas no deseadas en el juego considero que sería de ayuda el diseño un sistema de penalización que les haga reconducir su comportamiento.

Las nuevas tecnologías pueden convertirse en un gran aliado a la hora de poner en práctica la gamificación como podría ser el uso de Classdojo para realizar el recuento de puntos o Genially para el completo diseño de un proyecto gamificado. Sin embargo, como hemos podido comprobar no resulta imprescindible para poder ponerlo en práctica. Este hecho favorece su aplicación en los centros, ya que las TICS no son requisito indispensable pero sí facilitadores.

Podemos decir que se trata, además, de una técnica compatible con modelos constructivistas como el Aprendizaje Basado en Proyectos o la puesta en práctica de una evaluación cualitativa, reflexiva y crítica.

La propuesta presentada tiene como finalidad principal promover la motivación del alumnado a través de contextos reales permitiéndoles un acercamiento a la cultura francesa así como darle voz a otras culturas francófonas no tan conocidas. Esto les hará no solo valorar y respetar la diversidad sino que pondrá en valor un idioma cuyo valor se cuestiona constantemente. En este caso, la literatura de la gamificación no se inspira en ningún videojuego a pesar de usar elementos de este sino en la realidad. Podríamos igualmente, haber diseñado la gamificación entorno a Asterix y Obelix, aventuras en Disney Land Paris, etc.

Además, debo reseñar que la propuesta aquí planteada se enmarca dentro una gamificación mayor que se llevaría a cabo a lo largo de todo el curso escolar corriendo el riesgo de que el alumnado pierda la motivación y el tan ansiado *flow*. Para evitarlo, se han planteado distintas narrativas y personajes para cada país o unidad didáctica pero con un mismo fin: convertirse en un verdadero francófono para así asistir a la gran fiesta francófona o lo que es lo mismo, alcanzar todos los objetivos didácticos propuestos.

Por todo lo anterior, considero que la gamificación es un recurso que como docentes debemos tener muy presente, principalmente a la hora de abordar aquellos contenidos más tediosos del currículum por la infinidad de posibilidades que presenta, lo motivador en sí que el juego resulta para la especie humana y la gran flexibilidad para adaptarla a distintas metodologías aplicadas en el aula así como la posibilidad de convertirlo en elemento globalizador de las materias.

## 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

---

- Bartle, R. (2005). Virtual worlds: Why people play. Recuperado de <https://mud.co.uk/richard/VWWPP.pdf>
- Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Carrera, C. (2017). Del *homo ludens* a la gamificación. *Quaderns de filosofia*, Vol. (4), pp. 107-18.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Fluir (flow). Una psicología de la felicidad*. Barcelona: Editorial Kairós, S.A.
- Deci, E.L. & Ryan, R.M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Berlin: Springer Verlag.
- Ferreiro Gravié, R. & Calderon Espino, M. (2006). *El ABC del aprendizaje cooperativo: trabajo en equipo para enseñar y aprender*. Sevilla: Trillas.
- Kapp, K.M. (2012). *The Gamification of learning and instruction. Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kim, S.; Song, K.; Lockee, B. & Burton, J. (2018). *Gamification in learning and education. Enjoy learning like gaming*. Switzerland: Springer.
- Huizinga, J. H. (1949). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Instituto Superior de Estudios Psicológicos. (22 de junio de 2017). ¿Qué aporta la neurociencia al mundo del aprendizaje?. Blog ISEP. Recuperado de <https://www.isep.es/actualidad-neurociencias/que-aporta-la-neurociencia-al-mundo-del-aprendizaje/>

Instrucción 12/2019, de 27 de junio, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten Educación Primaria para el curso 2019/2020.

Llorens-Largo, F; Gallego-Durán, F.J.; Villagrà-Arnedo, C.J.; Compañ-Rosique, P.; Satorre-Cuerda, R. & Molina-Carmona, R. (2016, Marzo 1). *Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas*. VAEP-RITA, volumen (4), pp. 25- 32.

Lomas, C.; Bronckart, J.P.; Colomer, T.; Gracida, Y.; Jover, G.; Martínez, G.T.; López, M.A. & Tusón, A. (2015). *Fundamentos para una enseñanza comunicativa del lenguaje*. Barcelona: Graó.

Pink (2011). *Drive*. Edimburgo: Canongate Books.

Pisabarro Marrón, A.M & Vivaracho Pascual, C.E. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *Re Visión*, pp. 85-93.

Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers.

Yuste, N.; Gázquez J.J.; Pérez, M.C. (2007). *Psicología del desarrollo en la escuela*. Tomo I. Grupo Editorial Universitario.



## ANEXO

## DISEÑO PREVIO DE LA GAMIFICACIÓN

EXTRAIDO DE @ALEIDA\_AMAKARA DISEÑO SONOROEDUCA

## DISEÑO DE PROYECTO GAMIFICADO

## Elementos curriculares

## Criterios e indicadores

- CE. 3.3. - 2LE. 3.3.1. - STD. 4.1
- CE. 3.7. - 2LE. 3.7.1. - STD.9.1
- CE. 3.17. - 2LE. 3.17.1. - STD. 27.1

## Contenidos

- 1.10.
- 2.3.
- 4.4.

## Competencias

- CCL
- CSYC

## NARRATIVA

## OBJETIVOS

¿Cuál es el final que se debe conseguir en la historia? Salvar a alguien, conseguir algo, llegar a un sitio, conquistar algo...

Conseguir las entradas para la gran fiesta francesa que celebraremos en el centro. Para ello, tendrán que demostrar que han viajado por los 5 continentes explorando países francófonos.



## CONTEXTO

¿Dónde se desarrolla la acción? época, lugar ficticio o imaginario, libro, película

Se trata de imaginar un viaje en la actualidad. En esta unidad nos centraremos en conocer MADAGASCAR. Pero, además, viajarán a Canadá, Bélgica, Nueva Calcedonia y Líbano.



## PERSONAJES

VIAJE DEL HÉROE: llamada a la aventura, travesía, aliados, enemigos, odisea, gran lucha final, retorno triunfal.

Animales de la película MADAGASCAR. Los personajes cambiarán según el país que visitemos.



## ORGANIZACIÓN



## Mecánicas

Clasificación, puntos, bienes virtuales, misiones premios, desafíos, niveles, mundos.

Los niveles los indicará nuestro mapa. Consiguiendo una cantidad determinada de dinero podrán comprar combustible para su helicóptero y así, podrán acercarse un poco más a su destino. Cada país constituye un nivel.

## Dinámicas

Encontrar tesoros, adquirir conocimiento, fortalecer relaciones, mejorar la salud, triunfar en conflictos, explorar el mundo, mejorar la sociedad, crear orden del caos, dominar habilidades

Explorar el mundo mientras adquirimos conocimientos sobre los distintos destinos.



## Sistema de recompensas

¿Cómo vas a organizar las recompensas? hoja de cálculo con puntuación, por equipos, individualmente, puntos rojos y verdes, insignias, cartas con premios, subidas de nivel... Las recompensas deben responder a los intereses de tu alumnado

Las recompensas se organizan gracias a una rúbrica de autoevaluación gamificada. Como recompensas tendrán avanzar de nivel y cartas de recompensas que ellos mismos elaborarán. Además, tendrán la gran recompensa, conseguir su invitación para LA FIESTA FRANCESA.

## Misiones y retos



## AVENTURA 1 - SESIÓN 1

Un ímúr nos envía un vídeo desde Madagascar para invitarnos a visitar su país. Una vez allí nos invitará a descubrir su país pero antes debemos conseguir monedas para comprar combustible y seguir avanzando desde España hasta Madagascar. Salimos desde Almería en helicóptero hacia Madagascar pero para comprar el combustible necesitamos superar las tres misiones de esta aventura y conseguir los 300 monedas para comprar el combustible necesario para llegar a Argelia.

## AVENTURA 2 - SESIÓN 2

Un aye-aye nos presenta la 2ª aventura y las misiones para avanzar desde Argelia hasta Egipto.

## AVENTURA 3 - SESIÓN 3

Una jirafa nos presenta las misiones de la tercera aventura para conseguir combustible hasta Etiopía.

## AVENTURA 4 - SESIÓN 4

Una fosa aparece para mostrarnos los pasos a seguir para llegar hasta Tanzania, último destino escala hasta llegar a Madagascar.

## AVENTURA 5 - SESIÓN 5

Una tortuga radiada nos da las últimas misiones para llegar a nuestro ansiado destino: ¡MADAGASCAR!



## EVALUACIÓN

Líneas de evolución, termómetros, semáforos, escalas de metacognición, diana, cuaderno de equipo, portfolio, contrato de aprendizaje, rúbricas, escalas, listas de cotejo, líneas de evolución.

Rúbrica gamificada y línea de evolución en el mapa de viaje.

Identifícate grumete

Nombre:





Embarcación:





RÚBRICA GAMIFICADA

EQUIPE .....

<b>MISSIONS</b>	 20 Francophones	 15 Francophones	 10 Francophones	 5 Francophones				
<b>Descifrar el código del cofre [STD. 27.1]</b>	He descifrado el código en el tiempo establecido y sin ayuda.	He descifrado el código sin ayuda pero he necesitado un poco más de tiempo.	He descifrado el código con ayuda.	No he descifrado el código.				
<b>Mural ideas previas [STD. 27.1]</b>	He aportado ideas para el mural en Francés sin ayuda.	He aportado ideas para el mural en Francés con ayuda.	He aportado ideas para el mural en Español.	No he aportado ninguna idea.				
<b>Investigación Madagascar [STD. 4.1]</b>	Hemos investigado todos los aspectos de Madagascar y lo he explicado bien a mis compañeros/as.	No he investigado todos los aspectos de Madagascar pero lo he explicado bien a mis compañeros/as.	No he investigado todos los aspectos de Madagascar y he tenido dificultad para explicarlo a mis compañeros/as.	No he organizado el tiempo o los recursos y no he podido realizar la investigación.				

VARITA DE MAESTRA



REALIZA TODAS LAS MISIONES DE LA AVENTURA EN LOS NIVELES AVION O COCHE Y GANA RECOMPENSAS DIRECTAS.



# AVENTURE N° 1



CON LAS MONEDAS GANADAS PODRÁS CONSEGUIR DISTINTOS TRANSPORTES QUE HARÁN QUE LLEGUES ANTES A TU DESTINO O QUE POR LO CONTRARIO, TARDES UN POCO MÁS.

## MAPA DE RECORRIDO DE LA GAMIFICACIÓN



## PASAPORTE DE VIAJE





# PASSEPORT FRANCOPHONE



-  Prénom:
-  Noms:
-  Date de naissance:
-  Ville:
-  Nationalité:
-  Date de délivrance:
-  Date d'expiration:

SIGNATURE

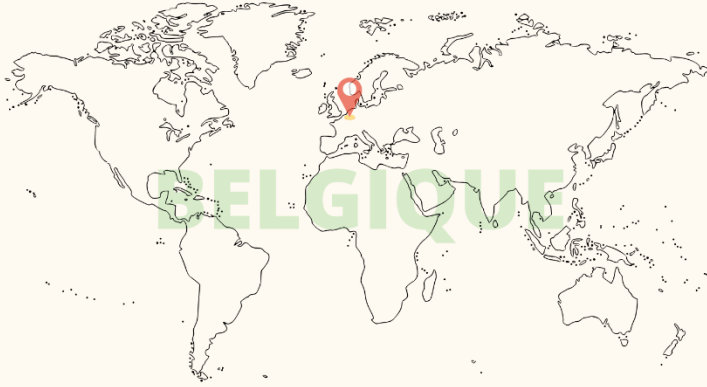


# PASSEPORT FRANCOPHONE





PASSEPORT  
FRANCOPHONE



PASSEPORT  
FRANCOPHONE





PASSEPORT  
FRANCOPHONE



PASSEPORT  
FRANCOPHONE





PASSEPORT  
FRANCOPHONE



FÉLICITATIONS!

BON TRAVAIL

:)

MONEDAS DE RECOMPENSA

*Pièces de monnaie*



### SELLOS DE RECOMPENSA Y RECONOCIMIENTO DE LOGROS





## FICHAS PARA EL MAPA QUE INDICAN VISUALMENTE EL NIVEL Y PROGRESO

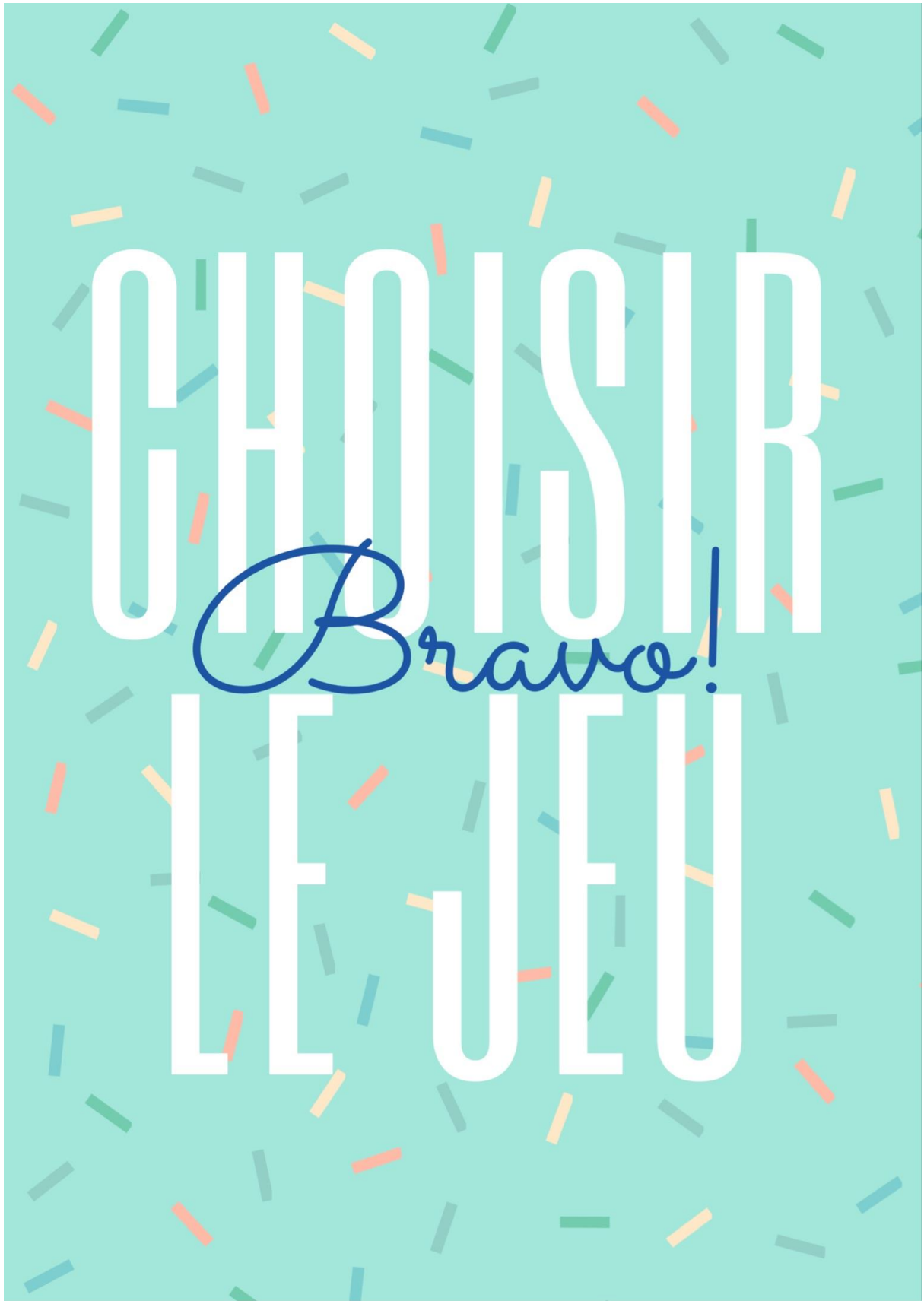




## TARJETAS DE RECOMPENSA DIRECTA











ÉLABORER UNE  
*Bravo!*  
REGETTE DANS  
LA CLASSE





UTILISER LA  
TROUSSE DE  
LA MAITRESSE

*Bravo!*

