



TÍTULO

**EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA FRANCESA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN**

AUTORA

Blanca Periañez Guerrero

Tutora	Esta edición electrónica ha sido realizada en 2023
Instituciones	Dra. D ^a . Águeda Delgado Ponce Universidad Internacional de Andalucía ; Universidad de Huelva
Curso	<i>Máster Oficial Interuniversitario en Comunicación y Educación Audiovisual (2022/23)</i>
©	Blanca Periañez Guerrero
©	De esta edición: Universidad Internacional de Andalucía
Fecha documento	2023



**Atribución-NoComercial-SinDerivadas
4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)**

Para más información:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>

MÁSTER EN COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN AUDIOVISUAL

EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA FRANCESA EN EDUCACIÓN PRIMARIA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN.

Trabajo fin de máster profesionalizador

Alumna: Blanca Periañez Guerrero

ORCID: 0000-0002-8453-5728

Tutora: Dra. Águeda DELGADO-PONCE

ORCID: 0000-0003-3261-2434



Universidad
de Huelva

un
i Universidad
Internacional
de Andalucía
A

3 de Septiembre de 2023

2022/2023

El juego es la forma más elevada de la investigación.
Albert Einstein

Título del Trabajo Final de Prácticas

El aprendizaje de la lengua extranjera
francesa en Educación Primaria a través
de la gamificación.

Trabajo Final de Prácticas (TFP)

Nombre científico de la alumna
Blanca Perianez - Guerrero

Directora
Dra. Águeda Delgado Ponce



**Universidad
de Huelva**



Universidad de Huelva | Universidad Internacional de Andalucía, 2023

Título del TFP

*El aprendizaje de la lengua extranjera francesa en Educación Primaria a través de la gamificación.
Learning French as a foreign language in Primary Education through gamification.*

Trabajo Final de Prácticas (TFP)

Máster de Comunicación y Educación Audiovisual

Nombre científico de la alumna

Blanca Perianez - Guerrero

Directora:

Dra. Águeda Delgado Ponce

Universidad de Huelva | Universidad Internacional de Andalucía, 2023



ÍNDICE

1. Introducción y justificación del trabajo	8
2. Objetivos	16
2.1 Objetivos generales:	16
2.1.1 <i>Objetivos específicos</i>	16
3. Contexto institucional	18
3.1 <i>Attendis</i>	18
3.1.1 <i>Proyecto educativo</i>	19
3.2 <i>Metodología</i>	21
3.4 <i>Espacios y recursos</i>	24
3.5 <i>Acciones</i>	25
3.5.1 <i>Programas de desarrollo del proyecto en Primaria</i>	26
3.5.2 <i>Servicios ofertados</i>	27
3.6 <i>Interacciones</i>	27
3.7 <i>Aspectos digitales del centro</i>	28
4. Propuesta de intervención educomunicativa	31
4.1 <i>Metodología</i>	32
4.2 <i>Características del alumnado y del aula</i>	34
4.3 <i>Plan de actividades: Cronograma</i>	35
4.4 <i>Desarrollo de las actividades</i>	36
4.5 <i>Evaluación</i>	50
4.6 <i>Recursos humanos, materiales y económicos de la propuesta</i>	52
4.7 <i>Resultados previsibles y prospectiva futura</i>	52
4.8 <i>Limitaciones de la propuesta</i>	53
5. Autovaloración	56
6. Referencias	59
7. Anexos	62
7.1 <i>Diario descriptivo de observación y actividades</i>	62
7.2 <i>Anexos: fotografías</i>	69
- Anexo I. <i>Classdojo</i>	69

- Anexo II. Recompensas de Classdojo	69
- Anexo III. Ruleta de Piliapp.....	70
- Anexo IV. Ficha regiones francesas.....	70
- Anexo V. Wordwall	70
- Anexo VI. Les indications sur le zoo	71
- Anexo VII. Chatterpix.....	71
- Anexo VIII. Baamboozle	72
- Anexo IX. Liveworksheets.....	72
- Anexo X. Le message de la girafe.....	72
- Anexo XI. Gimkit.....	73
- Anexo XII. Educaplay.....	74
- Anexo XIII. Edpuzzle	74
- Anexo XIV. Creately.....	75
- Anexo XV. Pixton.....	75
- Anexo XVI. Puzzle casa Jean	75
- Anexo XVII. Blog Coucoulafrance.....	76
- Anexo XVIII. Mentimeter.....	76
- Anexo XIX. Plickers	77
- Anexo XX. Cerebriti	77
- Anexo XXI. Duolingo	77
- Anexo XXII. Jeu de l'oie.....	78
- Anexo XXIII. Powton	79
- Anexo XXIV. Lyristraining	79
- Anexo XXV. Quizziz.....	80
- Anexo XXVI. Kahoot	81
- Anexo XXVII. Virtual tee-shirt	81

I. INTRODUCCIÓN

1. Introducción y justificación del trabajo

Las nuevas tecnologías se han convertido en una herramienta esencial dado que la sociedad actual está sumergida en una nueva era donde podemos hallar las TIC en cualquier lugar, permitiendo así facilitar en gran medida las vidas de los ciudadanos. Actualmente, vivimos en un mundo donde poseemos móviles, ordenadores, tabletas o redes sociales haciendo, por tanto, un uso continuo de los medios digitales. Progresivamente estos medios han tomado su lugar en las aulas y ahora los jóvenes complementan el uso que realizan en sus hogares de los medios electrónicos de la misma forma en el colegio. Como resultado, podemos deducir que la sociedad de la información y las nuevas tecnologías repercuten de manera reveladora en el mundo educativo, por lo que la escuela debe incorporar también la nueva cultura. Gracias a las metodologías activas y participativas se ha transformado el papel del docente y se ha convertido en un orientador para el estudiante en su evolución para la adquisición de conocimientos proporcionándoles modelos con el fin de obtener el razonamiento por ellos solos. Según Area-Moreira, M. (2002), los motivos guardados para sumar los medios digitales a los colegios y clases están aclarados en considerables investigaciones a nivel de España y del mundo. Las razones son las siguientes: amoldar el proceso de la educación a las cualidades de la humanidad de la información; disponer a los alumnos a los nuevos métodos tecnológicos y de la cultura, mejorar y aumentar la condición del desarrollo en la educación y originalidad en los procedimientos y recursos educativos. Actualmente, se pretende proporcionar a las escuelas el equipamiento tanto del software necesario como del técnico, formar al profesorado para el desarrollo de la información de los medios digitales, y facilitar prácticas formativas en la utilización de portátiles y del uso de Internet con el objetivo de prevenir a los estudiantes en aspectos culturales y la información que solicita la humanidad. Aunque bien es cierto que en lugar de que haya un proyecto universal que combine la inclusión de los medios digitales en la totalidad de los colegios en línea con los mandatos europeos, hay numerosos programas expuestos de manera aislada y exclusiva en su área. Sin duda, estos sucesos solicitan como requisito inaugural, el hecho de que existan medios digitales cuantiosos en las escuelas, dado que si no hay ordenadores y sus complementos no podrán existir experiencias didácticas basadas en los medios informáticos.

El juego es parte de la vida del ser humano y, sobre todo, del niño. El gran dominio de los medios digitales y las numerosas opciones que proponen han aumentado las posibilidades de diversión, transformando los videojuegos en uno de los medios de entretenimiento más populares entre los más jóvenes. Según Piaget, J. (1932, 1946, 1966), resalta en sus textos y en sus percepciones médicas la relevancia de jugar en la evolución del progreso del niño. La puesta en marcha de juegos en situaciones educativas se vio propulsada y justificada por diferentes psicólogos, pedagógicos y filosóficos. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, concluyen que el aula debe ser un sitio dinámico y que fomente el interés del alumnado gracias al uso de recursos didácticos oportunos para indagar, investigar y reflexionar (Berger, K.S. & Thompson, R.A. 1997). Tal y como dice Aizencang, N. (2005), el juego es una acción libre, natural y voluntaria del individuo, puesto que requiere la instalación de un contexto real o ficticio regido por sus propias reglas, que marcan su separación con la vida habitual. El juego tiene objetivos y posee siempre un carácter incierto, pues su desarrollo y resultados se van formando en su propio devenir. De esta manera, se presenta como un lugar para la decisión del jugador, y asume una particular relevancia para la creación de aprendizajes y para el desarrollo del niño. Su inclusión en las aulas admite contemplar aspectos relativos al desarrollo evolutivo de los estudiantes para acercarse a sus motivaciones e inclinaciones, por lo que deberán estar vinculados a sus necesidades e intereses. Los vínculos que con asiduidad se establecen entre juego y aprendizaje en las clases suelen derivar del deseo de atenuar o alternar lo rutinario y tedioso que por momentos resultan los deberes escolares con situaciones lúdicas que tiendan a conseguir modalidades e intereses infantiles. La actividad lúdica adquiere significados y funciones diversas en línea con el contexto en el cual se inscribe: por tanto, se puede decir que el juego se convierte en un instrumento didáctico para la adquisición de propósitos curriculares. Hay juegos donde los instrumentos mediadores poseen un papel fundamental y ayudan al alumnado a la retención de elementos culturales y sus posibles usos, así como permitirles la imaginación del escenario donde podrán construir conocimientos y ensayar comportamientos con mayor seguridad, aminorando los riesgos y temores que conlleva una situación real.

En consecuencia, si enlazamos las nuevas tecnologías con el juego podríamos obtener la gamificación en clase. Es conveniente resaltar que cuando hablamos de gamificación no podemos equivocarlo con “jugar en clase” o con “aprender mientras se juega”, de igual manera que no hace referencia a aprender mediante video-juegos o recursos para teléfonos. Más bien según Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011), se basa en la utilización de componentes de la estructura de los video-juegos en entornos que no son principalmente para jugar y conseguir por tanto que la enseñanza se convierta en ilusionante, estimulante y entretenida. A través del juego usado como un medio educativo, el alumnado descubre entornos desconocidos y adquiere numerosos retos que debe vencer viviendo novedosas prácticas para ello. Por ende, para Romero-Rodríguez, Torres-Toukourmidis & Aguaded, I. (2016), gamificar consiste en utilizar los métodos de gratificación como pueden ser: superar dificultades y fases, ganar premios, insignias o ventajas, etc; del mismo modo que se emplea una decoración determinada con el fin de formar una práctica que atraiga su curiosidad y motivación para el aprendizaje de nuevos conocimientos pedagógicos.

En línea con Werbach, K & Hunter, D. (2012), los elementos base de la gamificación son: en primer lugar la dinámica que es la noción sobreentendida del desafío, en segundo lugar la mecánica que es el componente por el cual puede progresar la historia y por último los componentes que son las piezas que permiten poner en funcionamiento los dos elementos básicos anteriormente mencionados. El conjunto y la interrelación de estas partes crea la tarea gamificada tal y como podemos observar a continuación:

Figura 1- Elementos de la gamificación



Fuente: Adaptado de Werbach (2012)

En general, hay muchos escritores que consideran que la metodología gamificada es un elemento clave si se pretende incrementar el interés del consumidor, dado que estamos de acuerdo que cuando un individuo se siente motivado en alguna actividad determinada colabora mejor para obtener un objetivo común (Deterding, S. 2012). De esta manera, Cordero-Balcázar, C. & Vázquez-Cano, E. (2016) piensa que gamificar en clase es la mejor opción para potenciar el entusiasmo del estudiante consiguiendo así hacer crecer la voluntad de aprender aun estando en un segundo plano, ya que el principal objetivo del niño será ganar en el juego sin percatarse a penas de que está aprendiendo forma de aprender reúne los elementos favorables que proporciona el juego a los jóvenes atribuyéndolo en las clases diarias logrando un mejor aprendizaje por parte de los estudiantes.

Son muchos los estudios que sugieren numerosos provechos en la utilización de elementos gamificadores en el colegio incluso se proponen los trabajos basados en la gamificación para ser tácticas educativas Area, M & González, C. (2015). Por consiguiente, como indica Yunyongying, P. (2014) una actividad didáctica fundamentada en el funcionamiento de los juegos contribuye a conservar la curiosidad y motivación de los estudiantes rechazando así una adquisición de conocimientos aburrida. Por tanto, se puede observar cómo cada vez está creciendo más y más la metodología de la gamificación en es escuelas educativas a la vez que adquiere su importancia. Scott, A & Neustaedter, C. (2013) agrupan un total de 4 términos básicos para comprender las numerosas ventajas de gamificar: libertad para fallar, rápido feedback, progreso e historia. Es necesario recalcar el hecho de que en el proceso de adquisición de conocimientos por parte del alumno la gamificación es una maniobra de ayuda en la clase, de igual forma que actúan los elementos del juego que no deberían entorpecer el principal objetivo del desarrollo del aprendizaje (Melo, C. 2015).

Como explica Gee, J.P. (2004), al observar los “buenos” videojuegos se pueden identificar una serie de principios de los que muchas escuelas serían necesarios que integrasen en el aula. Aunque es relevante recalcar que todos son igual de importantes en el entorno de aprendizaje de un idioma. Los principios son los siguientes:

- Aprendizaje crítico y activo: La totalidad de los elementos del entorno de aprendizaje se unen con el fin de impulsar un logro de conocimientos dinámicos y reflexivos.
- Aprendizaje comprometido: Los estudiantes se implican en un gran deber, teniendo que esforzarse en practicar mucho, de forma que amplían sus personalidades de la vida real gracias al descubrimiento de sus personalidades digitales en mundos imaginarios que les resulta llamativa.
- Rutas múltiples: Existen numerosas maneras para progresar, lo que posibilita a los alumnos a ser decisivos, confiar en sus cualidades y sus formas de aprender a la vez que resuelven problemas.
- Transferencia: Les proporcionan muchas ocasiones para ensayar con el fin de conseguir un aprendizaje óptimo, además de soporte para poner en práctica lo aprendido previamente y poder utilizarlo a la hora de solventar los problemas.
- Los modelos culturales del mundo: los que aprenden piensan detenidamente acerca de sus formas culturales ligadas al planeta, teniendo en cuenta sus personalidades, cualidades o aspectos sociales y los juntan sobre los prototipos más recientes.

Por otro lado, según Anderson, A. (2011), con la progresión de los medios digitales que permiten mantenernos unidos en todo el planeta, es más importante aún aprender y conocer no solo un idioma. Además, el hecho de dominar varias lenguas aporta una gran cantidad de ventajas, permitiendo al individuo tener más posibilidades de mejora en su vida diaria o incluso hasta conseguir un buen lugar en una ocupación e ir creciendo gracias al aprendizaje de diferentes idiomas, de modo que cuantos más domines mayores serán tus oportunidades. Por tanto, podemos concluir diciendo que conocer idiomas enriquece nuestra vida tanto culturalmente como socialmente puesto que colabora para que se amplíe nuestro enlace con toda la humanidad, hace que prospere la economía y además, desarrolla muchas habilidades del cerebro debido a que se trata de una práctica mental.

Otro dato para tener en cuenta, como dice Grandinetti, A. (2011), es que para aprender una lengua extranjera es buena opción examinar libros, cuentos, periódicos, páginas digitales y las películas en el idioma original en el que fueron creados dichos textos ya que las traducciones no son exactas y se suelen perder datos y por tanto no

querrá decir lo mismo. Así pues, el conocimiento y la interiorización de más de una lengua extranjera te enriquece tu vida diaria en numerosos aspectos, permitiendo así adquirir una mayor comprensión de la cultura.

En el ámbito económico, tendríamos otro gran beneficio, ya que como menciona Grandinetti, el conocimiento de una segunda lengua es un aspecto muy útil que hoy en día cobra un puesto de gran importancia, en concreto para trabajar en negocios buscan personas que requieran de niveles altos en idiomas con el fin de obtener mayores socios universales. Por lo que es un beneficio para la empresa que te puedas comunicar internacionalmente permitiéndole abrirse a una posible expansión.

También, según Lora, R. (2011), varios estudios muestran que formarse en un segundo idioma posee numerosas consecuencias positivas para nuestra mente. Experimentar con un idioma extranjero prospera la capacidad para conversar en tu propia lengua de origen. En suma, ya que instruirse en nuevas lenguas es un modelo de incitación para el sistema cerebral, gracias a su enseñanza podremos cambiarlo.

Debido a que el presente trabajo trata del aprendizaje de la lengua francesa, se considera necesario recalcar la importancia de esta lengua en la escuela. De acuerdo con la orden del 15 de enero de 2021, donde se desenvuelve el currículo relativo al período de Primaria en Andalucía, los estudiantes tendrán que cursar obligatoriamente la asignatura de la Segunda Lengua Extranjera introducida en el bloque de materias específicas en ambos cursos del tercer ciclo, es decir, en 5º y en 6º de Educación Primaria, teniendo 1 hora a la semana en cada uno de los cursos. Aunque en los casos donde el educando posea obstáculos para aprender, se sustituirá por un refuerzo de las materias de Lengua Castellana y Matemáticas.

Así pues, resulta interesante resaltar que normalmente en la mayoría de centros educativos españoles la primera lengua extranjera es el inglés mientras que la segunda lengua es el francés. Según García Rojas, O.V. (2004), cuando conoces sociedades diferentes con sus tradiciones y hábitos típicos se fomenta la educación por los demás y por sus ciudadanos, por tanto, se puede decir que aprender diferentes idiomas en el colegio es un punto esencial para la formación de la personalidad del estudiante y para que pueda formarse como miembro de nuestra sociedad creciendo como persona en

diferentes ámbitos. Todo ello conlleva a que el alumnado español disfrute del mismo número de oportunidades para educarse que el resto de ciudadanos del mundo y así puedan combatir por un trabajo teniendo los mismos requisitos.

Por otro lado, como ya se sabe cuánto más pequeños sean los niños tendrán más habilidades para adquirir conocimientos que a medida que vayan creciendo, es por ello que es fundamental comenzar a instruirse en un segundo idioma lo más rápido posible dado que cuanto antes empieces mejores serán los resultados. Un segundo motivo que ratifique la relevancia de aprender la lengua extranjera francesa es el hecho de la creciente inmigración, puesto que mediante estos cursos podemos exponernos a conocer a compañeros que quieren mejorar el aspecto sociocultural de España. La gran parte de migrantes vienen a nuestro país desde la parte más al norte del continente africano por lo que poseen una lengua francesa.

En resumen, si enlazamos todos los contenidos mencionados anteriormente concluiremos el presente trabajo, donde reuniremos el interés en las opciones que presentan las actividades gamificadas en Educación Primaria, específicamente en la docencia y el aprendizaje del idioma francés, gracias a la perspectiva adquirida al haber realizado mis prácticas en el colegio privado de Huelva llamado Tierrallanas. De esta forma, se pretende convertir la tradicional tarea educativa en una actividad motivadora que implique al alumno tal y como lo hacen los juegos. En este sentido, es relevante mencionar que la concentración, la motivación y la implicación que requieren aprender una segunda lengua son los objetivos que busca la metodología gamificada.

II. OBJETIVOS

2. Objetivos

2.1 Objetivos generales:

- Mejorar y enriquecer el aprendizaje de la lengua extranjera francesa en Educación Primaria mediante la gamificación.

2.1.1 Objetivos específicos

- Aumentar la motivación del alumnado por el aprendizaje de la lengua extranjera francesa a través de la gamificación.
- Acercar al alumnado a la cultura francesa.
- Observar las debilidades y fortalezas que muestra la gamificación en la clase de Educación Primaria.

III. CONTEXTO INSTITUCIONAL

3. Contexto institucional

3.1 Attendis

Para realizar mis prácticas me asignaron el colegio privado Tierrallanas correspondiente al grupo Attendis, que es un organismo educativo que cuenta con una veintena de colegios en el territorio Andaluz y Extremeño. Destacan por la relevancia de los miembros familiares en el aprendizaje diferenciado y personal de sus descendientes, la persecución de la excelencia académica, la transferencia de valores como la solidaridad, la entrega a la sociedad, la libertad, la bondad y la búsqueda de la verdad. De la misma forma, adquiere relevancia el plurilingüismo, el deporte y el uso de los medios digitales.

Con relación al ámbito religioso, la misión cristiana de Attendis concibe la enseñanza de forma complementaria a la impartida por sus progenitores, siendo esta educación junto a los maestros y estudiantes el fin principal de este cometido religioso, de la misma forma que ellos deberán adquirir las responsabilidades de su desempeño, dado que conseguirán transformar la sociedad mediante sus decisiones diarias. La totalidad de los colegios Attendis surgieron de las familias motivados por aprender de san Josemaría acerca de su idea de instruir.

Poseen una visión basada en la enseñanza individualizada y de alto rendimiento dotando a los alumnos de habilidades y principios con el fin de desenvolverse libremente en nuestra colectividad comprometidos por su evolución. Respecto a los valores constituyen las cualidades de la integra los atributos de la Sociedad para aprender del Bachillerato Universal, orientados a educar a una comunidad con mentes abiertas y flexibles.

Para ellos, la familia es el sector educativo más importante, por lo que tratan de incentivar una estrecha colaboración entre el profesorado y las familias de los alumnos, llevando a cabo numerosas entrevistas de asesoramiento personal, siendo el centro una extensión de la educación familiar.

En cuanto a su identificación gráfica y visual, Attendis presenta 3 colores propios: azul, rojo y gris. El logo del organismo educativo lo forman el escudo y el logotipo y pueden figurarse en formato vertical u horizontal.

Las tareas educativas del centro son normalmente muy atraídas por los medios informativos y en consecuencia tienen una habitación de prensa con el fin de pedir nuevos datos y fotos asociadas al proyecto. Además, la ciber página del colegio goza de una sección orientada a nuevas noticias de Attendis con el objetivo de que las familias estén al tanto de las últimas noticias del colegio. Finalmente, he de recalcar que posee un gran número de alianzas con diferentes entidades.

3.1.1 Proyecto educativo

Esta institución educativa busca que los alumnos sean excelentes en lo académico y lo personal para que todos los alumnos se desarrollen en su máximo potencial. La pedagogía de una ideología universal adquiere dos puntos de vista, el primero encaminado a enseñar en la consideración hacia los demás y otro orientado a valorar las diferentes culturas. Todo ello está incorporado en el proyecto de enseñanza del centro, favoreciendo en el estudiante su socialización con las personas y con el entorno. Un aspecto indispensable en estos colegios es el aprendizaje y dominio de las lenguas extranjeras, el manejo de más de una lengua permite al alumnado agrandar sus intereses y estar listo para trabajar en un mundo universal. El centro tiene un marco pedagógico para alumnos de hasta dieciocho años, que pretende conseguir desarrollar los razonamientos reflexivos en los jóvenes.

La educación personal es un aspecto fundamental de estos centros ya que cada persona es diferente y adquiere los conocimientos de manera distinta a los demás. Cada alumno lleva a cabo cada mes sesiones de asesoramiento académico y personal que aseguran excelentes resultados académicos, además de personalizar los procedimientos de interiorización de conocimientos del aprendiz. A la hora de organizarse educativamente poseen un proceso de aprendizaje individualizado que da lugar a adaptar la enseñanza a las distintas etapas de madurez por las que pasa el estudiante y favoreciendo la equidad de géneros. Así pues, los docentes poseen unos estudios requeridos con el fin de desempeñar el trabajo de recomendaciones personales y familiares.

Asimismo, el centro apoya la gran mayoría de las docencias impartidas por San Josemaría creador del Opus Dei.

De la misma manera, esta institución trata de potenciar las responsabilidades de la sociedad y sus habitantes en los aprendices, consiguiendo así las cualidades del Bachillerato Internacional, donde están en proceso de implantarlo en sus centros y posee el fin de conformar ciudadanos con un pensamiento abierto que sepan colaborar para obtener un planeta más adecuado del que ya tenemos. Este valor lo comienzan a desarrollar al finalizar Infantil y los jóvenes participan gustosamente en diferentes voluntariados promovidos por muchas entidades o diferentes ONGs.

Dichos organismos poseen una enseñanza tanto en español como en inglés a partir de preescolar hasta secundaria y ambos estudian en inglés la mitad de su tiempo escolar. Por tanto, los jóvenes se preparan para conseguir la titulación oficial de la lengua inglesa por la entidad de Cambridge, donde además son centro examinador, teniendo como objetivo conseguir el C1 al finalizar su trayectoria. Es por ello por lo que emplean continuamente la segunda lengua en la que el aprendiz no memoriza el idioma, sino que trabaja en dicha lengua. Igualmente, estos centros gozan de asistentes nativos para dialogar, dando la posibilidad a los estudiantes de experimentar en el habla con varios compañeros. A esto se le suma un tercer idioma de la Unión Europea a elegir opcional en Educación Primaria entre francés, portugués o alemán. En estos colegios se pueden realizar los exámenes oficiales de dichas lenguas.

Algunas innovaciones para ayudar a los parentales en su tarea de enseñar pueden ser: "Hablamos de educación" es un sitio ubicado en su ciber página que posee noticias acerca de educar. Podemos observar en resumen datos ligados a algún tema en concreto. En adicción, todos los cursos preparan los "Attendis Talks", los cuales son conversaciones que tratan del mismo tema anteriormente comentado y están orientadas para fomentar el crecimiento personal y familiar. En la misma línea, crearon "Family Training" donde profesionales dan consejos en la enseñanza de los jóvenes mediante una grabación. También existe "Attendis Podcast", que consiste en podcasts elaborados por los mismos menores y sus respectivos maestros donde interpretan 20 cuentos y están adecuados a sus gustos. Por último, "Signos" es una revista educativa que adquiere la finalidad principal de mejorar la relación entre el centro y los miembros familiares.

3.2 Metodología

Han comenzado este año escolar 2022/2023 como centro aspirante del plan del Bachillerato Internacional (IB) orientado para estudiantes que comprenden la etapa de Infantil y Primaria. Este proyecto es un marco curricular que existe en la totalidad de etapas de los años como estudiantes y se basa en desarrollar sus habilidades reflexivas, así como fomentar la indagación por el mundo. Esta metodología forma un lugar que inspira e incentiva al estudiante a aprender y potencia una enseñanza donde los jóvenes trabajan en temas que tratan distintos campos disciplinarios, a la vez que analizan ideas relevantes.

Esta metodología posee unos modelos rigurosos para alinear todos los colegios y sus experiencias docentes con la filosofía y las propuestas del IB. Los alumnos adquieren los conocimientos más importantes mediante lo que llaman “Unidades de indagación”. Tienen un planteamiento que los estimula con el objetivo de constituir pensamientos individualizados y críticos así como relacionar sus conocimientos ya interiorizados con los nuevos adquiridos. A continuación se muestran las cuestiones que orientan las unidades a lo largo del curso escolar:

1. ¿Quiénes somos?
2. ¿Dónde nos encontramos en el tiempo y el espacio?
3. ¿Cómo nos expresamos?
4. ¿Cómo funciona el mundo?
5. ¿Cómo nos organizamos?
6. ¿Cómo compartimos el planeta?

Cada una de ellas comparte relación con el resto, y todas estas temáticas se integrarán en la totalidad de las áreas disciplinarias.

El centro reduce la información intelectual precisa y se encuentra integrada en la metodología mencionada, orientada por estos componentes:

- Los argumentos están organizados basándose en los asuntos más relevantes. La escuela selecciona términos y temas específicos para investigar mediante las diferentes asignatura.
- Las capacidades para adquirir conocimientos son para colaborar con el estudiante a conseguir una interiorización más adecuada y estimulante.

- Se pretende potenciar en los estudiantes el espíritu crítico y reflexivo para que se cuestionen todo tipo de preguntas de la sociedad que les rodea.

Por último, respecto a esta metodología he de mencionar, que todas las aulas poseen en sus clases una rueda como la de la figura 2, donde aparecen todas las fases que deben seguir los alumnos en sus unidades de indagación, pegando en cada apartado los recursos realizados en esa fase.

Figura 2 - Fases en Educación Primaria según la metodología IB



El método debe ser fundamentalmente activo, centrado en el alumno, con el objeto de desarrollar en los alumnos las competencias para el siglo XXI y estará apoyado en los fundamentos que aparecen a continuación: potenciar su intriga, usar su contexto y experiencias individuales, una enseñanza individualizada, fomentar su imaginación, sus expresiones, sus pensamientos críticos, y utilizar los medios digitales.

3.3 Características del centro, entorno y alumnado

Este centro se localiza en la periferia de la ciudad, es por ello por lo que asisten jóvenes de Huelva y de los pueblos más próximos. Cuentan con un estado socioeconómico relativamente alto y se encuentran fascinados con las propuestas de enseñanza basadas en los principios básicos. En esta línea, existe una reducida cantidad de parentales que están muy cómodos económicamente hablando y una proporción de los hogares que reciben asistencia. La escuela tiene el fin de garantizar esta enseñanza

de alto rendimiento a todas las personas, sin permitir que ningún niño no la reciba por causas de dinero, para ello, se proponen diferentes opciones con acuerdos políticos como pueden ser abaratamientos a las familias grandes o becas de numerosas entidades.

El horario del colegio está diseñado con el objetivo de que los lugares colectivos se utilicen en horas alternas y que no concurran con las del patio o cantina, pudiendo disfrutar el alumnado de primaria y de secundaria de estos sitios plácidamente.

A la hora de comer hay una ampliación de tareas educativas bastante diferente a la que se ofrece en horario habitual: se propone informática, deporte y lenguas extranjeras para los aprendices que quieran. Para otros estudiantes, tienen un periodo para repasar contenidos.

En relación con el personal, se puede mencionar que hay cinco etapas educativas:

1. Attendis Preschool: Comprende la etapa de 0 a 2 años y tiene el fin de que los niños y niñas evolucionen en sus habilidades y competencias por medio del aprendizaje basado en el juego y en su relación con los demás.

2. Infantil: de 3 a 6 años. Adquiere los mismos principios y lugares del nivel educativo inferior pero orientadas a su etapa de desarrollo.

3. Primaria: de 7 a 12 años. El plan pedagógico acoge los fundamentos de la enseñanza personal teniendo en cuenta a cada alumno y proporcionado una educación respetuosa, herramientas para socializar, rutinas de trabajo, utilización responsable de los medios digitales y educar en la igualdad.

4. Secundaria: de 13 a 16 años. Los valores y aspectos que recalcan de su plan pedagógico son: enseñanza individualizada teniendo en cuenta a cada persona y proporcionado una educación respetuosa, herramientas para socializar, rutinas de trabajo, utilización responsable de los medios digitales y orientación profesional.

5. Bachillerato: de 17 a 18 años. Según su proyecto educativo aboga por el progreso profesional, ser protagonistas de su futuro, organización del tiempo, prevención como próximos universitarios, Attendis University summer, voluntariados sociales y forjan líderes.

Personalmente, se me adjudicó la clase de 6° de Primaria que está formada por 20 niñas de entre 11 y 12 años, aunque también acudo a una clase en 5° de Primaria donde hay 10 alumnas de entre 10 y 11 años. La media de número de alumnas que suele haber por clase son 15 niñas y teniendo en cuenta que solo hay una línea por curso, en Educación Primaria hay un total de 90 alumnas, aproximadamente.

En cuanto al equipo directivo, la Directora del colegio Tierrallanas es Marta Escolano, la subdirectora es María Melchante y las secretarías se llaman Mari Ángeles, Susana, y Virginia. Por otro lado, respecto al número de profesores cada clase cuenta con un tutor de Lengua Castellana o Inglesa por ciclos, además del profesor de Música, de Educación Física, de segunda Lengua Extranjera, de Competencias Matemáticas o Lectoras, la bibliotecaria, dos profesoras nativas, una de apoyo y el cura, quienes son comunes para los seis cursos. Por tanto, actualmente tienen en la plantilla de Educación Primaria un total de 15 profesores.

3.4 Espacios y recursos

Tierrallanas posee un enorme inmueble donde progresan todas las tareas educativas. En el piso baja hay una habitación de psicomotricidad, una clase sensorial, un comedor con una cocina, despachos, aula de reuniones y secretaria. Subiendo las escaleras hay 6 clases para alumnado de Educación Primaria, laboratorio, sala de artes plásticas, biblioteca, capilla, un salón de actos y aseos, además de salida para el patio donde podemos observar las instalaciones exteriores que posee una pista de pádel recientemente construida, una pista de fútbol y baloncesto, un gimnasio, un huerto escolar, un aparcamiento para trabajadores y un gran patio. La segunda planta dispone de 4 aulas para estudiantes de Secundaria, 2 aulas para Bachillerato, aseos, aula de música, sala de apoyo, salas de profesores y almacenes.

La biblioteca es una pieza esencial y necesaria del colegio ya que promueve unos procedimientos educativos muy adecuados, concretamente en el fomento del desarrollo individual del estudiante. Además, es utilizado para incentivar a los jóvenes a leer al ser un sitio de aprendizaje donde capacitamos a los estudiantes para acceder a diferentes medios de indagación, tomar decisiones reflexivas con respecto a los valores éticos, mientras los formamos para crear sus pensamientos.

La clase de informática posee componentes digitales y enlace a la red (pizarras digitales, proyectores, altavoces, ordenadores...) es parte primordial para el aprendizaje e instrucción de los estudiantes, tanto para la enseñanza mental del estudiante como como instrumento de crecimiento personal, especialmente en lo que se refiere a la utilización basada en la razón. También para determinadas asignaturas es una herramienta más, como la libreta y el bolígrafo, ya que los programas que se utilizan son conocimientos implícitos en el área o asignatura.

El propósito del laboratorio es multidisciplinario, combinando diferentes tareas en un mismo lugar. En la etapa de Educación Primaria es principalmente para la asignatura de ciencias naturales y sociales. Posee el objetivo esencial de explicar la práctica que aplica los diferentes dominios y temas para los que es necesario.

Respecto a la organización por norma general he de decir que los alumnos entran a las 9:00h y salen a las 17:00h teniendo el recreo a las 10:45 hasta las 11:15h donde salen al patio o van a coro menos un día que deben ir a misa y una clase de estudio destinada a adelantar deberes o estudiar lo que quieran de 11:15h a 11:45h. Además, todos los días a las 12:00h rezan una pequeña oración a la virgen. Entre clase y clase permanecen en las aulas durante los períodos sin salir de ella.

3.5 Acciones

Como aspectos primordiales de movimientos educativos promueven: los fines generales para Primaria, los procedimientos para llevar a cabo las acciones, los requisitos para la planificación, la evaluación y promoción, la atención a la diversidad y la anexión de las habilidades esenciales. Este proyecto en Educación Primaria tiene diferentes finalidades:

- Continuar estimulando plenamente el uso de la razón y la disposición hacia los demás de forma espontánea con la meta de lograr el desarrollo integral de las habilidades de cada persona.
- Sacar partido a la maleabilidad de estas edades para potenciar todo su talento y crear relaciones novedosas que permitan la enseñanza.
- Incitar la motivación de los jóvenes por conocer contenidos nuevos desde pequeños.

- Ejercicio metódico de las competencias fundamentales para conseguir una evolución mental muy agradable y trascendente.
- Conseguir que utilicen sus competencias inconscientemente en los casos donde más las necesiten como en las maniobras de reflexión más difíciles, para solventar impedimentos, desarrollos del aprendizaje, etc.
- Obtener una evolución agradable de las cualidades personales, atendiendo a las etapas sensibles: diligencia, fuerza, ser sincero y cooperación.

3.5.1 Programas de desarrollo del proyecto en Primaria

A través de unos programas de innovación apoyados en tres aspectos esenciales en el desarrollo de adquisición de conocimientos de un alumno de Primaria, los cuales son: lengua, razón y neuro-motricidad.

- Desarrollo de la inteligencia.
- Educación musical.
- Enseñanza y aprendizaje de lenguas europeas.
- Uso de los medios digitales.
- Desarrollo físico y deportivo.
- Educación basado en valores.
- Métodos de estudio y estrategias de aprendizaje.
- Inteligencias Múltiples.

Tienen como propósito buscar un trabajo sistemático de las habilidades de pensamiento y con una metodología del estudio adecuada a la edad y al perfil pedagógico de los niños. Para ello, utilizan actividades específicas que enriquecen el currículum y favorecen el desarrollo de capacidades y hacen atractivo el aprendizaje a los niños, siempre mediante una atención personalizada a través de la preceptuación. Se enmarca dentro de un entorno educativo grato y motivador dado que ayuda a adquirir conocimientos y rutinas de forma sencilla, además de colaborar para un buen crecimiento personal. Los profesores son competentes con un conocimiento cada vez más creciente acerca de las últimas metodologías educativas, llevando a cabo una forma de ejecutar las tareas activamente donde el docente es un mero guía del desarrollo del aprendizaje del estudiante.

3.5.2 Servicios ofertados

En primer lugar, la escuela propone diferentes dentro de los espacios del centro. Las comidas están controladas bajo la estricta supervisión de nutricionistas y son elaboradas día tras día en las mediaciones del colegio.

En segundo lugar, existe un servicio de transporte donde se puede destacar que los trayectos por donde circula el autobús llegan a la gran parte de zonas pobladas cercanas a la escuela. Los estudiantes de cualquier edad pueden sentarse en los asientos del transporte. Los encargados de los trayectos, que con frecuencia son docentes del colegio, se aseguran de que el ambiente de aprendizaje de la escuela llegue a estas rutas.

Finalmente, ofertan numerosas actividades extraescolares como son: piano, coro, tenis, pádel o catequesis, entre otras. Además, en verano suelen realizar campamentos urbanos en las mismas instalaciones donde compaginan refuerzo de algunas materias con salidas fuera del centro.

3.6 Interacciones

Siendo conscientes que tienen un objetivo común con las familias por ayudar a la enseñanza de los hijos, procuran cooperar con los docentes para conseguir proporcionarles todo lo necesario para que hagan su trabajo lo mejor posible. Por ello, los padres están fuertemente implicados en la vida del colegio.

La determinación para hablar con los padres y las tutorías por trimestres son dos tareas cruciales para la cooperación entre la familia y la escuela. Otra recomendación para los padres son los cursos para orientar a las familias, donde pueden resolver muchas de las dudas formuladas por sus hijos y les proporciona tácticas para mejorar la educación de sus hijos.

Hay otro conjunto de tareas como charlas, debates, clase de dudas actuales, etc, tienen como finalidad culminar la educación de los progenitores de los padres o una mayor integración en el Colegio. Los padres participan en las tareas que más le benefician e interesan.

Con el fin de informar adecuadamente a las familias recién incorporadas sobre el plan de enseñanza, el centro trabaja para integrarlos en la escuela rápidamente. Para

ello, se lleva a cabo una sesión para informar al inicio del curso con el fin de que las familias sean conscientes de que deben estar unidos para el bien del niño.

Las ocasiones para las que se planean fiestas son una forma crucial para que los padres se conecten y forjen amistades.

Los fines del proyecto para convivir son los siguientes:

- El desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes para evitar problemas.
- Cooperación de los familiares
- Tratar los problemas rápida y eficazmente.
- Penalidades de enseñanza.

3.7 Aspectos digitales del centro

Al tratarse de un colegio de alto prestigio cada alumna dispone de una tablet que es entregada a partir de 5º de primaria, son todas iguales y tienen el sistema operativo de Apple. El iPad es un principal herramienta de trabajo puesto que la utilizan diariamente en clase. Además, en el aula podemos encontrar un ordenador de mesa y dos pizarras una tradicional y otra digital junto con su debido proyector y altavoces.

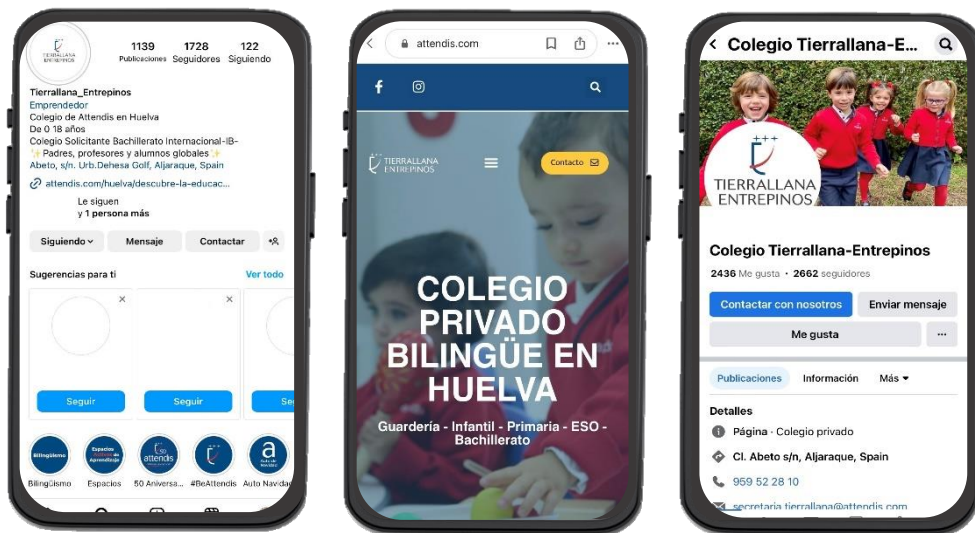
Conforme a los medios digitales he de comentar que el colegio cuenta con tres redes sociales activas actualmente: [Instagram](#), [Facebook](#) y su [página web](#).

En primer lugar, hoy en día el perfil en Instagram del colegio cuenta aproximadamente con un total de 1.140 publicaciones, 1728 seguidores y sigue a 122 perfiles. Es necesario mencionar que este perfil pertenece a ambos colegios, el femenino y el masculino. La profesora encargada de llevar esta cuenta es la profesora de música llamada Nuria y se coordina con su equipo semanalmente para organizar las publicaciones que va a realizar alternando los eventos de ambos centros. Su principal objetivo es acercarse a futuros padres y mantener informados a los padres actuales de las actividades que realizan sus hijos en el centro.

En segundo lugar, la red social de Facebook cuenta con 2.662 seguidores actuales. Esta red social también es llevada por la profesora Nuria y actúa de la misma forma que la plataforma anterior alternando las noticias, pero he de mencionar que no publican las mismas en ambas plataformas, es decir, no están sincronizadas.

Por último, se puede añadir que la página web del centro es muy completa. Ésta es llevada a nivel nacional por el grupo Attendis donde podemos apreciar toda la información relacionada con sus principios y forma de educar, a la vez que cada colegio Attendis en España tiene su apartado de noticias particular. En esta línea, la profesora Nuria es la encargada de publicar estos eventos en formato noticias incluyendo fotos, por tanto se puede apreciar que la totalidad de las redes sociales están siempre actualizadas.

A continuación, se muestra el aspecto de las plataformas comentadas anteriormente:



Además, el centro dispone de una coordina TIC llamada Sandra, la cual se encarga de preguntar una vez a la semana en las aulas de 5º y 6º si tienen algún problema con sus tablets para solucionarlo, aunque normalmente suele ser para cambiar el protector. Aparte, hay un hombre especialista informático que acude al centro cuando alguien requiere de algún problema técnico en el ordenador, pizarra digital, wi-fi, cableado...

IV. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCOMUNICATIVA

4. Propuesta de intervención educomunicativa

Esta propuesta de gamificación está diseñada para que pueda llevarse a la práctica en el ámbito educativo con la finalidad de aumentar la motivación y la curiosidad del alumnado por conocer la lengua francesa, de la misma forma que se pretende acercarles a dicho país consiguiendo implicarles más en su crecimiento personal a la hora de adquirir conocimientos a través de juegos interactivos.

Concretamente esta propuesta ha sido orientada para un tercer ciclo, en particular para sexto de primaria. Sin embargo, cabe destacar que las tareas se pueden acomodar a cualquier curso cambiando el vocabulario y los focos de interés, puesto que realmente la gamificación es una metodología apta y muy válida para alumnos de cualquier edad.

Parte de esta propuesta didáctica se pudo desarrollar en una semana durante mi estancia de prácticas, pero todas las sesiones creadas están pensadas para impartirse a lo largo del curso, justo al finalizar cada unidad enseñada. Aunque habría sido interesante llevar a cabo todas las actividades planteadas en este contexto, la posibilidad de hacer algunas nos ha permitido tener una perspectiva real de cómo los alumnos respondían al proyecto y qué aspectos deberían mejorarse o enfocarse de otro modo en función de las características concretas del alumnado.

Con motivo principal de la gamificación, para el logro de las actividades se utilizarán los elementos típicos de esta metodología como pueden ser las recompensas y las misiones. De esta forma, se pretende que el estudiante permanezca continuamente con una alta motivación a la misma vez que interioriza conocimientos de las lenguas extranjeras sumergiéndose en las culturas que tratan de aprender. Durante las siguientes sesiones los estudiantes se familiarizarán con varios países de habla francófona, y podrán aprender tanto cuestiones de gramática como de vocabulario específico según nos vayan indicando los contenidos del libro de texto.

Para ello, se empleará un hilo conductor común para todas las actividades propuestas siendo este una historia concreta con unos personajes específicos que nos permitirán narrar los hechos sucedidos tanto en francés como en español y éstos

explicarán las diferentes misiones que los alumnos deberán ir resolviendo para conseguir una serie de puntos y finalmente conseguir el objetivo común.

4.1 Metodología

Este proyecto está pensado para ejecutarse en el área de lengua francesa, teniendo en cuenta la importancia del aprendizaje de la cultura en las vidas de los alumnos, aunque bien es cierto que es una tercera lengua, en la que el alumnado no cuenta con un alto nivel dado que solo poseen una hora semanal de francés. Como ya se ha mencionado anteriormente, la metodología empleada es la gamificación y se pretende que el niño deje de ser un mero receptor y pase a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje. En detalle los elementos del juego que se utilizarán serán: las misiones, las recompensas, los niveles, los avatares y la narración.

Todas las misiones tendrán en común una historia como hilo conductor, que será la encargada de unificar y ambientar todos los juegos propuestos para aprender la lengua extranjera. En resumen, la historia consiste en que una niña llamada Charlotte de procedencia parisina, un día estaba viendo la red social de Tik Tok y le apareció un vídeo de un chico llamado Jean que le sorprendió por su impresionante parecido con él. Al pasar los días, Charlotte confusa y dubitativa le enseña el vídeo a la madre y ésta reacciona de forma extraña. Por lo que la niña decide embarcarse en una aventura para encontrarlo y saber toda la verdad.

Se estima que sea una historia interesante que despierte sus intereses y los motive a participar activamente, utilizando temas atractivos para sus edades como pueden ser el hecho de “Tik Tok” que tanto les llama su atención. Para ello, se intentará sumergir al alumnado en todo lo posible ofreciendo recursos lo más realistas posibles y persiguiendo el objetivo principal que es el conocimiento de ambas culturas por medio de misiones.

Para ponerles en este contexto y como guía de toda la historia y de la totalidad de misiones y actividades que deben superar se les proyectará en todo momento a las alumnas el siguiente “Genially”:
<https://view.genial.ly/645673cd608891001a379c72/interactive-content-gamificacion-tfm> .Este recurso está creado totalmente desde cero y adaptado a la clase, pero como se

ha mencionado antes es totalmente modificable. Además, se han utilizado expresiones en español en los casos en los que su versión francesa resultaría muy complicada de entender. Pero la gran mayoría están en francés e incluso muchos textos tienen la traducción de alguna palabra francesa escrita en español entre paréntesis dado que es un nivel superior al suyo. Asimismo, mientras la docente les lee las diapositivas de la historia les irá haciendo todos los gestos posibles para una mejor comprensión sin necesidad de utilizar la traducción o tratando de utilizar la descripción de la acción en francés o mediante sinónimo o que alguna compañera la diga la traducción, pero evitando decir en español su significado con el objetivo de conseguir una construcción de su conocimiento en el idioma. Incluso para que se sientan más inmersas en la historia se les hará hincapié en que en las clases de francés solo podrán hablar en el idioma para que la protagonista Charlotte pueda entenderlas, ya que si no, no podremos avanzar.

Por último, he de mencionar que cada sesión posee unas 3 o 4 actividades como máximo donde casi todas poseen recursos digitales diferentes, por lo que en total hay unos 23 recursos utilizados y perfectamente aplicables a la asignatura de lengua extranjera francés, sin tener en cuenta que hay muchos de ellos que tienen varias posibilidades de juego, pero personalmente me he querido centrar en un juego de cada recurso.

De acuerdo con la orden del 15 de enero de 2021, donde se desenvuelve el currículo relativo al período de Primaria en Andalucía, se atenderá a las habilidades clave. Concretamente para el desarrollo de las actividades propuestas en el área de la segunda lengua extranjera el alumnado contemplará las siguientes:

1. Comunicación lingüística (CCL). El hecho de aprender un nuevo idioma favorece a la evolución y crecimiento de las habilidades para comunicarse mejor en todos los sentidos, aportando nuevos matices comprensivos y expresivos. Es fundamental la mejora en el habla del idioma que pretendes adquirir ya que también ayudará a crecer en la primera lengua.

2. Digital (CD). Los medios digitales proporcionan la opción de entablar conversaciones de forma espontánea con cualquier persona del universo y del mismo modo nos permite disponer de manera fácil a una importante cantidad de datos que

crecen por momentos. Al conocer un idioma nos abre puertas para poder comunicarnos con más personas utilizando los medios.

3. Aprender a aprender (CAA). Esta área incentiva a que los estudiantes se cuestionen acerca de sus propias enseñanzas con el objetivo de que cada persona conozca el camino más fácil que tiene para aprender conocimientos e identificar que técnicas puede utilizar para sacarles más rendimiento. Además, la utilización del Portfolio Europeo de las Lenguas potenciará y mejorará su crítica hacia un mejor conocimiento de sí mismo.

4. Sociales y cívicas (CSC). Los idiomas son vehículo de transferencia de culturas. Conocer un idioma conlleva dominar las características y los datos sociales relacionados con distintas sociedades de ciudadanos del mismo lenguaje. Este aprendizaje podemos verlo tanto en la habilidad como en la motivación por descubrir otras comunidades y así pues socializar con otros miembros de dicho lugar.

5. Iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP). El valor de la independencia personal que tanto se busca en el crecimiento de los niños, se ve favorecido y potenciado al adquirir un segundo o tercer idioma, así como que ayuda al crecimiento del sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

6. Conciencia y expresiones culturales (CEC). Aprender una lengua ayuda en el proceso de aprendizaje de diferentes manifestaciones culturales y sociales, dado que los procedimientos de la comunicación utilizados poseen determinadas formas de exposiciones de textos que conllevarán diversos elementos culturales específicos.

4.2 Características del alumnado y del aula

La clase concierne al 6º curso en la etapa de Primaria y posee 20 alumnas, al tratarse de un colegio puramente femenino. Ninguna alumna tiene una discapacidad ni física ni mental, por lo que todas van más o menos al mismo ritmo de aprendizaje. Su tutora se llama Carmen e imparte las materias de Lengua Castellana, Matemáticas, Religión y Plática (donde realizan actividades católicas). También, he de añadir a la profesora Victoria maestra de francés de todos los cursos de Primaria. Por último, la

profesora que da las materias en inglés de Ciencias Sociales y Naturales se llama Teresa.

En diversas ocasiones las alumnas hacen referencia a que se les hace aburrido atender en clase de francés, aunque es cierto que cuando hay alguna actividad en grupos, cooperan sin problemas para conseguir sus objetivos. En cuanto a la motivación de las alumnas, la primera semana pude observar algo de desmotivación por las clases en lenguas extranjeras, se observó que no era elevada en algunas más que en otras pese a los intentos de la maestra por evitarlo. Esto se podía observar por la baja participación de las alumnas, sobre todo en las clases de francés, dado que con una única hora semanal no se podían impartir muchos contenidos o reforzar los adquiridos.

En cuanto al aula, se puede describir mencionando que al entrar podemos encontrar los pupitres colocados en grupos de cuatro niñas estando juntos en forma lineal, posicionándose dos líneas delante (con un pasillo en medio), dos filas detrás de las filas de delante y una fila al fondo en el medio de ambas. En frente de todas las mesas, se sitúa la mesa de la profesora, a su izquierda se encuentran las dos pizarras, una tradicional de tiza y otra digital con proyector y altavoces. Por otro lado, a su derecha en la esquina hay otra mesa donde está el ordenador de mesa instalado. Al fondo del aula podemos encontrar el taquillero de las alumnas y a los lados diferentes muebles de almacenamiento y de las ventanas. Finalmente, decir que todas las paredes son de corcho lo que facilita que puedan colgar muchos recursos en ellas para tenerlos a la vista.

4.3 Plan de actividades: Cronograma

Las sesiones se ejecutarán de forma paralela al temario, teniendo en cuenta que se realizarán una vez que el alumnado haya finalizado las clases siguiendo el libro de texto y sirvan como evaluación de contenidos. Cada una de las sesiones está pensada para realizarse en 2 horas. En este caso, se presentarán las sesiones dedicadas a las cinco unidades, donde cada una será una nueva misión y trate de contenidos diferentes al resto, pero no todas las misiones tienen el mismo número de sesiones, ya que en algunas hay más contenidos que en otras.

Estas actividades se pueden realizar como sustitución a los exámenes, dado que muchos de los recursos utilizados te permiten evaluar los conocimientos del alumno e incluso volcar los datos obtenidos de sus evaluaciones en diferentes plataformas como cuadernos de profesores. Este método de evaluación es mucho más ameno y divertido para el alumnado, evitando así los malos ratos y los nervios que pasan en los exámenes tradicionales escritos.

Los contenidos están regidos por el currículo de la Junta de Andalucía y atienden a las necesidades e intereses de los alumnos. Estos contenidos abarcan todo el temario del curso completo, es decir, durante los 9 meses. Se impartirán solamente en la asignatura de francés y en los talleres de francés.

A continuación, se muestra la temporalización que quedaría estructurada de la siguiente manera:

Trimestres	Unidades y contenidos	Misiones	Número de sesiones necesarias para cada unidad	Número de horas totales para cada unidad
Primer trimestre	Unidad 1. Regiones francesas	1ª misión	1	2 horas
	Unidad 2. Animales	2ª misión	1	2 horas
Segundo trimestre	Unidad 3. Comidas y familia	3ª misión	2	4 horas
	Unidad 4. Casa y colegio	4ª misión	2	4 horas
Tercer trimestre	Unidad 5. Tradiciones francesas	5ª misión	1	2 horas

4.4 Desarrollo de las actividades

PRIMERA MISIÓN – Sesión 1

DENOMINACIÓN: “Venez découvrir la France”	TEMPORALIZACIÓN: 2 horas.
---	-------------------------------------

ESPACIO A USAR: El aula.	CARÁCTER: 5 grupos de 4 personas.
RECURSO TIC Y ENLACES: <ul style="list-style-type: none"> • Genially: https://view.genial.ly/645673cd608891001a379c72/interactive-content-gamificacion-tfm • Classdojo: https://www.classdojo.com/es-es/?redirect=true • Piliapp: https://es.piliapp.com/random/wheel/ • Wordwall: https://wordwall.net/es 	CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario relacionado con las regiones y departamentos franceses. • Vocabulario de aspectos culturales franceses. • Colores y números.
COMPETENCIAS CLAVE: <ul style="list-style-type: none"> • Digital. • Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. 	CRITERIOS DE EVALUACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Conocer el vocabulario relacionado con las regiones y departamentos franceses. • Descubrir y aprender el vocabulario sobre aspectos culturales franceses. • Saber los colores y los números.
<p style="text-align: center;">INTRODUCCIÓN Y CONTEXTO:</p> <p>Para comenzar la gamificación, le proyectaremos al alumnado el “Genially” mencionado. La historia empieza cuando Charlotte, una niña parisina, les solicita ayuda a las alumnas para recuperar a su hermano perdido Jean al cual había encontrado por un vídeo de TIK TOK y ella le había escrito pero no obtuvo respuesta. El único dato que poseía era esa foto junto a un monumento, por lo que las estudiantes deberán seguir ciertas misiones hasta llegar a encontrarlo, haciéndoles hincapié en el objetivo final que es el encuentro de ambos hermanos. El primer paso es crear sus avatares en la app de “Classdojo” y luego deberán ir respondiendo a las preguntas de la presentación. El siguiente reto será descubrir las diferentes regiones francesas para averiguar que Jean se encuentra en la ciudad de Angers y todas se subirán a un avión hacia allí. Pero cuando van a despegar, el piloto comunica que el avión está roto y que lo único que pueden hacer para repararlo es que todos los pasajeros conozcan los aspectos culturales franceses básicos, por lo que primero deberán superar en la app de “Wordwall” un juego sobre cultura francesa. Y una vez superado, el avión está arreglado y listo para despegar.</p>	

DESARROLLO:

- **Tarea 1:** El primer paso es que las alumnas creen su avatar en la aplicación de “Classdojo” (**Anexo I**), dado que será la página que nos permita ver el progreso de puntos de cada alumna. “Classdojo” es una plataforma que como docente te permite crear tu clase y añadir a tus alumnos con unos avatares modificables, además de permitir la comunicación entre familias y profesor. Personalmente, la utilizaremos como medio para comprobar los puntos que llevan conseguidos, ya que te permite asignarles recompensas en función de si trabaja en equipo, si ayuda a los demás, si participa... (**Anexo II**) es modificable por lo que puedes añadir los que quieras como por ejemplo: buena pronunciación, quitar puntos si habla en español o sumar si habla en francés. Además, deberán introducir su nombre en francés y a partir del inicio de la clase se llamarán así unas compañeras a otras al igual que la profesora.
- **Tarea 2:** A la vez que avanzan con el “Genially” y así con la historia deberán ir respondiendo oralmente a las preguntas que aparecen y a algunas con ayuda de sus tablets buscarán las soluciones en Internet durante 5 minutos, las cuales son: ¿A qué país hace referencia? ¿Cuál es su capital? ¿Cómo se organiza Francia? ¿Cuántas regiones tiene? ¿Y departamentos?
- **Tarea 3:** Seguidamente, para sortear las 13 regiones francesas entre los 5 grupos, se utilizará la página llamada “Piliapp”, consistente en una ruleta al azar donde el docente habrá introducido previamente el nombre de todas las regiones (**Anexo III**). La profesora será la guía en todo el proceso de adjudicación de dos regiones a cada grupo y las últimas 3 serán para Charlotte. Cuando cada grupo tenga sus dos regiones, deberán rellenar una ficha (**Anexo IV**) donde completen unos datos básicos con la información buscada acerca de las regiones que les hayan tocado.
- **Tarea 4:** Para que el avión despegue destino Angers deberán superar el “WordWall” siguiente: <https://wordwall.net/es/resource/56288421> (**Anexo V**)

RECOMPENSA:

- **Tarea 1:** Todas las alumnas obtendrán 1 punto al crear su perfil con su nombre en francés.
- **Tarea 2:** Las alumnas que vayan respondiendo correctamente a las preguntas se les añadirán los puntos en la aplicación de “Classdojo” tal y como indican los puntos de allí: si responden bien en francés son 2 puntos y si trabaja en equipo otros 2 puntos.
- **Tarea 3:** El grupo que primero termine recibirá 5 puntos, siempre y cuando no tengas faltas ortográficas. El que mejor trabaje en equipo tendrá 4 puntos y el que lo exponga más original

tendrá 3 puntos.

- **Tarea 4:** El grupo que llegue a más niveles en menor tiempo ganará 10 puntos. Todo el que participe de manera continua y activa ganará 4 puntos.

SEGUNDA MISIÓN – Sesión 1

DENOMINACIÓN: “Quel animal es-tu?”	TEMPORALIZACIÓN: 2 horas.
ESPACIO A USAR: El aula.	CARÁCTER: 5 grupos de 4 personas, por parejas e individual.
RECURSO TIC Y ENLACES: <ul style="list-style-type: none"> • Chatterpix: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duckduckmoosedesign.cpk&hl=es_419&gl=US • Baamboozle: https://www.baamboozle.com/ • Liveworksheets: https://es.liveworksheets.com/ • Canva: https://www.canva.com/ 	CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario relacionado con los animales y mascotas. • Producción oral acerca de las indicaciones. • Descripción de personas y animales.
COMPETENCIAS: <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a aprender. • Digital. • Lingüística. 	CRITERIOS DE EVALUACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Conocer el vocabulario de los animales y mascotas. • Producir oralmente indicaciones. • Describir personas y animales. • Expresarse con corrección.

INTRODUCCIÓN Y CONTEXTO:

Una vez aterrizados en Angers, cuando Charlotte quitó el modo avión le llegó un mensaje de texto de alguna seguidora francesa de Angers llamada Emma explicando que había visto a Jean en el zoo de la ciudad, ya que ella era la taquillera y le había pasado su entrada. Cuando todas llegaron al zoo, Emma les dio un mapa con el recorrido pero antes debían grabar con sus voces las indicaciones en la app de “Chatterpix”. El siguiente obstáculo fue un mono que les impedía avanzar, pero Emma les dijo que si superaban el siguiente juego sobre animales en “Baamboozle” les daría comida y se iría. Luego, para

espantar a los osos panda necesitaréis que Emma os preste sus cañas de bambú, para ello realizaréis las fichas interactivas de “Liverworsheet”. Justo antes de salir del zoo, Charlotte vio que la jirafa parecía tener una especie de nota entre las ramas de su árbol, pero debido a su altura no llegaban a cogerla y para que Emma os proporcione una escalera, tenéis que crear en “Canva” un animal inventado y después describírselo a vuestra compañera en francés y ella deberá dibujarlo lo más parecido posible.

DESARROLLO:

- Tarea 1: En primer lugar, al llegar al zoo las alumnas recibirán el mapa de Emma con el recorrido (**Anexo VI**) que debíamos seguir para encontrar a Jean, pero para poder comenzar con la búsqueda antes tendrán que grabar con su voz individualmente las indicaciones hasta salir del zoo en la app de “Chatterpix” (**Anexo VII**), para asegurarse que ninguna persona se perdería y sabría volver. Esta aplicación consiste en puedes subir desde tu galería la foto que quieras, luego le añadirás una boca y grabarás el audio que quieras, posteriormente se verá el personaje diciendo ese mensaje.
- Tarea 2: Para espantar al mono que nos impide avanzar, las estudiantes tendrán que superar el siguiente “Baamboozle”, concretamente una versión nueva llamada “bowling” (**Anexo VIII**) con el vocabulario de los animales: <https://www.baamboozle.com/game/client/1586113?gameType=bowling> . El juego consiste en que por equipos 5 grupos de 4 personas (te permite personalizar el número de equipos), saldrá el nombre de un animal en francés al azar y el grupo que le toque deberá decir correctamente su traducción en español, de manera que si responden bien el profesor lo marca y podrán derribar bolos, en cambio si fallan, el profesor marca erróneo y no derribarán ningún bolo.
- Tarea 3: Al darle comida al mono, parece ser que los osos panda también quieren comer porque se han acercado a todas nosotras dejándonos sin sitio por donde salir. Para que Emma nos preste bambú, deberéis hacer las siguientes fichas (**Anexo IX**) en la página web de “Liveworksheets”:
https://es.liveworksheets.com/worksheets/fr/Langue_Fran%C3%A7aise/Vocabulaire/Animaux_savauges_ux1706696mo. Cuando las finalicen, ellas le darán al botón terminado para ver sus errores.
- Tarea 4: Finalmente, para leer la nota de la jirafa, las estudiantes superarán el reto de crear un animal en “Canva”, luego describírselo por parejas a los compañeros en francés y por último, ellos deberán dibujarlo lo más parecido posible. Si el animal dibujado se corresponde con el

original, la clase obtendrá la escalera y con ello, la nota de la jirafa.

RECOMPENSA:

- Tarea 1: Las grabaciones de voz dichas sin errores obtendrán 3 puntos.
- Tarea 2: El primer equipo ganador obtendrá 5 puntos y el segundo 3 puntos.
- Tarea 3: Las alumnas que no tengan ni un solo fallo en la ficha corregida obtendrán 4 puntos.
- Tarea 4: Los animales que hayan sido similares a los creados por sus compañeros obtendrán 2 puntos.

TERCERA MISIÓN – Sesión 1

DENOMINACIÓN: “Bon appétit!”	TEMPORALIZACIÓN: 2 horas.
ESPACIO A USAR: El aula.	CARÁCTER: Individualmente.
RECURSO TIC Y ENLACES: <ul style="list-style-type: none"> • Gimkit: https://www.gimkit.com/me • Educaplay: https://es.educaplay.com/editor-de-recursos/ • Edpuzzle: https://edpuzzle.com/discover 	CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario de los alimentos, las bebidas y los tipos de mercados de comida. • Expresión tener ser (avoir soif) y tener hambre (avoir faim). • Artículos partitivos: du, de la, de l’, y des.
COMPETENCIAS: <ul style="list-style-type: none"> • Conciencia y expresiones culturales. • Digital. • Aprender a aprender. 	CRITERIOS DE EVALUACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Conocer el vocabulario de los alimentos, las bebidas y los tipos de mercados de comida. • Aprender las expresiones de sensaciones tener ser y tener hambre. • Distinguir y aplicar correctamente los artículos partitivos.
INTRODUCCIÓN Y CONTEXTO:	
Al conseguir el reto anterior, pudieron leer el mensaje de la jirafa (Anexo X) que le mandaban a un restaurante llamado “Bon appétit” de la ciudad, por lo que se dirigieron hacia allí. Al llegar, le	

preguntaron al camarero por Jean y les dijo que justo acababan de comer hace una hora. Tristes pero hambrientos, el chef les invitó a probar su comida, pero deberán conocer bien los alimentos, para ello, las alumnas jugarán a “Gimkit”. Luego, les comentó que para conocer la próxima pista tendrían que probar su postre también y superar la siguiente actividad en “Educaplay”. Al conseguirlo, les dio una galleta de la suerte, pero para poder abrirla necesitaban conseguir la última prueba.

DESARROLLO:

- Tarea 1: El chef les invitó a probar sus platos, pero previamente las alumnas tendrán que conocer bien los alimentos. Para ello, los aprenderán a través de “Gimkit”, el cual es un juego online que incluye diversos tipos de juegos con sus indicadores en función del tipo que sea, todos en un mundo donde los personajes son parecidos a los “Among us” que tanto les atraen a los niños. En este caso, jugaremos a atrapar una bandera (**Anexo XI**), pero la gracia está en que cada personaje posee una vida que se va consumiendo al andar y para poder continuar es necesario responder a las preguntas planteadas sobre los alimentos franceses, es totalmente personalizable permitiéndote poner la duración del juego y la energía por pregunta, además de ser adaptable al nivel que quieras ya que puedes añadir fotos, audios o explicaciones donde quieras y muy intuitiva dado que facilita la subida de contenidos. Incluso posee muchos elementos del juego motivadores como transportarse a otro sitio o ver al resto de compañeros y solo necesitas compartir el código con la clase: <https://www.gimkit.com/host?id=645bfd143af58a0032071869>
- Tarea 2: Luego, tendrían que probar sus postres también y superar una actividad en “Educaplay”, para aprender a usar los partitivos correctamente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14871380-les_aliments_en_francais.html. “Educaplay” es una plataforma que tiene muchas opciones de juegos diferentes como pueden ser crucigramas, sopa de letras o adivinanzas, entre muchos otros. En este caso concretamente, jugaremos a atrapar a una rana, para ello, nos presentarán un título y deberemos elegir la opción correcta para que la rana pueda avanzar, si fallas te quitan una vida poseyendo un total de 5 vidas al principio, además hay un contador con tiempo (**Anexo XII**).
- Tarea 3: Tras superarlo, el camarero nos regaló una galleta de la suerte, pero para poder abrirla necesitábamos conseguir la última prueba. Para ello, visualizarán un video en “Edpuzzle” ya creado e irán respondiendo a las preguntas planteadas (**Anexo XIII**) <https://edpuzzle.com/media/619d1d3620687d4127d1c5a5>. “Edpuzzle” es una plataforma que

te permite crear tus propios videos interactivos así como buscar, ver y utilizar el de los demás. Al abrir la galleta ponía: “La famille est un trésor”, lo que debe hacer pensar al alumnado acerca de la familia de Jean.

RECOMPENSA:

- Tarea 1: El alumno que atrape la bandera obtendrá 10 puntos.
- Tarea 2: El alumno que no tenga ningún fallo en el juego obtendrá 5 puntos, el resto nada.
- Tarea 3: El alumno que no tenga ningún fallo en el juego obtendrá 3 puntos, el resto nada.

TERCERA MISIÓN – Sesión 2

DENOMINACIÓN : « Puis-je connaître votre famille ? »	TEMPORALIZACIÓN: 2 horas.
ESPACIO A USAR: El aula.	CARÁCTER: 5 grupos de 4 personas.
RECURSO TIC Y ENLACES: <ul style="list-style-type: none"> • Creately: https://creately.com/es/home/ • Pixton: https://pro-es.pixton.com/business/personajes-del-usuario/ • Bitmoji: https://www.bitmoji.com/ 	CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario de los miembros de la familia. • Vocabulario de las profesiones.
COMPETENCIAS: <ul style="list-style-type: none"> • Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. • Sociales y cívicas. • Digital. 	CRITERIOS DE EVALUACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Dominar el vocabulario de los miembros de la familia. • Conocer el vocabulario de las profesiones.

INTRODUCCIÓN Y CONTEXTO:

Para que el camarero les proporcione más información sobre su familia, primero tendrán que comprobar que las alumnas saben nombrar los miembros de la familia en francés, por tanto, individualmente deberán realizar un árbol genealógico con fotos de sus familiares en la app de “Creately”. Una vez hecho, le preguntaron al camarero si escuchó algo relevante que les sirva como pista y les respondió diciendo que se acordaba de sus profesiones pero que para ello, necesitaban aprendérselas por lo que al azar a cada alumna le tocará una profesión que deberá representar en un

cómic de al menos 6 viñetas en “Pixton” donde debe aparecer un personaje con la profesión que les ha tocado. Finalmente, gracias a lo bien que lo han realizado, el camarero les revelará su recuerdo y les describirá con precisión a las alumnas todos los miembros de su familia para que puedan dibujarlos en la página de “Bitmoji”. Para ello, las alumnas dispondrán de un audio en el “Genially” con las descripciones.

DESARROLLO:

- Tarea 1: Las alumnas deberán demostrar al camarero que conocen a los miembros de la familia en francés, para ello, individualmente deberán realizar un árbol genealógico con fotos de sus familiares junto al término de ese miembro familiar en la app de “Creately” (**Anexo XIV**). Creately es un programa que sirve principalmente para hacer mapa conceptuales, es muy intuitivo y fácil de usar.
- Tarea 2: Para aprendernos las profesiones, al azar a cada estudiante le tocará una profesión que deberá ser un personaje o el tema de conversación de un cómic de 6 viñetas que crearán con la app de “Pixton”: <https://app-es.pixton.com/#/> , por ejemplo (**Anexo XV**). La página web de Pixton te permite crear el cómic que quieras, ofreciendo un abanico inmenso de posibilidades de personajes, escenarios, objetos o acciones. Además, permite introducir en el bocadillo texto escrito u oral, aunque tiene una gran limitación y es que en la versión gratuita no se pueden descargar los comic una vez creados pero si se pueden hacer capturas de pantalla y el número de comic es limitado. En adicción, la plataforma incluye un apartado de mi clase donde puedes añadir a todos los alumnos con avatares personalizados y allí aparecerán los comic que el alumnado vaya creando.
- Tarea 3: Finalmente, el camarero describirá a todos los miembros de la familia de Jean para que puedan crear unos avatares lo más parecidos posibles en la página de “Bitmoji”. Para ello, las alumnas dispondrán de un audio con las descripciones que lo escucharán en el “Genially”.

RECOMPENSA:

- Tarea 1: El alumno que realice correctamente el árbol poniendo al menos los miembros familiares más básicos obtendrá 5 puntos. El más original obtendrá 8 puntos.
- Tarea 2: El cómic más original obtendrá 10 puntos.
- Tarea 3: Por cada avatar más parecido se sumarán 2 puntos.

DENOMINACIÓN : « Je vous invite chez moi »	TEMPORALIZACIÓN: 2 horas.
ESPACIO A USAR: El aula.	CARÁCTER: Individual.
RECURSO TIC Y ENLACES: <ul style="list-style-type: none"> • Coucoulafrance: https://coucoulafrance.com/ • Flipgrid: https://flipgrid.com/groups/14650761/topics • Mentimeter: https://www.mentimeter.com/es-ES 	CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario y producción oral de las partes de la casa. • Vocabulario de los objetos más relevantes de las partes de la casa.
COMPETENCIAS: <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a aprender. • Lingüística. • Digital. 	CRITERIOS DE EVALUACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Conocer y producir oralmente acerca de las partes de la casa. • Expresarse con corrección. • Dominar y comunicar los objetos más relevantes de las partes de la casa.
<p style="text-align: center;">INTRODUCCIÓN Y CONTEXTO:</p> <p>Al salir del restaurante, ven que al lado hay una inmobiliaria donde hay ofertadas muchas casas de alquileres de la ciudad lo que les llamó la atención ya que no habían visto ninguna otra antes. Para que les den toda la información que poseen de su casa actual, las alumnas deberán superar 3 retos, y con cada uno de ellos obtendrán una pieza de la casa de Jean formando así un puzle (Anexo XVI). En primer lugar, tendrán que hacer dos juegos del blog llamado “Coucoulafrance” sobre las partes de la casa (Anexo XII), por lo que al haber conseguido este reto, el agente inmobiliario les podrá dar las dos primeras piezas de la casa real de Jean. Para obtener la tercera pieza, deberán grabar un video de su casa donde realicen un “House tour” o en este caso una “Visite guidée de la maison” es decir, una visita guiada por sus casas donde van relatando en cada habitación qué sala es en francés y todos los muebles que sepa y puedan decir, después lo subirán a “Flipgrid”. Para tener la última pieza, las alumnas tendrán que crear una nube de palabras a modo de lluvia de ideas respondiendo a las preguntas en la app de “Mentimeter” (Anexo XIII). Finalmente, el agente inmobiliario les dio la última pieza para que puedan formar la casa completa. Y además, les dice que ellos eligieron esa casa, porque estaba cerca del increíble colegio donde estaba estudiando Jean.</p>	

DESARROLLO:

- **Tarea 1:** Para obtener las dos primeras piezas tendrán que superar dos juegos del blog llamado “Coucoulafrance”: <https://coucoulafrance.com/partes-de-casa-frances-ejercicios-pieces-de-maison-exercices/> . Donde el primero consiste en escribir las parte de la casa de la imagen con la palabra ordenada y la segunda actividad es un crucigrama donde incluyen los objetos más relevantes de cada parte de la casa. En este blog, hay muchos recursos, ejercicios y vocabulario de francés, están muy bien porque te permiten ver los fallos al finalizar.
- **Tarea 2:** El siguiente reto es realizar un video haciendo una visita guiada por las casa de las alumnas donde vayan relatando las habitaciones en francés y sus muebles. En clase se encargarán, de hacer el guion. Luego subirán el video a “Flipgrid”: <https://flipgrid.com/groups/14650761/topics> , el cual es una aplicación gratuita que te permite crear videos de forma sencilla que podrás compartir con una clase privada donde los videos que suban los alumnos solo lo puedan ver entre ellos y no queden expuestos a desconocidos, por lo que es totalmente educativa. Para la próxima clase, se visualizarán todos los videos realizados en clase.
- **Tarea 3:** Para obtener la última pieza, deberán meterse en la página de “Mentimeter” y responder a las preguntas que se plantean: bit.ly/3q9Kt6F

RECOMPENSA:

- **Tarea 1:** Las alumnas que no tengan ni un solo fallo en el juego obtendrán 5 puntos.
- **Tarea 2:** El video más original obtendrá puntos y el segundo tendrá 3 puntos.
- **Tarea 3:** No se obtendrán puntos.

CUARTA MISIÓN – Sesión 2

DENOMINACIÓN : « Apprendre à connaître nos outils ! »	TEMPORALIZACIÓN: 2 horas.
ESPACIO A USAR: El aula.	CARÁCTER: Individual y en parejas.
RECURSO TIC Y ENLACES: <ul style="list-style-type: none"> • Plickers: https://www.plickers.com/library • Cerebriti: https://www.cerebriti.com/ 	CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario relacionado con el colegio y el material escolar.

<ul style="list-style-type: none"> • Duolingo: https://www.duolingo.com/learn 	<ul style="list-style-type: none"> • Colores y números.
<p>COMPETENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sociales y cívicas. • Digital. • Aprender a aprender. 	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprender el vocabulario sobre el colegio y el material escolar. • Comprender los colores y los números.
<p style="text-align: center;">INTRODUCCIÓN Y CONTEXTO:</p> <p>Como no sabían la ubicación de la casa pero sí su colegio, corriendo las alumnas irán a su colegio, intentarán entrar todas. Como el conserje piensa que son alumnas de allí las dejarán entrar, pero les dirá que es necesario que las alumnas sepan decir los materiales escolares en francés dado que son las herramientas básicas para poder entrar y trabajar, por lo que antes deberán resolver un “Plickers” (Anexo XIX). Para poder seguir avanzando y llegar al despacho de la directora para preguntar en que curso está Jean deberán primero pasar un juego en “Cerebriti” y luego crear ellas mismas uno de los mismos contenidos (Anexo XX). Al llegar al despacho, la Directora les dice que antes de hablar con ellas, necesita hacerles una prueba de nivel en la página de “Duolingo” (Anexo XXI). Finalmente, para darles información de la clase de Jean deberán jugar al juego de la oca con el vocabulario del material escolar (Anexo XXII). Al conseguirlo, la Directora les dijo que Jean estaba en la clase de 6ºA, pero que ayer tuvo que abandonar el colegio urgentemente para volver a su ciudad natal París dado que un familiar tenía una fiesta tradicional que cumplir.</p>	
<p style="text-align: center;">DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Tarea 1:</u> Para decirles los materiales al conserje, las alumnas harán este “Plickers”: https://www.plickers.com/seteditor/64611e954809069b6b0feb52. “Plickers” es una aplicación que permite hacer presentaciones con preguntas interactivas donde el alumnado solo necesitará una plantilla con un QR que en función de cómo lo coloque será una opción de respuesta u otra y al escanearlo el profesor verá cuales están bien y cuáles no. - <u>Tarea 2:</u> Luego, las alumnas deberán superar el juego de la página de “Cerebriti”: https://www.cerebriti.com/juegos-de-idiomas/le-materiel-de-l--039-ecole antes de que acabe el tiempo establecido, para poder acceder al despacho de la directora. Y seguidamente, en esta misma página cada una deberá crear su propio juego, con las palabras relacionadas con el vocabulario impartido. En esta página hay muchos juegos interactivos de cualquier temática, 	

además de que te permite crear tu propio juego.

- Tarea 3: Para la prueba de nivel en la página de “Duolingo” las alumnas deberán responder a una serie de preguntas así conocer su nivel exacto en francés. Seguidamente podrán superar y seguir haciendo una serie de retos para mejorar su nivel. Duolingo es una plataforma que te permite aprender una gran variedad de idiomas, es un gran juego para gamificar porque dispone de muchos de sus elementos como niveles o recompensas.
- Tarea 4: Las alumnas por parejas jugarán al juego de la oca, donde con ayuda de un dado que posee los colores en francés tirarán el dado y deberán avanzar el número que les haya tocado y decir correctamente el material escolar junto con el color que le haya tocado en el dado, si lo dice bien podrá continuar y si no se deberá quedar donde está.

RECOMPENSA:

- Tarea 1: Las alumnas que no tengan ni un solo fallo en el juego obtendrán 5 puntos.
- Tarea 2: Las alumnas que no tengan ni un solo fallo en el juego obtendrán 3 puntos.
- Tarea 3: Las alumnas que hayan obtenido un buen nivel de francés sumará 2 puntos.
- Tarea 4: La alumna que llegue primero al final conseguirá 10 puntos.

QUINTA MISIÓN – Sesión 1

DENOMINACIÓN : « Le côté drôle de la France »	TEMPORALIZACIÓN: 2 horas.
ESPACIO A USAR: El aula.	CARÁCTER: Individual.
RECURSO TIC Y ENLACES: <ul style="list-style-type: none"> • Powton: https://www.powtoon.com/account/login/ • Lyricstraining: https://es.lyricstraining.com/fr • Quizziz: https://quizziz.com/admin 	CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario relacionado con las tradiciones y costumbres francesas. • Completar el texto con las palabras emitidas por las canciones.
COMPETENCIAS: <ul style="list-style-type: none"> • Digital. • Conciencia y expresiones culturales. 	CRITERIOS DE EVALUACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Conocer el vocabulario relacionado con las tradiciones y costumbres francesas.

<ul style="list-style-type: none"> • Lingüística. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y distinguir las palabras emitidas por las canciones.
<p style="text-align: center;">INTRODUCCIÓN, CONTEXTO Y DESENLACE:</p> <p>Más cerca que nunca de encontrar a Jean, las alumnas deberán investigar a que fiesta nacional parisina irá Jean para que se puedan presentar allí y que Charlotte pueda encontrarlo al fin. Para ello, primero deberán crear una presentación “Power Point” en la aplicación de “Powton” (Anexo XXIII). Luego, para poder comprobar que serán capaces de conocer cualquier música o canción deberán entrenar con la app de “Lyristraining” (Anexo XXIV). Finalmente, la última prueba que nos permitirá revelar cual es la fiesta donde se encuentra Jean es un cuestionario en la página de “Quizziz” (Anexo XXV).</p> <p>Una vez hecho, las alumnas descubrieron que se trataba de la fiesta Nacional de Francia del 14 de julio, donde se hace un desfile militar y fue entonces cuando se acordaron de que su hermano era militar, por lo que sin duda esa era la pista clave. Al llegar al desfile Charlotte vio a Jean en primera fila, se acercó y le contó que pensaba que era su hermano debido a su gran semejanza y resulta que Jean le dijo que era imposible porque ya tenía un mellizo gemelo a lo que Charlotte le dijo que también tenía un hermano gemelo pero que quizás fueran tres. La madre que escuchó toda la conversación intervino muy sorprendida y entendió todo lo sucedido: el día del parto intercambiaron a los mellizos.</p>	
<p style="text-align: center;">DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Tarea 1:</u> La primera prueba es hacer una presentación en “Powton” donde se cuenten las principales tradiciones francesas, pueden seguir el siguiente ejemplo: https://www.powtoon.com/html5-studio/?#/edit/cwkqq2zSpmd . Esta página te permite hacer presentaciones que luego se pueden visualizar en forma de video siendo muy útil también para hacer cuentos. - <u>Tarea 2:</u> El segundo reto es rellenar los huecos de al menos 5 canciones francesas correctamente, dejando a las destinatarias la elección de las canciones, todo ello a través de la página de “Lyristraining”, la cual te permite ver un videoclip de una canción del idioma que tu escojas y abajo viene la letra con un el número de huecos que tú elijas y consigo el nivel, para ellas será principiante. - <u>Tarea 3:</u> Por último, las alumnas deberán hacer el último reto el cual es hacer este cuestionario en “Quizziz”: https://quizziz.com/admin/presentation/646136486b218b001d6a1b0d?source=lesson_share . 	
<p style="text-align: center;">RECOMPENSA:</p>	

- **Tarea 1:** La presentación más original obtendrá 10 puntos.
- **Tarea 2:** La alumna que no tenga ni un solo fallo en el juego obtendrá 3 puntos, si nadie tiene ningún fallo, no hay puntos.
- **Tarea 3:** Las alumnas que no tengan ni un solo fallo en el juego obtendrán 5 puntos.

Cada jugador podrá obtener una serie de privilegios o premios sobre el resto de compañeros gracias a los puntos obtenidos que se irán almacenando en la página de “Classdojo”. Los jugadores podrán canjear los puntos siempre que quieran una vez llegados a los necesarios. Los privilegios serán:

PUNTOS	PRIVILEGIOS
20	Ponemos tu canción favorita en clase
30	Tienes cinco minutos más de recreo
40	Puedes elegir un juego para la siguiente unidad didáctica
50	Conocer una pregunta del siguiente examen de francés
80	Puedes pasar una clase completa jugando a los ordenadores
90	Puedes recoger diez minutos antes de irnos a casa
100	Puedes elegir dónde sentarte durante una semana
A partir de 150	Puedes mirar el libro durante un examen de francés durante cinco minutos

A lo largo de las unidades didácticas se tendrá en cuenta el aprendizaje de los contenidos impartidos, así como el uso de la lengua francesa como herramienta de comunicación, puesto que una actitud favorable y el esfuerzo de hablar en el idioma extranjero durante todo el proyecto será valorado positivamente. En suma, se tendrá muy en cuenta el comportamiento de los alumnos en el desarrollo de las actividades.

4.5 Evaluación

Como he mencionado anteriormente, las actividades planteadas se desarrollarán una vez impartida cada una de las unidades, por lo que éstas resultarán una mera examinación de cada una de las unidades didácticas. Para ello, la valoración se realizará a través de la contemplación inmediata del profesor sobre el trabajo realizado en cada sesión por parte de los alumnos. Para ello, el docente utilizará como instrumento un

diario donde cada día al finalizar la clase escribirá de forma general una serie de anotaciones recapitulando así diferentes reflexiones, resultados, valoraciones y posibles mejoras, de esta forma con este recurso nos permitirá registrar sobre la marcha aspectos interesantes del desarrollo de la unidad: observar si han ido superando los juegos, si han tenido dificultades y donde o si han utilizado la lengua extranjera para comunicarse. Por tanto, se seguirá la siguiente plantilla de la tabla que aparece a continuación:

Fecha:	
Unidad:	
Sesión:	
¿Han superado las actividades?	
Dificultades encontradas:	Posibles Alternativas:
Han hablado en francés:	
<ul style="list-style-type: none"> - Mucho - Poco - Nada 	
Sentimientos y sensaciones:	

La continua observación del profesor en el desarrollo de las actividades será crucial para comprobar si se han adquirido las habilidades y destrezas lingüísticas del alumno en la lengua francesa.

Por otro lado, el docente utilizará un cuaderno de profesor digital con la aplicación de “Idoceo” donde le permita volcar los datos de sus alumnas en gran parte de las actividades propuestas como todas las que son tipo cuestionarios o de pregunta y respuesta. Por tanto, se evaluarán de forma automática en sus correspondientes aplicaciones a medida que realizan las tareas ya que devuelven los aciertos y fallos, como por ejemplo ocurre con: Plickers, Quizziz, Wordwall, etc.

En cambio, el docente evaluará las actividades donde el alumnado deba realizar producciones orales o escritas utilizando una rúbrica. Por ejemplo, para la actividad

donde deben crear un animal en “Canva” y luego describirlo oralmente al compañero, se evaluaría mediante una rúbrica creada *ad hoc* de expresión oral que se puede hacer en la aplicación de “Idoceo”.

4.6 Recursos humanos, materiales y económicos de la propuesta

Los posibles recursos humanos serían el alumnado y el docente.

En cuanto a los materiales necesarios, harán falta las tablet de cada alumna, con sus respectivos accesorios, es decir, cargador y “Apple Pencil”. Aunque si se quiere poner en práctica en otros centros, también podrían utilizar ordenadores si disponen, junto con su carrito de portátiles del centro u otra opción es acudir al aula de informática. Además, para poder conectarnos a los juegos hace falta WI-FI y que la tablet tenga acceso concebido para meterse en los recursos planteados. Siguiendo esta línea, es necesario que la conexión sea rápida dado que en el caso contrario puede desesperar y desmotivar al alumno encontrarse con un recurso que no cargue bien. Para poder escuchar los audios, será necesario un equipo de altavoces que funcionen correctamente. Para algunos recursos como por ejemplo “Plickers” hará falta que la docente traiga impreso los códigos, por tanto, es necesario disponer de una impresora.

Respecto a los recursos económicos serían los necesarios para dotar de los recursos materiales anteriormente planteados, así como la decisión propia de querer pagar alguna versión más elevada de alguna aplicación en concreto, aunque todas las propuestas son para llevarse a cabo con su versión gratuita.

4.7 Resultados previsibles y prospectiva futura

Se espera conseguir los objetivos propuestos principalmente el de obtener una mejora en la motivación del alumnado en cuanto al aprendizaje de su segunda lengua extranjera. De cara al futuro, se busca que el alumnado quiera seguir aprendiendo el francés y que siga curioseándolo.

Asimismo, se pretende potenciar las competencias digitales ya que para llevar a cabo cada una de los recursos digitales y sus actividades los alumnos se enfrentarán a situaciones nuevas que les permitirán desarrollar destrezas nuevas. De la misma forma, que también se pretende que sigan utilizando muchos de los recursos propuestos para su

mejora en cualquier contenido educativo. Asimismo, se prevé que los docentes también sufrirán una mejora en sus competencias digitales dado que deberán estar previamente bien formados ante los recursos a utilizar.

Como prospectiva de la propuesta, se espera que los docentes reciban cursos donde puedan seguir aprendiendo las novedades más actuales de Internet en todo momento permitiendo así estar siempre cerca de los intereses de su alumnado y consiguiendo así cumplir los objetivos marcados. Además, de cara al futuro esta propuesta es totalmente aplicable a otros contenidos nuevos que puedan surgir, así como a otros ciclos siempre y cuando se adapten los contenidos a la edad, porque realmente los recursos propuestos son todos muy intuitivos y fáciles de manejar por lo que podrían utilizarlos niños de todas las edades de Educación Primaria, aunque sí habría que contar con más tiempo si son niños más pequeños. Por otro lado, estos recursos no solo se pueden utilizar para el aprendizaje de la lengua francesa sino cualquier otra e incluso en multitud de áreas, como Matemáticas, Lengua o Conocimiento del Medio, dado que todas las asignaturas tienen contenidos que impartir y es cuestión de ir cambiando el temario y adaptándolo a cada materia y público. Aunque bien es cierto, que hay aplicaciones que quizás son más oportunas o adecuadas en algunos ámbitos más que en otros.

4.8 Limitaciones de la propuesta

Aunque bien es cierto que esta propuesta cuenta con algunas limitaciones. Para comenzar, es necesario que todo el alumnado disponga de una tablet individual u otro dispositivo tecnológico como un ordenador con acceso a Internet donde se pueda navegar sin problemas.

Otra posible limitación es que algunos de los recursos utilizados con el paso del tiempo se conviertan de pago, así como se introduzcan nuevas limitaciones en el uso de las numerosas aplicaciones.

También debemos tener en cuenta la posibilidad de que estos recursos se queden obsoletos, ya que los gustos e interés del alumnado son cambiantes por lo que puede ser que no se adapten en un futuro.

Es necesario contar en todo momento con el visto bueno de la profesora de competencias digitales para poder instalar una app en todas las tablet de las alumnas, así como estar solicitándole el acceso a Internet o a la cámara, teniendo muy limitadas las páginas webs donde el alumnado puede entrar.

Por otro lado, también he de añadir que esta propuesta es viable llevarla a cabo en un centro donde el alumnado posea un mínimo de competencias digitales dado que de ser lo contrario y aplicarse en un contexto desfavorecido donde nunca han tocado un medio tecnológico retrasaría muchísimo el ritmo de clase lo que desmotivaría a muchos alumnos.

En esta línea, otra posible limitación puede ser el desconocimiento digital de los recursos por parte de los profesores, dado que muchos no poseen los suficientes como para llevar a cabo las actividades propuesta, por tanto sería necesario una formación del profesorado previa a la realización de esta propuesta.

Hay aplicaciones concretas como pueden ser “Mentimeter” que solo te deja crear dos nubes de palabras, lo que limita mucho la creación del recurso. El caso del recurso de Powtoon, la parte gratuita tiene muchas limitaciones en sus personajes, pero se pueden importar desde internet. El recurso de “Creately”, tanto la página como los esquemas tardan mucho en cargar.

V. AUTOVALORACIÓN

5. Autovaloración

Una vez terminada mi estancia de prácticas y gracias a haber podido llevar a cabo algunas de mis actividades propuestas, he podido observar de primera mano los buenos resultados obtenidos, los cuales han sido muy gratificantes y positivos al haber conseguido todos los objetivos planificados.

A medida que este proyecto ha ido fructificando, se ha intentado desarrollar una propuesta didáctica que permitiese trabajar el contenido a los alumnos de manera interesante y activa poniendo en un primer plano los juegos y la metodología de la gamificación mediante recursos digitales ya que les permiten divertirse mientras juegan a la vez que descubren y desarrollan su conocimiento no solo por el aprendizaje de la lengua extranjera francesa sino que les ayudan a desarrollarse integralmente.

Además, considero que es una propuesta necesaria y útil porque hay muy pocos centros donde se intenta motivar la segunda lengua extranjera puesto que siempre cobra relevancia la primera lengua extranjera inglesa, por tanto, se espera acercarle a esta cultura aumentando así su motivación por el aprendizaje de la misma. Para implementar esta propuesta, se ha tratado de escoger todos los contenidos de francés que se abarcan durante un curso, así como una temática y unos juegos adaptados a sus intereses, dejando muchas actividades donde pueden desarrollar sus gustos.

La elaboración de dicha propuesta didáctica puede ser de gran utilidad para otros docentes ya que puede ser puesta en práctica en otro tipo de aula y en otros escenarios, por lo que les puede ayudar y hacer de guía para empezar a trabajar de manera motivadora todos los contenidos relacionados con el francés, potenciando en todo momento a los alumnos a trabajar por ellos mismos, descubriendo y realizando propios los aprendizajes que se alcanzan a lo largo de las sesiones.

Aunque bien es cierto que hubiese cambiado haber dedicado tanto tiempo a contenidos religiosos, ya que entre misa, plática, religión y oraciones, se pierde mucho tiempo que podríamos haber dedicado a aprender sobre medios tecnológicos. En concreto, en la ESO según nos han comentado algunas profesoras utilizan mucho más la tablet y otros recursos tecnológicos que en Primaria. Pero, por otro lado, he de decir que considero que he intentado aprovechar mi estancia todo lo posible, proponiendo en todo

momento recursos para impartir materias, así como diferentes opciones de realizar una misma tarea gracias a todos mis conocimientos aprendidos a lo largo del máster. Ciertamente, pienso que es una pena que no me hayan permitido emplear todos los recursos que quisiera dado que mi tutora suele enseñar de forma tradicional y también por el motivo del comienzo con la metodología del Bachillerato Internacional, puesto que al estar todavía comenzando con ese programa no tienen hechas las programaciones ni saben los contenidos que van a dar, por lo que van improvisando y eso me ha limitado el poder preparar alguna actividad con tiempo teniéndome que adaptar y proponer algunos juegos sobre la marcha.

Para finalizar, se puede recalcar que la realización de este trabajo ha sido una experiencia muy enriquecedora en todos los sentidos, pero sobre todo, en el ámbito académico puesto que me ha permitido aprender acerca de todo el proceso que conlleva el uso de algún medio digital en el aula, además me ha facilitado el poder poner en práctica todos los conocimientos que he adquirido a lo largo de mi formación y poder aplicarlos en el aula permitiéndome observar directamente las repercusiones de mis actos pudiendo rectificar y aprender mis errores.

VI. REFERENCIAS

6. Referencias

- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial.
- Anderson, A. (2011). La importancia de aprender una segunda lengua. *Ensayo, Grand Valley State University, Allendale*, 1-4.
- Area, M & González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI, Murcia*, 33 (3), 15-38.
- Area-Moreira, M. (2002). La integración escolar de las nuevas tecnologías. Entre el deseo y la realidad. *Revista del Fórum Europeo de Administradores de la Educación*, 10(6), 14-18.
- Barros Lorenzo, M. (2016). La gamificación en el aula de lengua extranjera. El español como lengua extranjera en Portugal II: retos de la enseñanza de lenguas cercanas. *Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte*. 14-25.
- Berger, K.S. & Thompson, R.A. (1997). *Psicología del Desarrollo*. Infancia y Adolescencia. Madrid, Panamérica.
- Casado Ramos, M. (2016). La gamificación en la enseñanza del inglés en Educación Primaria. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/18538/TFG-O%20741.pdf;jsessionid=07931888159A6966E53FEE8871F25D21?sequence=1>
- Cordero-Balcázar, C. & Vázquez-Cano, E. (2016). Gamificación y aprendizaje móvil de la ortografía: Diseño de la app GAUBI-Orto. Ediciones Octaedro.
- Deterding, S. (2012). Gamification: designing for motivation. *Interactions*, New York, 19 (4), 14-17.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. In *CHI 2011 gamification workshop proceedings*, 12, 1-79.
- *El estilo de enseñanza del IB*. (s. f.). International Baccalaureate®. <https://www.ibo.org/es/benefits-of-the-ib/the-ib-teaching-style/>
- García Rojas, O. V. (2004). La importancia del francés en la escuela. *Aula libre*.
- Gee, J. P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el analfabetismo. *Málaga: ediciones aljibe*.
- Grandinetti, A. (2011). “Razones y beneficios de aprender un idioma: ¿Por qué y para qué estudiar idiomas? Suite101.net. Web. 11 de feb. 2011.
- Información Huelva - Grupo Attendis. (2022, 18 abril). *Grupo Attendis*. <https://bit.ly/3BQq20U>

- López-Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta revista on- line*, 3(2), 19-37.
- Lora, R. (2011). “Aprender un segundo idioma estimula el desarrollo cerebral”. *elMasacre.com*. Web. 16 de feb. 2011.
- Manzano Autillo, A. (2022). La gamificación y su aportación en la enseñanza de una lengua extranjera. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/52710/TFG-L2940.pdf?sequence=1>
- Melo, C. (5 de enero de 2015): Qué es la gamificación y por qué es útil para el salón de clases. [Mensaje en un blog]. recuperado de <http://hipertextual.com/archivo/2015/01/que-es-gamificacion/>
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía. Recuperado de: <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2021/507/BOJA21-507-01024.pdf>
- Ortiz-Colón, A.M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação E Pesquisa*, 44 (23), 1-17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Piaget, J. (1932). *El juicio moral en el niño*. Barcelona. Fontanella.
- Piaget, J.(1946). *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura económica.
- Piaget, J. (1966). *Response to Sutton - Smith*. *Psychological Review*, N° 73, pp. 111-112.
- Romero-Rodríguez, L.M., Torres-Toukourmidis, A., & Aguaded, I. (2017). Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas. *Educación*, 53(1), 109-128. doi: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.846>
- Scott, A & Neustaedter, C. (2013). *Analysis of gamification in education*. Surrey: Connections Lab: Simon Fraser University.
- Torres-Toukourmidis, A., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos medios*, 61-72.
- Trapero, M. D. A., & Secundaria, P. Y. (2009). Importancia de las TIC para la educación. *Revista Innovación y Experiencias Educativas*, 15, 1-20.
- Werbach, K & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize your Business*. Wharton: Wharton Digital Press.
- Yunyongying, P. (2014). Gamification: implications for curricular design. *Journal of Graduate Medical Education, Polonia*, 6 (3), 410-412.

VII. ANEXOS

7. Anexos

7.1 Diario descriptivo de observación y actividades

- 17 de Abril:

Al ser el primer día de prácticas, a las 9:00 de la mañana cuando llegué al centro me acompañó la directora del colegio hasta mi clase y me comentó que yo estaría en el aula PEP 9 que corresponde a un 6º de Primaria pero al tratarse de un colegio bilingüe tiene dicha nomenclatura. Al entrar, la directora me presentó a mi profesora llamada Carmen, pero justo ese día el alumnado estaba realizando un MOC que es un simulacro de los exámenes de Cambridge que realizan dos a lo largo del curso para prepararse para el examen oficial de inglés y conseguir el nivel B1. Mientras tanto, la profesora me explicó que el programa que poseen es el IB (Bachillerato Internacional) y está destinado a los alumnos de 3 a 12 años y basado en la indagación que desarrolla la comprensión conceptual donde los estudiantes son agentes de su propio aprendizaje y colaboradores de su proceso. En la misma línea, me comentó que justo están comenzando con este programa este año por lo que poco a poco están coordinándose para crear las diferentes unidades que trabajarán a lo largo del curso y me mostró todo el despliegue de recursos que tenían colgados en la pared acerca de su unidad de investigación actual donde se podía apreciar: un título, unas líneas de investigación, una idea central, los temas transdisciplinarios... Además, me presentó todos los documentos que utilizaban en Google drive para coordinarse y detallar todo el plan del curso.

Tras comentarme todo en cuanto a la metodología, me proporcionó mi horario y me detalló que significaba cada una de las asignaturas. Seguidamente, le comenté qué es exactamente lo que yo iba a realizar durante mis prácticas y en qué centraría mis observaciones. Por ello, la maestra procedió a explicarme que en este colegio se les proporciona una tablet a los alumnos a partir de 5º de primaria, todas son iguales y tienen el sistema operativo de Apple. Luego, procedió a darme una tablet de una de las alumnas para poder observar cómo era y me dijo que ellos solo tenían los libros físicos de la asignatura de inglés y que el resto eran todos digitales y estaban recogidos en una app llamada "Educamos" donde incluye actividades interactivas que pueden ir haciendo de manera muy intuitiva y les corrige los fallos. En adición, me expone que las alumnas suelen utilizar mucho la aplicación de notas o de "Pages" para apuntar todo lo que quieran. Por otro lado he de decir que todas las tablets están muy limitadas por los

profesores ya que previamente la coordinadora de medios digitales se ha encargado de ello. Cada maestro tiene una Tablet personal y poseen una app llamada “Aula” para controlar lo que los alumnos ven en cada momento en sus pantallas. También tienen otra llamada “Lázaro” la cual sirve para ponerles o quitarles internet, sus cámaras o activar ciertas aplicaciones.

A las 11.30 finalizaron su simulacro de examen escrito y procedieron a pasar las respuestas a sus Tablet individuales a través de un link ofrecido por “Google documentos” donde rellenaban un cuestionario sencillo. Después, salieron al recreo y la maestra y yo fuimos a la sala de profesoras, tras esto y volver a clase entre toda la clase comenzamos a quitar los antiguos recursos por que comenzamos una nueva unidad de investigación basada en el cuerpo humano. Por último, en la clase de arte la profesora Teresa, les propuso a las alumnas que hicieran un trabajo para el día de la madre donde con una plantilla de la página web de “Canva” realizaran un periódico pudiéndolo hacer de manera digital o a mano, teniendo para ello, que buscar en internet una noticia sucedida el día de su nacimiento para plasmarla posteriormente y con ello finalizó el día.

- **18 de Abril:**

Al llegar las alumnas tenían una prueba de evaluación del tema impartido de la asignatura de inglés, y yo les he ayudado en todo lo posible. Luego, en la materia de ciencias han comenzado un tema nuevo: el reciclaje; y con ayuda de sus iPads seguían el tema y realizaban las actividades propuestas. Para ello, cada día una de ellas es la encargada de proyectar el tema en la pizarra digital para que todas puedan seguir la clase, lo que me resulta muy útil por si alguna está más perdida puede ir viendo en todo momento lo que están leyendo o el desarrollo de las actividades interactivas del libro. Durante la clase la profesora propone muchas preguntas que las alumnas pueden ir indagando en internet para contestarlas correctamente. Una vez impartida la teoría, les hemos recortado unas fotografías de materiales y debían clasificarlos por grupos en función de las 3 R es decir, reducir, reciclar y reutilizar, explorando en internet si tenían alguna duda. Después, las alumnas se van al recreo y a la vuelta en la hora de estudios las alumnas siguen con la tarea anterior hasta finalizarla. Por último, debido a tenían un examen de morfología de la asignatura de lengua al día siguiente, esta clase fue dedicada al completo para su repaso, para ello, la profesora explicó de manera

tradicional todos los contenidos necesarios y las alumnas escriben en sus cuadernos. Para concluir y asentar conocimientos la profesora les propuso jugar al “Kahoot” (**Anexo XXVI**), dado que les gusta mucho y por tanto, lo suelen utilizar, esto se puede percibir en el hecho de que todas saben cómo introducirse en la página web y jugar sin problema alguno. Además, la profesora me comentó que todas las maestras utilizan la app llamada “Idoceo”, un cuaderno que permite al profesor introducir las notas diarias de sus estudiantes así como traspasar las soluciones de los “Kahoot” a dicha aplicación.

- **19 de Abril:**

Cuando llegué a clase las alumnas tenían su examen de lengua. Luego, la profesora me pidió que le ayudase a buscar recursos para la siguiente clase de matemáticas dado que como utilizan una metodología de indagación son las profesoras las que deben estar continuamente buscando las actividades que van a realizar donde quieran aunque suelen buscar inspiración en “Pinterest”. Tras buscar, encontramos varias ideas las cuales se pueden llevar a cabo gracias a que todas las alumnas disponen de tablet personal. El canal de comunicación que utilizan entre profesores y alumnos es “Google Classroom” donde pueden comunicarse y la profesora les manda tareas. Además, como ya toca cambiar de unidad siguen cambiando todos los contenidos de la unidad pasada. La siguiente clase es la de matemáticas, les hemos enseñado a las alumnas las potencias de manera que ellas construyen su propio aprendizaje, se han colocado en medio de la clase y utilizando las baldosas cuadradas del suelo han ido construyendo cuadrados perfectos de forma que siguiendo preguntas de la profesora han sabido identificar que se trataba de las potencias. Posteriormente, han escrito en sus cuadernos la teoría. Luego el colegio realizó una actividad del día del libro donde una escritora vino a presentar su libro, además trata de enseñar a las alumnas a escribir sus propios textos de una manera óptima. Una vez finalizado, sólo quedaba acudir a la clase de ciencias donde las alumnas realizaron una búsqueda con sus tablet sobre unas pastillas que contienen toda la alimentación de un día.

- **20 de Abril:**

A primera hora hemos tenido una hora de oratoria o como ellos lo llaman plática, es una hora donde bajamos a la capilla del colegio y está destinada a hablar con el cura del colegio y con Jesús y además las alumnas van confesándose una por una. Luego, hemos realizado la clase de mates donde las alumnas han hecho una actividad interactiva de su

libro de texto donde debían completar potencias, especificando base y exponentes. Después fuimos a Misa y al volver tenían recreo. Seguidamente, en la clase de lengua y debido a que el día anterior la escritora les enseñó cómo comenzar a escribir historias, con ayuda de una ruleta online escribimos 10 palabras en la tablet de la profesora, y la fuimos pasando por cada una de las alumnas, la palabra que le tocara a cada una debía de utilizarla en su historia, me pareció una buena idea de ayudarlas a potenciar su imaginación al tener que inventarse una historia en función de la palabra. Finalmente, en la asignatura de arte fuimos a la clase de PEP 8 la cual corresponde a 5 de Primaria y son 10 alumnas en total y la profesora les mandó a hacer un comic en papel para un concurso donde mirasen por el medio ambiente.

- **21 de Abril:**

A primera hora hemos tenido inglés y hemos estado buscando en “Liveworksheet” fichas interactivas acordes con los contenidos que estamos dando, es muy buena opción ya que una vez realizados te salen después corregidos y puedes volcar las respuestas en otras apps. Además, las fichas que más nos gustan las ponemos en “Google Classroom” para que queden siempre colgadas en la plataforma. Luego, en naturales comenzamos una nueva unidad interdisciplinar, que trata sobre la localización de ciudades y ríos, para ello, todas las alumnas tienen instaladas en sus tablets la aplicación llamada “Saterra” la cual sirve para conocer el nombre de los países o ciudades así como los monumentos más relevantes, por lo que jugando aprenden mucho. Luego fueron al recreo y después en francés han visto una nueva unidad con vocabulario sobre la casa, seguidamente la profesora ha mandado la tarea por “Classroom” y ha entregado los exámenes. Por último, toca taller matemático, primero tiramos cada una de nosotras el dado una vez y lo apuntamos en la pizarra, cuando estén todos los datos de las alumnas deben calcular: media, moda, rango, mediana, y frecuencias absoluta y relativa.

- **24 de Abril:**

La primera clase ha sido mates y han estado viendo las raíces cuadradas y las potencias de manera tradicional en la pizarra. En lengua, la profesora ha pasado unas fichas para que las alumnas divididas por grupos la completen y deben ir rotándolas, sobre los sinónimos, antónimos, familias de palabras, campos semánticos y siglas y abreviaturas. Luego, fuimos a ver un teatro que representaron los alumnos de secundaria sobre libros que habían leído muy interesantes como conmemoración al día del libro.

Después, en religión han estado aprendiendo los mandamientos y por grupos tenían que poner ideas de cada mandamiento, para ello, le propuse que podían plasmarlas en la plataforma de padlet con ayuda de sus tablets. Por último, tenían arte y siguieron haciendo el trabajo del día de la madre, para hacer la actividad de arte las alumnas utilizan el “Canva” y para buscar información en Google en las páginas permitidas.

- **25 de Abril:**

En inglés tocaba aprender el vocabulario sobre el tiempo y para ello, les preparé un crucigrama personalizado con las palabras exactas que tienen en sus libros en la plataforma de “Wordwall”: <https://wordwall.net/resource/55670467> , lo que les pareció muy entretenido y les gustó la forma de aprender ya que competían entre ellas. Luego hemos visto en ciencias por grupos el cuerpo humano, donde debían indagar, dibujar aparatos y sistemas, para ello utilizaron la app que tienen instaladas que se llama “Virtual tee-shirt” y con ayuda de una camiseta pueden ver el interior del cuerpo humano detallado en cualquier persona (**Anexo XXVII**). En la hora de estudios una alumna ha expuesto su viaje y para ello ha creado un “PowerPoint” en “Canva” realizado plenamente por ella misma, pudiendo recalcar el gran diseño que poseen en fotos y textos. Luego en la clase de lengua, han renovado los papeles de la nueva unidad de indagación y la seño ha enseñado un nuevo trabajo diario para que reflexionen proponiéndoles retos como di un nuevo propósito, di algo que te haya hecho feliz hoy o algo para dar las gracias.

- **26 de Abril:**

Hoy empezamos la clase de matemáticas repasando de forma tradicional las potencias y las raíces, como para ello están aprendiendo las potencias y raíces cúbicas y cuadradas para una mejor comprensión, por eso, en esta ocasión propuse crear superficies en la aplicación de “Home Planner” diseñada para crear plantas de casas a gusto propio. En la clase de lengua han estado viendo un “Power Point” proyectado en su pizarra digital sobre las palabras homónimas y polisémicas y posteriormente la profesora lo sube a “Classroom” para que todas lo tengan. A la vuelta del recreo, en la clase de inglés la profesora les ha subido otra ficha a “Classroom” y la han completado. A última hora han aprendido los países de Europa con la aplicación de “Saterra” y buscan en Internet los tipos de mapas que existen.

- **27 de Abril:**

Comenzamos el día con una hora de plática para hablar con Dios y con el cura en las confesiones, para introducir el tema la señora les ha proyectado un video en YouTube en la pizarra digital sobre los peligros de las redes sociales y las consecuencias de exponernos en ella, lo que me permitió intervenir y aportar mis conocimientos y luego lo debatimos. En clase de mates ven las actividades interactivas del libro de texto digital y las realizan todas juntas oralmente. Después hemos tenido misa y luego lengua donde repasan de manera tradicional las palabras homógrafas y polisémicas, además utilizan la app del diccionario llamado DEL y por último arte en PEP8, donde han seguido realizando un comics a mano para el concurso sobre el medio ambiente donde debían representar propósitos medioambientales.

- **28 de Abril:**

A primera y segunda hora que tocaba inglés y ciencias hemos ido a la biblioteca sin la profesora para comenzar a hacer talleres del cuerpo humano: había 5 grupos y cada una de ellas era un sistema del cuerpo humano, debían buscar información en los libros de texto de la biblioteca y plasmarla en sus cuadernos, tablets o en una pizarra, además podían utilizar la app de “Virtual tee-shirt” para aprender más contenidos. Seguidamente tuvimos recreo y estudio. En francés vimos los adverbios de frecuencia a partir de una ficha y ayudándonos del libro de texto hicieron las actividades interactivas propuestas. Por último, en el taller de mates las alumnas hicieron una competición de las tablas de multiplicar donde con ayuda de la calculadora íbamos poniendo cuentas sencillas y debían calcularlas de cabeza.

- **2 de Mayo:**

En inglés hemos comenzado la clase corrigiendo las actividades de forma tradicional pero proyectando la ficha en la pizarra digital. Luego hemos tenido ciencias y hemos seguido con la actividad de los aparatos y los sistemas, donde las alumnas han comenzado a pintar su sistema en un mural. Posteriormente, tuvieron recreo y estudio donde estudiaron religión porque tenían examen después de la comida. En mates, comenzaron a ver el tema de las unidades de longitud, para ello la señora les pintó un dibujo en la pizarra tradicional con diferentes niveles de altitud y posteriormente lo escribieron en sus cuadernos con el objetivo de conocer las diferencias de medida entre ambos objetos. Finalmente, en clase de lengua estuvieron viendo la manera de hacer una rúbrica sobre cómo realizar correctamente un libro para que sea publicado. Para ello,

buscaron plantillas en “Canva” de rúbricas ya realizadas y solo debían cambiar el texto y adecuarlo a lo que quisieran poner.

- **3 de Mayo:**

A primera hora hemos seguido viendo las unidades de longitud de forma tradicional, luego, he tenido que ir a 4 de primaria a sustituir a una profesora y he impartido contenidos de lengua castellana. Seguidamente, han tenido recreo y estudio. Por último en inglés, han hecho una prueba y luego han seguido con su plan lector donde con la app “Fiction express” leen libros en inglés pudiendo escoger el nivel deseado y al terminar cada capítulo la app le propone un “Quizziz” de dicho capítulo leído. Hay muchos niveles desde el A1 hasta el C2 y en la parte de progreso van viendo como avanzan.

- **4 de Mayo:**

En plática hemos estado hablando de la intimidad. Después, han vuelto a ver el mismo video que en la clase anterior sobre un experimento donde aparecen varios niños y adolescentes y un grupo de periodistas le comienzan a decir cosas privadas de sus vidas, ellos creen que lo han sabido por sus padres pero toda la información la han sacado de sus redes sociales. En esta línea, la seño comenzó a hablar sobre los peligros de las redes sociales y antes las dudas de las alumnas les estuve comentando algunas realidades de las redes sociales actuales para prevenirlas de los riesgos. Luego fuimos a la misa y después al recreo. En clase de lengua, estuvimos viendo y comentando las rúbricas sobre aspectos importantes que debe tener un buen libro leyendo algunos ejemplos. Al finalizar, en arte en 5 de Primaria las alumnas estuvieron haciendo una manualidad de un corazón con alambre y lana con motivo del día de la madre.

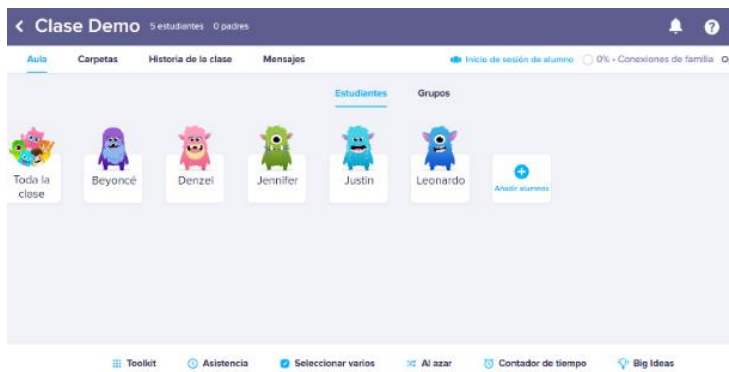
- **5 de Mayo:**

Primero tuvimos inglés y se les entregó el examen con sus notas sobre los conectores, luego la seño explicó que iban a hacer una actividad usando la app que yo propuse llamada “Chatterpix” la cual te permite que subas la imagen que quieras y le pongas una boca que te permite grabar con tu voz lo que desees, en este caso, las alumnas grabaron frases utilizando los conectores aprendidos, el resultado fue muy positivo. En ciencias, siguieron con su mural del trabajo del cuerpo humano y sus aparatos y sistemas. Después, fueron al recreo y a la vuelta el estudio. Esta clase de

francés la impartí yo en su totalidad, primero tuvieron un examen de verbos y luego les enseñé los adverbios de frecuencia. Por último, en el taller de competencias tocaba trabajar el área de lengua y se les enseñó a los alumnos que era una entrevista y seguidamente debían hacerles una a sus compañeras por parejas.

7.2 Anexos: fotografías

- Anexo I. Classdojo



- Anexo II. Recompensas de Classdojo



- Anexo III. Ruleta de Piliapp



- Anexo IV. Ficha regiones francesas



Cada grupo deberá buscar información de las dos regiones que le haya tocado y después rellenar una ficha para cada región con los siguientes datos:

RÉGION:

- Les départements de cette région: _____
- Un monument de chaque département : _____
-
- Un repas typique de cette région: _____
- Un animal typique de cette région: _____
- Coloriez cette région sur la carte: 



- Anexo V. Wordwall



- Anexo VI. Les indications sur le zoo

Les indications

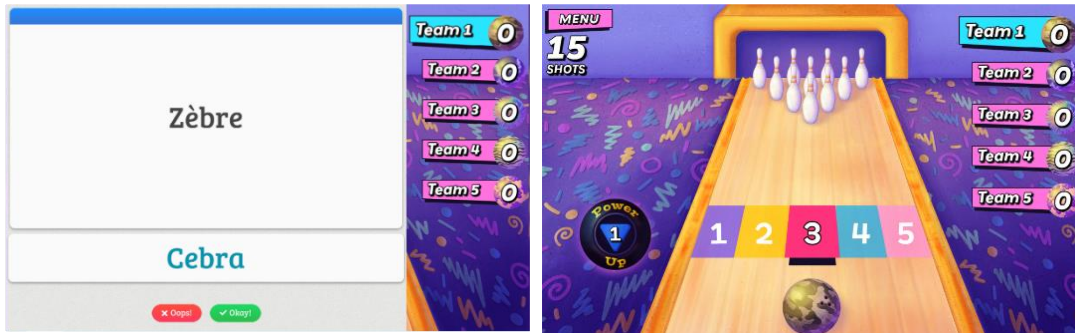
TU / VOUS + ...

• Continuer (Continuar) - Continue (tu) / Continuez (vous)	• Tourner à droite - Gira a la derecha
• Prendre (Coger) - Prend (tu) / Prenez (vous)	• Tourner à gauche - Gira a la izquierda
• Tourner (girar) - Tourne (tu) / Tournez (vous)	• Aller tout droit - Ir todo recto
• Aller (ir) - Vas (tu) / Allez (vous)	
• Arriver (llegar) - Arrives (tu) / arrivez (vous)	

- Anexo VII. Chatterpix



- Anexo VIII. Baamboozle



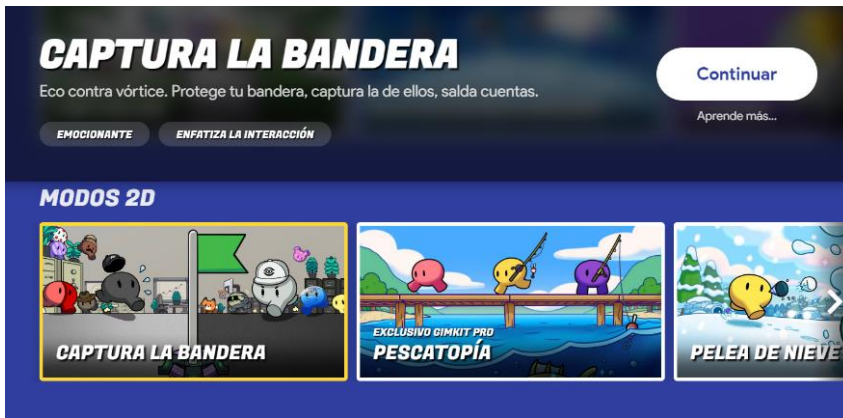
- Anexo IX. Liveworksheets



- Anexo X. Le message de la girafe



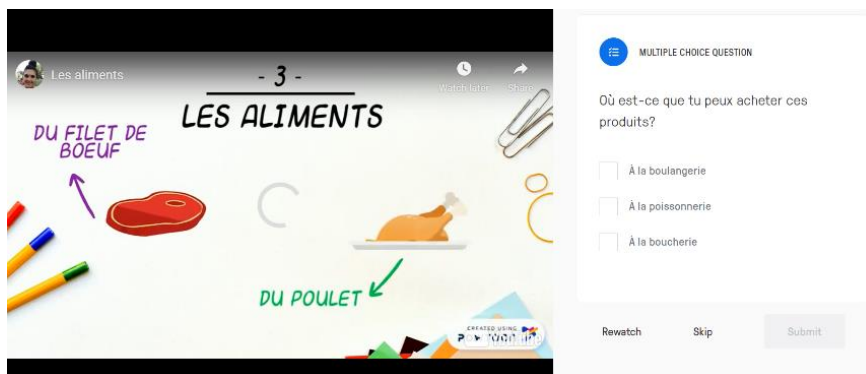
- Anexo XI. Gimkit



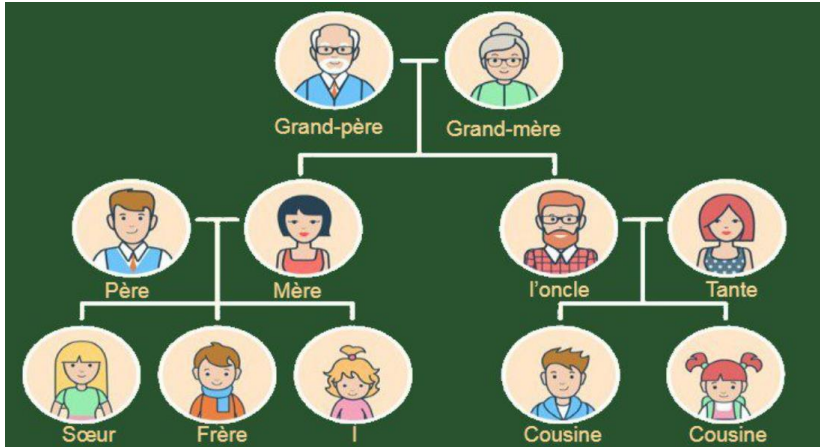
- Anexo XII. Educaplay



- Anexo XIII. Edpuzzle



- Anexo XIV. Creately



- Anexo XV. Pixton




- Anexo XVI. Puzzle casa Jean



- Anexo XVII. Blog Coucoulafrance

4/7



la ... (uinesuc)

Précédent Suivant

- Anexo XVIII. Mentimeter

Go to www.menti.com and use the code 4128 1901

Quels sont les objets que l'on peut trouver dans une cuisine ?



fourchette

couteau

cuillère

- Anexo XIX. Plickers

Quel matériel n'apparaît pas dans la vidéo ?



A Crayon B Livre
 C Ciseaux D Gomme

- Anexo XX. Cerebriti

00/13 Arrastra con el ratón cada palabra sobre la imagen correspondiente. Si has acertado, desaparecerán las dos. 03:55



un stylo plume une gomme
 un cahier un taille-crayon
 un stylo bille un ordinateur
 une colle un livre
 un effaceur un crayon
 une règle une trousse
 un sac à dos

- Anexo XXI. Duolingo

Escribe esto en francés

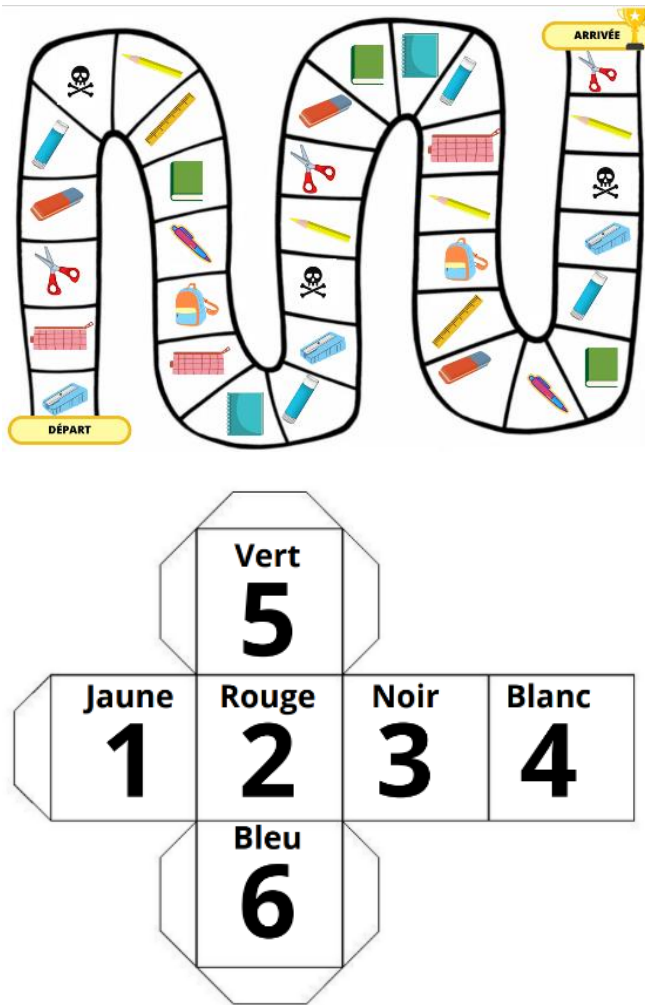


SALTAR

COMPROBAR



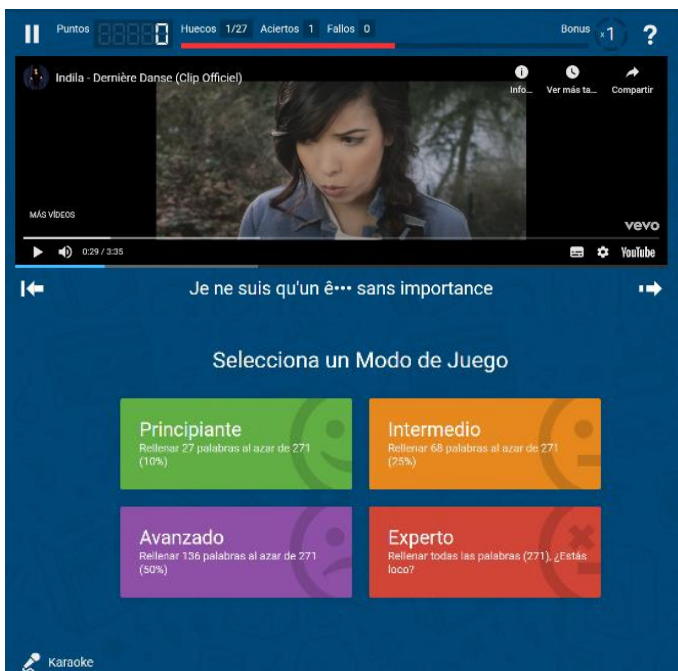
- Anexo XXII. Jeu de l'oie



- Anexo XXIII. Powtoon



- Anexo XXIV. Lyristraining



- Anexo XXV. Quizziz



1er mai

C'est le jour des grandes manifestations syndicales, mais aussi le jour où les gens offrent un bouquet de muguet pour se porter chance sur les étals des rues ou chez les fleuristes.



Q. Quel cadeau s'offre le 1er mai en France?

Un muguete

Une tulipe

Une marguerite

Un coquelicot

- Anexo XXVI. Kahoot



- Anexo XXVII. Virtual tee-shirt



MÁSTER EN COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN AUDIOVISUAL

EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA FRANCESA EN EDUCACIÓN PRIMARIA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN.

Trabajo fin de máster profesionalizador



Universidad
de Huelva

un
i Universidad
Internacional
de Andalucía
A

3 de Septiembre de 2023
2022/2023