



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

**EL JUEGO COMO RECURSO
EN LA ENSEÑANZA DE UNA
LENGUA EXTRANJERA**

Alumno/a: Rando Rodríguez, Elvira

Tutor/a: Prof. D. Ventura Salazar García

Dpto: Filología Española

Julio, 2020

RESUMEN

En el presente documento se desarrolla la importancia y beneficios del juego en la enseñanza de una lengua extranjera, en concreto en ELE. Para ello, contaremos con una fundamentación teórica en la que hablaremos sobre los cambios metodológicos a los que la didáctica de una lengua extranjera ha ido enfrentándose, la importancia del paradigma comunicativo, la motivación, e incluso el papel que desempeña el juego en la enseñanza. Con este marco teórico, se demuestra la gran utilidad que puede tener el juego dentro de las nuevas metodologías con las que hoy en día contamos. A continuación, propondremos una propuesta didáctica en la que podremos ver de forma ejemplificada todos los aspectos de los que hemos ido hablando en el marco teórico. Finalmente, en la conclusión, veremos un balance general del trabajo, donde podremos ver que, gracias al marco teórico y la propuesta didáctica, el juego supone un aspecto realmente beneficioso en la enseñanza de una L2.

Palabras clave: juego, motivación, competencia comunicativa

ABSTRACT

Through this document, we can be conscious of the importance of games in the Second Language teaching, Spanish as a foreign language in particular. Firstly, in the theoretical part, we can describe some methodology changes, all the advantages of games-based learning, thanks to some authors and important documents that support this kind of ludic methodology, the importance of promoting the communicative competence and the real use of the language. Secondly, we present a didactic design in which we put into practice all the previous aspects, with many examples and activities with an incredibly big ludic component and the importance of using the L2. To conclude, we can see a general summary of the document in which we can be sure about the benefits of using many kinds of games in the second language class in order to favour the communicative competence and the meaningful learning.

Keywords: games, motivation, communicative competence

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. <i>Finalidad del TFM.....</i>	2
2. JUSTIFICACIÓN.....	2
3. MARCO TEÓRICO.....	3
3.1. <i>La enseñanza de la lengua extranjera y sus cambios metodológicos.....</i>	3
3.2. <i>El paradigma comunicativo.....</i>	4
3.3. <i>La importancia de promover la motivación.....</i>	5
3.4. <i>El juego.....</i>	6
3.5. <i>El juego en la enseñanza de una lengua extranjera.....</i>	8
3.5.1. <i>Beneficios del juego en la enseñanza de ELE.....</i>	10
3.6. <i>Tipología de juegos en el aula de ELE.....</i>	12
3.7. <i>Las TIC en la enseñanza de una lengua extranjera.....</i>	13
3.8. <i>Gamificación y aprendizaje basado en juegos.....</i>	18
4. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	20
4.1. <i>Presentación.....</i>	20
4.2. <i>Justificación de la unidad.....</i>	20
4.3. <i>Objetivos.....</i>	21
4.4. <i>Contenidos.....</i>	22
4.5. <i>Metodología.....</i>	24
4.6. <i>Materiales y recursos.....</i>	27
4.7. <i>Secuencia de actividades.....</i>	28
4.8. <i>Evaluación.....</i>	36
5. CONCLUSIÓN.....	37
6. BIBLIOGRAFÍA.....	39

1. INTRODUCCIÓN

La enseñanza de una lengua extranjera ha ido generando debates a lo largo de los años respecto al tipo de metodología más satisfactoria. La vida y la sociedad van experimentando cambios y la enseñanza también debe ir actualizándose a la par, ya que las características, intereses y necesidades van siendo totalmente diferentes. Con lo cual, nosotros como docentes debemos seleccionar los métodos y recursos más acordes a las características y necesidades de nuestro alumnado, teniendo en cuenta la sociedad en la que vivimos y el contexto en el que nos encontramos, promoviendo siempre un aprendizaje significativo y la adquisición de la competencia comunicativa.

En este trabajo, me centraré principalmente en el componente lúdico a la hora de aprender una segunda lengua extranjera, ya que considero que puede resultar un recurso muy interesante a la hora de motivar a nuestros alumnos/as e incluso fomentar el uso de la lengua meta.

El juego es el primer acto creativo del ser humano, es una actividad que nos permite crear, experimentar, interactuar y dar rienda suelta a nuestra imaginación, por ello, ¿por qué no llevarlo a cabo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua (L2)? Además, el juego, como recurso de enseñanza, puede llevarse a cabo en todas las edades, ya que cuando hablamos de aprendizaje, todos necesitamos sentirnos motivados y con ganas de aprender. Por otro lado, el juego puede favorecer a la adquisición del lenguaje incrementando el vocabulario y facilitando la iniciación del diálogo con aquellos con los que se está realizando la actividad.

En definitiva, en este trabajo nos centraremos en el juego como recurso educativo a la hora de aprender una lengua extranjera, así como en sus ventajas o inconvenientes. También nos aproximaremos al concepto de *gamificación*, método muy usado en la actualidad basado exclusivamente en el juego, todo ello fundamentado teóricamente y con una posterior propuesta didáctica basada en el juego como recurso principal, promoviendo la motivación, creatividad y el uso de la lengua para fomentar la competencia comunicativa de nuestro alumnado.

1.1. Finalidad del TFM

La finalidad de este trabajo es acentuar el uso del juego como una herramienta muy importante en la enseñanza en general y en la adquisición de una lengua extranjera en particular, mostrando la aplicación de este tipo de recursos en el aula y proporcionando las herramientas y nociones necesarias para llevar a cabo este tipo de metodologías en nuestra clase de ELE, ya que puede suponer un elemento muy válido para fomentar el aprendizaje significativo.

Para ello, investigaré sobre la importancia del componente lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje apoyándome en las teorías e investigaciones de varios autores y, por otro lado, sobre la gamificación, ya que debemos distinguir entre gamificación y aprendizaje basado en juegos.

2. JUSTIFICACIÓN

La elección del tema principal de este trabajo surge principalmente por la necesidad de motivación que podemos ver hoy en día en las aulas y por los buenos resultados que suelen dar las metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Considero que los juegos y actividades lúdicas benefician considerablemente la actitud de un alumno hacia el aprendizaje, en este caso de una lengua extranjera.

Lo que pretendo, por otro lado, es crear una nueva visión con respecto a la enseñanza tradicional de un idioma basada en la repetición y aprendizaje memorístico de reglas gramaticales y listas de vocabulario, ya que esto solo conduce al desinterés y falta de motivación para aprender una L2. Debemos volcarnos en una metodología que favorezca un planteamiento didáctico comunicativo, puesto que el aprendizaje de una lengua extranjera debe desembocar en saber comunicarse en cualquier contexto comunicativo haciendo uso de la lengua.

Sabemos por nuestra propia experiencia que los métodos tradicionales de enseñanza de una lengua extranjera, pueden llegar a ser aburridos y monótonos. Como consecuencia de ello, el alumnado no acaba disfrutando ni aprovechando al máximo ese proceso de aprendizaje. En este caso, el papel del docente juega un papel fundamental, a la hora de elegir los métodos más adecuados que ayuden al alumno/a a sentirse motivado y con ganas de aprender.

Por todo ello, he decidido realizar este trabajo sobre la importancia del componente lúdico a la hora de aprender una lengua extranjera.

3. MARCO TEÓRICO

En este apartado, realizaré el marco teórico que fundamenta los aspectos anteriormente mencionados centrándome en la importancia de la adquisición de una lengua extranjera y los cambios que han ido surgiendo en la metodología a lo largo de los últimos años: los enfoques comunicativos, la importancia de motivar a nuestro alumnado, el concepto de gamificación y el juego como herramienta valiosa para la adquisición de una L2.

3.1. La enseñanza de la lengua extranjera y sus cambios metodológicos

En la actualidad, aprender una lengua extranjera supone una necesidad para los seres humanos ya que la integración económica y cultural de nuestra sociedad exige el dominio de ella. Sabemos que aprender una L2 supone un gran desafío para aquellos que la están aprendiendo, ya que deben desarrollar competencia comunicativa en una lengua distinta a la materna.

Por otro lado, es importante señalar la complejidad que existe en la enseñanza de una L2, ya que debemos utilizar una metodología concreta acorde a nuestro alumnado, que les ayude a desarrollar sus habilidades lingüísticas.

Por lo tanto, debemos destacar que la enseñanza de la lengua extranjera es un tema que siempre ha estado presente en la historia, ya que, en todo este tiempo, se ha considerado importante mejorarla. Por ese motivo, nos encontramos con multitud de métodos que se han ido llevando a cabo a lo largo de los tiempos, para de esta forma ir mejorando o actualizando los métodos de enseñanza de una L2.

Podemos decir que desde el siglo XVIII, con la aparición del método tradicional, conocido como método de gramática y traducción, hasta los principios metodológicos de los enfoques comunicativos, han ido apareciendo una serie de métodos que pretendían resolver y mejorar la didáctica de una segunda lengua. Sin embargo, es importante destacar que no se trataban de métodos innovadores, pues siempre partían de otros métodos existentes.

Hoy en día contamos con métodos que parten del paradigma comunicativo que ayudan a nuestro alumnado a usar la lengua de forma comunicativa, porque para nosotros saber una lengua no se trata de estudiar estructuras gramaticales y una lista infinita de vocabulario, sino sabes utilizar todo ello con un fin comunicativo, adquiriendo competencia comunicativa. A pesar de todo ello, podemos decir que no existe ningún método perfecto, en este caso, lo más apropiado es saber aprovechar las oportunidades y aspectos positivos que nos pueden aportar cada uno de ellos (Torres Sánchez 1996: 94)

3.2. El paradigma comunicativo

Considero importante dedicar un espacio exclusivamente al paradigma comunicativo de enseñanza de lenguas. Como ya sabemos, dicho paradigma constituye el eje común que vertebra diversos enfoques didácticos contemporáneos, los cuales dan prioridad a la capacitación del alumnado para una comunicación real, tanto oral como escrita, es decir, como hemos comentado anteriormente, el objetivo más importante es que el alumnado sea **comunicativamente competente**.

En palabras de D. Hymes (1971), la competencia comunicativa se relaciona con saber cuándo debemos hablar, cuándo no, y de qué hablar, con quién, dónde, en qué forma; es decir, se trata de la capacidad de formar enunciados que no solo sean gramaticalmente correctos sino también socialmente apropiados

Canale (1983) amplió esta idea inicial con el fin de acomodarla a las necesidades de la didáctica de segundas lenguas. Su planteamiento puede sintetizarse en los siguientes principios:

- La comunicación se basa en el intercambio de información entre al menos dos individuos a través de símbolos verbales y no verbales.
- La comunicación real refleja la competencia comunicativa del hablante.

La competencia comunicativa está compuesta por cuatro elementos que interactúan en la comunicación real: **la competencia gramatical** (relacionada con el dominio del código lingüístico), la **competencia sociolingüística** (relacionada con la adecuación en que las producciones y emisiones de la lengua se dan dependiendo del contexto en el que se desarrolla), **la competencia discursiva** (relacionada con el modo en que se cohesionan formas gramaticales y son coherentes los significados para lograr

un texto trabado hablado o escrito en diferentes géneros) y **la competencia estratégica** (relacionada con el dominio de las estrategias de comunicación verbal y no verbal que pueden utilizarse en la comunicación).

En este aspecto, muchos de nosotros/as podemos hablar de nuestra propia experiencia a la hora de aprender una lengua extranjera, en la que se le daba casi total importancia a la memorización de estructuras gramaticales y vocabulario. Además, se nos presentaban tareas aisladas sin sentido entre ellas y para nada motivadoras. Como consecuencia de todo ello, no éramos capaces de comunicarnos en la lengua meta, ni siquiera comprender con claridad. La emergencia de la enseñanza comunicativa supuso un profundo cambio metodológico, puesto que, con los métodos estructuralistas precedentes, los alumnos/as no promovían su competencia comunicativa.

El paradigma comunicativo pone énfasis no sólo en lo que es el lenguaje, sino en lo que se hace con el lenguaje, seleccionando de esta forma, los contenidos que hay que enseñar, el papel del alumnado y del docente, el tipo de materiales y los recursos y técnicas que usamos; es decir, que el alumno/a sea capaz de saludar, de comunicarse en contextos cotidianos de la vida real, de escribir un comunicado, de comprender un anuncio, etc.

En definitiva, dentro de un contexto didáctico en el que se trabaje desde un punto de vista comunicativo, el docente debe ser capaz de proporcionar a los estudiantes la posibilidad de comunicarse sobre temas relevantes utilizando la comunicación alumno-alumno, pero además el proceso de enseñanza debe estar dirigido a enseñar a los estudiantes a escuchar a los demás, hablar con otros y negociar el significado en un contexto compartido.

3.3. La importancia de fomentar la motivación

En primer lugar, podemos definir de forma teórica el concepto de motivación, como ese proceso que inicia y mantiene cierto comportamiento para la consecución de un objetivo.

Abraham H. Maslow (1991) define la motivación como el impulso que tiene todo ser humano para satisfacer sus necesidades

La motivación explica por qué una persona decide realizar una acción, cuánto esfuerzo va a dedicar y cuánto tiempo estará dispuesto a usar para desarrollar esa actitud de forma sostenida.

Cuando trasladamos este concepto a la enseñanza, es importante destacar que fomentar la motivación de nuestro alumnado es un aspecto crucial para favorecer monumentalmente el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual la motivación se ha convertido en un elemento vital para su correcto desarrollo.

En el contexto del aprendizaje de una lengua extranjera, la actitud que podamos tener hacia una situación de aprendizaje, contribuye a la motivación para aprender el idioma. En este caso, un individuo motivado hace un esfuerzo mayor por aprender el idioma, como, por ejemplo, la predisposición a participar, a interesarse; es decir, quiere aprender el idioma y disfrutar del aprendizaje de éste (Gardner, 2001).

Trabajar la motivación e incentivarla desde nuestra perspectiva de docente se convierte en algo fundamental para que el aprendizaje de la lengua extranjera sea todo un éxito. En este caso, el juego es un recurso con muchas posibilidades para motivar al alumnado y que se divierta haciéndolo.

En definitiva, considero que la motivación y la autoestima son aspectos que debemos tener muy en cuenta en nuestra metodología para que de esta forma el proceso de enseñanza-aprendizaje sea exitoso. Por ello, me centraré a continuación en el papel que desempeña el juego como herramienta didáctica.

3.4. El juego

El juego merece ser reconocido como un universal antropológico, en el sentido de que se trata de una actividad que ha estado siempre presente en nuestra vida y en la historia, a pesar de los cambios en el pensamiento, en la cultura y la evolución que hemos ido experimentando. Como bien señala Paredes (2002:11) “la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad”

Podemos decir que resulta impensable una vida sin juego, pues forma parte de nuestra vida diaria. En el caso de los más jóvenes, juegan sin ser conscientes de lo que están aprendiendo realmente y de las ventajas que esto conlleva.

Encontramos muchas definiciones, realizadas por multitud de autores, sobre el concepto de juego. Una de ellas es la que ofrece la Real Academia Española, como *La acción y el efecto de jugar por entretenimiento*. Personalmente considero que es una definición muy pobre de lo que significa jugar realmente, ya que este concepto va mucho más allá; bien entendido que la institución académica no pretende con ello dar una explicación técnica de este concepto, sino una mera definición de uso de esta unidad léxica.

A pesar de que los tipos de juegos han ido evolucionando con el paso de los años, podemos decir que el componente lúdico presenta siempre ciertas constantes. Delgado Linares (2011), en concreto, señala que el juego cuenta con diferentes características y ventajas:

- El juego supone una actividad voluntaria y libre, en la que se asumen diferentes roles que no se dan en la vida cotidiana.
- Tiene unos límites espaciales y temporales.
- El juego no tiene una finalidad, es decir, no se pretende conseguir algo en concreto, sino el mero placer de hacerlo.
- Es fuente de placer.
- Es universal e innato: Los niños y niñas muchas veces juegan sin que se haya producido ninguna enseñanza previa. Además, el juego se lleva a cabo en todas las culturas.
- Es beneficioso tanto para adultos como para niños.
- El juego es una vía de descubrimiento del entorno y de uno mismo, de nuestros límites y deseos, mediante este el niño expresa sus emociones y sentimientos.
- El juego favorece la interacción social y la comunicación: Fomenta las relaciones entre iguales y adultos y favorece el desarrollo del lenguaje expresivo y comprensivo.

3.5. El juego en la enseñanza de una lengua extranjera

Según el profesor de psicología de la universidad de McGill, Fred Genesee (1994: 264):

“Usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico”

Como ya sabemos, el juego tiene una importancia vital en la vida de un niño/a, con lo cual, supone un recurso esencial en la enseñanza de una lengua extranjera dirigida a alumnado de menor edad. Sin embargo, como he dicho anteriormente, el juego puede suponer una herramienta realmente valiosa para el proceso de enseñanza-aprendizaje de una L2 en alumnado de todas las edades. Considero que uno de los factores más importantes del juego es su componente motivacional, el cual es imprescindible a la hora de aprender. Toda persona que quiere aprender necesita esa motivación que le ayude a sentirse con ganas de hacerlo y de esta forma no le suponga ningún sacrificio o sentimiento de obligación y, lo más importante, disfrute aprendiendo.

Por otro lado, también considero que los juegos pueden ayudarnos a atender distintos estilos de aprendizaje y desarrollar multitud de capacidades. Mediante el juego, podemos hacer de cualquier idioma; un instrumento valioso para la comunicación, desarrollando habilidades tales como las siguientes: la comprensión auditiva, la expresión oral y gestual, la motricidad fina y gruesa, etc. Además, permite trabajar todos los sentidos: la vista y el oído, el tacto, el gusto y el olfato, para crear así con nuestros alumnos experiencias de aprendizaje.

Sin embargo, es importante tener en cuenta; que nosotros, como docentes, debemos asegurarnos de crear una actitud positiva hacia el aprendizaje de una L2, ya que ello influirá en el desarrollo del proceso de aprendizaje de esos alumnos. Los factores afectivos juegan un papel importante en el proceso de aprendizaje.

No siempre se han tenido en cuenta los factores afectivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. Sin embargo, hoy en día se reconoce la relevancia que conlleva que esta cuestión se tenga en consideración, teniendo en cuenta que actualmente tanto el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) como el Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC), contienen apartados en los que se dan pautas para superar el discurso interno negativo y promover la autoayuda y la autoestima.

Por otro lado, en nuestro campo, podemos definir el juego como una alternativa a la enseñanza tradicional donde la creatividad y la imaginación del alumnado pueden ser fuertemente promovidos en situaciones de aprendizaje, para, de esta forma, facilitar la adquisición de la lengua meta. Mediante el juego, podemos aprender a expresarnos, a escuchar, a tomar nuestras propias decisiones, etc. Incluso los estudiantes más tímidos pueden participar de una manera positiva, lo cual es un beneficio a destacar, ya que, como docentes de lengua extranjera, a veces nos puede resultar difícil que alumnos que tengan una mayor timidez, o les cueste expresarse, participen en las actividades de clase, con lo cual el juego puede llegar a ser una herramienta realmente valiosa para conseguirlo.

En definitiva, el juego favorece el aprendizaje significativo, algo que el docente busca incansablemente a través de sus métodos de enseñanza, el alumnado tiende a participar activamente, aunque se trate de una lengua distinta a la materna, ya que este tipo de actividades lúdicas está basado en experiencias, intereses y forma parte del día a día.

Sin embargo, a pesar de todas las ventajas que tienen los juegos en la enseñanza, debemos tener en cuenta que no todos los juegos son viables en nuestra práctica docente y no todos van a funcionar bien con nuestros alumnos/as. **Rodney E. Tyson (1998: 1)** ha publicado una serie de consejos sobre lo que un juego debe o no debe ser:

El juego en la enseñanza de una lengua **debe:**

- Ser divertido.
- Mantener a todos los estudiantes involucrados e interesados.

- Dar a los estudiantes la oportunidad de aprender, practicar o incluso revisar el material.
- Animar a los estudiantes a hacer uso de la lengua meta en lugar de la materna.

El juego en la enseñanza de una lengua **no debe:**

- Ser utilizado sin ningún propósito.
- Ser usado de forma abusiva, debemos saber hasta qué momento debemos utilizarlos.
- Ser demasiado competitivos, para que de esta forma no cree sentimiento de frustración en el alumnado que “pierde”.
- Permitir que sólo una parte del alumnado participe de forma continuada, debemos asegurarnos que todos los alumnos/as participen por igual.

3.5.1. Beneficios del juego en la enseñanza de ELE

Hoy en día parecen no existir demasiadas dudas respecto a los beneficios que aportan los juegos en la enseñanza de una L2 en general y en ELE en concreto. La participación totalmente activa del alumno/a, la motivación que genera, la posibilidad de practicar un uso real de la lengua, etc., hace que tengamos claras las ventajas que esto conlleva.

Podemos decir que, desde siempre, el juego ha sido utilizado para la diversión en tiempo de ocio pero cada día son más los estudios que apuestan por el juego como medio ideal para el aprendizaje. De acuerdo con la pedagoga Janet R. Moyles (1990: 87): “la situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación”.

Respecto a las ventajas del juego como recurso de enseñanza de ELE, según Chamorro y Prats (1990: 236), podemos señalar las siguientes:

1. Los juegos proporcionan una oportunidad de comunicación real.

2. Promueven la adquisición de una lengua extranjera porque aumentan el grado de motivación.
3. Implementa un clima positivo.
4. Fomenta la participación.
5. Permiten crear contextos diferentes, por lo que podemos variar los registros lingüísticos.
6. Su utilización es muy variable. El docente puede hacer uso de los juegos como:
 - una forma de comprobar sus conocimientos previos
 - una comprobación de lo aprendido
 - una revisión

Por otro lado, el juego supone una herramienta muy valiosa para trabajar en grupo; como señala Crandall (1999: 249-256), el trabajo en grupo aporta importantes beneficios:

- Fomento de la expresión oral del alumno/a.
- Incremento de la motivación y reducción de la competitividad en el aula.
- Reducción de la ansiedad y frustración.
- Fomento del componente lúdico.
- Integración social.
- Mayor autonomía.
- Desarrollo de destrezas colaborativas.
- Fomento del aprendizaje significativo.

3.6. *Tipología de juegos en el aula de ELE*

Una vez tenemos clara la importancia y los beneficios del juego en la enseñanza de una lengua extranjera, se hace relevante centrarnos en la tipología del juego que podemos hacer uso en nuestra clase de ELE (español como lengua extranjera). Además, considero importante señalar que existen diferentes tipologías y clasificaciones realizadas por distintos autores y procederé a señalar los más relevantes.

En primer lugar, nos centraremos en la propuesta de clasificación de la profesora británica Jill Hadfield (1987), la cual señala que la primera división general a la que se debe atender se basa en la distinción entre:

- 1) *Juegos competitivos*: en los cuales el objetivo se centra en ganar o conseguir ser el primero en alcanzar un fin.
- 2) *Juegos cooperativos*: en los cuales el objetivo principal es la participación de todo el grupo, la cual será necesaria para la consecución de la actividad.

En segundo lugar, podemos establecer otra clasificación de juegos según Chamorro y Prats (1990: 238):

- *Juegos de averiguación.*
- *Juegos de vacío de información.*
- *Juegos ‘puzzle’.*
- *Juegos de jerarquización.*
- *Juegos para emparejar.*
- *Juegos de selección.*
- *Juegos de intercambios.*
- *Juegos de asociación.*
- *Juegos de roles.*
- *Simulaciones o ‘roleplay’*

Por otro lado, los juegos, según el primer *Plan Curricular del Instituto Cervantes* (Instituto Cervantes, 1994: 110), se clasifican de la siguiente manera:

- Juegos de observación y de memoria: Este tipo de juegos son muy útiles para practicar el vocabulario.
- Juegos de deducción y de lógica: Por ejemplo, donde tengan que deducir el final de una historia.
- Juegos con palabras: rimas, adivinanzas, trabalenguas...

3.7. Las TIC en la enseñanza de una lengua extranjera

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) están presentes hoy día en todos los ámbitos de la sociedad, las cuales son muy beneficiosas e importantes en la enseñanza en general. En este apartado nos centraremos concretamente en la importancia de las TIC en la enseñanza de una lengua extranjera y su aplicación en conjunto con el juego, ya que la combinación de ambos recursos puede resultar muy satisfactorio y motivador para el alumnado.

Como ya sabemos, las tecnologías han ido evolucionando de forma abismal en los últimos años, llegando a vivir actualmente en un mundo totalmente tecnológico. Con ello, desde el campo de la educación, debemos adecuarnos y adaptarnos a los nuevos tiempos y a las nuevas formas de vida. Si en nuestra vida diaria estamos rodeados de tecnología, no tendría ningún sentido que en nuestras clases no la reflejáramos.

Desde el punto de vista de la enseñanza, debemos asegurarnos de tener una conexión a internet, un ordenador, Tablet o pizarra digital para de esta forma amenizar nuestras clases. Sin embargo, debemos ser conscientes de la gran brecha digital con la que cuentan muchos centros actualmente, con lo cual debemos hacer todo lo que esté en nuestra mano. Además, debemos fomentar el uso de las TIC tanto dentro como fuera del aula, para fomentar la competencia digital de nuestro alumnado.

El uso de las TIC en la enseñanza de una lengua extranjera tiene numerosas ventajas y beneficios, como pueden ser: la mayor motivación del alumno, el fomento del proceso individual de aprendizaje, una retroalimentación inmediata y un acceso no lineal a la información. Sin embargo, no podemos considerar este recurso como la solución a todos los problemas que podamos encontrarnos en el aula, ya que son muchos los inconvenientes que podemos encontrarnos en su uso, como pueden ser: la falta de formación de una gran parte del profesorado, la dificultad que su uso conlleva, los problemas en la conexión, etc. Por ello, es importante que lo tengamos en cuenta como un recurso importante y beneficioso para el alumnado y para el profesorado, pero siempre teniendo presente los inconvenientes que pueden surgir, contando con otros recursos y estrategias que podamos usar en el caso de no poder utilizar los medios tecnológicos.

En definitiva, no podemos centrar nuestra enseñanza únicamente en las TIC, sino tomarlo como un recurso más para poder amenizar nuestras clases y fomentar la competencia digital.

En el ámbito de ELE, son muchos los recursos tecnológicos que podemos utilizar en nuestras clases, creando juegos interactivos que pueden llegar a resultar realmente beneficiosos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desde los vídeos, hasta videojuegos educativos, cuestionarios, etc.

A continuación, voy a presentar una serie de ejemplos de recursos interactivos que podemos usar en nuestras clases con un gran componente lúdico.

- **Videos para trabajar la *Total Physical Response*, (TPR)**, la cual es un método de enseñanza de lenguas que combina el habla con la acción y puede ser muy motivador realizarlo mediante vídeos haciendo uso de esta forma los recursos tecnológicos.

- Muros interactivos donde nuestro alumnado pueda participar en tiempo real, realizando lluvia de ideas, contestando a preguntas concretas o directamente como medio de expresión para conocer conocimientos previos. Una App muy interesante donde poder crear muros interactivos es **PADLET**.



*Ilustración 1: Ejemplo de muro interactivo. Recuperado de:
<https://usodelasticenelabp.wordpress.com/2016/04/09/actividad-4-utilizacion-de-padlet/>*

- **TouchCast**, que es una aplicación donde el alumnado puede poner un fondo a sus videos y hacerlo más dinámico y divertido. Se trata de una herramienta muy útil para realizar presentaciones de productos finales.
- **Kahoot**, se trata de una web muy conocida donde poder crear cuestionarios en línea, es decir, juegos de preguntas y respuestas. Es muy útil para realizar actividades de comprensión oral, escrita o incluso para repasar contenidos. Además, al ser por equipos, fomentamos la motivación de nuestro alumnado, la competitividad sana y la concentración. Los alumnos pueden responder en sus propios dispositivos, mientras que las preguntas se muestran en una pantalla compartida por todos.

Es importante tener en cuenta también que, si nuestro alumnado no cuenta con Tablet u ordenador en clase, o nos encontramos con problemas de conexión, podemos usar una plantilla en papel.



Ilustración 2: Ejemplo de kahoot. Recuperado de:
<https://unapizcadeeducacion.com/2020/04/08/kahoot-actividades-a-distancia/>

- **Quizziz**, es una herramienta es similar a la anterior, pues sirve para crear cuestionarios en línea sobre el tema que queramos. Se trata de una app donde crear juegos de preguntas, donde podemos personalizarlas a nuestro gusto.



Ilustración 3: Ejemplo de pregunta. Recuperado de: <https://www.rauldiego.es/quizziz/>

- **Canva**, se trata de una web en la cual los alumnos/as pueden crear sus propios carteles y pósteres.
- **Pixton**, es una app para crear cómics, lo cual puede ser muy atractivo para el alumnado.



Ilustración 4: Imágen de tutorial. Recuperado de:
<http://inglesenlamochila.com/pixton-aula-ingles/>

- **Genially**, es una de las herramientas más útiles que podemos encontrarnos, puesto que podemos crear presentaciones muy dinámicas y lúdicas para presentar contenidos, donde podemos insertar videos, enlaces, imágenes, textos de una forma muy atractiva. No sólo es útil para nosotros como docentes, sino para nuestro alumnado a la hora de crear presentaciones para exposiciones orales.

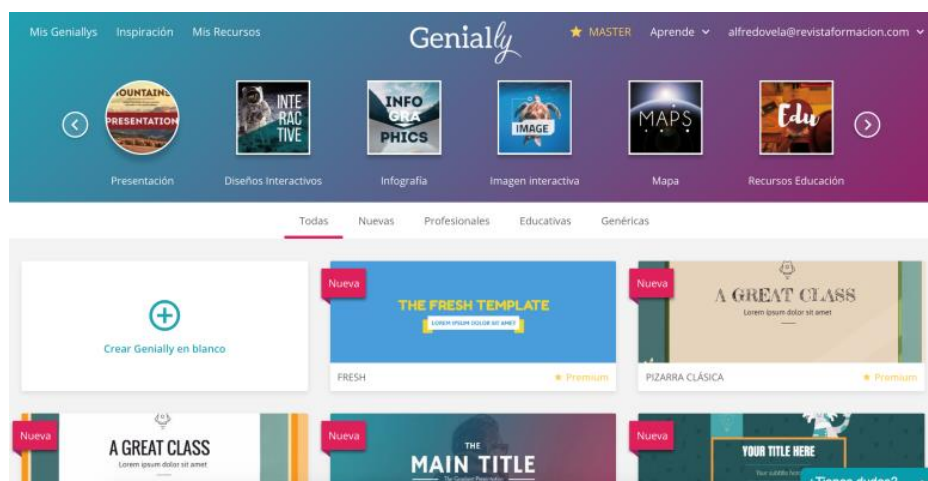


Ilustración 5: Ejemplo de plantillas para presentaciones. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/543598617510723083/>

- **ClassDojo**, es muy interesante, sobre todo en edades más tempranas, ya que el alumnado puede crear su propio personaje. Podemos proporcionar puntos positivos y negativos con el sistema de puntos que ofrece, incluye un chat donde poder comunicarnos con las familias o incluso con ellos mismos. Considero que es una de las herramientas más motivadoras que podemos utilizar en alumnado más joven.

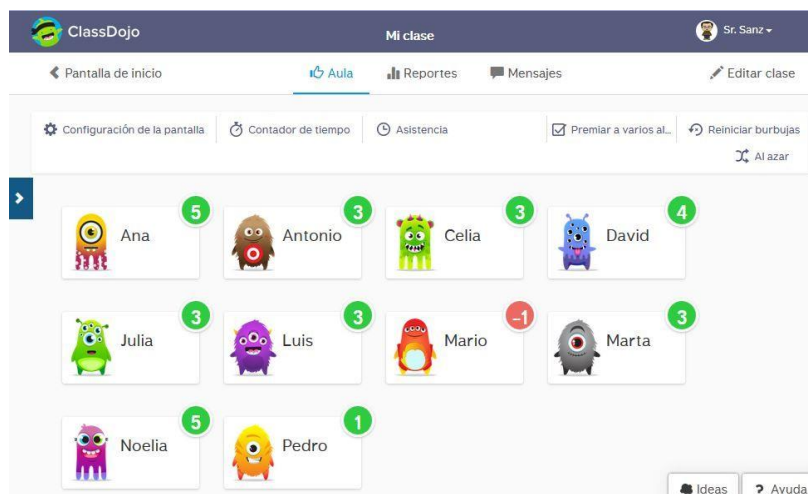


Ilustración 6: Ejemplo de avatares y puntos de recompensa. Recuperado de: <https://www.theflippedclassroom.es/conoces-classdojo/#post/0>

- **Edmodo:** Se denomina como la red social educativa. Esta herramienta se trata de plataforma social y educativa que permite comunicación entre docente y alumno en un entorno cerrado y privado. Esta herramienta está dirigida a alumnado en educación media-superior. En ella podemos subir material que el alumnado pueda descargar, iniciar debates en el muro donde todos puedan contestar y solventar preguntas, etc.

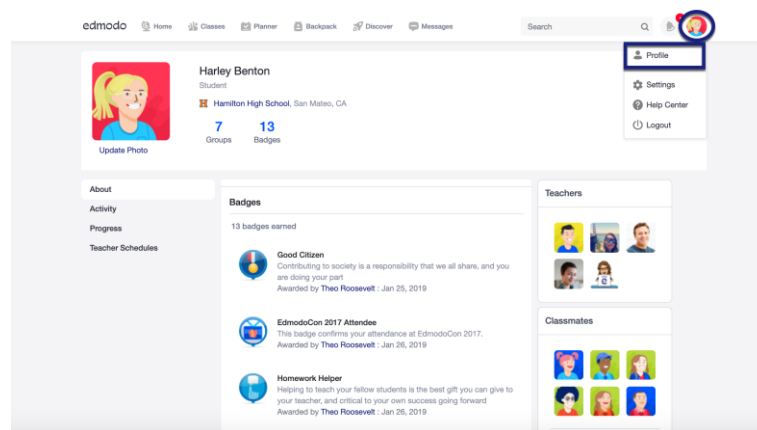


Ilustración 7: Ejemplo de perfil. Recuperado de: <https://support.edmodo.com/hc/es/articles/205023664-Configura-Tu-Perfil-de-Estudiante>

Como podemos ver, son muchas las herramientas tecnológicas que podemos usar para amenizar nuestras clases e incluir un gran componente lúdico, pero debemos tener en cuenta que es muy importante elegir las correctas para el momento adecuado y siempre adaptarnos a las características de nuestro alumnado. Además, debemos utilizar estas herramientas de forma lógica y no abusar de ellas sin sentido.

3.8. Gamificación y aprendizaje basado en juegos

En primer lugar, es importante resaltar el concepto de gamificación. Se trata un concepto bastante nuevo que consiste en una técnica de aprendizaje que traslada toda la mecánica del juego al ámbito educativo, con el fin de conseguir mejores resultados.

Es un tipo de aprendizaje que está ganando mucho terreno en la actualidad debido a su fuerte carácter lúdico, lo cual consigue grandes resultados, puesto que

motiva enormemente al alumnado utilizando técnicas extrapoladas de los juegos y con muchas recompensas.

Kim (2011), define este concepto como "la aplicación de los principios del diseño de juegos a cualquier sistema para crear en el usuario emociones positivas".

Sin embargo, debemos tener claro que no debemos confundir los conceptos de gamificación y aprendizaje basado en juegos, ya que no es lo mismo, pues hay diferencias claras entre ambos términos.

El aprendizaje basado en juegos (GBL Games Based Learning) consiste en la utilización de juegos como una herramienta más en nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, por otro lado, la gamificación es incorporar las dinámicas del juego en contextos no lúdicos.

El aprendizaje basado en juegos tiene definidas sus reglas y objetivos, existe la posibilidad de perder, donde la retroalimentación juega un papel muy importante. Por otro lado, en la gamificación, vemos que se añaden las características de los juegos sin cambiar contenidos, se llevan a cabo puntos de recompensa, perder puede ser o no posible ya que el objetivo es motivar al alumnado.

Si queremos gamificar, podemos hacer uso de algunas aplicaciones que hemos mencionado anteriormente, como por ejemplo ClassDojo, puesto que, como he dicho anteriormente, ofrece un sistema de recompensas muy completo y en él los estudiantes pueden crear su propio avatar.

En definitiva, tanto si queremos llevar a cabo la gamificación como el aprendizaje basado en juegos, debemos tener claras las diferencias de cada uno de los métodos, ambos muy motivadores y beneficiosos en el aula, que nos ayudarán a fomentar un aprendizaje significativo de nuestro alumnado.

Por último, es importante tener en cuenta las desventajas o riesgos a los que podemos enfrentarnos al usar este tipo de dinámicas en nuestras clases. Sabemos que el componente lúdico tiene multitud de beneficios, que hemos comentado en apartados anteriores. Sin embargo, si no están bien diseñadas y, por lo tanto, no se dan los resultados esperados, pueden constituir un potencial fuerte de frustración.

En el caso de ELE, como ya sabemos, los alumnos asisten a las clases para aprender el idioma, y ellos deben tener la sensación de haber aprendido algo. Si no es así, todo el esfuerzo no habrá servido de nada. Por ello es imprescindible diseñar bien las actividades, seleccionando adecuadamente los objetivos de aprendizaje y la metodología más acorde, adaptada a los intereses y características de nuestro alumnado.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA

4.1. Presentación

Una vez tenemos claros los conceptos y contamos con una fundamentación teórica del juego como recurso en el aula de ELE, es momento de presentar una propuesta didáctica en la que podamos ejemplificar la teoría de una forma práctica y lo más realista posible.

Por ello, en este apartado se presentará una unidad didáctica basada en el juego como uno de los elementos principales, para de esta forma fomentar la motivación y con ello un aprendizaje significativo.

En dicha propuesta, nos centraremos en el tópico de la gastronomía y restaurantes dirigido a alumnado con **nivel B1**, y para ello, se llevarán a cabo una serie de sesiones con un gran componente lúdico. Para su desarrollo, iremos señalando diferentes puntos importantes tales como; justificación de la unidad, objetivos, contenidos, metodología, recursos, actividades y evaluación.

4.2. Justificación de la unidad

Cuando decidimos el tema de nuestra unidad, es importante tener en cuenta muchos factores que serán cruciales a la hora de llevarlo a la práctica, como pueden ser; las características de nuestros alumnos, sus necesidades y también sus intereses.

En este caso, justificar la unidad que he elegido para esta intervención tiene un gran valor, ya que considero que es imprescindible aclarar por qué es tan importante dentro de nuestra programación y para el alumnado en su vida cotidiana.

Como he dicho anteriormente, la unidad que he seleccionado para incluir en esta propuesta didáctica está basada en la gastronomía y en los restaurantes; ¿por qué? La razón es que considero que se trata de un ámbito muy cercano a nuestro alumnado, el cual es necesario dominar en una segunda lengua. Una de las razones por la cual estudiamos una lengua extranjera es para poder comunicarnos con cualquier persona independientemente de su cultura y su idioma, y los restaurantes y la gastronomía en general constituyen uno de los elementos más cotidianos de la vida de una persona. Por ese motivo, considero que podemos sacar mucho partido didáctico de él y que se encuentra estrechamente relacionado con la vida cotidiana de cualquier individuo.

La cocina suele ser uno de los elementos más cotidianos en la vida de una persona que implica situaciones comunicativas, como puede ser pedir comida en un restaurante o ir al supermercado (Consejo de Europa, 2002)

Por otro lado, pienso que puede resultar un tema muy interesante para introducir elementos culturales, algo necesario para fomentar la competencia sociocultural en nuestros alumnos/as. De esta forma se trabajan conceptos y conocimientos propios de una comunidad de habla, en este caso del **español**.

Además, como ya sabemos, la gastronomía española es mundialmente conocida, e incluso puede ser uno de los motivos por el cual estudiar el idioma.

En definitiva, podemos decir que aprender español en esta unidad a partir de la gastronomía, es una forma de integrar la cultura en los contenidos, algo que puede resultar realmente motivador e interesante para nuestro alumnado.

4.3. Objetivos

Respecto a los objetivos de esta unidad didáctica, podemos decir que, el objetivo principal es aprender la lengua y fomentar la competencia comunicativa de nuestro alumnado a través de la gastronomía española, proporcionándoles todos los recursos y estrategias necesarias para fomentar el uso real de la lengua y con ello un aprendizaje significativo.

Otros objetivos que tendremos en cuenta en nuestra unidad son:

- Aprender los contenidos necesarios para poder fomentar la competencia comunicativa mediante la gastronomía (pretéritos perfecto e indefinido, léxico...)
- Practicar todas las destrezas lingüísticas (comprensión oral, comprensión escrita, expresión oral y expresión escrita) mediante actividades lúdicas y motivadoras.
- Promover el reconocimiento de los diferentes usos de las estructuras gramaticales trabajadas.
- Ser capaz de expresarse en el ámbito de la gastronomía (explicar una receta, hacer la compra, ir a un restaurante, contar historias en pasado...).
- Ser capaz de desenvolverse con cierta confianza en situaciones comunicativas propias del ámbito.
- Conocer las características culturales de nuestra gastronomía española.
- Valorar las diferentes formas de vida y de alimentos como enriquecimiento personal.
- Hacer uso de diferentes recursos tecnológicos para fomentar la competencia digital de nuestro alumnado.

4.4. Contenidos

Como ya he señalado anteriormente, los contenidos en los cuales nos vamos a centrar en esta propuesta didáctica están basados en el ámbito de la gastronomía. Tal y como mencionamos en el apartado anterior, uno de los objetivos principales es que nuestro alumnado sea capaz de desenvolverse correctamente a la hora de expresarse en cualquier ámbito relacionado con la gastronomía, ya sea elaborar una receta siguiendo unos pasos, ir al supermercado, ir a un restaurante o simplemente contar historias en pasado. En definitiva, situaciones estrechamente ligadas a la vida cotidiana de una persona.

Para ello, es necesario que marquemos una serie de contenidos que serán esenciales para cumplir todos los objetivos que nos hemos propuesto en un principio, los cuales deben estar correctamente seleccionados.

Los contenidos que hemos seleccionado para llevar a cabo esta propuesta didáctica corresponden a un nivel **B1**, basándonos en el *Plan curricular del Instituto Cervantes*:

- Destrezas lingüísticas: Comprensión oral, comprensión escrita, expresión oral y expresión escrita.
- Léxico relacionado con la gastronomía (vocabulario de alimentos, cubertería, cantidades, recetas...).
- Estructuras gramaticales (tiempos en pasado: pretérito perfecto y pretérito indefinido, *hay que*, *tenemos que*, *es necesario* + *infinitivo*).
- Expresiones de tiempo que acompañan a ambos pretéritos.

Por otro lado, además de los 4 bloques de contenidos referentes a las destrezas, contenidos relacionados con el léxico general de la gastronomía o estructuras gramaticales que nos ayuden a cumplir con los objetivos propuestos, debemos tener muy en cuenta los contenidos culturales que vamos a trabajar en el aula respecto a esta unidad. Como ya sabemos, cuando hablamos sobre contenidos culturales, nos referimos a aquellos propios de una comunidad de habla, aquellas costumbres o vocabulario usado en un lugar concreto y que ayudan al hablante a relacionarse. Con lo cual, es interesante conocer la cultura de un país concreto para que, de esta forma, se dé una comunicación fluida, sin malentendidos y podamos enriquecernos conociendo otras costumbres.

Los contenidos culturales que nos hemos planteado en esta propuesta didáctica se encuentran relacionados con la gastronomía tradicional española (tortilla de patatas, gazpacho, salmorejo, paella, puchero, gazpachuelo, tapas, pinchos, nuestros horarios más comunes a la hora de comer, etc.).

4.5. Metodología

Una vez hemos establecido los contenidos y objetivos, voy a proceder a desarrollar una de las partes más importantes de una propuesta didáctica y del desarrollo de una clase en general, la metodología. Como ya sabemos, este aspecto de la propuesta didáctica supone un pilar fundamental en el funcionamiento de una clase; además, los resultados dependerán en gran medida de los métodos y enfoques que decidamos llevar a cabo, puesto que el alumnado se sentirá con más o menos motivación, participará en mayor o menor medida, o incluso tendrá un papel activo o pasivo en el aula. Todos ellos son aspectos realmente importantes en el aprendizaje de un alumno/a.

El primer aspecto que me gustaría recalcar en la metodología de esta propuesta, y en el cual gira los métodos que posteriormente voy a mencionar, es el fomento de la **Competencia Comunicativa**, como ya he mencionado en uno de los puntos anteriores. La competencia comunicativa es esa habilidad y capacidad de usar la lengua para comunicarse de forma eficaz en una comunidad de habla específica. Éste será uno de los aspectos principales en la metodología que he seleccionado.

Podemos decir que todo el trabajo de los autores previamente mencionados, como por ejemplo Hymes (1971) o Canale (1983) formó la base de lo que hoy conocemos como paradigma comunicativo. Este enfoque asume que la lengua es un medio para comunicarse; por ello los métodos que escojamos para llevar a cabo en nuestra aula deben ser acordes al paradigma comunicativo. Por ello, debemos centrarnos en:

- Actividades que promuevan el uso real de la lengua
- Actividades que motiven al alumnado y a hacerles sentir protagonistas de su propio aprendizaje comunicándose en contextos lo más reales posibles que fomenten un aprendizaje significativo
- Las tareas y actividades que proponemos deben responder a necesidades comunicativas de nuestro alumnado
- Propiciar los recursos y oportunidades que le permitan a nuestros alumnos/as interactuar de forma comunicativa.

- El trabajo cooperativo como forma de enriquecimiento colectivo, seguridad en sí mismos, confianza y motivación

Por lo tanto, el enfoque elegido para llevar a cabo esta propuesta didáctica es el enfoque por tareas (Task based approach). Este método se trata de una nueva propuesta dentro del paradigma comunicativo, en el cual el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula se basa en intercambios comunicativos reales y orientados a la acción. Además, se trata de una forma de enseñanza que está teniendo excelentes resultados en la enseñanza del español como lengua extranjera.

Tal y como afirma Salazar (1999: 329): “El enfoque por tareas, en todas sus variantes, muestra una radical apuesta en favor de una enseñanza comunicativa de lenguas”. El proceso de este enfoque se lleva a cabo mediante una secuencia de tareas, tareas iniciales (pre-tareas) y tareas posibilitadoras, facilitando mucho “input”, las cuales nos llevarán a la tarea final. Dicha tarea será la que realizarán nuestros alumnos para demostrar los conocimientos adquiridos haciendo uso de la lengua. Todas aquellas que se han ido realizando durante la propuesta deben tener un sentido para el alumnado, no deben ser actividades aisladas, ya que de esta forma el alumnado no podría atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza-aprendizaje acabaría resultando insatisfactorio.

En definitiva, el enfoque por tareas tiene un objetivo claro, como es que el alumnado adquiera un aprendizaje totalmente significativo, donde puedan vincular conocimientos previos con los nuevos, adoptando un papel activo y participativo en el desarrollo de las tareas, trabajando en grupo para que de esta forma el alumnado pueda enriquecerse de forma conjunta y cooperativa.

Podemos decir que aquí es donde entra en acción la importancia del **juego**. Si elegimos una metodología activa, motivadora, participativa, dentro de un enfoque donde el papel activo del alumno es una de las características más importantes, el componente lúdico no puede faltar. Por lo tanto, a lo largo de las sesiones, podremos ver una serie de juegos adaptados a los contenidos que nos hemos propuesto, donde nuestro alumnado aprenderá de forma totalmente lúdica.

He decidido llevar a cabo un Aprendizaje Basado en Juegos (*Game based learning*), pero no una gamificación en sentido estricto. Como ya señalé en uno de los puntos anteriores, son dos aspectos muy diferenciados, por más que ambos compartan un gran componente lúdico. El aprendizaje basado en juegos trata del uso de juegos en nuestra propuesta didáctica, con el fin de motivar al alumnado y favorecer el aprendizaje.

Como ya sabemos, y he señalado a lo largo del trabajo, el juego cuenta con multitud de beneficios si lo incluimos dentro de nuestra metodología en el aula, y si los seleccionamos adecuadamente y hacemos un uso correcto de éste, es muy posible que consigamos resultados muy satisfactorios en el aprendizaje de nuestro alumnado.

Por otro lado, como ya hemos comentado, el papel del alumnado será totalmente activo y participativo a lo largo de las sesiones que vamos a plantear, pero considero muy relevante que hablemos sobre el papel que va a desempeñar el docente en esta metodología que hemos seleccionado.

En primer lugar, tal y como señalan Labrador Piquer y Morote Mabán (2008: 80), el docente debe tener en cuenta las características, el nivel de conocimiento de los alumnos, las necesidades e incluso intereses del alumnado, para de esta forma seleccionar de forma correcta las actividades lúdicas que va a trabajar en el aula.

Se suele pensar que, en el contexto de las actividades lúdicas, con el simple hecho de proporcionar ciertas instrucciones al alumnado es suficiente para que puedan trabajar y realizar las actividades por sí solos. Sin embargo, como en otros contextos en los cuales el docente toma un papel pasivo pero sin renunciar a su papel de guía y facilitador, durante este tipo de actividades, el docente debe supervisar el proceso y animar a los alumnos/as, guiándoles y aclarando dudas si fuese necesario.

Por último, una vez que hemos señalado cuál sería el papel del docente en nuestra metodología, considero que es importante dedicar un espacio para el papel que desempeñan las nuevas tecnologías en nuestro método elegido. Como ya he comentado a lo largo del trabajo, vivimos en un mundo tecnológico, y este tipo de recursos deben estar presentes en nuestra aula independientemente de la metodología que decidamos llevar a cabo, puesto que los recursos tecnológicos forman parte de todos nosotros/as en

nuestro día a día y no tendría ningún sentido que no le diéramos uso en el contexto de la educación.

Por todo ello, la combinación de actividades lúdicas, junto con las nuevas tecnologías, resulta muy satisfactoria y motivadora para el alumnado y podemos sacarle muchísimo provecho.

En el caso de la enseñanza del español como lengua extranjera, ya se han puesto en práctica diversas iniciativas didácticas que incorporan los juegos vinculados al uso de recursos tecnológicos, tales como tablets, portátiles, smartphones, pizarra digital, etc. Para ello existe ya un amplio número de programas y aplicaciones que hemos señalado a lo largo del trabajo (Padlet, Classdojo, Canva, Kahoot, TouchCast...). En conjunto, aportan un gran aliciente lúdico, gracias al cual los estudiantes pueden afianzar conocimientos y aprender otros muchos nuevos. Además, el uso de este tipo de recursos promueve en gran medida una atmósfera de participación muy positiva en el proceso de aprendizaje.

Sabemos el gran abanico de posibilidades que nos ofrecen los recursos tecnológicos y la red en general. Debemos hacer un buen uso de ellos y promover por esa vía la competencia digital de nuestro alumnado.

4.6. *Materiales y recursos*

Sabemos que muchas personas piensan que la selección de recursos y materiales que podamos usar en el aula no es del todo importante, e incluso poco necesario. Sin embargo, estaríamos del todo equivocados si ese fuese nuestro pensamiento, ya que la selección de los recursos y materiales que queremos usar en el aula con nuestro alumnado es fundamental para el buen desarrollo y el buen enriquecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje.

Afortunadamente, hoy en día contamos con una gran variedad de materiales que podemos utilizar en nuestras clases para favorecer el aprendizaje de nuestro alumnado, ya sea para ayudarnos a nosotros como docentes a la hora de impartir la clase, mejorarla o incluso como material de apoyo. Podemos utilizar material ya creado o incluso crear el nuestro propio con ayuda de los alumnos/as.

Por otro lado, en cuanto a los recursos, han ido evolucionando de forma abismal en los últimos años gracias a las nuevas tecnologías; con las actuales pizarras digitales, tablets y ordenadores se ha abierto un gran abanico de posibilidades en cuanto a recursos se refiere.

En esta propuesta didáctica, nos centraremos en una serie de recursos y materiales llamativos para el alumnado haciendo uso tanto de material tradicional como de recursos tecnológicos, puesto que, aunque vivimos en un mundo digital, no debemos dejar de lado los materiales de siempre, ya que cuentan con muchos beneficios si los usamos de la forma correcta.

Los recursos en los que voy a centrarme principalmente serán:

- Pizarra digital y ordenador para hacer uso de vídeos, imágenes, multitud de aplicaciones y webs (Padlet, Kahoot, Audacity, canva...).
- Tablets
- Material en papel (fichas, folios, cartulinas, papel continuo...).

4.7. Secuencia de actividades



¡Un pincho de tortilla, por favor!

En este apartado, voy a proceder a presentar la secuencia de actividades que he diseñado en la propuesta didáctica, siguiendo las características de las cuales he ido hablando a lo largo del trabajo; es decir, como un gran componente lúdico, fomentando la participación y el papel activo del alumno/a en el aula.

Me gustaría recalcar el título que he elegido para dicha propuesta de actividades, ya que, como podemos ver, es un título llamativo. Considero muy importante seleccionar títulos interesantes que llamen la atención del alumnado, ya que captar el interés de éstos desde el principio es crucial para mantener ese interés y motivación a lo largo de la unidad que se va a presentar. Además, ya podemos ver cómo introducimos aspectos culturales desde el principio.

Esta propuesta didáctica está diseñada con un total de 7 sesiones de 1h aprox. Está dirigida a un grupo de estudiantes con un nivel B1. Como he comentado reiteradamente a lo largo de estas páginas, el eje vertebrador de la unidad es la gastronomía tradicional de España.

SESIÓN 1		Duración:	Agrupamiento:	Recursos y materiales:
		1h aprox	Grupo clase	-Padlet -Imágenes
CONTENIDOS: - Introducción al vocabulario relacionado con alimentos y platos de nuestro país y alimentos en general (tortilla de patatas, gazpacho, salmorejo, puchero, croquetas, gazpachuelo...).			OBJETIVOS: - Percatarnos de los conocimientos previos que tiene nuestro alumnado. - Introducir vocabulario relacionado con la gastronomía española.	
DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES				
Actividad 1: “Lluvia de ideas”		En la primera actividad de esta sesión es importante que conozcamos los conocimientos previos de nuestro alumnado y también sus intereses respecto al tema que vamos a tratar. Por ese motivo, llevaremos a cabo una lluvia de ideas de una forma más motivadora que una simple asamblea. Utilizaremos una aplicación digital llamada Padlet , que se trata de un muro interactivo en el cual el alumnado puede intervenir realizando aportaciones en tiempo real desde un smartphone, tablet u ordenador. Lo que conseguimos con esta actividad es motivar al alumno/a desde la primera actividad, fomentando de una manera importante la participación.		
Actividad 2: Imágenes pizarra digital		En la segunda actividad de esta primera sesión, es importante ir introduciendo léxico sobre el tema que hemos seleccionado, para de esta forma ir familiarizando al alumnado con lo que se va a ir trabajando a lo largo de toda la unidad. Lo haremos con imágenes que iremos proyectando en la pizarra digital y de la que podemos ir hablando y comentando al mismo tiempo.		

Presentación de la tarea/producto final	En el enfoque por tareas, es importante que nuestro alumnado sepa desde la primera sesión cuál será la tarea final que tendrán que realizar, ya que todas las actividades que se llevarán a cabo a lo largo de la unidad, estarán estrechamente relacionadas.
--	---

SESIÓN 2		Duración:	Agrupamiento:	Recursos y materiales:
		1h aprox	Grupos reducidos	-Video - Quizziz
CONTENIDOS: - Comprensión oral - Vocabulario relacionado con los alimentos y la visita a un supermercado. - Estructura gramatical; Tener que + infinitivo Necesitamos + infinitivo - Contenido cultural (salmorejo)			OBJETIVOS: - Favorecer la comprensión oral del alumnado, familiarizándoles con el léxico y gramática correspondiente. - Motivar a los alumnos/as con un juego de competición	
DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES				
Actividad 1: ¡Nos vamos al súper!		En esta primera actividad de esta sesión, trabajaremos el primer paso que debemos seguir si queremos elaborar una receta: hacer la compra en el supermercado. Para ello, utilizaremos un vídeo en el que podremos visualizr un diálogo entre dos amigos que salen a comprar los productos necesarios para elaborar la receta de un salmorejo cordobés. ¿Por qué un video? Por la sencilla razón de favorecer la comprensión y la atención de nuestros alumnos. Los videos para trabajar la comprensión oral cuentan con numerosas ventajas, entre ellas, el apoyo que aporta la imagen a la hora de comprender el mensaje.		
Actividad 2: Quizziz		Una vez que se ha llevado a cabo la visualización del vídeo, es momento de comprobar el grado de comprensión del mensaje. Para ello, realizaremos una competición por equipos en el que cada uno de ellos debe contestar a un cuestionario creado en Quizziz. El equipo ganador obtendrá recompensa en Classdojo.		

SESIÓN 3		Duración:	Agrupamiento:	Recursos y materiales:
		1h aprox	- Individual - Grupo reducido	- Bingo - Tarjetas
CONTENIDOS: - Expresión oral - Estructuras gramaticales (pretérito indefinido) - Léxico sobre gastronomía - Contenido cultural (pulpo a la gallega)			OBJETIVOS: - Favorecer la expresión oral haciendo uso del léxico y gramática correspondiente. - Motivar a los alumnos/as con un juego y fomentar la participación.	
DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES				
Actividad 1: ¡BINGO!		Lo primero que vamos a realizar es un bingo para de esta forma repasar el léxico que hemos ido aprendiendo en las sesiones anteriores. El bingo es un juego que ayuda de una forma muy favorable al reconocimiento del léxico de una forma divertida. Para ello, debemos preparar una serie de tarjetas con el vocabulario trabajado que ellos mismos han realizado. Si hacemos protagonistas a los alumnos/as dejándoles que ellos mismos realicen el material para la actividad, le estamos dando un papel totalmente activo haciéndoles protagonistas de su propio aprendizaje.		
Actividad 2: Ordenamos tarjetas		Una vez que el vocabulario ha quedado consolidado, introduciremos la gramática de una forma deductiva, ya que la gramática se le ha ido presentando con anterioridad de una forma inductiva, es decir, sin ser conscientes de ellos. Una vez lo introducimos presentando las reglas gramaticales, en grupos reducidos deberán ir ordenando las tarjetas para formas frases de forma correcta.		

SESIÓN 4		Duración:	Agrupamiento:	Recursos y materiales:
		1h aprox	- Grupo reducido	- Rotulador de pizarra blanca - Tarjetas
CONTENIDOS:			OBJETIVOS:	
- Estructuras gramaticales (pretérito perfecto) - Léxico sobre gastronomía - Contenido cultural (tortilla de patata)			- Favorecer la comprensión de la estructura gramatical seleccionada y repaso del léxico. - Motivar a los alumnos/as con un juego y fomentar la participación.	
DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES				
Actividad 1: Ordenamos la receta		En esta primera actividad, lo primero que haremos será presentar la estructura gramatical de forma deductiva (pretérito perfecto) Una vez hemos presentada la estructura, trabajarán dicho contenido sin producir, sino distinguirlo y familiarizarse con él. Jugaremos a un juego en el que el alumnado por grupos reducidos y con ayuda de una serie de tarjetas, deberán ir ordenando los pasos de una serie de recetas típicas de nuestro país como por ejemplo la tortilla de patatas.		
Actividad 2: Pintamos las ventanas		Una vez que la estructura gramatical está presentada y el alumnado ya la reconoce, es momento de practicarla de una forma llamativa y divertida para el alumnado. Se dividirá la clase en 4 grupos, cada uno de ellos se colocará delante de una ventana del aula con un rotulador de pizarra blanca. Cada grupo deberá ir escribiendo frases que el docente irá diciendo para practicar la gramática y el vocabulario que se ha ido presentando.		

SESIÓN 5		Duración:	Agrupamiento:	Recursos y materiales:
		1h aprox	- Por parejas	- Fichas - Tic: Kahoot!
CONTENIDOS: - Comprensión escrita - Estructuras gramaticales (pretérito perfecto e indefinido) - Léxico sobre gastronomía - Contenido cultural (paella valenciana)			OBJETIVOS: - Favorecer la comprensión escrita de la estructura gramatical seleccionada y repaso del léxico. - Motivar a los alumnos/as con un juego y fomentar la participación.	
DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES				
Actividad 1: ¡Aprendemos a hacer una paella valenciana!		Empezaremos esta sesión preguntándole a los alumnos/as si conocen la paella valenciana, si la han probado, si les ha gustado. De esta forma, le damos vía libre para poder expresarse haciendo uso de la lengua meta. Posteriormente, introduciremos la comprensión escrita. Para ello, presentaremos un texto en el que podremos ver el proceso de una paella valenciana, desde la salida al supermercado a comprar los ingredientes hasta la elaboración de ésta. Con esta actividad, el alumando podrá repasar el todos los contenidos que se han ido presentando a lo largo de la unidad con ayuda de la comprensión escrita.		
Actividad 2: Kahoot!		Posteriormente, una vez han leído el texto, comprobaremos el grado de comprensión con un kahoot, que habremos creado nosotros con anterioridad y acorde a la temática seleccionada. He elegido un kahoot porque es un recurso muy interesante a la hora de crear cuestionarios en línea y una herramienta muy llamativa y fácil de usar para el alumnado.		

	Además, una vez que han contestado todos los alumnos/as podremos ver un ranking para ver en qué posición ha quedado cada pareja. Por lo tanto, con ello fomentaremos la participación y la predisposición de leer el texto de forma exhaustiva para poder contestar correctamente todas las preguntas.
--	--

SESIÓN 6		Duración:	Agrupamiento:	Recursos y materiales:
		1h aprox	- Grupo reducidos	- Fichas
CONTENIDOS: - Expresión escrita - Estructuras gramaticales (pretérito perfecto e indefinido) - Léxico sobre gastronomía - Contenido cultural (platos y alimentos típicos de España)			OBJETIVOS: - Favorecer la expresión escrita haciendo uso de estructura gramatical seleccionada y repaso del léxico. - Motivar a los alumnos/as con un juego y fomentar la participación.	
DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES				
Actividad 1: Creamos nuestro guion		Esta sesión la dedicaremos a la expresión escrita. Para fomentar esta destreza, los alumnos en grupos deberán crear el guion que les llevará a la presentación de la tarea final que realizarán en la próxima y última sesión de la unidad. Le presentaremos un modelo del cual podrán guiarse, y ellos tendrán que adaptarlo a un plato típico de nuestro país que elijan. Para ello, podrán hacer uso de la red para buscar información, recetas, fotos, etc. En esta sesión haremos uso de la técnica cooperativa “the rotating sheet”, esta técnica consiste en que en el mismo grupo deberán ir pasando la redacción e ir escribiendo entre todos. Así participarán todos por igual.		

SESIÓN 7		Duración:	Agrupamiento:	Recursos y materiales:
		1h aprox	- Grupo reducidos	- Pósteres - Vídeos - Presentaciones con genial.ly, power point....
CONTENIDOS: - Estructuras gramaticales (pretérito perfecto e indefinido) - Léxico sobre gastronomía - Contenido cultural (platos y alimentos típicos de España)			OBJETIVOS: - Favorecer la expresión oral haciendo uso de estructura gramatical seleccionada y repaso del léxico. - Motivar a los alumnos/as con una presentación llamativa e incentivar la participación.	
DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES				
Actividad 1: Presentación del producto final 		Esta sesión se dedicará a la presentación del producto final. La tarea final consiste en la elaboración y explicación de la receta y el plato típico que han elegido en la sesión anterior. La presentación de forma oral, es un forma muy interesante de ayudar al alumnado a no tener miedo escénico y a acostumbrarse a hablar en público, haciendo un uso real de la lengua. Para la presentación de esta tarea, el alumnado puede crear el material que quiera para tener de apoyo, ya sea un póster, una presentación con genial.ly en la que puedan incluir el vídeo, imágenes, artículos, etc. Todas las tareas anteriores han ido enfocadas a este producto final, de ahí su gran importancia. Además, el alumnado sabía desde la sesión 1 cuál iba a ser la tarea que debían realizar al terminar la unidad, algo importante en el enfoque por tareas.		

4.8. Evaluación

En primer lugar, considero interesante destacar la gran relevancia que tiene esta parte en una propuesta didáctica en particular y en la enseñanza en general. La evaluación supone uno de los puntos más importantes y a la vez complicados del proceso de enseñanza- aprendizaje. Por ello, debemos dedicar un parte de este trabajo a la evaluación.

En esta propuesta didáctica dividiremos la evaluación principalmente en tres fases:

- Evaluación inicial: en esta fase será donde nos percatemos de los conocimientos previos de nuestro alumnado, intereses y necesidades con los que pueden contar. Se trata de una fase indispensable ya que ésta nos ayudará a saber desde donde podemos partir y qué camino debemos seguir.
- Evaluación continua: en esta fase, podremos ver la evolución día a día de nuestro alumnado en el proceso de aprendizaje. El papel que juega el docente en este caso, sería la de guía, apoyo y facilitador en el momento que se precise.
- Evaluación final: aquí es donde valoramos todos los resultados que se han ido consiguiendo a lo largo de la unidad y comprobamos los conocimientos adquiridos, ya sea con alguna prueba o incluso la presentación del producto final que se haya propuesto.

Por otro lado, es importante destacar también, las herramientas e instrumentos más importantes que utilizaremos en nuestra evaluación, donde destacaremos: la observación directa, algo muy importante para poder llevar a cabo una evaluación continua del proceso, con ayuda en este caso de un cuaderno de clase, donde podremos ir anotando todas los acontecimientos o situaciones importantes que vayan sucediendo en el aula y que puedan servirnos de ayuda a la hora de evaluar. Otra de las herramientas más importantes que utilizaremos en nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje es la rúbrica (ver anexo 1), que nos ayudará a comprobar si nuestros alumnos/as han alcanzado los objetivos establecidos.

Además de todo ello, tal y como señala Salazar (1999:329), un currículum centrado en el alumno no resulta demasiado compatible con cualquier prueba sumativa de rendimiento académico por medio de calificación. Se acomoda mucho mejor a este enfoque una evaluación formativa, centrada en el grado de satisfacción y cumplimiento de objetivos, desarrollada a lo largo de toda la secuencia didáctica. Esta idea es la que guía prioritariamente la modalidad de evaluación que planteamos para esta unidad. Por ello, uno de los aspectos que debemos incluir también en este componente curricular es la autoevaluación que realizan los propios alumnos por medio de cuestionarios.

5. CONCLUSIÓN

Para concluir este trabajo me gustaría recalcar que, como hemos podido ver en su desarrollo, el juego supone un aspecto muy beneficioso en la educación en general y en la enseñanza de ELE en concreto, ya que fomenta la creatividad y la motivación de forma abismal, algo indispensable para promover un aprendizaje significativo.

Con este trabajo, hemos podido enriquecernos un poco más sobre este aspecto tan desconocido todavía en el ámbito educativo, puesto que, a pesar de ser un elemento con muchas ventajas en nuestro campo, muchos docentes se encuentran reacios a utilizarlo en el aula. Quizás muchos de ellos piensan que al utilizar el juego no están realmente enseñando. Sin embargo, hay suficientes argumentos teóricos y empíricos a favor de la eficacia del juego en la enseñanza de una lengua extranjera.

Considero importante señalar la necesidad de un cambio metodológico en la enseñanza de lenguas extranjeras, ya que todavía existen muchos docentes que llevan a cabo métodos con los que no fomentan la competencia comunicativa del alumnado. El hecho de propiciar un uso real de la lengua en el aula constituye un elemento indispensable para conseguirlo, pero, si nos ceñimos a seguir estrictamente manuales con un enfoque claramente estructuralista, fracasaremos en esa tarea. Por ello, la formación constante del docente es realmente necesaria, para, de esta forma poder enriquecer las clases e ir mejorando como profesional, lo que redundará en una mejora notable en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestro alumnado.

Como docentes, debemos ser conscientes de que tanto nuestro papel como el del alumno ha cambiado notablemente a lo largo de los años. Mientras que el docente ha pasado a tener un papel mucho más pasivo en el aula, el alumno/a ha pasado de ser un mero recipiente de contenidos a ser protagonista absoluto de su propio aprendizaje, con un papel claramente activo y participativo. Los enfoques orientados a la acción, como el enfoque por tareas o la enseñanza mediante proyectos, son modelos que emanan directamente de este nuevo paradigma pedagógico

En definitiva, debemos concienciarnos de que el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje reside en los alumnos (cf. Nunan 1988). Por tanto, debemos seleccionar cuidadosamente la metodología que vamos a llevar a cabo, para que se muestre acorde con las características, necesidades e intereses de nuestros alumnos/as y siempre persiguiendo que se conviertan en individuos comunicativamente competentes.

6. BIBLIOGRAFÍA

Brime, M.E. (2007).” El componente lúdico en la clase de E/LE”, en *Actas Talleres de formación de profesores del I. Cervantes*. Nápoles: 65-77. [En línea: <http://www.educacion.gob.es/redele/Biblioteca2008/NAPOLLES%202007/MEugenia%20Brime%20Beltran-ACTAS%2007%20Talleres%20IC.doc> Fecha de consulta: 29/05/2020].

Canale, M. (1983): “De la competencia comunicativa a la pedagogía comunicativa del lenguaje”, en Miquel LLOBERA *et al.*, *Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Madrid: Edelsa, 1995.

Consejo de Europa. (2002): *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación*. [En línea: <http://cvc.cervantes.es/obref/marco/> Fecha de consulta 21/05/2020].

Chamorro Guerrero, Mª D. y Prats Fons, N. (1990): "La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como lengua extranjera", en S. Montesa Pedriyó y A. Garrido (eds.) *Actas del II Congreso Internacional de la ASELE. Español para extranjeros: Didáctica e investigación*, Madrid, . [En línea: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/02/02_0233.pdf Fecha de consulta 31/05/2020].

Crandall, J. (1999). “El aprendizaje cooperativo de idiomas y los factores afectivos”, en J. Arnold (coord.): *Los factores afectivos en el aprendizaje de idiomas*: 243-264. (trad. A. Valero, 2000). Cambridge: Cambridge University Press.

Gardner, R.C. (2007). “Motivation and Second Language Acquisition”. University of Western Ontario: Ontario.

Genesee, F. (1994). “Educating Second Language Children”. Cambridge: Cambridge University Press.

Hadfield, Jill. *Advanced Communication Games*. Harlow: Longman, 1987.

Hymes, D. H. (1971). «Acerca de la competencia comunicativa». En Llobera *et al.* (1995). *Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Madrid: Edelsa, pp. 27-47.

Instituto Cervantes. (1994): *La enseñanza del español como lengua extranjera: plan curricular del Instituto Cervantes*. Alcalá de Henares: Instituto Cervantes.

Kim, Amy Jo (2011): Smart Gamification: Seven Core Concepts for Creating Compelling Experiences [En línea: https://www.youtube.com/watch?v=F4YPhGZTuA&feature=youtube_gdata_player Fecha de consulta: 04/06/2020].

Labrador Piquer, María José y Morote Magán, Pascuala (2008): "El juego en la enseñanza de ELE", en *Glosas Didácticas*, 17, págs. 71-84. [En línea: <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf> Fecha de consulta: 15/06/2020].

Linares, I. D. (2011). "El juego infantil y su metodología". Madrid. Ediciones Paraninfo, SA.

Maslow, A. H. (1991). *Motivación y personalidad*. Madrid: Díaz de Santos

Moyles, J. R. (1990). "El Juego en la Educación Infantil y Primaria". Madrid: Morata.

Nevado Fuentes, Charo (2008): "El componente lúdico en las clases de ELE", en *Marco ELE*, nº7 [En línea: http://marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf Fecha de consulta: 15/06/2020].

Nunan, David (1988). *The Learner-Centred Curriculum*. Cambridge: Cambridge University Press.

Paredes Ortiz, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. En J. Moreno Murcia, *Aprendizaje a través del juego* (pág. 11). Málaga: Aljibe.

Real Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.^a ed.). Madrid: España.

Salazar García, Ventura (1999). "El enfoque por tareas como búsqueda de un currículum centrado en el alumno". Sagrario Salaberri Ramiro (ed.), *Lingüística aplicada a la enseñanza de lenguas extranjeras*. Almería: Universidad de Almería, 307-332.

Sánchez Martín, Miguel A. (2009). "Aproximación histórica a la enseñanza de lenguas extranjeras" [En línea: <file:///C:/Users/Elvira/Downloads/7437-30223-1-PB.pdf> Fecha de consulta 15/05/2020]

Steinberg, Leonard (1976): "La creatividad como rasgo caracterológico: nueva amplitud del concepto", en J. Curtís, G. Demos y E. Torrance (eds.), *Implicaciones educativas de la creatividad*. Madrid: Anaya.

Tornero Y. (2010). "Las actividades lúdicas en la clase de E/LE: ventajas e inconvenientes de su puesta en práctica". Madrid: Edinumen.

Torres Sánchez, M^a Ángeles (1996): "La adquisición del nivel lúdico en el español como lengua extranjera", en *REALE: Revista de estudios de adquisición de la lengua española*, (nº 6), págs. 81-99. [En línea: <https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/7393> Fecha de consulta: 17/05/2020].

Tyson, R. E. (1998). "Serious Fun: Using Games, Jokes and Stories in the Language Classroom". Daejin: Daejin University Press

ANEXOS

Anexo 1

Ejemplo de rúbrica para exposición oral

	4	3	2	1
Fluidez	Se expresa con fluidez, confianza y sin dudas	Se expresa con fluidez, pero con algunas dudas	Se expresa con fluidez, pero con algunas dudas y dificultad	Se expresa con muchas dudas y dificultad
Pronunciación y entonación	Habla claramente y se entiende perfectamente durante todo el tiempo	Habla claramente y se entiende perfectamente durante todo el tiempo, pero pronuncia mal algunas palabras	Habla claramente a veces y pronuncia mal algunas palabras	No habla claramente y no se le entiende
Vocabulario	Usa el vocabulario apropiado de la unidad	Usa un vocabulario limitado y a veces usa de forma incorrecta algunas palabras	Usa un vocabulario muy limitado y con frecuencia usa de forma incorrecta algunas palabras	No usa el vocabulario apropiado de la unidad
Contenido	El contenido se ajusta directamente al tema	El contenido se ajusta con el tema, pero hay mínimos fallos	El contenido se ajusta al tema, pero hay fallos importantes	El contenido no se ajusta correctamente y hay graves errores
Lenguaje corporal	Su postura es natural, se muestra con confianza y tiene contacto visual	Su postura es natural, se muestra con confianza y a veces tiene contacto visual	Se le ve nervioso/a y no tiene mucho contacto visual con el público	No tiene buen lenguaje corporal