



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Elaboración y Utilización de Recursos Y Materiales Pedagógicos en Clase de ELE para islandeses adolescentes.

DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA

Alumno/a: Cobo García, Elena

Tutor/a: Dr. D. Antxon Álvarez Baz

Dpto: Filología Española

Índice:

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. JUSTIFICACIÓN.....	5
2.1. Contextualización social.	5
2.2. Sistema y centros educativos islandeses.....	6
2.3. Contextualización personal.	7
3. OBJETIVOS.....	7
4. METODOLOGÍA.....	8
5. ELABORACIÓN DE MATERIAL PEDAGÓGICO PARA LA CLASE DE LENGUA EXTRANJERA.	9
6. CRITERIOS DE SELECCIÓN.....	10
7. DOCUMENTOS AUTÉNTICOS Y DOCUMENTOS ADAPTADOS: UTILIZACIÓN Y LIMITACIÓN.	10
7.1 Por qué usar los documentos auténticos.	11
7.2 Documentos adaptados.....	12
8. LA COLABORACIÓN DEL ALUMNADO EN LA CREACIÓN Y SELECCIÓN DEL MATERIAL.	13
9. TIPOS DE RECURSOS PEDAGÓGICOS.....	14
9.1 Los soportes técnicos.....	14
9.2 Los recursos audio-sonoros.	15
9.3 Los medios audiovisuales.	17
10. EL JUEGO COMO MEDIO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA.	20
10.1. Definición del juego.	21
10.2. Tipos de juegos.	22
11. DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA: Actividades realizadas en clase de ELE.	23
12. CONCLUSIONES.....	30
13. ANEXOS.	31
14. BIBLIOGRAFÍA.....	50

RESUMEN.

El propósito de este trabajo es poner de relieve la importancia de los materiales didácticos para el aprendizaje de la lengua extranjera, tanto en la elaboración como en la utilización. Constituyen un recurso pedagógico que merece y debe ser estudiado para delimitar tanto su naturaleza como su validez y aplicación. Asimismo, se aborda la participación del alumnado en la confección de los materiales con el fin de otorgarle el papel de cómplice directo de su propio aprendizaje. Tras el análisis teórico de los distintos elementos que intervienen en estos procesos de creación y uso de materiales planteamos la aplicación práctica de algunos de ellos en el caso de los grupos que fueron los que motivaron y generaron la necesidad de abordar este estudio.

PALABRAS CLAVE: Material didáctico, recursos pedagógicos, documentos auténticos, documentos adaptados, participación del alumno, juego, lengua extranjera.

ABSTRACT.

The purpose of this work is to highlight the importance of the materials for foreign language learning, both in the elaboration and in the use. Teaching materials constitute a pedagogical resource which should be studied to delimit both its nature and its validity and application. Likewise, the participation of the students in the preparation of the materials is treated in order to grant their role as direct subjects of their own learning. After the theoretical analysis of the different elements that intervene in these processes of creation and use of materials, we will end up in the practical application of some of them in the case of the groups which motivated and generated the need to address this study.

KEY WORDS: instructional material, pedagogical resources, authentic materials, adapted materials, participation of the students, game, foreign language.

RÉSUMÉ.

Le but de ce travail est de souligner l'importance, aussi bien au moment de l'élaboration qu'à celui de l'utilisation de matériels pour l'apprentissage de la langue étrangère, car ils constituent une ressource pédagogique qui mérite toute notre attention et doit être étudiée pour en délimiter à la fois la nature, la validité et l'application. De même, la participation des étudiants dans la préparation de ces matériels est abordée afin de leur accorder le rôle d'acteurs directs de leur propre apprentissage. Après l'analyse théorique des différents éléments qui interviennent dans ces processus de création et d'utilisation de

matériaux, nous aboutirons à l'application pratique de certains d'entre eux dans au sein des groupes qui sont à l'origine de cet étude.

MOTS CLÉS: Matériel didactique, ressources pédagogiques, documents authentiques, documents adaptés, participation des élèves, jeux, langue étrangère.

1. INTRODUCCIÓN.

El proceso de elaborar el material de lengua extranjera para los alumnos/as supone una tarea importante en la que el profesor debe tener en cuenta diversos aspectos: los criterios y los principios dados por la legislación en vigor del país correspondiente, el contexto de la clase en la que se va a desarrollar la función pedagógica y las características del alumnado, entre otros.

El material y los recursos empleados en clase de lengua extranjera deben de ser siempre variados, polivalentes, estimulantes y novedosos, teniendo en cuenta en su elaboración las aportaciones de las nuevas tecnologías, para poder facilitar el proceso de enseñanza–aprendizaje.

Para Gimeno Sacristán (1991), los recursos y los materiales benefician tanto al hecho de enseñar como de aprender y contribuyen al perfeccionamiento de las capacidades y de las aptitudes que permiten el desarrollo global del alumnado.

La diversidad de los recursos seleccionados debe ser fruto de una reflexión sobre el tipo de información proporcionada por el entorno y aquellos deben adaptarse a los objetivos perseguidos, a la pertinencia y relevancia del recurso en el aula, a su contenido más o menos delimitado, a la capacidad del alumnado para utilizarlo y gestionarlo y al tipo de actividad o a la función por la que se hace necesario. El diseño y la elección de estos recursos están ligados a la metodología seguida, teniendo en cuenta los siguientes principios esenciales:

- Deben estar diseñados a partir de los intereses y de los conocimientos previos del alumnado, ligando incorporando y relacionando los nuevos conocimientos con los que ya se tienen (López, 2014)
- Han de partir de las necesidades y la motivación de los alumnos, estimulando su curiosidad (Cabero, 2001).
- Utilizar un método activo y contextualizado, partiendo de una expresión comunicativa espontánea y lúdica de las experiencias e interacciones de los discentes (Cassany, 2010).
- Construir un aprendizaje significativo, formando los nuevos contenidos, una estructura lógica y organizada de manera coherente y todo ello con una motivación apropiada (González Serra, 2000)

- Facilitar la adquisición de competencias clave, revelándose la lectura y la escritura como los principales elementos para el acceso a la información, a la comprensión, a la producción y a la utilización de diferentes textos impresos o digitales (Moreno, 2013).

Así pues, el docente debe partir de estos principios a la hora de elegir y elaborar el material para la clase de lengua extranjera, consciente de que el uso de los materiales pedagógicos puede aportar una creciente motivación para el alumnado y facilitar el proceso de aprendizaje. El empleo de los recursos audiovisuales por y para los estudiantes ilustra y afianza los contenidos trabajados.

Así pues, y consecuentemente con lo dicho hasta aquí, en este trabajo, tras la pertinente justificación del mismo y los objetivos marcados en su realización, describiremos la metodología empleada para posteriormente entrar de lleno en un amplio espacio dedicado a los materiales como recurso pedagógico, la distinción entre los documentos auténticos y adaptados, los criterios de selección de los mismos, la base teórica que debe ser tomada en cuenta a la hora tanto de dicha selección como a la de su elaboración, sus tipos y límites así como la intervención del propio alumnado en dicho proceso. Dedicaremos igualmente un espacio al juego como medio didáctico para el aprendizaje de la lengua extranjera y, finalmente, presentaremos una serie de materiales, la mayoría de elaboración propia, utilizados en clase.

Con todo ello, esperamos haber realizado un recorrido al amplio campo de los recursos y materiales pedagógicos aplicados al caso concreto de la clase de español como L2 para grupos de adolescentes en Islandia y su posible aplicación a otros casos.

2. JUSTIFICACIÓN.

2.1. Contextualización social.

Este trabajo se centrará en la enseñanza del español en un centro público islandés a adolescentes de entre 13 y 16 años de edad, por ello es necesario dar una breve explicación a diferentes puntos en lo referente a la educación y la sociedad islandesa.

Islandia está situada al norte de Europa con una superficie de 103.000km³ y una población de 364.134 habitantes. Su capital es *Reykjavík* y su moneda es la corona islandesa. El PIB de Islandia, en 2019 fue de 60.990€, ocupando el puesto número 6 en la lista de 196 países en ranking de PIB per cápita. El salario medio de sus habitantes de halla entre los más altos del mundo (70.127€ en 2019)

El gasto público en educación en Islandia en 2016 representó el 16.84% del presupuesto total del Estado, siendo de 4.183€ per cápita. En la actualidad, Islandia se encuentra en el puesto número 2 del ranking en cuanto a la inversión de dinero público per cápita en educación.

ESPAÑA ¹				
Fecha	Gasto educación (M.€)	Gasto Educación (% Gto Pub)	Gasto Educación (% PIB)	Gasto Educación Per Cápita
2016	46.882,8	9.97%	4.21%	1.009€

ISLANDIA ²				
Fecha	Gasto educación (M.€)	Gasto Educación (% Gto Pub)	Gasto Educación (% PIB)	Gasto Educación Per Cápita
2016	1.402,8	16.84%	7.46%	4.183€

2.2. Sistema y centros educativos islandeses.

El sistema educativo islandés se divide en cuatro etapas diferentes. La primera correspondería a la Educación Preescolar. En España esta etapa comprende desde los 0 a los 6 años; sin embargo en Islandia esta etapa comienza a los casi dos años y finaliza a los 6, ya que los padres disfrutan de una extensa baja de maternidad y de paternidad que les permite cuidar a sus hijos durante ese periodo. La siguiente etapa se corresponde con la educación primaria que comprende desde los 6 a los 16 años. Le sigue la educación secundaria, que va de los 16 a los 20 años y, finalmente, la Universidad.

La educación primaria en Islandia es obligatoria y es reglamentada y supervisada por el Ministerio de Educación, Ciencia y Cultura.

A lo largo del periodo escolar, además de las asignaturas clave como Matemáticas, Lengua, Lengua Extranjera o Ciencias Naturales, el currículo incluye otras materias de carácter obligatorio como Taller de Carpintería, Cocina, Costura o Natación, existiendo en cada uno de los centros, aulas específicas para desarrollar estas asignaturas así como otras instalaciones destinadas a la realización de otras actividades tales como biblioteca, gimnasio, patio exterior, aula de cocina, sala de informática y salón de actos.

¹ Información extraída de la página [Expansión](https://datosmacro.expansion.com/estado/gasto/educacion/espana). (<https://datosmacro.expansion.com/estado/gasto/educacion/espana>)

² Información extraída de la página [Expansión](https://datosmacro.expansion.com/estado/gasto/educacion/islandia). (<https://datosmacro.expansion.com/estado/gasto/educacion/islandia>)

Ciertamente no todos los centros disponen de todas las instalaciones. Al margen de las materias obligatorias, los centros tienen libertad para ofertar unas actividades formativas u otras dependiendo de la orientación curricular específica de cada uno de ellos. Así, por ejemplo, un centro puede ofertar música y no teatro, mientras en otro puede ser de manera distinta, dependiendo de los padres la libre elección de un centro u otro.

2.3. Contextualización personal.

En este contexto se desarrollaba nuestra experiencia personal como profesora de ELE en el colegio *Vaettaskóli* de *Reykjavík*. Esta asignatura tenía carácter optativo y estaba dirigida a un grupo mixto, heterogéneo, comprendido entre las edades de 13 a 16 años aproximadamente, con distintos conocimientos previos y diferentes motivaciones e intereses.

La clase se impartía cuatrimestralmente todos los lunes a última hora, después del almuerzo, durante dos sesiones seguidas de 40 minutos, en total una hora y veinte minutos, lo que podría significar una dificultad añadida para desarrollar esta actividad docente. Con estas circunstancias, y ante el hecho de no encontrar, no ya un manual completo, sino material adecuado a las características del grupo, surgió la posibilidad, se diría, más bien, necesidad, de elaborar nuestro propio material. Y sobre esa decisión, y posterior ejecución, gira el presente trabajo.

Consecuentemente, conviene no perder de vista que en el proceso de elaboración de este material han desempeñado un papel destacado la urgencia y la intuición. No existían en el centro antecedentes de ningún tipo sobre la enseñanza del español. No obstante, sí se puede decir que existía demanda para ello. Dicha demanda estaba marcada más bien por el objetivo de lograr un nivel de dominio de esta lengua suficiente para ser utilizada en un contexto vacacional. España, y Alicante en particular, es uno de los destinos, fundamentalmente veraniegos, preferidos por los islandeses. Su motivación, pues, es básicamente utilitaria. Necesitan una lengua española de uso habitual, cotidiano y cercano, sin necesidades, al menos inicialmente, de entrar en el estudio avanzado de estructuras gramaticales complejas ni de adquirir un vocabulario de elevado nivel.

3. OBJETIVOS.

Desde el principio, para la realización de este TFM, nos marcamos los siguientes objetivos principales:

a) Promover el desarrollo cognitivo del alumnado, y

b) Lograr un primer acercamiento al español como lengua por parte del estudiante, considerando las necesidades de enseñanza-aprendizaje, tanto del alumnado como del profesorado, trabajando correctamente las cuatro habilidades lingüísticas, para que, así, el proceso resulte eficaz.

Aunque el objetivo esencial del curso es que los alumnos aprendan a utilizar correctamente las herramientas necesarias para desenvolverse con la lengua española, tanto en el plano oral como en el escrito, otro de los objetivos se refiere a la implicación del alumnado en la búsqueda y elaboración del material didáctico. Se aborda, pues, esta cuestión, en primer lugar, desde el punto de vista teórico en el capítulo correspondiente, y, en segundo lugar, desde el punto de vista práctico, en el desarrollo de las unidades didácticas.

A su vez, para la realización de este trabajo también perseguimos unos objetivos de carácter específico:

- Elaborar un cuaderno con distintas actividades y juegos que incite al alumnado a utilizar la lengua mediante una metodología de enfoque comunicativo integrado.
- Desarrollar hábitos de trabajo de manera individual y de grupo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como proponer actividades que refuercen la confianza en sí mismo, el sentido crítico, la iniciativa personal, la curiosidad, el interés y la creatividad en el aprendizaje, con los que descubrir la satisfacción de adquirir una nueva lengua, situando el error como un proceso básico de adquisición de conocimientos.
- Adquirir la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas en español.
- Utilizar las TIC como herramienta de trabajo en el aula.
- Fomentar el trabajo en equipo a la hora de llevar a cabo las actividades en el aula.
- Motivar a los alumnos para que continúen ampliando el conocimiento y uso de la lengua española.

4. METODOLOGÍA.

A la hora de abordar la elaboración de este trabajo, se llevaron a cabo, de manera ordenada y continua, diferentes pasos, que señalamos a continuación:

En un principio, se recopiló la información y los materiales posibles para impartir la clase de español en el aula. Se analizaron todos los recursos ofertados en el centro tales como ordenadores, aulas específicas, proyectores, diccionarios...

Frente a las dificultades encontradas, y citadas en el punto 2.3 del presente trabajo, se procedió ampliamente a la adaptación de los materiales disponibles así como de la información extraída, con el fin de adecuar mejor los recursos al proceso de enseñanza-aprendizaje que se iba a llevar a cabo.

Tras la adaptación de dichos materiales, se vio la necesidad de acometer la elaboración de otros nuevos más específicos y mejor adaptados al grupo de estudiantes al que iban destinados. De igual modo se emprendió la tarea de preparar nuevos recursos que sirvieran a posteriori de vehículo para el aprendizaje.

Con el objetivo de facilitar el seguimiento tanto del aprendizaje como de la enseñanza, se recopiló la información disponible, creando un nuevo documento, en forma de cuaderno, que contemplaba tanto la temporalización como el temario, los conceptos, ejercicios, escuchas, juegos, etc.

Un ejemplo del documento citado anteriormente fue entregado a cada miembro del grupo y seguido en clase como material didáctico.

A medida que se iba acometiendo la puesta en práctica de dicho documento se iba procediendo a la corrección, eliminación, sustitución, ampliación o mejora, según los casos, de los conceptos, actividades y demás aspectos contenidos en el mismo.

5. ELABORACIÓN DE MATERIAL PEDAGÓGICO PARA LA CLASE DE LENGUA EXTRANJERA.

El material didáctico utilizado es un elemento determinante en la enseñanza de la lengua, al mismo tiempo que el papel desempeñado por el profesor y la metodología empleada, jugando una función de peso en el éxito o fracaso del alumnado (Juhlin Svensson, 2000 citado en Andersson 2011). Los textos, diálogos, folletos, los soportes gráficos como las fotos, dibujos, esquemas, o los soportes tecnológicos como los DVD, la pizarra digital, el CD-ROM o las páginas de internet, son ejemplos de materiales didácticos.

Este material didáctico puede venir proporcionado a través de diferentes vías que ofrece el mercado o ser elaborado por el profesor o incluso por los propios alumnos/as. En ambos casos se tratará de documentos auténticos y de actividades diseñadas, como más adelante se explicará. Conviene no confundir estos documentos con el material de consulta formado por diccionarios, listas de verbos, manuales de conjugación de verbos, atlas, enciclopedias, etc., que no sólo sirven a la enseñanza de lenguas.

Para enriquecer la clase de lengua el profesor utilizará todo el material que la clase tenga a su disposición, aunque, de igual manera, elaborará su propio material, siendo éste un complemento fundamental para la realización de actividades y tareas en la didáctica del profesor. El material didáctico tiene un valor clave para alcanzar el dominio de las lenguas extranjeras, y, aunque es evidente que no se basta por sí solo, puede conectar con innumerables aspectos socioculturales dentro de una situación real de la vida (Arcos, 2007).

6. CRITERIOS DE SELECCIÓN.

A la hora de elaborar o elegir el material didáctico conviene tener claros los criterios de selección, para los que deben tenerse en cuenta los objetivos perseguidos, así como el alumnado al que dichos materiales van dirigidos.

Del Carmen y Zabala (1991) exponen los criterios que deben ser adoptados para la elección de los materiales, ya sean los existentes en el mercado o los de elaboración propia y subrayan la importancia de establecer dichos criterios de selección de recursos didácticos tales como:

- Es preferible que los materiales carezcan de contenido de opinión o juicios de valor.
- Utilizar los materiales con un componente lúdico que favorezcan la imaginación.
- Optar por aquellos que se adaptan de manera más adecuada al proyecto de enseñanza del centro o aula.
- Precisar claramente a qué franja de edad se orienta.
- No deben ser discriminatorios.
- No deben ser muy sofisticados.
- Deben incluir normas de seguridad para su utilización.
- Deben corresponder a las características afectivas y cognitivas del alumno.

7. DOCUMENTOS AUTÉNTICOS Y DOCUMENTOS ADAPTADOS: UTILIZACIÓN Y LIMITACIÓN.

Los documentos auténticos son documentos escritos, de audio o audiovisuales, destinados en un principio a locutores nativos, que el profesor puede recopilar para utilizarlos como actividad propuesta en clase. Se denomina este documento “auténtico” porque no está concebido con fines pedagógicos

pero sí con fines comunicativos. Este tipo de documento se presenta a los alumnos/as en su formato original, sin ningún tipo de modificación, sin suprimir ni añadir párrafos, para facilitar su comprensión. Se trataría más bien de documentos auténticos utilizados como documentos didácticos, es decir, documentos auténticos que han sido adaptados o reelaborados con fines pedagógicos. Así, podemos diferenciar unos documentos de otros por el hecho de haber sido concebidos y elaborados con un propósito pedagógico (Arias, 2015). Con el desarrollo de la metodología de la SGAV (estructura-global-audio-visual) se introduce la utilización conjunta de la imagen y el sonido en la enseñanza de las lenguas extranjeras, y se recurre por primera vez a los documentos auténticos.

Tipos de documentos:

Un documento auténtico puede ser una nota telefónica, un calendario, un catálogo de venta por correspondencia, un periódico, una revista, una carta, publicidad, un folleto turístico, un programa de televisión o de cine, una foto impresa de la familia o de monumentos, un callejero, un folleto del metro, una canción, una película o un documental, una previsión del tiempo, los resultados deportivos, una crítica literaria, libros, etcétera.

Internet es un recurso inagotable de documentos auténticos variados. Accesibles en el mundo entero: ofrecen también una cantidad de documentos auténticos sonoros y escritos. Podemos también encontrar en Internet diferentes folletos, fichas, letras de canciones, etc., con ayuda de motores de búsqueda como Google o Yahoo (Arias, 20015).

7.1 Por qué usar los documentos auténticos.

Hay muchas razones que incitan al uso de documentos auténticos en clase de lengua. Arias (2015) nos ofrece algunas de éstas, las cuales son:

- a) La ausencia de manuales que recojan ciertas particularidades lingüísticas.
- b) Ofrecer un español diverso: el español, como todas las lenguas, tiene reglas lingüísticas, sintácticas y fonéticas, y los manuales de ELE se suelen ajustar al modelo de un español estándar. Así, al alumnado se le presenta una lengua normada a un español oficial y correcto sin tener en cuenta que la lengua se usa generalmente de manera espontánea y sin atenerse en todo momento a la norma vigente. Además, el español como muchas otras, es una lengua variada, heterogénea y viva, que los documentos auténticos recogen, permitiendo al alumnado comprender que el nativo puede equivocarse, cambiar una palabra o dudar. De ese modo, al

alumnado se le da la posibilidad de acceder a unos registros no formales que no siempre están disponibles dentro de los manuales, pero que son utilizados en la lengua nativa.

- c) Completar la lección con un documento presentando una situación de comunicación real que responde al objetivo de la lección
- d) Ofrecer una imagen auténtica y rica del mundo exterior y contribuir así al desarrollo de una actitud favorable y respetuosa por parte del alumno/a hacia la lengua y la cultura extranjera.
- e) Motivar al alumno “Un alumno de nivel inicial puede estar motivado positivamente si él comprende los intercambios reales” (Bérard 1991,50).

No obstante, una de las mayores objeciones del aprendizaje de la lengua es la dificultad de introducir en clase su realidad lingüística (Arias, 2015).

En el momento en el que un documento técnico ha estado concebido para lograr determinados objetivos y desemboca como un material de trabajo en clase no podemos hablar de documentos auténticos sino de documentos adaptados. Por otra parte, los registros de la lengua del habla nativa pueden presentar dificultades de comprensión para el alumnado, por lo que el papel esencial del profesor/a será elaborar y adaptar los recursos.

7.2 Documentos adaptados.

Los documentos didácticos han sido elaborados con fines pedagógicos. El Marco Europeo Común de Referencia para la Lengua destaca en el capítulo 6 (6.4.3) la importancia de los textos en el aprendizaje-enseñanza de las lenguas. Cuestiona la elección de textos orales u escritos auténticos o creados especialmente para ser utilizados en la enseñanza de las lenguas aunque no ofrece ninguna alternativa. No hay, pues, una regla general; todo dependerá del alumnado, su edad, el contexto social, etcétera.

Con respecto a los documentos didácticos el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER, 2001, p.144) da como ejemplo los siguientes:

- Textos confeccionados a imitación de textos auténticos como materiales de comprensión oral grabados por actores.
- Textos creados para presentar ejemplos con la única intención de transmitir contenidos lingüísticos.
- Frases aisladas para realizar ejercicios fonéticos, gramaticales, léxicos, etcétera.
- Instrucciones y explicaciones dentro de los manuales escolares, los enunciados e indicaciones en las pruebas de evaluación, las fórmulas y las explicaciones dadas por el profesor.

Las explicaciones anexas constituyen un tipo de material didáctico. Se trata de anexos que aclaran puntos sobre cuestiones gramaticales, fonéticas, léxicas, y proporcionan estrategias y ayudas metodológicas al alumnado. Conviene hacer hincapié en la calidad de estas explicaciones, en los ejemplos dados, en el lenguaje utilizado (adaptado o no a la edad y al nivel de los alumnos/as), en la utilidad misma de dichas explicaciones, las cuales, alguna vez, hubieran podido ser dadas en otro momento del recorrido escolar.

8. LA COLABORACIÓN DEL ALUMNADO EN LA CREACIÓN Y SELECCIÓN DEL MATERIAL.

Una de las premisas pedagógicas esenciales del enfoque comunicativo es la posición privilegiada del alumno/a como centro del proceso educativo, en el que tiene un papel activo y es protagonista de su propio aprendizaje. Para esto es necesario desarrollar una interacción entre los tres elementos esenciales (enseñanza-aprendizaje-contenidos). Así, la intervención del alumno/a para elaborar materiales pedagógicos con los que se transmitirán los contenidos, constituye el punto de partida para conjugar los principios del enfoque comunicativo (Rodríguez, 2005). En este sentido, la implicación del alumnado tiene sus ventajas: la elección del medio y del soporte permite una conexión con sus preferencias, la neutralización de su pasividad, y su participación que tiene que estar presente en todas las fases de la elaboración del material. El método de trabajo por proyectos, por ejemplo, sirve también para desarrollar esta autonomía mediante la que el alumno/a elige, a la vez que realiza y produce, un material. (Real Torres, 2019)

El material elaborado por los alumnos puede ser de tipo pedagógico o para decorar la clase.

Material decorativo: como hacer un puzle en tres dimensiones de un monumento español famoso, aportar recuerdos comprados en el país u otros documentos auténticos.

Material pedagógico: con el fin de fijar los contenidos, como la elaboración de un mural bajo unas indicaciones, el alfabeto español, mapas geográficos, diseño de personajes de un libro de texto, elaboración de un periódico de clase, etc.

Además, bajo el dominio de las TIC se puede crear un blog siendo de gran utilidad para la motivación de los alumnos (García-Valcárcel, 2016).

9. TIPOS DE RECURSOS PEDAGÓGICOS.

9.1 Los soportes técnicos.

El mercado pone a disposición multitud de soportes técnicos, los cuales se presentan como herramientas útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje. He aquí algunos de ellos:

- La pizarra digital.

El profesor utilizará un puntero para escribir o dibujar, aparte de poder ser utilizada desde un ordenador. Este tipo de soporte permite la intervención tanto del profesor/a como del alumnado (Castillo, Palta y Sigüenza, 2016).

- La pizarra de fibra.

Además de poder escribir con rotuladores adecuados, permite poder pegar sobre su superficie imágenes recortadas mediante imanes u otros adhesivos. Es un medio eficaz para asegurar la comprensión de un alumno y pedirle manipular las imágenes según las indicaciones dadas.

- El reproductor de audio.

Permite escuchar la pronunciación de los nativos, así como los diferentes acentos propios de las distintas regiones o localidades que poseen los hablantes de una lengua. Generalmente se trata de documentos auténticos que, además de presentar modelos reales de pronunciación, ayudan a comprender la realidad sociocultural de una lengua.

Esta herramienta cumple dos funciones: la de escuchar el registro grabado y la de registrar las producciones orales permitiendo la explotación diferida de errores de tipo lingüístico o comunicativo. Es igualmente útil para conducir a una buena pronunciación fonética (Laaser, Jaskilioff y Rodríguez, 2010).

- Los sistemas multimedia.

Los Medios tales como el periódico, la radio, el cine y la televisión, forman parte de la cultura cotidiana del país y en ellos encontramos diversos registros lingüísticos y variados. La utilización de estas herramientas está reservada al alumnado de nivel más avanzado ya que favorecen un trabajo oral que permite el acceso a la escritura. Para los iniciados, la televisión puede ser un bien de trabajo útil, representando el medio de comunicación de masas mayoritario (Bravo, 2005).

- El Ordenador

Sirve para realizar actividades múltiples por lo que puede ser integrado en el proceso de aprendizaje. La utilización de un ordenador, en lugar de papel y lápiz, es un factor de motivación para el descubrimiento y el desarrollo de una técnica informática, además de las ventajas de utilizar un tratamiento del texto que permite el uso de herramientas (la corrección ortográfica, la consulta de un diccionario, la inserción de palabras, la búsqueda, la edición, etc.) ausentes de la clase de lengua. El alumno/a podrá así realizar actividades de manera individual o en pequeños grupos.

- Las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación)

Asistimos a una explosión de la utilización de las TIC. El material didáctico bajo forma digital, conocido como interactivo y personalizable, está cada vez mejor estructurado. Actualmente, la realización de actividades usando el ordenador es muy motivadora para el alumnado ya que las TIC están cada vez más presentes dentro de su vida (Dahlstrom, 2015).

9.2 Los recursos audio-sonoros.

Antes de utilizar el sonido en clase de español, el profesor debe tener en cuenta los siguientes aspectos.

- a) Los conocimientos previos: los modelos interactivos de comprensión oral han mostrado la importancia de los conocimientos previos. Así, a partir de la audición de un documento oral formado por pistas, cada auditor, utilizando sus propios conocimientos y experiencias, construirá un sentido de lo que ha escuchado. El alumno puede procesar los nuevos datos dados en el audio de manera significativa estableciendo vínculos entre sus conocimientos memorizados (Monedero, C.R. y Monedero. J.J., 2013).
- b) La competencia lingüística: el auditor nativo se encuentra en una situación privilegiada ya que posee cierta competencia lingüística. Este no es el caso del auditor extranjero, que podría presentar dificultades para comprender el significado de determinadas palabras y expresiones (Bartolomé, 2008, 2013).
- c) El nivel de competencia en el idioma: los alumnos/as, sobre todo los principiantes, distinguen mal los fonemas, ya que ignoran las reglas fonéticas que provocan los cambios en el sonido. Es por esto por lo que se hace necesario que estos documentos estén convenientemente adaptados a sus respectivos niveles de competencia (Bartolomé, 2008, 2013).
- d) El contexto del audio: el aprendizaje de palabras en contexto es mucho más eficaz que la enseñanza directa de las mismas (Cabero, 2007).
- e) La atención: la atención es un factor muy importante dentro de la comprensión oral. Nuestro alumnado puede perder la concentración, por lo que es necesario ofrecer documentos sonoros variados, contextualizados y adaptados a sus gustos. Aquí la decisión del tipo de soporte, el tema y su duración juegan un papel decisivo en su triunfo o fracaso (Cabero, Llorente, y Román, 2005).
- f) Los condicionantes afectivos: el afecto constituye un elemento esencial en el aprendizaje de una lengua extranjera, ya que es fruto de la actitud, de las emociones y de la confianza en sí mismo. Tras las primeras escuchas, si el alumno encuentra dificultades para su comprensión, puede suceder que este entre en un proceso de desmotivación y comience a mostrar inquietud o

nerviosismo ante cualquier nuevo documento sonoro. El profesor debe de transmitir esa confianza y aumentar de manera progresiva la duración y la dificultad de las escuchas (Koumi 2006).

Los diferentes tipos de documentos sonoros que podemos utilizar son:

- La canción.

En la enseñanza de la lengua extranjera la canción se presenta para el profesorado como una herramienta valiosísima de trabajo. A través de la canción se vehiculan y se adquieren no solo conceptos gramaticales, léxicos y sintácticos, sino también aspectos culturales más o menos evidentes en el texto de dicha canción, y además de manera lúdica y divertida, motivando a los alumnos/as a aprender. Es en el vocabulario y en la comprensión fonética donde se centra la utilización de la canción en la clase de lengua.

Dada la variedad de temas que se abordan en las canciones, estas no solo son un medio eficaz de enriquecimiento léxico y sintáctico, sino que a su vez favorecen la adquisición de una correcta pronunciación (Castro, 2003).

A través de la canción podemos realizar juegos de palabras y de expresiones complejas de la lengua extranjera, creando un espacio donde los alumnos pueden dialogar entre ellos o con el profesor. La experiencia muestra que los alumnos prefieren la canción como ejercicio de aprendizaje y como herramienta lingüística, ya que es posible aprender español, u otra lengua, a través de la canción constituyendo en sí misma una buena introducción a diferentes tipos y niveles de lenguaje (Castro, 2003).

- La palabra del profesor.

El profesor tratará de utilizar la lengua española la mayor parte del tiempo, incluyendo las instrucciones, lemas y consignas de clase, así como las frases usuales que los alumnos han aprendido apoyándose en mímica y gestos del profesor (Ortega 2013).

- Los soportes de audio

Es importante que los alumnos desarrollen de manera temprana la competencia de comprensión oral, así como las capacidades de reproducción de la lengua. Numerosos portales de internet proponen diferentes soportes de audio, como *podcast*, útiles para la clase de español como lengua extranjera. El profesor podrá igualmente grabar las intervenciones orales del alumnado tales como el diálogo, juegos de rol, canciones, historias... Esta actividad de grabación es muy motivadora porque el alumno puede entender lo que ha dicho con su propia voz y evidenciar los errores que comete, siendo por otra parte un soporte excelente para la actividad de evaluación. Las escuchas de documentos auténticos o

pedagógicos contribuyen a la comprensión de las realidades socioculturales (Laaser, Jaskilioff y Rodríguez, 2010).

- Las escuchas del manual escolar.

En la confección de manuales para el aprendizaje de una lengua extranjera se ha generalizado la inclusión, entre otros elementos, del CD, que suele comprender diversos documentos sonoros tales como diálogos, canciones, textos orales, etc., para utilizar dentro del contexto de cada unidad didáctica (Choppin, 2000).

- La comprensión oral.

La primera escucha se concentra sobre la comprensión de la situación que se describe, para tomar conciencia del contexto respondiendo a preguntas de “¿Quiénes son los personajes?” “¿Dónde se desarrolla la escena?” “¿Cuándo ocurre?” “¿Dónde ocurre?” “¿A quién se dirige?” “¿Cuál es el objetivo?” “¿De qué se va a hablar?”. La segunda escucha les permitirá verificar las respuestas dadas y completarlas (Nogueroles, 2010).

9.3 Los medios audiovisuales.

Los medios audiovisuales se encuentran en un lugar natural en la enseñanza de ELE, en el marco de una pedagogía que pone en juego diversas actividades ya sean orales, lectoras, escritas... que se aplica dentro y para las adquisiciones disciplinarias y/o los aprendizajes educativos. El enfoque comunicativo ha puesto en primer plano toda la problemática sobre la imagen en sus diversas formas y sin duda la concepción dinámica del aprendizaje de lenguas deseado desde 1974.

La función de la imagen es la de analizar el papel desempeñado dentro de un cuadro didáctico de lenguas. Ballesteros (2016) identifica varias funciones, destacando:

- i. Una función psicológica de motivación, es decir, para captar y mantener la atención de los alumnos sobre los contenidos y actividades que vayan a desarrollarse durante el proceso de formación.
- ii. Una función de ilustración o de designación, ya que está asociada a una representación.
- iii. Una función inductiva porque la imagen invita a describir y contar.
- iv. Una función informativa porque nos da una información sobre la cultura, paisajes y costumbres de la geografía de la lengua. La imagen, en particular la narrativa, no es sólo un simple soporte visual, sino que también es un vector de la lengua-cultura.
- v. Una función de evaluación, porque confronta los conocimientos, habilidades y destrezas del alumnado y ofrece un *feed-back* inmediato con el mismo.

Según Françoise de Demougin (1999), la imagen posee 5 características:

- i. Cuenta una historia, y esta capacidad narrativa da pie a utilizarla como un útil didáctico bajo una dimensión lúdica.
- ii. Es un documento de lenguaje universal donde el alumno puede reconocer los índices semánticos múltiples (lingüísticos, no verbales, socioculturales).
- iii. Es reveladora, no solamente ofrece claves del autor de la misma, sino de la consciencia dominante de la época en la que fue tomada.
- iv. Es un vector privilegiado de la cultura, es decir, es una ventana abierta a una identidad colectiva.
- v. Permite percibir la lengua en todos sus estados (verbal y no verbal).

Para utilizar la imagen en clase existen dos tipos de actividades:

- La lectura de la imagen: en realidad se trata de identificar los componentes elementales de la imagen sin que el alumno establezca necesariamente una relación coherente entre ellos. La utilización de la imagen nos permite usar un léxico descriptivo para responder a la pregunta: “¿Qué ves en esta imagen?”.
- La comprensión de la imagen: Utilizamos la triple competencia (lingüística, socio-pragmática y cultural) ya que cuando hablamos de una imagen realizamos una lectura contextualizada que tiene en cuenta las expectativas del lector y su propia experiencia como lector.

Tipos de Medios Visuales:

- Las fotografías.

Nos presentan una realidad a través de objetos, personas, situaciones... Utilizando por ejemplo posters con fotos reales sobre deportes, cantantes...La eficacia de su utilización depende de los siguientes factores (Madej, 2010):

- a) Su tamaño debe ser grande para que el alumnado los pueda ver sin dificultad.
 - b) El motivo por el que queremos trabajar debe estar claro, delimitado para evitar errores de interpretación. El aspecto lingüístico que el profesor quiere presentar debe ser evidente y sin ambigüedad sobre la foto.
 - c) Debe ser actual y reciente.
 - d) La elección para el curso debe tener en cuenta, sus intereses, sus gustos, ligados a la edad, cultura, vivencias.
- Flashcard.

Este medio ofrece una evidencia visual e iconográfica de la palabra favoreciendo así la comprensión de la comunicación. Introducen elementos léxicos que ayudan al aprendizaje de la lengua, con el apoyo informático a través de numerosos portales que permiten la elaboración rápida de imágenes interesantes, atractivas y motivadoras, que capten la atención de la clase.

- El cómic.

Es básicamente una historia contada a través de imágenes, generalmente dibujadas y acompañadas por un texto simple que puede facilitar y favorecer la comprensión. Al poseer motivación intrínseca se convierte en una poderosa herramienta en los procesos de aprendizaje de la lengua extranjera (Alonso, 2010).

- Los juegos de mesa:

Introducen de manera lúdica aspectos culturales la adquisición de contenidos lingüísticos tales como léxico, sintaxis, morfología, además de contribuir a la sociabilización del alumnado y a crear un ambiente distendido en el aula.

- El reproductor audiovisual

Presenta simultáneamente el audio asociado a lo visual, es decir, conjuga imagen y sonido, con el fin de facilitar la comprensión de diversos mensajes. La imagen proporciona códigos, expresos o tácitos, que juegan a favor de la transmisión e incorporación de contenidos lingüísticos y culturales; todo ello en función del mensaje presentado. Ofrece la posibilidad de trabajar la producción oral en torno a una situación concreta que se presenta como real, en lengua extranjera y acompañados de una imagen. Según uno de los métodos utilizados en la enseñanza de la lengua es la imagen sin sonido, lo que hará que los alumnos/as presten toda su atención a los enunciados que no pueden comprender trabajando solo sobre el lenguaje verbal. Esta estrategia está centrada sobre el principio de la simplificación, es decir, partir de lo conocido a lo que desconocido, dando prioridad a los elementos no verbales. Además este método rentabiliza el documento vídeo para una comprensión guiada. Las dos prácticas más utilizadas son las siguientes (Navartchi, 2007):

- a) La comprensión global del contenido del documento: para ilustrar un aspecto cultural o desencadenar la comunicación oral.
- b) La decodificación completa palabra a palabra del documento: es un método lento y largo que exige un trabajo minucioso por parte del profesor.

10. EL JUEGO COMO MEDIO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA.

A partir del siglo XX el juego es considerado como una actividad que desarrolla el pensamiento del ser humano y que favorece el aprendizaje. *“El juego es un excelente medio de individualizar, sociabilizar y de obtener un ambiente de clase relajado”* (Urdiales, 1998, p.5). El método comunicativo tiene como objetivo principal el aprendizaje del alumno, que es actor activo en la adquisición de sus conocimientos, utilizando una pedagogía que se apoya sobre la motivación como medio eficaz dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE, teniendo en cuenta los factores importantes tales como los aspectos afectivos y psicológicos de los aprendientes. El juego es una actividad esencial para el niño, ya que, a través de él, se vehicula la realidad, lo que Cloutier y Renard (1977) acuñan como *“assimilation du reel”*: *“el juego es para el niño un medio privilegiado para actuar, sin imposiciones, según sus propios esquemas, en respuesta a sus necesidades emocionales e intelectuales propias”* (Cloutier et Renard, 1977, 208³).

En nuestros tiempos se reconoce el juego como factor importante dentro del aprendizaje. Su especificidad se caracteriza a través de sus funciones en clase, como pueden ser las siguientes:

- El descubrimiento y la búsqueda, ya que el juego en sí mismo es un nuevo recurso que obliga a buscar soluciones convenientes para llegar a alcanzar un objetivo.
- El entrenamiento y la consolidación, ya que el juego tiene un carácter repetitivo que permite ejercitar la memoria sin cansarse, gracias a su aspecto lúdico. También tiene la capacidad de ejercitar las competencias y afianzar los conocimientos ya adquiridos.
- La aplicación y la creación, aplicación de las competencias para adaptar los conocimientos en la creación de nuevos juegos y nuevas situaciones.
- La comunicación. En el juego están presentes tanto la comunicación verbal como la no verbal.
- La evaluación, siendo la observación un medio que ofrece al enseñante una ocasión para evaluar. A partir de esta evaluación el profesor/a puede verificar si los objetivos propuestos desde el principio han sido conseguidos.

Además, el juego tiene una triple dimensión

- Una dimensión lúdica, ya que dentro del juego siempre hay un reto (un premio, un obstáculo que superar...) y una parte desconocida (el azar, las estrategias desarrolladas...) que suponen una llamada a la creatividad del alumno.

³ Traducción libre de la autora. Nota original: « *Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels* ».

- Una dimensión lingüística cognitiva porque el juego es un vehículo para perfeccionar el lenguaje a través de la utilización repetitiva de palabras o estructuras sintácticas favoreciendo el desarrollo de competencias comunicativas y metalingüísticas que son el objetivo de la enseñanza.
- Una dimensión socializadora, puesto que el juego tiene la necesidad de una interacción social respetando las reglas preconcebidas, permitiendo unificar tanto el saber jugar como el saber vivir.

Según Sandoval (2000), haciendo referencia a Piaget (1956), hay tres grandes grupos de juegos: el ejercicio, el símbolo y la regla.

- El ejercicio es puramente motor ya sean actividades con una finalidad más banal, o de pensamiento ya sea ordenar, preguntar o inventar historias.
- El símbolo comprende, entre otros aspectos, la imitación, la invención de historias y de personajes.
- Las reglas pueden ser transmitidas o espontáneas. El juego con reglas es la actividad propia del ser socializado.

Podemos distinguir tres fases durante el juego en clase:

Una primera fase denominada fase espontánea en la cual se va a descubrir el juego, cuáles son sus objetivos, dinámica, reglas, etc.

El segundo lugar se encuentra la fase técnica, dónde el niño establece o aprende un código (palabra, enunciado, retahíla, signo, gesto...) para responder a determinados comportamientos que exige el juego. Se basa más en jugar equivocándose, que en explicar las reglas prolongadamente, ya que el error forma parte del juego.

El tercer lugar está ocupado por la fase creativa, en las que el niño puede comenzar estableciendo unas reglas, siendo tan importante que comprenda las normas del juego como que sepa jugar.

10.1. Definición del juego.

En líneas generales, el juego es un medio de placer intrínseco que aporta tranquilidad y la relajación de una tensión. *“En el juego lúdico las reglas evolucionan según las caprichos del jugador sin límite de tiempo y de espacio”* (Grandmont⁴, 1997,47). Al juego desarrollado en clase se le denomina juego pedagógico, ya que está ligado al aprendizaje y gracias a él podemos verificar y reforzar las competencias del alumnado.

⁴ Traducción libre de la autora. El texto original : «Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur sans limite de temps et d'espace». Texto sacado del libro *“La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre”*.

Para jugar en clase habrán de respetarse los siguientes principios:

- El juego, como cualquier actividad pedagógica, requiere una definición precisa de objetivos de enseñanza-aprendizaje. Se integra dentro de una programación coherente de actividades de la unidad didáctica en curso, permitiendo el desarrollo de competencias lingüísticas específicas a adquirir o a reactivar.
- El juego propuesto debe tener en cuenta la edad de los jugadores y el nivel de desarrollo personal del discente.
- Conviene proponer varios tipos de juegos para así no privilegiar de manera sistemática el trabajo del mismo tipo de competencia. Igualmente, será necesario adaptar en sesiones sucesivas el mismo juego adecuando el nivel de complejidad de las reglas y de los objetivos lingüísticos.
- Para que un juego funcione es necesario que las reglas estén claramente definidas y comprendidas.

10.2. Tipos de juegos.

El Marco Común Europeo De Referencia De Lenguas (2001, p.59) propone como ejemplos de juegos:

- los juegos de carácter social, que pueden ser orales (historias equivocadas para encontrar el error, cuándo, cómo, dónde..., el veo-veo...), escritas (como el ahorcado), audiovisuales (la lotería de imágenes, juego de las películas...), de cartas o tableros (como el *Scrabble*, el lexicón, etcétera), charadas y mímica, etcétera.
- actividades individuales, como adivinanzas y enigmas (crucigramas, anagramas, jeroglíficos, etcétera), los juegos mediáticos (radio y televisión: cifras y letras, encuestas para un campeón, etcétera).
- los juegos de palabras que se propone para actividades orales y escritas (trabalenguas, chistes, adivinanzas, palabras encadenadas...). Este tipo de juego se puede tomar como base de un aprendizaje lingüístico porque en él están presentes la motivación, las metas, el enfrentamiento, la creatividad, las trampas y trucos y el placer de ganar. (Labrador y Morote, 2008)

La opción propuesta en este trabajo se basa en una tipología de juegos adaptada a diferentes niveles y también al contexto de clase, edades y nivel.

- juego lingüístico: Este género de juego se mantuvo al margen de la enseñanza de lenguas desde el momento en que el lenguaje estaba apresado por la lingüística estructuralista y funcional. El juego lingüístico en clase de español permite al alumnado aprender la lengua desde las letras

hasta la construcción de enunciados. Representa uno de los mejores medios para afrontar las dificultades gramaticales o de conjugación. No solo permite el divertimento en clase, sino que también es un medio de memorización, de creatividad y de malabarismo lingüístico (Sandoval, 2012).

- juego comunicativo: la didáctica de lenguas extranjeras ha expuesto en estos últimos años una conclusión de búsqueda que impone sobrepasar el acceso a los juegos lingüísticos y avanzar hacia un juego de interacción, es decir, un juego comunicativo. Es dentro de esta perspectiva por la que el juego tiene una dimensión lúdica, cognitiva, formativa y socializadora. El juego comunicativo es un medio de aprendizaje de la lengua mediante la palabra ya que el alumnado se comunica entre sí y con el profesor/a (Lahouaria, 2005)
- juego de creatividad: el juego de creatividad ensambla la personalidad del alumno, su creatividad para utilizar el lenguaje, así como su habilidad de imaginar las situaciones enunciadas (Velázquez, De Cleves y Márquez, 2010).
- juego motor: moverse ocupa un lugar primordial dentro de nuestra vida, en especial en la de los más pequeños (Cobos, 2011). Cuando el profesor/a planifica una actividad motora es necesario pensar cómo diversificar el movimiento, por ejemplo: moverse con la música, moverse con un objeto, desplazarse sobre diferentes texturas, mover determinadas partes del cuerpo, mover todo el cuerpo de diferente manera.
- juego cultural: este tipo de juego pone en relación determinados aspectos culturales (monumentos, ciudades, acontecimientos, gastronomía, costumbres...) con la necesidad de producciones lingüísticas (léxico, morfología, gramática, fonética, etc.). Es una fuente de enriquecimiento de la cultura del alumno, permitiendo la apertura del espíritu, descubriendo su mundo y el de otros. Este tipo de juego también desarrollará la capacidad de asimilación oral diferentes tipos de información (Bantulá y Mora, 2002).

11. DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA: Actividades realizadas en clase de ELE.

Aunque los diversos recursos pedagógicos, como se ha analizado previamente, gozan de una posición privilegiada en el ámbito de la enseñanza de lenguas, muchas veces la realidad en las aulas coarta su utilización, ya sea por las características propias del alumnado, las limitaciones del entorno o el propio horario de enseñanza, que, en la mayoría de las ocasiones, es reducido y se sitúa en una franja desfavorable para el propio aprendizaje. Es aquí donde el docente debe realizar verdaderos “malabares” elaborando material y empleando diferentes recursos dentro de unos límites reales sin dejar de lado la importancia de mantener al alumno motivado en su proceso de aprendizaje.

A continuación, se presenta una serie de actividades realizadas en clase fruto de esta experiencia, consecuencia de las Unidades Didácticas expuestas en el Anexo I.

ACTIVIDAD: Presentarse		TEMPORALIZACIÓN: 1 sesión
TIPO DE ACTIVIDAD: de grupo		
DESCRIPCIÓN	Los alumnos y alumnas se disponen en círculo y, con la ayuda del profesor, se presentan oralmente y preguntan “¿Cómo te llamas?” a sus compañeros de clase. El profesor empieza presentándose a sí mismo y preguntando al azar a los alumnos/as, para acabar sacando al centro del corro a uno de los estudiantes y que sea éste el que realice la pregunta. El estudiante preguntado será el que esta vez salga a preguntar y así sucesivamente.	
SECUENCIACIÓN	El profesor comienza a presentarse a los alumnos detenidamente. Una vez que ha repetido varias veces su presentación comienza a preguntarle a los alumnos/as al azar cómo se llaman esperando su respuesta. Es preciso que las primeras veces haya que ayudarlos a responder, hasta que, poco a poco, memoricen la respuesta. Una vez que el grupo responda bien, empezarán a preguntar a sus compañeros/as cómo se llaman. El profesor debe ayudar si es preciso.	
EVALUACIÓN	Observación y participación.	
RECURSOS Y MATERIALES	Aula de clase	

ACTIVIDAD: Conoce el barrio		TEMPORALIZACIÓN: 1 sesión
TIPO DE ACTIVIDAD: de grupo		
DESCRIPCIÓN	Disponemos el mobiliario del aula para formar “calles” por la que los estudiantes tienen que pasear y cuando se crucen con otro compañero deben pararse y presentarse.	
SECUENCIACIÓN	Se dispone de todo el mobiliario de clase y se coloca de forma aleatoria con la ayuda del alumnado. Los alumnos de manera aleatoria caminan a través de las calles formadas por estos y se da comienzo así con la actividad. Una vez acabada se recolocan los pupitres y demás muebles utilizados.	
EVALUACIÓN	Participación	
RECURSOS Y MATERIALES	Aula de clase. Mobiliario de clase.	

ACTIVIDAD: Cómic “La nueva ciudad”		TEMPORALIZACIÓN: 1 sesión
TIPO DE ACTIVIDAD: individual		
DESCRIPCIÓN	Cada estudiante debe dibujar sobre cuatro viñetas un cómic utilizando las expresiones dadas “Hola, ¿qué tal?”, “¿Cómo te llamas?”, “Yo me llamo...”	
SECUENCIACIÓN	El alumnado recibirá una plantilla con 4 viñetas y el dialogo. Cada uno debe dibujar y reproducir el texto.	
EVALUACIÓN	Realización	
RECURSOS Y MATERIALES	Material de clase.	



Imagen 1 (Anexo 2)

ACTIVIDAD: La canción de los saludos		TEMPORALIZACIÓN: 1 sesión
TIPO DE ACTIVIDAD: de grupo/individual		
DESCRIPCIÓN	Los alumnos escuchan la canción y rellenan los huecos en blanco de la letra.	
SECUENCIACIÓN	Primero se lee la letra de la canción con sus huecos sin rellenar en clase. Luego se escucha la canción y dando tiempo para rellenar espacios en blanco al acabar la escucha. Se hace una segunda escucha de la misma forma y durante la tercera escucha iremos pausando en cada espacio en blanco que haya en el texto. Se corregirá la actividad en grupo y se volverá a escuchar la canción entera ya con la letra completada.	
EVALUACIÓN	Observación, participación y revisión.	
RECURSOS Y MATERIALES	Aula de clase, letra de canción, equipo de sonido	

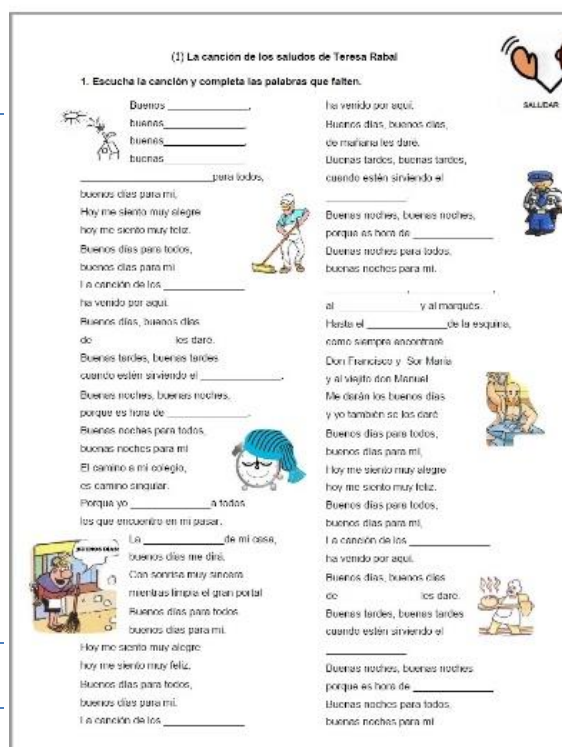


Imagen 2 (Anexo 2)

ACTIVIDAD: ¿De dónde eres?		TEMPORALIZACIÓN: 1 sesión
TIPO DE ACTIVIDAD: Grupo		
DESCRIPCIÓN	Cada alumno/a posee una bandera de un país aleatorio al que, supuestamente, pertenece. Con la ayuda del profesor se irán preguntando entre ellos “¿de dónde eres?” debiendo contestar según la bandera que posean	
SECUENCIACIÓN	Se reparte entre el alumnado diversas banderas de manera aleatoria con un pin para colocar en la ropa. Se forma un círculo en grupo y con la ayuda del profesor, se inicia la actividad con un estudiante en el centro del círculo y preguntándole a uno de sus compañeros. El alumno/a que responde sale a preguntar a otro compañero.	
EVALUACIÓN	Participación	
RECURSOS Y MATERIALES	Pin. Aula de clase	

ACTIVIDAD: Juego de la escalera		TEMPORALIZACIÓN: 1 sesión
TIPO DE ACTIVIDAD: pequeños grupos		
DESCRIPCIÓN	El juego de la escalera es un juego de mesa en el que cada uno de los participantes tira unos dados para avanzar casillas en un tablero. Cada casilla supondrá un reto.	
SECUENCIACIÓN	Se forman pequeños grupos y se entrega a cada grupo un tablero, unas fichas y unos dados. Los grupos de alumnos participan en el juego.	
EVALUACIÓN	Observación y participación.	
RECURSOS Y MATERIALES	Tableros, fichas y dados	

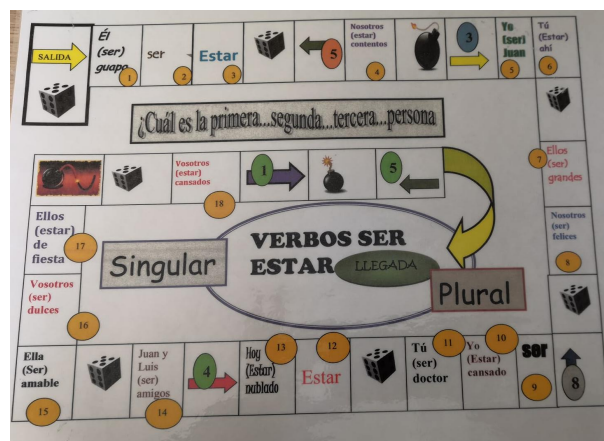


Imagen 3 (Anexo 2)

ACTIVIDAD: El ahorcado		TEMPORALIZACIÓN: 1 sesión
TIPO DE ACTIVIDAD: Pequeños grupos		
DESCRIPCIÓN	Se forman pequeños grupos. El profesor escribe en la pizarra, y una a continuación de otra, tantas rayas como letras tenga la palabra que hay que adivinar. Por turnos cada grupo va sugiriendo una letra. Si esta forma parte de la palabra, se escribe en su lugar correspondiente. En caso contrario se penaliza al equipo con un trazo de la horca. Pierde el equipo que antes complete su "ahorcado". Gana quien menos trazos del mismo haya completado	
SECUENCIACIÓN	Los alumnos repartidos en grupo deben adivinar la palabra a partir de sus letras. Cuando un grupo falla se añade una pieza al ahorcado y pasa al siguiente grupo. El primer grupo que adivine la palabra entera se lleva un punto.	
EVALUACIÓN	Participación	
RECURSOS Y MATERIALES	Aula de clase. Libro de texto. Diccionario.	

ACTIVIDAD: El pañuelo		TEMPORALIZACIÓN: 1 sesión
TIPO DE ACTIVIDAD: Pequeños grupos		
DESCRIPCIÓN	Se forman dos grupos de la misma cantidad de personas. Cada uno de los estudiantes en ambos grupos tiene un número asignado. El profesor se pone entre ambos grupos dispuestos en fila y grita un número al azar correspondiente a un integrante de cada grupo. Éstos deben correr y coger el pañuelo y llevarlo a su bando.	
SECUENCIACIÓN	Se reparten los grupos con la misma cantidad de personas y se asignan de manera aleatoria los números a cada uno de los participantes. Se inicia la actividad.	
EVALUACIÓN	Participación	
RECURSOS Y MATERIALES	Pañuelo, sala del gimnasio o patio.	

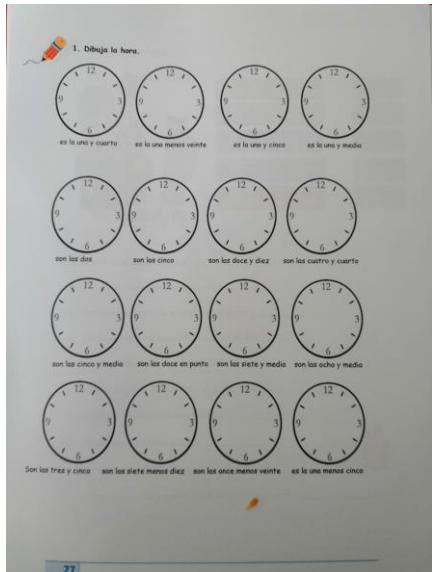
ACTIVIDAD: Dibuja las agujas del reloj		TEMPORALIZACIÓN: 1 sesión
TIPO DE ACTIVIDAD: individual		
DESCRIPCIÓN	Se entrega a cada estudiante un folio en el que hay dibujados un número determinado de relojes sin manecillas. Hay que completar cada reloj poniendo las manecillas según la hora indicada debajo de cada uno de ellos	
SECUENCIACIÓN	Realización y corrección de la actividad.	
EVALUACIÓN	Realización	
RECURSOS Y MATERIALES	Libro de texto.	

Imagen 4 (Anexo 2)

ACTIVIDAD: Juego de las 7 familias		TEMPORALIZACIÓN: 1 sesión
TIPO DE ACTIVIDAD: Pequeños grupos		
DESCRIPCIÓN	Se divide al alumnado en pequeños grupos y se entrega a cada uno de los grupos una baraja de las familias. Cada uno debe reunir a los miembros de la misma familia hasta quedarse sin cartas	
SECUENCIACIÓN	Los estudiantes se dividen en grupos y comienzan la actividad.	
EVALUACIÓN	Participación	
RECURSOS Y MATERIALES	Juego de cartas de "la" familias".	

Imagen 5 (Anexo 2)

ACTIVIDAD: Juego de las sillas		TEMPORALIZACIÓN: 1 sesión
TIPO DE ACTIVIDAD: Grupo		
DESCRIPCIÓN	Se disponen tantas sillas menos una como alumnos vayan a participar en el juego. Cada participante tiene un color al azar preseleccionado previamente en clase. Se forma un círculo y el alumno que permanece de pie tiene que decir uno de los colores entre los que se han acordado previamente. Todos los alumnos que obtuvieron ese color deben levantarse y cambiar de sitio. El que no encuentra sitio es el que debe decir el color.	
SECUENCIACIÓN	Se seleccionan varios colores en clase y se le otorga a cada uno de los participantes un color. Se disponen las sillas en círculo y se comienza con la actividad. Al poco se pueden cambiar los colores por otros nuevos.	
EVALUACIÓN	Participación	
RECURSOS Y MATERIALES	Aula de clase.	

ACTIVIDAD: Dominó de profesiones		TEMPORALIZACIÓN: 1 sesión
TIPO DE ACTIVIDAD: pequeños grupos		
DESCRIPCIÓN	Se divide en pequeños grupos al alumnado y se entrega a cada uno de los grupos las fichas con las que se realiza el juego. Cada una de las fichas tiene una imagen una imagen que representa a una profesión y, además, el nombre de un oficio que no coincide con la imagen contigua. Los alumnos tienen que casar la imagen con el nombre del oficio y viceversa. El primero en quedarse sin fichas gana.	
SECUENCIACIÓN	Se reparte entre los grupos las fichas y se comienza la actividad.	
EVALUACIÓN	Participación	
RECURSOS Y MATERIALES	Dominó de profesiones.	

	Médico/ Médica
	Bombero/ Bombrera
	Profesor/ Profesora
	Limpiador/ Limpiadora
	Peluquero/ Peluquera

Imagen 6 (Anexo 2)

12. CONCLUSIONES.

Los materiales *per se* no modifican en absoluto el proceso de educación-aprendizaje, pero sí podemos afirmar que juegan un importante papel dentro de éste, ya que son los mediadores entre la cultura, la sociedad del momento y la situación del estudiante.

En algunos pasajes del presente trabajo hemos aludido al peso que recae en el profesor tanto a la hora de seleccionar el material didáctico destinado a su empleo en clase como al proceso de elaboración del propio material, debiendo, en ambos casos, adaptarlo a las características y necesidades del alumnado al que va destinado.

Si bien uno de los objetivos específicos, citados en el apartado 3 del presente trabajo, era la elaboración de un cuaderno compuesto de distintas actividades y juegos, se podría afirmar que, mediante los distintos recursos ya indicados previamente, se ha logrado de manera satisfactoria este punto, lo cual nos induce a validar la utilidad de este recurso al tratarse fundamentalmente de un material elaborado para una situación concreta.

Por el contrario, no podemos decir lo mismo en cuanto a desarrollar hábitos de trabajo, esfuerzo y responsabilidad de estudio, puesto que, aunque en sí la asignatura puede contribuir a la adquisición de estos comportamientos, es algo que depende más del propio alumnado que del profesorado o la asignatura. Al igual ocurre con la utilización de las TIC, que dependerá más de los recursos ofertados por el centro que de la propia capacidad del profesorado, y en este aspecto, como ya se ha dicho, el centro proporcionaba un amplio abanico de recursos tecnológicos con plena disponibilidad.

Independientemente, la utilización de dichos recursos y materiales favoreció de manera positiva la adquisición de la competencia oral, permitiendo al alumnado expresar y comprender mensajes sencillos, incluso habiendo concluido el periodo del curso, logrando así también uno de los objetivos esenciales enumerados previamente. Todos los alumnos superaron la prueba escrita prevista y un examen oral propuesto a final del curso. Como anécdota, podríamos citar el caso de un alumno de dos cursos anteriores que, tras solicitar permiso para entrar en el aula con el fin de comunicar algo a sus compañeros, se dirigió a ellos presentándose en español.

El trabajo en equipo era utilizado de forma particular para determinadas actividades dentro del aula tales como juegos por equipos o del grupo entero, elaboración de murales, diseño y construcción de cómics, etc. Hay que decir que esta modalidad de trabajo se presentaba como extraordinariamente divertida para el alumnado y, por consiguiente, extremadamente motivadora al sentirse más desinhibidos y participes en la actividad.

Teniendo, en el caso que nos ocupa, el aprendizaje del español como finalidad principal su utilidad en un contexto vacacional, el alumnado podría darse por satisfecho con dominar las expresiones y vocabulario pretendidos sin solución de continuidad. No obstante, se dio el caso de que numerosos alumnos continuaron los estudios del español como lengua extranjera en posteriores niveles educativos, lo que denota que el objetivo de motivar a los alumnos para que continúen ampliando el conocimiento y uso del español tuvo un satisfactorio nivel de éxito.

En cuanto al primer objetivo principal que nos habíamos marcado, es decir, promover el desarrollo cognitivo del alumnado, podríamos asumir que cualquier acto educativo, medianamente bien constituido y bien fundamentado, puede contribuir a dicho desarrollo. En el caso del aprendizaje de una lengua es sabido que favorece el desarrollo cerebral, muy especialmente en edades tempranas, contribuyendo a nuestra capacidad de memoria, habilidad multifuncional y concentración.

Respecto al segundo de nuestros objetivos principales, y teniendo en cuenta que el alumnado partía de un desconocimiento absoluto del español y que terminaron utilizando fórmulas sencillas de esta lengua con la mayor naturalidad, no parece exagerado afirmar que realmente se logró el pretendido acercamiento, no solo en el plano oral, sino que también en el escrito.

13. ANEXOS.

Anexo I: Unidades Didácticas.

UNIDAD DIDÁCTICA INTEGRADA Nº 1: Hablando de mí

Temporalización: del... al...

Nº sesiones: 6

Año/ nivel: a1

JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO: En esta unidad nos presentaremos a la clase.

CONCRETIZACIÓN PEDAGÓGICA

MCER	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE LA MATERIA
A1	- Escuchar y comprender la información fundamental de diferentes mensajes orales dentro de un contexto social. - Utilizar la lengua extranjera como medio de comunicación. - Utilizar las estructuras elementales de comunicación en el texto escrito. - Leer de manera comprensiva diferentes tipos de texto. - Utilizar las TIC para comunicarse. - Emplear los conocimientos previos de otras lenguas para aprender el español - Poner en valor la lengua como medio de comunicación dentro de una sociedad plurilingüe y pluricultural dentro de la comunidad. - Mostrar una actitud receptiva hacia la lengua y la cultura extranjera. - Identificar y utilizar las estructuras fonéticas, léxicas y lingüísticas de la lengua extranjera para comunicarse.	- Reconocer la información esencial de mensajes orales cortos. - Reconocer un repertorio de ideas y estructuras sintácticas basadas en una conversación diaria. - Comprender el significado general de un diálogo sobre temas cotidianos. - Poder expresarse en un registro neutral e informal en intervenciones breves y sencillas. - Comprender las ideas esenciales de diferentes textos. - Escribir textos simples y cortos. - Escribir diferentes tipos de textos adaptados en un contexto diario.

CONTENIDO		RECURSOS
FUNCIÓN COMUNICATIVA	Presentarse, descripción del estado de ánimo en respuesta a la pregunta “¿cómo estás?”, capacidad de pedir información sobre alguien.	Juego motor, cuaderno de ejercicios, diccionario.
ESTRUCTURA LEXICAL	Los saludos, vocabulario sobre el estado de ánimo	Libro de texto y de ejercicios,
ESTRUCTURA GRAMATICAL	Los verbos: llamarse, ser, estar, vivir, la preposición “en”, los pronombres personales, los signos interrogativos y exclamativos	Canción, libro.
PATRONES SONOROS	“La canción de los saludos”, sonido /k/, la entonación	Juego oral, ordenador, Pizarra inteligente.
ASPECTO SOCIOCULTURAL	Los países en español, la creación de un cómic, los saludos en español	Flashcard, ordenador, libro.

Metodología	Enfoque de acción comunicativa, método inductivo, intereses, método activo, aprendizaje cooperativo, tutoría entre iguales.
Procesos cognitivos	Conocimiento, comprensión, aplicación. Taxonomía de Bloom.

Competencias clave: C. Lingüística, C. Digital, C. Aprender a Aprender, C. Social y Cívica, C. Cultural, Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor.

TRANSVERSALIDAD

Resolución pacífica de conflictos. Igualdad entre mujeres y hombres. Emprendimiento mediante el desarrollo de la creatividad y la autonomía. Uso de las TIC.

INTERDISCIPLINARIDAD

Ciencias Sociales, Artes Plásticas.

TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA	
EJERCICIOS, ACTIVIDADES Y TAREAS	
Sesión 1	- Juego "Presentarse": con la ayuda del profesor, los estudiantes se presentan oralmente y hacen la pregunta "¿Cómo te llamas?" a sus compañeros de clase. - Juego de motor "Conoce el barrio". Usaremos las mesas y sillas para formar un vecindario. Los estudiantes deben caminar en "las calles" y presentarse a sus compañeros de clase.
Sesión 2	- Leer en voz alta un pequeño diálogo sobre presentarse. - Estudiar el verbo "llamarse" y los pronombres personales. - Reconocer los saludos en español - Ejercicio de refuerzo. - Escuchar la canción "La canción de los saludos" de Teresa Rabal y completar la letra de la canción.
Sesión 3	- Ejercicio oral sobre estados de ánimo en respuesta a la pregunta "¿Cómo estás?". - Ejercicio de escritura reforzado: completar el diálogo. - Estudiar el verbo "estar". Actividades de refuerzo: ejercicios de completar el texto, conjuga el verbo, lee el verbo, pregunta-respuesta, completa las fases.
Sesión 4	- Juego "¿De dónde eres?": Cada alumno posee una bandera de un país al que supuestamente debe permanecer. Con ayuda del profesor se irán preguntando entre ellos "¿de dónde eres tú? Y contestando según la bandera que posean.
Sesión 5	- Lectura del texto: "¿de dónde eres?" - Ejercicios de refuerzo. - Estudiar el verbo "ser". Actividades de refuerzo.
Sesión 6	- Ejercicios de refuerzo "ser /estar" - Composición escrita: Los estudiantes escriben un pequeño diálogo entre dos. Luego tienen que hacer una tira cómica y representar este diálogo con dibujos.

Evaluación del Aprendizaje			
BLOQUES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)	PROCESOS DE EVALUACIÓN
1	- Identificar la información esencial de mensajes orales cortos. - Utilizar las estrategias para mejorar la comprensión. - Comprender el significado general de un dialogo.	15 4 8	Observación
2	- Expresarse dentro de un registro neutro e informal. - Realizar presentaciones y descripciones breves.	17 8	Participación
3	- Identificar las estrategias de comunicación. - Comprender las ideas clave en diferentes tipos de texto.	15 8	Revisión
4	- Redactar textos sencillos y cortos. - Escribir diferentes tipos de textos adaptados.	17 8	Proyecto/Portfolio
Rúbrica: Indicadores de logros de la Comprensión Oral			
Suficiente: 1-4	Bien: 5-6	Notable: 7-8	Sobresaliente: 9-10
El alumno comprende poco o nada	El alumno comprende el sentido general.	El alumno comprende casi todo	El alumno comprende en detalle empleando diversas estrategias.
ÉVALUACIÓN DE LA ENSEÑANZA		ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
Utilización de una metodología centrada sobre las competencias y los intereses del alumno.		Medidas generales: Actividades de refuerzo en la parte gramatical. Aprendizaje cooperativo.	

UNIDAD DIDÁCTICA INTEGRADA Nº 2: Letras y Números

Temporalización: del... al...

Nº sesiones: 6

Año/nivel: a1

JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO: En esta unidad conoceremos el alfabeto y los números.

CONCRETIZACIÓN PEDAGÓGICA		
MCER	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE LA MATERIA
A1	- Escuchar y comprender la información fundamental de diferentes mensajes orales dentro de un contexto social. - Utilizar la lengua extranjera como medio de comunicación. - Utilizar las estructuras elementales de comunicación en el texto escrito. - Leer de manera comprensiva diferentes tipos de texto. - Utilizar las TICs para comunicarse. - Emplear los conocimientos previos de otras lenguas para aprender el español - Poner en valor la lengua como medio de comunicación dentro de una sociedad plurilingüe y pluricultural dentro de la comunidad. - Mostrar una actitud receptiva hacia la lengua y la cultura extranjera. - Identificar y utilizar las estructuras fonéticas, léxicas y lingüísticas de la lengua extranjera para comunicarse.	- Introducir y usar estrategias para mejorar la comprensión. - Poder expresarse en un registro neutral e informal en intervenciones breves y sencillas. - Mantener y concluir una conversación breve y sencilla utilizando patrones sonoros en entonación y un vocabulario cotidiano. - Conocer y explicar el modelo contextual comunicativo de un texto. - Comprender las ideas esenciales de diferentes textos. - Produzca textos escritos cortos y simples utilizando estrategias y patrones discursivos básicos.

CONTENIDO		RECURSOS
FUNCIÓN COMUNICATIVA	La capacidad de deletrear un nombre o de contar en español, la realización de un blog	Juego, cuaderno de ejercicios, ordenador.
ESTRUCTURA LEXICAL	El aprendizaje de vocabulario deletreándolo, los números del 0 al 100	Libro, cuaderno, diccionario.
ESTRUCTURA GRAMATICAL	Preguntas como “¿Qué edad tienes?” o “¿Cuántos años tienes?”. Verbo “tener”.	Libro.
PATRONES SONOROS	La pronunciación del alfabeto español, reincidiendo en los sonidos /f/, /k/, /θ/, /g/, /x/, /φ/, /ŋ/.	Juego oral, ordenador, Pizarra inteligente, canción.
ASPECTO SOCIOCULTURAL	Juego de “El ahorcado”, el pañuelo, bingo y “hundir la flota”. Canción “Un elefante se balanceaba” y “Cumpleaños feliz”	Materiales de juego, ordenador
Metodología	Enfoque de acción comunicativa, método inductivo, intereses, método activo, aprendizaje cooperativo, tutoría entre iguales.	
Procesos cognitivos	Conocimiento, comprensión, aplicación. Taxonomía de Bloom.	

Competencias clave: C. Lingüística, C. Digital, C. Aprender a Aprender, C. Social y Cívica, C. Cultural, Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor, C. Matemática

TRANSVERSALIDAD

Resolución pacífica de conflictos. Igualdad entre mujeres y hombres. Emprendimiento mediante el desarrollo de la creatividad y la autonomía. Uso de las TIC. Uso responsable del tiempo libre y el ocio.

INTERDISCIPLINARIDAD

Matemáticas, educación física.

TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA	
EJERCICIOS, ACTIVIDADES Y TAREAS	
Sesión 1	- Escuchar la canción del alfabeto y repetir en grupo los sonidos de cada letra en voz alta. Aprende la canción. - Deletrear diferentes nombres propuestos en la clase. Cada estudiante debe deletrear su nombre en español. - El juego de "Ahorcado" por grupo en la clase
Sesión 2	- Escucha la canción "Un elefante se balanceaba" para aprender y la lista de números 0-100. - Ejercicio de refuerzo: Sopa de letras: encuentra los números y escribe una lista con los números encontrados. - Ejercicio de refuerzo: crucigramas - Ejercicio oral: deletrea los números.
Sesión 3	- Juego motor: El juego de "el pañuelo". Dos grupos, cada estudiante tiene un número asignado. El profesor dirá un número al azar y cada estudiante con ese número tiene que correr para tomar el pañuelo. (Actividad realizada en el gimnasio).
Sesión 4	- Juego del bingo: Cada estudiante recibe un cartón de bingo que consta de 15 números diferentes. El profesor saca un número aleatorio del bombo. Si el número está en el cartón del jugador, lo cubre con una ficha. El primer estudiante en completarlo, gana.
Sesión 5	- Lectura comprensiva sobre un diálogo simple sobre la edad. Después de leer, pregunte: "¿Cuántos años tienes?" a los alumnos. - Ejercicio de refuerzo: escribe la respuesta. - Conoce y canta la canción de "cumpleaños feliz" - Estudiar el verbo "tener" - Actividad de refuerzo: el juego de "hundir la flota".
Sesión 6	- Creación de un blog: Cada estudiante debe escribir un texto en un blog en Internet presentándose con toda la información sobre sí mismo.

Evaluación del Aprendizaje			
BLOQUES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)	PROCESOS DE EVALUACIÓN
1	- Identificar la información esencial en mensajes orales y cortos. - Utilizar las estrategias para mejorar la comprensión. - Comprender un repertorio de ideas y de estructuras sintácticas.	21 6 8	Observación
2	- Realizar presentaciones y descripciones breves.	13	Participación
3	- Comprender las ideas clave en diferentes textos.	18	Revisión
4	- Escribir textos cortos y sencillos. - Redactar diferentes tipos de textos adaptados	21 13	Proyecto/Portfolio
Rúbrica: Indicadores de logros de la Expresión Oral			
Suficiente: 1-4	Bien: 5-6	Notable: 7-8	Sobresaliente: 9-10
El alumno se expresa mal.	El alumno se expresa bien pero con muchos errores.	El alumno se expresa correctamente.	El alumno se expresa muy bien utilizando diversas estrategias.
ÉVALUACIÓN DE LA ENSEÑANZA		ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
Utilización de una metodología centrada sobre las competencias y los intereses del alumno.		Medidas generales: Actividades de refuerzo en la parte gramatical, tutoría entre iguales.	

JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO: En esta unidad aprenderemos el calendario y las horas

CONCRETIZACIÓN PEDAGÓGICA		
MCER	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE LA MATERIA
A1	- Escuchar y comprender la información fundamental de diferentes mensajes orales dentro de un contexto social. - Utilizar la lengua extranjera como medio de comunicación. - Utilizar las estructuras elementales de comunicación en el texto escrito. - Leer de manera comprensiva diferentes tipos de texto. - Utilizar las TIC para comunicarse. - Emplear los conocimientos previos de otras lenguas para aprender el español - Poner en valor la lengua como medio de comunicación dentro de una sociedad plurilingüe y pluricultural dentro de la comunidad. - Mostrar una actitud receptiva hacia la lengua y la cultura extranjera. - Identificar y utilizar las estructuras fonéticas, léxicas y lingüísticas de la lengua extranjera para comunicarse.	- Conocer el mensaje global y los aspectos sociales culturales mediante el uso de un léxico variado en el tiempo y el calendario. - Identificar estructuras sintácticas basadas en una conversación diaria sobre el calendario. - Mantener y concluir una conversación corta y simple con los elementos de la hora y el calendario. - Comprender un texto breve con información personal. - Escribir un texto simple con información personal sobre el cumpleaños en la computadora.

CONTENIDO		RECURSOS
FUNCIÓN COMUNICATIVA	El calendario y la hora. La realización de preguntas básicas enmarcadas dentro de la vida cotidiana.	Juego, cuaderno de ejercicios, ordenador.
ESTRUCTURA LEXICAL	Meses, días de la semana, estaciones, horas, números cardinales, ordinales y fraccionales.	Libro, cuaderno, diccionario.
ESTRUCTURA GRAMATICAL	Preguntas como “¿Qué día es hoy?” o “¿Cuándo es tu cumpleaños?”. Repaso verbo <ser>	Libro.
PATRONES SONOROS	La pronunciación de los meses del año en español, el sonido [br]	Juego oral, ordenador, Pizarra inteligente, canción.
ASPECTO SOCIOCULTURAL	La hora en español, los meses del año en español,	Materiales de juego, ordenador

Metodología	Enfoque de acción comunicativa, método inductivo, intereses, método activo, aprendizaje cooperativo, tutoría entre iguales.
Procesos cognitivos	Conocimiento, comprensión, aplicación. Taxonomía de Bloom.

Competencias clave: C. Lingüística, C. Digital, C. Aprender a Aprender, C. Social y Cívica, C. Cultural, Sentido de la Iniciativa v Espíritu Emprendedor. C. Matemática

TRANSVERSALIDAD

Resolución pacífica de conflictos. Igualdad entre mujeres y hombres.
Emprendimiento mediante el desarrollo de la creatividad y la autonomía. Uso de las TIC. Uso responsable del tiempo libre y el ocio.

INTERDISCIPLINARIDAD

Matemáticas, inglés, francés.

TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA	
EJERCICIOS, ACTIVIDADES Y TAREAS	
Sesión 1	Día de Halloween. <u>Actividad extracurricular (interdisciplinaridad):</u> Escuchamos la canción "Esto es Halloween" de la película <i>Pesadilla antes de Navidad</i> . Completa una hoja de vocabulario en Halloween.
Sesión 2	- Conocer el calendario en español: los meses, los días de la semana y las estaciones. - Ejercicios: rellena con los meses. Organiza las palabras. Busca las palabras en el crucigrama. Preguntas y respuestas (estación favorita, cuándo es tu cumpleaños ...)
Sesión 3	- El clima hoy (hace sol, calor, frío...). Juego oral de preguntas y respuestas con un póster magnético. - Hacer "la rueda de las estaciones" (las estaciones con los meses correspondientes).
Sesión 4	- "¿Qué hora es?" Aprender la hora analógica y digital y las fracciones del tiempo (quince minutos, media hora...) en español. - Ejercicio de refuerzo: dibuja las agujas en el reloj. Escribe la hora. - Juego oral de la hora con un reloj.

Evaluación del Aprendizaje			
BLOQUES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)	PROCESOS DE EVALUACIÓN
1	- Identificar la información esencial de mensajes orales cortos. - Identificar los aspectos socio-culturales de un mensaje. - Comprender el significado general de un diálogo.		Observación
2	- Expresarse dentro de un registro neutro e informal. - Realizar presentaciones y descripciones.		Participación
3	- Comprender el significado general de un texto.		Revisión
4	- Escribir textos cortos y sencillos. - Redactar diferentes tipos de textos adaptados		Proyecto/portfolio
Rúbrica: Indicadores de logros de la Comprensión escrita			
Suficiente: 1-4	Bien: 5-6	Notable: 7-8	Sobresaliente: 9-10
El alumno comprende poco o nada	El alumno comprende el sentido general del texto.	El alumno comprende casi todo	El alumno comprende en detalle, utilizando diversas estrategias.
ÉVALUACIÓN DE LA ENSEÑANZA		ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
Utilización de una metodología centrada sobre las competencias y los intereses del alumno.		Medidas generales: Actividades de refuerzo en la parte gramatical. Aprendizaje cooperativo, tutoría entre iguales.	

UNIDAD DIDÁCTICA INTEGRADA Nº 4: La familia está aquí

Temporalización: del... al...

Nº sesiones: 4

Año/Nivel: a1

JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO: En esta unidad aprenderemos el léxico referente a la familia

CONCRETIZACIÓN PEDAGÓGICA

MCER	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE LA MATERIA
A1	- Escuchar y comprender la información fundamental de diferentes mensajes orales dentro de un contexto social. - Utilizar la lengua extranjera como medio de comunicación. - Utilizar las estructuras elementales de comunicación en el texto escrito. - Leer de manera comprensiva diferentes tipos de texto. - Utilizar las TIC para comunicarse. - Emplear los conocimientos previos de otras lenguas para aprender el español - Poner en valor la lengua como medio de comunicación dentro de una sociedad plurilingüe y pluricultural dentro de la comunidad. - Mostrar una actitud receptiva hacia la lengua y la cultura extranjera. - Identificar y utilizar las estructuras fonéticas, léxicas y lingüísticas de la lengua extranjera para comunicarse.	- Reconocer la información esencial de mensajes orales cortos. - Reconocer un repertorio de ideas y estructuras sintácticas basadas en una conversación diaria. - Comprender el significado general de un diálogo sobre temas cotidianos. - Poder expresarse en un registro neutral e informal en intervenciones breves y sencillas. - Comprender las ideas esenciales de diferentes textos. - Escribir textos simples y cortos. - Escribir diferentes tipos de textos adaptados en un contexto diario.

CONTENIDO		RECURSOS
FUNCIÓN COMUNICATIVA	Presentación de la familia	Juego, cuaderno de ejercicios, ordenador.
ESTRUCTURA LEXICAL	Léxico de la familia	Libro, cuaderno, diccionario.
ESTRUCTURA GRAMATICAL	Los adjetivos posesivos, el femenino y el masculino	Libro, cuaderno de ejercicios.
PATRONES SONOROS	El sonido [pr], el masculino y el femenino	Juego oral, ordenador, Pizarra inteligente.
ASPECTO SOCIOCULTURAL	El juego de las familias	Materiales de juego, ordenador

Metodología	Enfoque de acción comunicativa, método inductivo, intereses, método activo, aprendizaje cooperativo, tutoría entre iguales.
Procesos cognitivos	Conocimiento, comprensión, aplicación. Taxonomía de Bloom.

Competencias clave: C. Lingüística, C. Digital, C. Aprender a Aprender, C. Social y Cívica, C. Cultural, Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor

TRANSVERSALIDAD

Resolución pacífica de conflictos. Igualdad entre mujeres y hombres.
Emprendimiento mediante el desarrollo de la creatividad y la autonomía. Uso de las TIC.

INTERDISCIPLINARIDAD

Artes plásticas, inglés, francés.

TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA	
EJERCICIOS, ACTIVIDADES Y TAREAS	
Sesión 1	- La familia Simpson: Se presenta al alumnado la relación familiar entre Los Simpson acompañada de una ficha con frases (por ejemplo, Lisa es la hermana de Bart). Completar frases siguiendo el ejemplo. - Localizar las palabras en masculino y encuentra su forma femenina con la ayuda de un diccionario. (Ej. El padre - La madre). - Realizar un árbol genealógico.
Sesión 2	- Juego lingüístico: la palabra misteriosa. Completar la oración con la palabra encontrada en un crucigrama. (Ej. El hermano de mi madre es mi...tío) - Completa con la familia. Mostramos una oración (por ejemplo, <i>duerme hasta tarde</i>) y el alumno señala a la persona de su familia que realiza esa acción completando la oración.
Sesión 3	- Lista de adjetivos posesivos. - Ejercicio: Completar la oración con los posesivos correctos. - Ejercicio: Rodea con un círculo la respuesta correcta en la oración. - Actividad: Completa el texto utilizando los pronombres personales y adjetivos posesivos. - Juego de "las 7 familias" en grupo.
Sesión 4	- Lectura comprensiva. Leer un texto sobre la familia y responder las preguntas correctamente. - Escribir una carta en el ordenador hablando de la familia de cada uno utilizando el vocabulario y los adjetivos posesivos estudiados.

Evaluación del Aprendizaje			
BLOQUES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)	PROCESOS DE EVALUACIÓN
1	- Identificar la información esencial de mensajes orales cortos. - Identificar los aspectos socio-culturales de un mensaje.		Observación
2	- Expresarse dentro de un registro neutro e informal. - Realizar presentaciones y descripciones. - Mantener una conversación breve y sencilla.		Participación
3	- Comprender el significado general de un texto.		Revisión
4	- Escribir textos cortos y sencillos. - Redactar diferentes tipos de textos adaptados		Proyecto/portfolio
Rúbrica: Indicadores de logros de la Producción escrita			
Suficiente: 1-4	Bien: 5-6	Notable: 7-8	Sobresaliente: 9-10
El alumno escribe mal o con muchas faltas ortográficas.	El alumno redacta bien con ayuda.	El alumno escribe con cierta autonomía.	El alumno redacta con un vocabulario variado.
ÉVALUACIÓN DE LA ENSEÑANZA		ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
Utilización de una metodología centrada sobre las competencias y los intereses del alumno.		Medidas generales: Actividades de refuerzo en la parte gramatical. Aprendizaje cooperativo, tutoría entre iguales.	

JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO: En esta unidad aprenderemos los colores.

CONCRETIZACIÓN PEDAGÓGICA		
MCER	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE LA MATERIA
A1	- Escuchar y comprender la información fundamental de diferentes mensajes orales dentro de un contexto social. - Utilizar la lengua extranjera como medio de comunicación. - Utilizar las estructuras elementales de comunicación en el texto escrito. - Leer de manera comprensiva diferentes tipos de texto. - Utilizar las TIC para comunicarse. - Emplear los conocimientos previos de otras lenguas para aprender el español - Poner en valor la lengua como medio de comunicación dentro de una sociedad plurilingüe y pluricultural dentro de la comunidad. - Mostrar una actitud receptiva hacia la lengua y la cultura extranjera. - Identificar y utilizar las estructuras fonéticas, léxicas y lingüísticas de la lengua extranjera para comunicarse.	- Reconocer la información esencial de mensajes orales cortos. - Reconocer un repertorio de ideas y estructuras sintácticas basadas en una conversación diaria. - Comprender el significado general de un diálogo sobre temas cotidianos. - Poder expresarse en un registro neutral e informal en intervenciones breves y sencillas. - Comprender las ideas esenciales de diferentes textos. - Escribir textos simples y cortos. - Escribir diferentes tipos de textos adaptados en un contexto diario.

CONTENIDO		RECURSOS
FUNCIÓN COMUNICATIVA	La descripción simple utilizando los colores.	Juego, cuaderno de ejercicios, ordenador.
ESTRUCTURA LEXICAL	Léxico de los colores, el número y el género	Libro, cuaderno, diccionario.
ESTRUCTURA GRAMATICAL	Verbo “colorear”, “Pintar”, el plural, el femenino y el masculino	Libro, cuaderno de ejercicios.
PATRONES SONOROS	El sonido [gr], [b/], [ʎ] el masculino y el femenino	Juego oral, ordenador, Pizarra inteligente.
ASPECTO SOCIOCULTURAL	El juego de las sillas, frases hechas en relación a los colores en español (Ej. <i>Estar negro/ Poner verde.</i>)	Materiales de juego, cuaderno de ejercicios, ordenador

Metodología	Enfoque de acción comunicativa, método inductivo, intereses, método activo, aprendizaje cooperativo, tutoría entre iguales.
Procesos cognitivos	Conocimiento, comprensión, aplicación. Taxonomía de Bloom.

Competencias clave: C. Lingüística, C. Digital, C. Aprender a Aprender, C. Social y Cívica, C. Cultural, Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor

TRANSVERSALIDAD

Resolución pacífica de conflictos. Igualdad entre mujeres y hombres.
 Emprendimiento mediante el desarrollo de la creatividad y la autonomía. Uso de las TIC. Uso responsable del tiempo libre y el ocio

INTERDISCIPLINARIDAD

Artes plásticas, inglés, francés. E.F.

TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA	
EJERCICIOS, ACTIVIDADES Y TAREAS	
Sesión 1	- Cita los colores en clase con una imagen de diferentes colores. Ver vídeo "Colores. Nivel A1" de vídeos ELE. - Ejercicio oral de preguntas y respuestas "¿Cuál es tu color favorito? ¿De qué color es...?" - Juego de sillas: Seleccionar 2 o 3 colores, cada estudiante tiene un color, el grupo está sentado menos un estudiante que está en el centro diciendo un color. Si, por ejemplo, el alumno dice negro, todos los alumnos que tienen negro, deben levantarse y cambiar la silla, incluido el alumno en el centro, que debe buscar un asiento.
Sesión 2	- Colorea las paletas según el nombre del color correspondiente. - Escribir los nombres de los colores que están desorganizados. - Sopa de letras. Encuentra los colores. - Colorear el dibujo según las indicaciones de los colores.
Sesión 3	- <i>Memory</i> interactivo. Asociar sonidos con colores. - Completa la frase con los plurales.
Sesión 4	- Encuentre oraciones en español con un significado diferente de color (por ejemplo, ser blanco como la nieve) y escríbelas en papel para hacer un collage en clase.

Evaluación del Aprendizaje			
BLOQUES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)	PROCESOS DE EVALUACIÓN
1	- Identificar la información esencial de mensajes orales cortos. - Identificar los aspectos socio-culturales de un mensaje.		Observación
2	- Expresarse dentro de un registro neutro e informal. - Realizar presentaciones y descripciones. - Mantener una conversación breve y sencilla.		Participación
3	- Comprender el significado general de un texto.		Revisión
4	- Escribir textos cortos y sencillos. - Redactar diferentes tipos de textos adaptados		Proyecto/portfolio
Rúbrica: Indicadores de logros de la Comprensión oral			
Suficiente: 1-4	Bien: 5-6	Notable: 7-8	Sobresaliente: 9-10
El alumno comprende poco o nada.	El alumno comprende el sentido general.	El alumno comprende casi todo.	El alumno comprende en detalle empleando diversas estrategias.
ÉVALUACIÓN DE LA ENSEÑANZA		ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
Utilización de una metodología centrada sobre las competencias y los intereses del alumno.		Medidas generales: Actividades de refuerzo en la parte gramatical. Aprendizaje cooperativo, tutoría entre iguales.	

UNIDAD DIDÁCTICA INTEGRADA Nº 6: Los oficios y las profesiones

Temporalización: del... al...

Nº sesiones: 4

Año/Nivel: a1

JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO: En esta unidad aprenderemos las profesiones.

CONCRETIZACIÓN PEDAGÓGICA

MCER	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS DE LA MATERIA
A1	- Escuchar y comprender la información fundamental de diferentes mensajes orales dentro de un contexto social. - Utilizar la lengua extranjera como medio de comunicación. - Utilizar las estructuras elementales de comunicación en el texto escrito. - Leer de manera comprensiva diferentes tipos de texto. - Utilizar las TIC para comunicarse. - Emplear los conocimientos previos de otras lenguas para aprender el español - Poner en valor la lengua como medio de comunicación dentro de una sociedad plurilingüe y pluricultural dentro de la comunidad. - Mostrar una actitud receptiva hacia la lengua y la cultura extranjera. - Identificar y utilizar las estructuras fonéticas, léxicas y lingüísticas de la lengua extranjera para comunicarse.	- Reconocer la información esencial de mensajes orales cortos. - Reconocer un repertorio de ideas y estructuras sintácticas basadas en una conversación diaria. - Comprender el significado general de un diálogo sobre temas cotidianos. - Poder expresarse en un registro neutral e informal en intervenciones breves y sencillas. - Comprender las ideas esenciales de diferentes textos. - Escribir textos simples y cortos. - Escribir diferentes tipos de textos adaptados en un contexto diario.

CONTENIDO		RECURSOS
FUNCIÓN COMUNICATIVA	Redacción sobre las profesiones, expresión no-verbal	Flashcards, cuaderno de ejercicios.
ESTRUCTURA LEXICAL	Léxico de los oficios, los lugares	Libro, cuaderno, diccionario.
ESTRUCTURA GRAMATICAL	Verbo “ser”, “trabajar”, preposición “en”, los pronombres personales, los determinantes indefinidos.	Libro, cuaderno de ejercicios.
PATRONES SONOROS	El sonido [x], [tr], [ø] el masculino y el femenino	Ordenador, Pizarra inteligente.
ASPECTO SOCIOCULTURAL	Juego de mímica, juego domino de profesiones.	Materiales de juego

Metodología	Enfoque de acción comunicativa, método inductivo, intereses, método activo, aprendizaje cooperativo, tutoría entre iguales.
Procesos cognitivos	Conocimiento, comprensión, aplicación. Taxonomía de Bloom.

Competencias clave: C. Lingüística, C. Digital, C. Aprender a Aprender, C. Social y Cívica, C. Cultural, Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor

TRANSVERSALIDAD

Resolución pacífica de conflictos. Igualdad entre mujeres y hombres.
Emprendimiento mediante el desarrollo de la creatividad y la autonomía. Uso de las TIC. Uso responsable del tiempo libre y el ocio

INTERDISCIPLINARIDAD

Artes plásticas, inglés, francés.

TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA	
EJERCICIOS, ACTIVIDADES Y TAREAS	
Sesión 1	- Torbellino de ideas: ¿cuál es la profesión de tus padres? - Ejercicio: indicar la profesión de la imagen correspondiente. - Leer un texto sobre las profesiones. Actividad oral sobre comprensión lectora.
Sesión 2	- Adivina la profesión según la frase. - Juego: Describe la profesión con tu cuerpo. Un estudiante debe imitar la profesión de una ficha dada por el profesor y otros estudiantes deben adivinar la profesión.
Sesión 3	- Estudiar el verbo "trabajar". Ejercicio de conjugación. - Unir la profesión a su lugar de trabajo (ej. Médico – Hospital). - Ejercicio de preguntas y respuestas.
Sesión 4	- Juego: Dominó de profesión. - Redactar de manera justificada sobre lo que a cada te gustaría ser cuando crezcas.

Evaluación del Aprendizaje			
BLOQUES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)	PROCESOS DE EVALUACIÓN
1	- Identificar la información esencial de mensajes orales cortos. - Identificar los aspectos socio-culturales de un mensaje.		Observación
2	- Expresarse dentro de un registro neutro e informal. - Realizar presentaciones y descripciones. - Mantener una conversación breve y sencilla.		Participación
3	- Comprender el significado general de un texto. - Comprender las ideas clave de diferentes textos.		Revisión
4	- Escribir textos cortos y sencillos. - Redactar diferentes tipos de textos adaptados		Proyecto/portfolio
Rúbrica: Indicadores de logros de la Comprensión escrita			
Suficiente: 1-4	Bien: 5-6	Notable: 7-8	Sobresaliente: 9-10
El alumno comprende poco o nada.	El alumno comprende el sentido general.	El alumno comprende casi todo.	El alumno comprende en detalle empleando diversas estrategias.
ÉVALUACIÓN DE LA ENSEÑANZA		ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
Utilización de una metodología centrada sobre las competencias y los intereses del alumno.		Medidas generales: Actividades de refuerzo en la parte gramatical. Aprendizaje cooperativo, tutoría entre iguales.	

Imagen 1



(1) La canción de los saludos de Teresa Rabal

1. Escucha la canción y completa las palabras que falten.



Buenos _____,
buenas _____,
buenas _____,
buenas _____

_____ para todos,

buenos días para mí,
Hoy me siento muy alegre
hoy me siento muy feliz.

Buenos días para todos,
buenos días para mí.

La canción de los _____

ha venido por aquí.

Buenos días, buenos días
de _____ les daré.

Buenas tardes, buenas tardes
cuando estén sirviendo el _____.

Buenas noches, buenas noches,
porque es hora de _____.

Buenas noches para todos,
buenas noches para mí

El camino a mi colegio,
es camino singular.

Porque yo _____ a todos
los que encuentro en mi pasar.



La _____ de mi casa,
buenos días me dirá.

Con sonrisa muy sincera
mientras limpia el gran portal

Buenos días para todos
buenos días para mí.

Hoy me siento muy alegre
hoy me siento muy feliz.

Buenos días para todos,
buenos días para mí.

La canción de los _____



ha venido por aquí.

Buenos días, buenos días,
de mañana les daré.

Buenas tardes, buenas tardes,
cuando estén sirviendo el _____.

Buenas noches, buenas noches,
porque es hora de _____.

Buenas noches para todos,
buenas noches para mí.

_____, _____,
al _____ y al marqués.

Hasta el _____ de la esquina
como siempre encontraré..

Don Francisco y Sor María
y al viejito don Manuel

Me darán los buenos días
y yo también se los daré

Buenos días para todos,
buenos días para mí,

Hoy me siento muy alegre
hoy me siento muy feliz.

Buenos días para todos,
buenos días para mí,

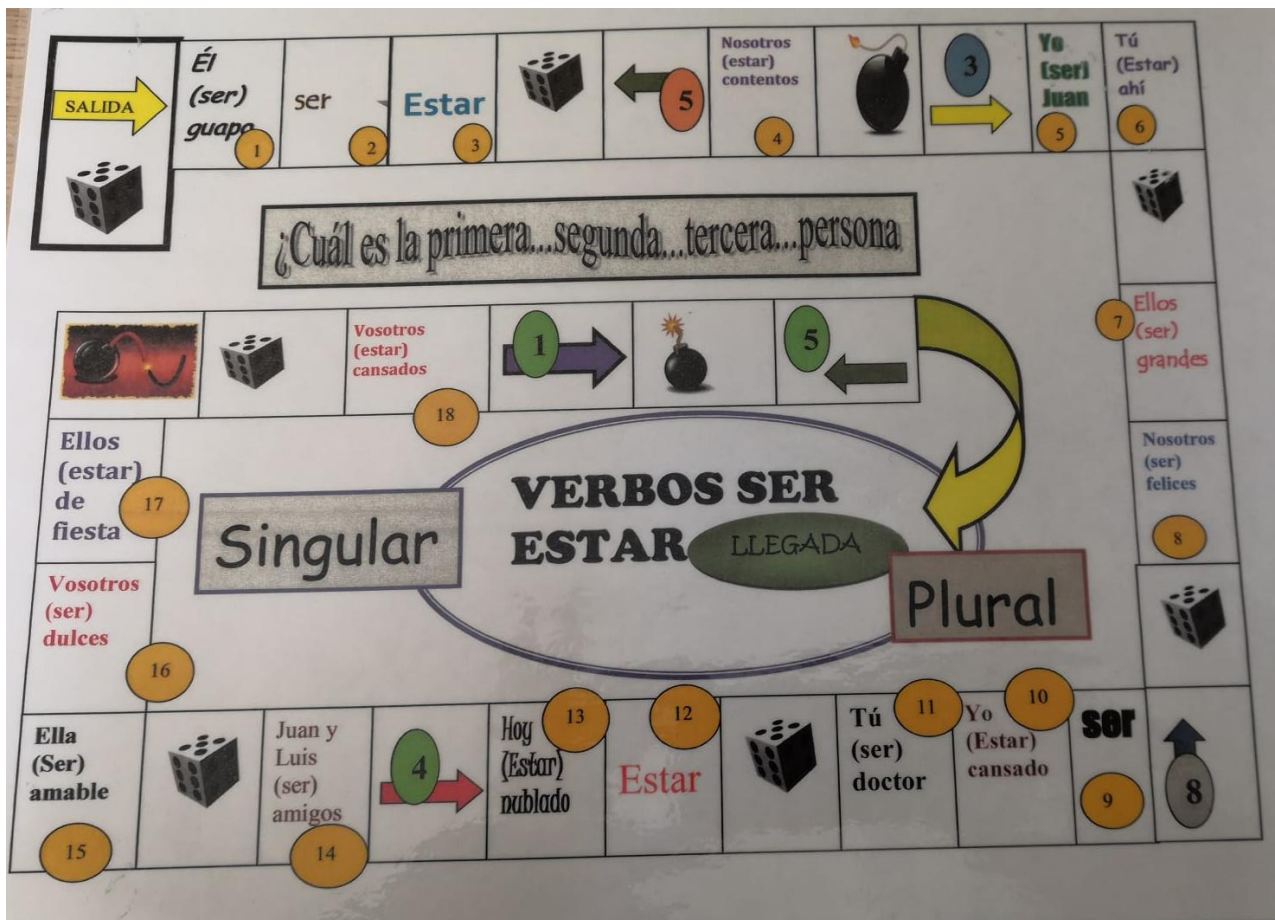
La canción de los _____
ha venido por aquí.

Buenos días, buenos días
de _____ les daré.

Buenas tardes, buenas tardes
cuando estén sirviendo el _____.

Buenas noches, buenas noches
porque es hora de _____.

Buenas noches para todos,
buenas noches para mí.



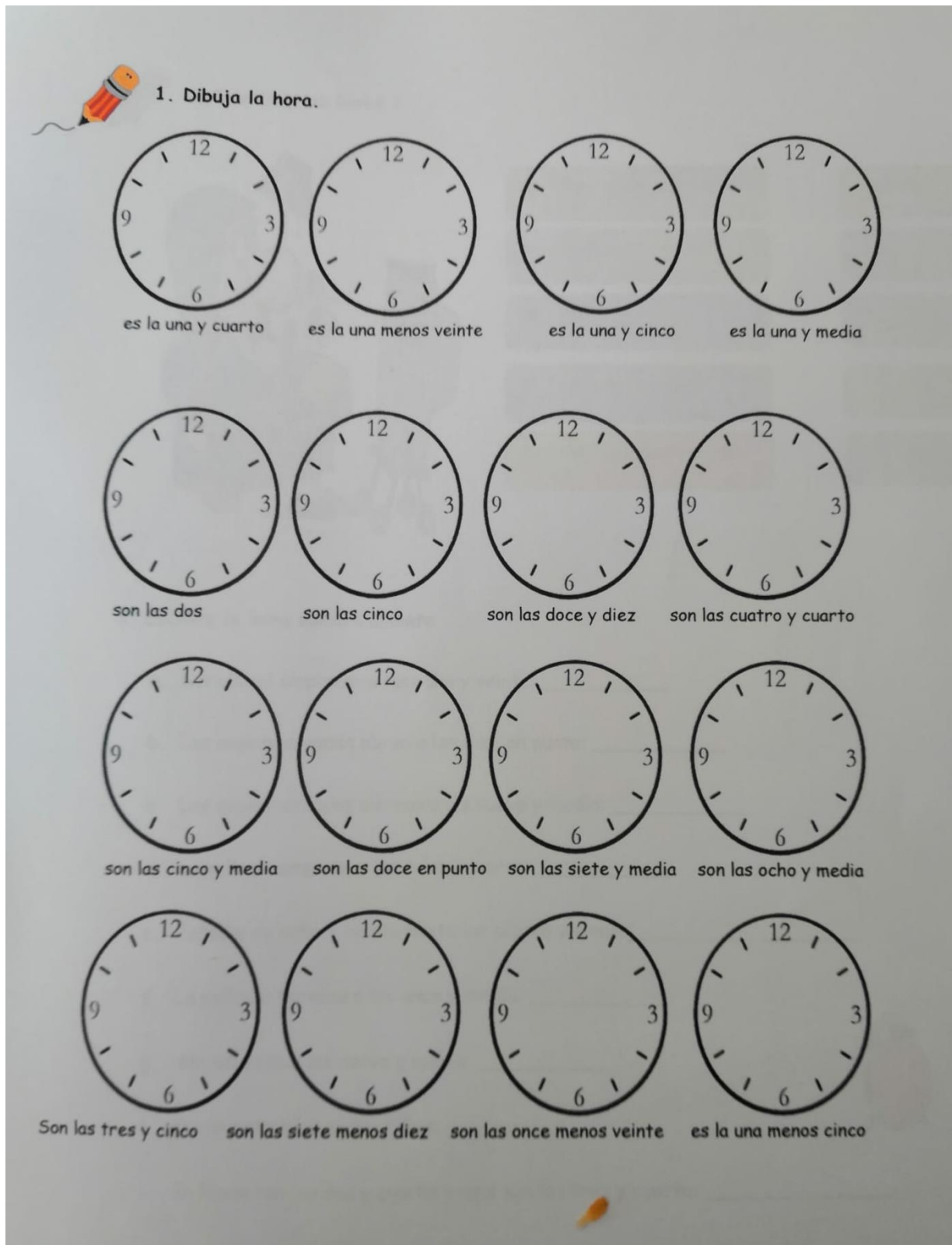


Imagen 5



Imagen 6

	Médico/ Médica
	Bombero/ Bombera
	Profesor/ Profesora
	Limpiador/ Limpiadora
	Peluquero/ Peluquera

14. BIBLIOGRAFÍA

ALONSO ABAL, M. (2012). El cómic en la clase de ELE: Una propuesta didáctica. Memoria de máster. Universidad Antonio de Nebrija. Suplementos marcoELE, n. º14. Disponible en:

<https://marcoele.com/descargas/14/alonso-comic.pdf>

ANDERSSON, P. (2011). La relevancia del material didáctico dentro del aula: una investigación sobre las principales áreas de interés de los estudiantes de ELE. Tesis. Universidad de Dalarna, Falun (Suecia). Disponible: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:519175/FULLTEXT01.pdf>

ARCOS CHECA, MARINA (2007). La elaboración de material didáctico en lengua inglesa: El caso de los formadores de profesores de educación primaria en España. Tesis doctoral realizada bajo la dirección de la Dra. Jane Arnold en la Universidad de Sevilla. Disponible en:

[https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/15110/T.D. PROV5.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/15110/T.D._PROV5.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

AREA, M. (1991). Los medios, los profesores y el currículo. Sendai ediciones, Barcelona.

AREA, M. (1994). Los medios y materiales impresos en el currículum. En SANCHO, J. (coord.): Para una tecnología educativa. Barcelona, Horsori. 85-115.

ARIAS CORRALES, I. (2016). Herramientas para la elección de documentos auténticos como punto de partida para la creación de secuencias didácticas en ELE. *Revista De Filología Y Lingüística De La Universidad De Costa Rica*, 41(1), 177. doi: 10.15517/rfl.v41i1.23749. Disponible en: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/filyling/article/download/23749/23920/>

AUSUBEL, D. (1998). Psicología educativa. Un punto de vista cognitivo. Trillas, México.

BALLESTA, J. (1994). Los profesores y los medios de comunicación. En Congreso Nacional de Prensa y Educación. Grupo Pedagógico Prensa-Educación. Sevilla. 40-50.

BALLESTEROS REGAÑA, C. (2016). Los medios audiovisuales: funciones didácticas y principios metodológicos para su integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (6), 58–70. Retrieved from:

BANTULÀ JANOT, J., CARMONA, J., & MORA VERDENY, J. (2005). *Juegos multiculturales*. Barcelona: Ed.: Paidotribo.

BARTOLOMÉ, A. (2008). *Vídeo Digital y educación*. Madrid: Síntesis.

BARTOLOMÉ, A. (2013). La utilización educativa del multimedia y audiovisual en la red. En Aguaded, J.I. y Cabero, J. (Coords.), *Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad* (pp. 239-270). Madrid: Alianza Editorial.

BARTOLOMÉ, A Y GRANÉ, M. (2013). Interrogantes educativos desde la sociedad del conocimiento. *Aloma*, 31(1), 73-81. <http://revistaaloma.net/index.php/aloma/article/view/173/115>

BAZALGETTE, C. (1991). *Los medios audiovisuales en la educación primaria*. Morata-MEC, Madrid.

BÉRARD, E. (1991). *L'approche communicative*. Paris, CLE International

BINI, G. y otros (1977). *Los libros de texto en América Latina*. Nueva Imagen, México.

BRAVOS RAMOS, J.L., (2005). *Los sistemas multimedia en la enseñanza*. Madrid ICE Universidad Politécnica. Disponible en: http://www.ice.upm.es/wps/ilbr/Documentacion/Libros/SisteMul_05.pdf

CABERO, J. (1992). Estrategias para una didáctica de los medios en la escuela. En *Diseñar y aprender con prensa, radio y TV*. Grupo Pedagógico Prensa Educación de Andalucía. Huelva, 27-33.

CABERO, J. (1990). *Análisis de medios de enseñanza*. Alfar, Sevilla.

CABERO, J. (2000). La utilización educativa de la televisión y el vídeo. En Cabero, J. (Ed.), *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación* (pp. 39- 70). Madrid: Síntesis. El uso efectivo de los recursos audiovisuales en educación 51

CABERO, J. (2007). El vídeo en la enseñanza y formación. En Cabero, J. (Coord.), Nuevas tecnologías aplicadas a la educación (pp. 129-149). Madrid: McGraw Hill/Interamericana de España.

CASTILLO OBACO, J., PALTA VALLADARES, N., & SIGÜENZA ORELLANA, J. (2016). Uso de pizarras digitales interactivas como recurso de enseñanza para los docentes. *Magister*, 28(2), 71-85. doi: 10.1016/j.magis.2016.11.001.

Disponible en:

<https://www.elsevier.es/es-revista-magister-375-articulo-uso-pizarras-digitales-interactivas-como-S0212679616300226>

CASTRO YAGÜE, MERCEDES (2003). Música y canciones en la clase de ELE. Universidad Antonio de Nebrija. Disponible en:

<https://www.educacionyfp.gob.es/en/dam/jcr:4eb091d8-8f83-43d3-b80a-1ccc0ac1020e/2008-bv-09-06castro-pdf.pdf>

CEBRIAN, M. (1991). El papel de los medios tecnológicos en la didáctica. *Revista de Educación*, nº294, 427-443.

CHOPPIN, ALAIN (2000). Los manuales escolares de ayer a hoy: el ejemplo de Francia. *Historia de la Educación*, vol. 19, pp. 13-57 disponible en:

<https://revistas.usal.es/index.php/0212-0267/article/view/10790/11188>

CLARK, R.C. (1984). Future trends in media research. Ponencia presentada en MIVEM-84. Universidad de Murcia. Documento serigrafiado.

CLARK, R.C. (1987). Una perspectiva sobre seis argumentos relacionados con el uso de los medios en la enseñanza. Conferencia dictada por invitación del Comité Conjunto Hispano-Norteamericano, Murcia.

CLOUTIER, RICHARD ET RENARD, ANDRE (1977). *Psychologie de l'enfant*. Gaëtan Morin, Montréal.

COBOS, J.A. (2011). El juego motor en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, nº 40. Disponible en:

[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/JOSE ANTONIO COBOS PINO 01.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/JOSE_ANTONIO_COBOS_PINO_01.pdf)

COLOM CAÑELLAS, A. y otros (1988). Tecnología y medios educativos. Cincel, Madrid.

DAHLSTROM, E. (2015). Educational technology and faculty development in higher education, Educause Center for Analysis and Research. Recuperado de: <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ers1507.pdf>

DEL CARMEN, L. (1990). El proyecto curricular de centro. En El currículum en el centro educativo. ICE Univesitat de Barcelona-Horsori. 91-124.

DEMOUGIN, F. (1999). Langue, culture et stéréotypes...Montpellier: Presses universitaires

DÍAZ SANDOVAL, I. G. (2012). El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idiomas. Revista de lingüística y lenguas aplicadas 7. (pp. 97-102). Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4778757.pdf>

ELAID LAHOUARIA, NOURINE (2005). Juegos comunicativos de la enseñanza de lenguas extranjeras. Actas XVI ASELE, pp.258-260. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/16/16_0258.pdf

ESCUADERO MUÑOZ, J.M. (1983). La investigación sobre medios de enseñanza. Revisión y perspectivas actuales. Enseñanza. 1. Universidad de Salamanca, 87-119.

EXPANSIÓN. España - Gasto público Educación.

Retrieved from <https://datosmacro.expansion.com/estado/gasto/educacion/espana>

EXPANSIÓN. Islandia - Gasto público Educación.

Retrieved from <https://datosmacro.expansion.com/estado/gasto/educacion/islandia>

FERNANDEZ, J. (1992). Diversificar els materials curriculars. Perspectiva Escolar. 161, 7-10.

- FERNANDEZ, M. (1989): El libro de texto en el desarrollo del currículum. Cuadernos de Pedagogía. 122, 56-59.
- GARCÍA-VARCÁCEL MUÑOZ-REPISO, A. (2016). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. Recuperado de:
<https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/jsessionid=0F3D39F91E42B195C88D37289C14F2DF?sequence=1>
- GIMENO SACRISTAN, J. (1991). Los materiales y la enseñanza. Cuadernos de Pedagogía. 194, 10-15.
- GIMENO SACRISTAN, J. (1985). Teoría de la enseñanza y desarrollo del currículum. Anaya, Madrid, 2ª edición.
- GIMENO SACRISTAN, J. (1988). El currículum: una reflexión desde la práctica. Morata, Madrid.
- GRANDMONT, NICOLE DE. (1997). Pedagogie du jeu. Jouer pour apprendre. Logiques, Québec.
- HERNANDEZ, F. (1989). El lugar de los procedimientos. Cuadernos de Pedagogía. 172, 20-23.
- IMBERNON, F. y otros (1992). El trabajo de cada día, la programación de aula. En Del Proyecto Educativo a la Programación de Aula. Editorial Graó. Barcelona.
- IMBERNON, F. y CASAMAYOR, G. (1985). Más allá del libro de texto. Cuadernos de Pedagogía. 122, 10-11.
- KOZMA, R. (1991). "Learning with media". Review of Educational Research. v(61). 2. 179-211.
- KOZMA, R. y JOHSTON, J. (1991). "The technological revolution comes to the classromm". Change the magazine of Higher. V (23),1. 10-23.
- KRASNY BROWN, L. (1991). Cómo utilizar bien los medios de comunicación. Manual para los padres y maestros. Aprendizaje-Visor, Madrid.

LÓPEZ MARTÍNEZ, MARISOL (2014). Los medios didácticos como facilitadores del aprendizaje. Universidad Pedagógica Nacional, Campeche, México. Disponible en: <http://200.23.113.51/pdf/30671.pdf>

KOUMI, J. (2006). Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning. London: Routledge

MADEJ, A. (2010). La fotografía como medio didáctico en la clase de ELE. Ponencias y talleres. Universidad de Varsovia, Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_49/congreso_49_25.pdf

MORENO, F. M. (2013). La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 19, 329-337. Disponible en: <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/download/42040/40021/>

LAASER, W., JASKILIOFF S. Y RODRIGUEZ, L. (2010). *Podcasting*: ¿un nuevo medio para la educación a distancia? RED – Revista de Educación a Distancia, 10 (23), 1-11. Recuperado de: <https://www.um.es/ead/red/23/laaser.pdf>

LABRADOR, M.J.; y MOROTE P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE, en *Glosas Didácticas* 17: 71-84. Disponible en: <https://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>

LA VANGUARDIA. (2019). ¿Qué efectos tiene aprender nuevos idiomas?. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20191113/471440361031/efectos-aprender-nuevos-idiomias.html>.

MARCHESI, A. y MARTIN, E. (1991). Lo que dice el MEC sobre materiales. *Cuadernos de Pedagogía*. 194, 36-48.

MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS, MCERL (2001). Aprendizaje, enseñanza y evaluación, Consejo de Europa.

MARTINEZ BONAFAE, J.M. (1992). Siete cuestiones y una propuesta. *Cómo analizar los materiales*. Cuadernos de Pedagogía. 203, 8-22.

MARTINEZ SANCHEZ, F. (1991). Fundamentos pedagógicos de los Medios Audiovisuales en la Educación. En Las Nuevas tecnologías en la Educación. Santander. ICE de la Universidad de Cantabria. 115-141.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL. (2019). *Sistema estatal de Indicadores de la Educación 2019* (pp. 60-67). Secretaría General Técnica. Retrieved 12 February 2021, from <http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:627dc544-8413-4df1-ae46-558237bf6829/seie-2019.pdf>

MONEDERO, C.R. Y MONEDERO, J.J. (2013). Uso y selección de vídeos en educación. En Sánchez Rodríguez, J. y Ruiz Palmero, J. (Coords.), Recursos didácticos y tecnológicos en educación (pp. 69-78). Madrid: Síntesis

NAVARTCHI, A. (2007). L'intégration des documents vidéo dans les cours de FLE en Iran, thèse de doctorat, Université Stendhal Grenoble 3.

NOGUEROLES LÓPEZ, M., (2010). Actividades para desarrollar la comprensión auditiva y audiovisual en el aula de ELE. III Jornadas de Formación de Profesores de ELE en China. Suplementos SinoELE,3. Disponible en: <https://www.sinoele.org/images/Revista/3/iii JornadasT Marta.pdf>

OLVERA, F. (1992). La investigación una estrategia alternativa. Apuntes de Educación. 1, 5-7.

ORTEGA MARTÍN, J. L. y BI DROMBÉ DJANDUÉ (2014). El uso de la lengua meta en el curso inicial de Español Lengua Extranjera (E/LE) en Costa de Marfil', en Porta Linguarum, nº 21, pp. 151-162.

PARÉ, CHARLÈNE; SOTO-PALLARÉS, CARMEN (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria. Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura, vol. 16, núm. 1, pp. 134-143 Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, España

PEREZ GOMEZ, A. (1986). Más sobre la formación del profesorado. Cuadernos de Pedagogía. 139.

PERZYLO, L. (1993). The application of multimedia CD-ROMs in schools. British Journal of Educational Technology. 24, 191-197.

- PIAGET, ROSSI, P. y BIDDLE, B. (1970). Los nuevos medios de comunicación en la enseñanza moderna. Paidós, Buenos Aires.
- REAL TORRES, C. (2019). Materiales Didácticos Digitales: un recurso innovador en la docencia del siglo XXI. 3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 8(2), 12-27. doi: <http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2019.82.12-27>
- RODRÍGUEZ ILLERA, J. L., ESCOFET, A., Y AZZATO, M. (2005). Un sistema abierto para la creación de contenidos educativos digitales. RED. Revista de Educación a Distancia, (IV). Recuperado de: <https://www.um.es/ead/red/M4/>
- ROSZAK, T. (1988). El culto a la información. Crítica. Barcelona.
- RUIZ GALAN, J. y ALMOHALLA, J.M. (1991). La selección de materiales curriculares. Nuestra Escuela. Nº127, 8-12.
- SAN MARTIN ALONSO, A. (1991). La organización escolar de materiales curriculares. Cuadernos de Pedagogía. 194, 26-27.
- SANTOS GUERRA, M.A. (1991). Cómo evaluar los materiales. Cuadernos de Pedagogía. 194, 29-31.
- SANDOVAL, M.; GARCÍA, G; LIZANA, J. y SIMÓN, C. (2000). Juego e integración escolar. En E. Marchena y C. Alcalde (coords): La perspectiva de la educación en el siglo que empieza II. Cádiz, Serv. Publicaciones U. de Cádiz.
- SEVILLANO, M.L. (1991). Los medios en el currículum. En MEDINA, A. y SEVILLANO, M.L. (Coords): Didáctica-adaptación. El currículum: fundamentación, diseño, desarrollo y evaluación. UNED, Madrid, 53-210.
- SOMEKH, D. y DAVIES, R. (1992). Towards a pedagogy for information technology. The curriculum journal. V (2), 2, 153-170.
- TANN, C.S. (1990). Diseño y desarrollo de unidades didácticas en la escuela primaria. Morata-MEC, Madrid.

- TARDY, M. (1975). La fonction sémantique des images. Études de linguistique appliquée. 17, 19-43.
- TORRES, J. (1989). Libros de texto y control del currículum. Cuadernos de Pedagogía. 168, 50-55.
- URDIALES ESCUDERO, M.A. (1998). Guía lúdica para el currículo de educación primaria. Madrid. Escuela Española.
- VALLS, E. (1989). Los procedimientos. Su concretización en el área de historia. Cuadernos de Pedagogía, 168, 33-36.
- TRUJILLO SÁEZ, Fernando (2012). Enseñanza basada en proyectos: una propuesta eficaz para el aprendizaje y el desarrollo de las competencias básicas. Revista Eufonía - Didáctica de la Educación Musical, núm. 55, pp. 7-15, Universidad de Granada.
- VARIOS AUTORES (1991). Un proyecto de investigación y renovación escolar. Cuadernos de Pedagogía. 194, 34-38.
- VELÁZQUEZ BURGOS, B.M.; REMOLINA DE CLEVES, N. y CALLE MÁRQUEZ, M.G. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. Revista Tabula Rasa, núm. 13, pp.321-338, Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, Bogotá, Colombia. Disponible en:
<http://www.revistatabularasa.org/numero-13/13Calle.pdf>
- VILARRASA, A. (1992). Materials curriculares: la reforma del materials. Perspectiva Escolar. 161, 2-6.
- ZABALA, A. (1991). Materiales curriculares. En El currículum en el centro educativo. ICE-Horsori. Barcelona.
- ZABALA, A. (1992). Elaboración de los PCC. ¿Empezar por lo que se hace o partir de las grandes decisiones? Aula de innovación educativa.(3),60-66.

ZABALZA, M.A. (1985). Problemática didáctica del libro de texto. Ponencia presentada en las jornadas de trabajo sobre el libro de texto organizadas por el Gabinete de Medios Didácticos del Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid.

ZABALZA, M.A. (1987). Diseño y desarrollo curricular. Narcea, Madrid.

ZABALZA, M.A. (1994). Diseño de medios para la Reforma en I Jornadas sobre Medios de Comunicación, Recursos y Materiales para la Mejora Educativa. Ayuntamiento de Sevilla. 5-61.