



Universidad de Jaén

Centro de Estudios de Postgrado

La enseñanza del léxico del turismo a aprendices anglófonos de ELE

Autor: Marta Quesada Rejón

Máster en Lengua Española y Literatura:
Investigación y Aplicaciones Profesionales

Director: Prof. Dña. Mercedes Roldán Vendrell
Departamento del director: Filología Hispánica

Fecha: 24 de junio de 2024



CREA

Resumen

El presente Trabajo Fin de Máster se centra en el desarrollo de estrategias pedagógicas innovadoras para la enseñanza del léxico del turismo a estudiantes anglófonos y la creación del material correspondiente. Se propone la utilización de la gamificación y otras actividades interactivas que integran las nuevas tecnologías como herramientas didácticas efectivas. Para alcanzar este propósito, se programan unas sesiones especializadas en este tema y la propuesta concluye con un proyecto final donde se usan todos los contenidos explicados previamente. Además, se realiza una evaluación exhaustiva para medir el progreso y el nivel de competencia alcanzado por los estudiantes. Se espera que este enfoque pedagógico innovador no solo mejore el dominio del léxico del turismo por parte de los estudiantes, sino que también promueva un mayor interés y compromiso con el aprendizaje del español en el contexto específico del turismo.

Palabras clave

Léxico, turismo, anglófonos, Español como Lengua Extranjera (ELE), tecnologías, gamificación.

Abstract

This Master's thesis focuses on the development of innovative pedagogical strategies for teaching tourism lexicon to English-speaking students and the creation of materials. It proposes the use of gamification and other interactive activities that integrate new technologies as effective teaching tools. To achieve this purpose, specialized sessions on this subject are programmed and the work concludes with a final project where all the contents previously explained are used. In addition, a comprehensive evaluation is carried out to measure the progress and the level of competence achieved by the students. It is hoped that this innovative pedagogical approach will not only improve students' mastery of the tourism lexicon but also promote greater interest and commitment to learning Spanish in the specific context of tourism.

Keywords

Lexicon, tourism, Anglophones, Spanish as a Foreign Language (ELE), technologies, and gamification.

ÍNDICE

1. Introducción	6
2. Justificación y objetivos	7
3. Marco teórico	8
3.1 La enseñanza de segundas lenguas con fines específicos.....	9
3.1.1 Enfoque descriptivo del turismo español	10
3.1.2 Enseñanza del léxico del turismo	11
3.2 Uso de la gamificación como elemento pedagógico	13
4. Metodología	15
5. Diseño de material y actividades para ELE	17
5.1 Contexto	18
5.2 Cronograma	19
5.3 Participantes	22
5.4 Materiales para la enseñanza	22
5.5 Resultados	29
5.6 Evaluación	32
5.7 Mejoras	36
6. Conclusiones y prospectiva	37
Referencias bibliográficas	40

ÍNDICE DE FIGURAS:

Figura 1	19
Figura 2	20
Figura 3	23
Figura 4	23
Figura 5	24
Figura 6	25
Figura 7	26
Figura 8	27
Figura 9	30
Figura 10	31
Figura 11	31
Figura 12	33
Figura 13	34
Figura 14	35
Figura 15	36

1. Introducción

En un mundo cada vez más interconectado, el turismo se ha convertido en una actividad de vital importancia, no solo como motor económico, sino también como medio para la comprensión y el intercambio cultural. En este contexto, la habilidad de comunicarse en el idioma del destino turístico adquiere una relevancia ineludible. Para los anglófonos que desean explorar destinos en los que se habla español, dominar el léxico específico relacionado con el turismo se convierte en un objetivo primordial.

El proceso de aprender un nuevo idioma y su enseñanza es apasionante, además de ser un reto, especialmente cuando se trata de dominar su léxico, ya que siempre hay algo nuevo por descubrir. La enseñanza del léxico de turismo para anglófonos presenta desafíos particulares que requieren enfoques pedagógicos adaptados y recursos específicos. Estos desafíos incluyen no solo la adquisición de términos técnicos y expresiones propias del ámbito turístico, sino también la comprensión de la cultura y las normas sociales asociadas a los destinos turísticos. Para los anglófonos que se aventuran en el estudio del español, estas son barreras significativas en su camino hacia la fluidez lingüística y estos obstáculos surgen debido a las diferencias estructurales y gramaticales entre ambos idiomas.

En los últimos años, dentro del mundo de ELE, se ha notado la tendencia de especialización de métodos y modelos de enseñanza para discentes de ELE con distintas lenguas maternas (ELE para japoneses, ELE para sinohablantes etc.). Esta tendencia responde al reconocimiento de que no se puede enseñar español de la misma manera a los hablantes nativos de japonés o inglés español, ya que parten de puntos lingüísticos diferentes (Trujillo, 2021). Dependiendo de su lengua materna, el proceso de adquisición de un nuevo idioma se ve influenciado por las raíces lingüísticas que han sido construidas, lo que agrega un nivel adicional de complejidad al aprender una segunda lengua.

Este trabajo persigue enseñar el léxico del turismo a estudiantes de español como lengua extranjera (ELE) de nivel A2 mediante el diseño de material didáctico. Partiendo de la revisión y la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, se ha buscado proporcionar a los estudiantes las herramientas lingüísticas necesarias para desenvolverse con éxito en contextos turísticos en los que la actividad se desarrolla en lengua española. Confiamos en que la creación de material didáctico específico, adaptado a las necesidades y habilidades de los estudiantes, contribuya al avance de la enseñanza del léxico de turismo para anglófonos y a la promoción del español en el ámbito del turismo internacional.

2. Justificación y objetivos

La principal razón existente para realizar este trabajo radica en haber sido docente de ELE para alumnos anglófonos. La enseñanza del léxico en el aprendizaje de una segunda lengua es de vital importancia debido a su papel fundamental en la comunicación y comprensión en los diferentes contextos. El léxico no solo proporciona las palabras y expresiones necesarias para expresar ideas y emociones, sino que también refleja aspectos culturales y sociales propios de la lengua objetivo, y como resultado, los alumnos comienzan a comunicarse en la lengua.

En el ámbito del turismo, el léxico específico asociado a esta industria juega un papel crucial y suscita un gran interés para aquellos que buscan comunicarse con fluidez y precisión en contextos internacionales. Los términos y expresiones propios del sector facilitan la interacción con turistas, y también enriquecen la experiencia al permitirle comprender y sumergirse completamente en la cultura y las actividades locales. Además, contribuyen a estimular la motivación y el compromiso de los estudiantes, ayudándoles a desarrollar un dominio más profundo del idioma.

Por consiguiente, el objetivo principal de este Trabajo Fin de Máster es crear material didáctico del léxico del turismo y mostrar cómo aplicarlo en el aula para evaluar su eficacia. De igual modo, se guía por objetivos específicos que incluyen el análisis de la relevancia del léxico turístico para angloparlantes, la exploración de recursos y herramientas para su enseñanza, y la evaluación de su impacto pedagógico.

Finalmente, se aspira a que este proyecto trascienda más allá de ser solo un trabajo académico, convirtiéndose en una fuente de inspiración para otros docentes con inquietud que desean aportar materiales creativos e innovadores que ayuden a la enseñanza del léxico turístico en el aula, partiendo de dos herramientas clave; las nuevas tecnologías y la inteligencia artificial a desarrollar y proporcionando valiosos materiales y recursos para la enseñanza del léxico turístico en el aula.

3. Marco teórico

*El lenguaje es el mapa de una cultura. Te dice
dónde viene su gente y a dónde se dirigen.*

Rita Mae Brown

La adquisición de una lengua extranjera, la cual se enseña en contexto académico, sin tener un rol esencial en la comunidad (Ellis, 1994), comprende un proceso que debe completarse para lograr la habilidad de hablar y utilizar efectivamente ese idioma, evitando que este se convierta en un desafío para los estudiantes. Como se ha señalado, uno de los pilares es la adquisición de vocabulario, ya que “la enseñanza del léxico es fundamental en la didáctica de una lengua dado el carácter prioritario del vocabulario en la comunicación lingüística” (Martín et al., 2022).

Aprender español puede ser difícil por diversas razones, entre ellas se encuentran la complejidad de la gramática (muchas reglas y excepciones que pueden resultar confusas para los estudiantes, sobre todo las relacionadas con los tiempos verbales), la pronunciación (puede ser difícil ya que algunos sonidos son diferentes a los de su idioma nativo), o las diferencias regionales (el español se habla en muchos países diferentes, cada uno con sus propias variaciones en vocabulario, gramática y pronunciación, lo que puede dificultar la comprensión para los estudiantes), entre muchas otras (Jarvis, 2008). Sin embargo, con dedicación y esfuerzo, es posible superar estos desafíos y mejorar en el idioma. Para ello los alumnos deben demostrar el manejo de las diferentes capacidades que les permiten iniciar esa comunicación en la otra lengua, aunque se encuentren con complejas interpretaciones al usar y comunicarse en dicha lengua (Chomsky, 1964). Pese a eso, no es necesario adquirir todas para comunicarse en la segunda lengua, así lo recoge el Marco Común Europeo de Referencia:

Aunque todas las capacidades presentadas en esos capítulos tienen que ser utilizadas por el usuario de la lengua para abordar con eficacia toda la serie de actos comunicativos, no todos los alumnos querrán o necesitarán adquirirlas en una lengua no materna. Por ejemplo, algunos alumnos no necesitarán la lengua escrita, mientras que a otros puede que sólo les interese precisamente la comprensión de textos escritos. Sin embargo, eso no implica necesariamente que dichos alumnos vayan a limitarse a las formas hablada y escrita de la lengua respectivamente. (Marco Común Europeo de Referencia, s.f., cap. 6).

El ámbito de la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras ha experimentado un notable crecimiento en los últimos años, lo que ha dado lugar a una amplia gama de estudios tanto teóricos como prácticos. Estos estudios se han beneficiado del aporte de diversas disciplinas, como la sociología, antropología, psicología, educación, lingüística, psicolingüística, entre otras. Sin embargo, a pesar de la abundancia de investigaciones, su aplicabilidad directa a la pedagogía de las lenguas aún se considera limitada (Larsen-Freeman y Long, 1991). Aunque se ha avanzado en el conocimiento de los aprendices de lenguas extranjeras, todavía persisten numerosos interrogantes sobre los procesos de adquisición lingüística, como las diferentes metodologías y las estrategias de enseñanza más efectivas.

3.1 La enseñanza de segundas lenguas con fines específicos

La enseñanza de segundas lenguas con fines específicos es un campo pedagógico especializado que se centra en preparar a los estudiantes para comunicarse efectivamente en contextos profesionales, académicos o específicos, como el turismo, la medicina, la ingeniería o los negocios. A diferencia de la enseñanza de la lengua general, donde el objetivo principal es desarrollar habilidades comunicativas generales, la enseñanza de segundas lenguas con fines específicos se centra en el dominio de vocabulario, estructuras gramaticales y habilidades comunicativas específicas del campo o la disciplina en cuestión (Soto, 2020).

Los estudiantes que inician el estudio del español (u otra segunda lengua) pueden toparse con algunos problemas que dificulten su aprendizaje debido a la diferencia con la fonética, las normas gramaticales, tiempos verbales o vocabulario entre otros. La comprensión de las diferencias culturales y pragmáticas es esencial, ya que la manera de comunicarse y expresarse en español puede variar significativamente en comparación con el inglés por ser contextos sociales y culturales diferentes.

Para ello, es esencial seguir una metodología que requiera una comprensión profunda de las necesidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes en su contexto profesional o académico, así como la selección y adaptación de materiales y actividades que sean relevantes y significativos para sus objetivos específicos. Además, suele ser más orientada a la tarea y basada en la resolución de problemas, con un enfoque en la práctica activa y la aplicación del idioma en situaciones auténticas relacionadas con la disciplina o el campo de actividad profesional (Aipidiomas, 2022).

En este caso, la razón principal para enseñar el léxico del turismo es capacitar a los estudiantes para que puedan comunicarse de manera fluida y efectiva en contextos turísticos usando el español. Esto implica adquirir un rico vocabulario y expresiones específicas relacionadas con la profesionalización de la industria del turismo, destacando los diferentes ámbitos comerciales como: reservas de alojamiento, transporte, itinerario, actividades recreativas, gastronomía, cultura local y servicios turísticos (Felipe de Souza, 2008). Para enseñar este léxico específico, se emplean diálogos entre personajes del ámbito y textos expositivos e informativos. Esta variedad de formatos y estilos permite a los estudiantes familiarizarse con distintos registros lingüísticos y contextos de comunicación, lo cual es esencial para desarrollar habilidades comunicativas integrales (Pérez, 2008).

Además, aprender léxico de turismo puede abrir oportunidades laborales en la industria turística, donde el dominio del español es cada vez más valorado y demandado. Calvi (2012) afirma que: “oír diferentes lenguas y acentos, e incluso experimentar la angustia que deriva del vacío comunicativo y del choque intercultural” (p.1) nos permite deshacernos de todo aquello que nos impide avanzar en la lengua.

3.1.1 Enfoque descriptivo del turismo español

El enfoque descriptivo del turismo español es esencial para comprender la complejidad y la dinámica de la industria turística en España. Este enfoque no solo implica analizar y describir detalladamente los diversos aspectos del turismo en el país, sino también contextualizar esta información dentro de un marco más amplio que abarca tanto los aspectos económicos como socioculturales de la actividad turística (Pérez, 2010).

Este enfoque se centra en identificar los factores que impulsan el turismo en el país, como la inversión en infraestructuras turísticas, la promoción de destinos, la gran variedad de ofertas o la mejora constante de la calidad de los servicios. Por otro lado, es importante analizar los desafíos y limitaciones a los que se enfrenta esta industria; entre ellos están la competencia global, gestión del turismo masivo o la sostenibilidad ambiental.

Este análisis integral y flexible permite adaptar las estrategias a las necesidades y cambios del sector, ofreciendo una visión general de la industria del turismo en España. En este sentido, el enfoque descriptivo del turismo español proporciona un inicio para la

toma de decisiones estratégicas, la formulación de políticas y la planificación de acciones que contribuyan al desarrollo sostenible y al éxito continuo del turismo en España.

Al comprender en detalle los diferentes aspectos y dimensiones de la industria turística, los actores involucrados pueden adoptar medidas más informadas y efectivas para promover el crecimiento económico, la preservación del patrimonio cultural y natural, y la mejora de la experiencia turística en el país.

3.1.2 Enseñanza del léxico del turismo

De acuerdo con Benítez (1994): “Graduar el vocabulario que utilizamos en las clases y que ese vocabulario sea real para ello contamos con repertorios léxicos realizados según distintos intereses y metodologías que pueden servirnos en la propuesta que hacemos” (p.12). Decantarse por este tema atractivo y de interés para el alumnado, además de útil, puede ser clave para facilitar la adquisición de un vocabulario más profesional y fluido. Por ello, reconocemos la importancia de la adquisición de vocabulario turístico para que los estudiantes de manera profesional puedan comunicarse eficazmente en entornos turísticos de países donde se habla el español. Este elemento despierta inquietud entre los diferentes niveles, ya que motiva a los estudiantes a interesarse, conocer y descubrir entornos donde la especialización es un factor ineludible. Mediante el uso de diversas técnicas y estrategias de enseñanza, los estudiantes de forma cooperativa pueden aprender de manera práctica y significativa el vocabulario necesario para desenvolverse en situaciones turísticas (Prieto, 2006). Traigo a colación la necesidad de convertir a los alumnos en sujetos activos y protagonistas, construyendo diálogos que parten de situaciones reales, de esta forma la praxis se enriquece con la implementación de dos ámbitos importantes: conocimiento específico y profesional de un área , y la expresión verbal de la lengua, lo que conlleva a una profesionalización demandada que abrirá puertas en el mercado laboral.

Es interesante destacar el término “Linguaturismo” (proyecto iniciado por Calvi), el cual surge de la necesidad de crear y analizar un corpus textual mediante su lingüística, combinando distintas metodologías, y usando un léxico específico (Calvi, 2010). A través de este, se busca proporcionar una visión de la industria del turismo, abarcando desde su evolución histórica hasta su situación actual y perspectivas futuras.

El español tiene una mayor proyección internacional en el turismo más que en otros sectores profesionales. A diferencia de otros campos donde la comunicación es entre especialistas, el turismo requiere una comunicación más amplia con el público. Lo que

confirma que es una demanda tanto en el ámbito competencia oral, como en el escrito (Calvi, 2005).

Para fomentar el aprendizaje del léxico, se puede utilizar una variedad de recursos efectivos, entre los cuales destaco los siguientes por la repercusión y resultados obtenidos en el ámbito educativo-enseñanza reglada y no reglada:

- Lecturas o cuadros organizados por campos semánticos y funciones comunicativas.
- Noticias.
- Textos ficticios y reales.
- Cuentos y narraciones que facilitan la comprensión y asimilación del vocabulario.
- Recortes de prensa.
- Folletos publicitarios de agencias de viajes.
- Fragmentos de radio.
- Canciones
- Cómic.

Además, realizar ejercicios de morfosintaxis y asociaciones semánticas, permiten a los estudiantes aplicar activamente el vocabulario aprendido, ampliado gradualmente su léxico, consecuentemente aumenta su grado de dificultad progresivamente para obtener mayores beneficios (Montaner, 1999). Entre los numerosos recursos que se ponen a disposición de los alumnos hay uno de gran repercusión en el aprendizaje de la lengua la imagen como recurso iconográfico y asociativo de los textos (Braslaysky, 2005).

El uso de materiales visuales, como fotografías, vídeos, anuncios televisivos, obras de arte, bits de inteligencia, foto-palabra, revistas, tarjetas postales ayudan a desarrollar procesos cognitivos y lingüísticos. Boteros y Gómez (2016) añade:

Leer es una habilidad que se adquiere desde la edad temprana y es producto del desarrollo de muchas destrezas que se ejercitan desde la interpretación de “lo que se ve” y su asociación o relación que sobre “lo visto” se racionalice desde la cognición. Las imágenes constituyen el primer elemento con el que un ser humano desde el momento que nace, tiene una relación de intercambio. Un infante asociará una situación de bienestar o malestar con la imagen que inmediatamente sea constante como referente (Boteros y Gómez, 2016, p.27).

Asimismo, existen manuales disponibles en ambos idiomas, que pueden consultarse, y nos permiten reconocer las diferencias en la enseñanza de nuevo material

y desarrollar una metodología específica y adaptada a la realidad de los estudiantes (Núñez, 2018).

Enseñar el vocabulario de turismo es beneficioso por varias razones. Debido a que el turismo es una industria global en la que la comunicación efectiva es esencial para proporcionar información, asistencia y servicios a los turistas. Con la enseñanza del vocabulario específico, se capacita a los estudiantes para comunicarse con fluidez y precisión en el ámbito turístico, mejorando la profesionalización de un sector en auge, donde el turista demanda personas capacitadas y formadas para hacer frente a las exigencias turísticas.

El vocabulario de turismo no solo incluye términos relacionados con actividades y servicios turísticos, sino también aspectos culturales, antropológicos y sociales del destino. Al aprender este vocabulario, los estudiantes adquieren un mayor entendimiento de la cultura, las costumbres, valores y sociedad del destino que están visitando. Conocer este tipo de léxico permite a los viajeros desenvolverse con mayor facilidad y confianza durante sus viajes, comprender y utilizar indicaciones, instrucciones, señalizaciones y otros aspectos lingüísticos relacionados con el turismo, enriqueciendo su bagaje cultural. En el ámbito juvenil, viajar y compartir experiencias con familiares, amigos o conocer gente nueva constituye un estímulo muy motivador, a la vez que aporta conocimiento. La oportunidad de sumergirse en un entorno donde puedan poner en práctica lo aprendido en el aula, interactuar con hablantes nativos, participar en actividades culturales y lúdicas-recreativas en español, puede despertar un mayor interés, compromiso y praxis con el idioma. Esta inmersión lingüística en un contexto auténtico no solo refuerza su aprendizaje del español, sino que también les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades y ganar confianza en su capacidad para comunicarse en un mundo cada vez más globalizado e intercomunicado. El aprendizaje del léxico no supone únicamente la memorización de una serie de palabras; sino una inmersión lingüística en ambientes reales donde puedan ser capaces de utilizarlos (Pérez, 2015).

3.2 Uso de la gamificación como elemento pedagógico

El uso de la gamificación como elemento pedagógico es una estrategia innovadora que busca integrar dinámicas de juego en el contexto educativo para motivar, hacer partícipes y protagonistas del proceso de aprendizaje. Esta metodología se basa en la aplicación de mecánicas, dinámicas y elementos propios de los juegos en actividades

educativas, con el objetivo de aumentar la participación, la atención y el compromiso de los estudiantes.

De acuerdo con Fernández et al. (2020):

La gamificación permite obtener resultados en función de los objetivos marcados, gracias a tres factores fundamentales: (i) la creación de una experiencia de usuario/a basada en el juego; (ii) la consecución de retos; y (iii) la recompensa y el crecimiento. La gamificación es una técnica creativa y multidisciplinar, que además presenta una serie de ventajas sustanciales para la sociedad actual, como, por ejemplo, la posibilidad de adquirir a través del juego las competencias demandadas. (Fernández et al., 2020).

Al utilizar la gamificación en el aula, se transforman las actividades educativas en experiencias más cooperativas, creativas, interactivas, competitivas y dinámicas. En este apartado podemos recurrir a diseños de juegos o desafíos relacionados con el contenido del curso, donde los estudiantes compiten entre sí, organizándose y aportando cada uno los saberes adquiridos con el fin de alcanzar objetivos específicos. Estos juegos pueden incluir elementos como puntos, niveles, recompensas, rankings y narrativas, lo que crea un ambiente distendido, competencial saludable, escucha y estímulo para alcanzar niveles lingüísticos que avalen su capacidad autónoma en cualquier contexto.

Además de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, la gamificación mejora la competencia lingüística, el aprendizaje al fomentar la resolución de conflictos, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y otras habilidades cognitivas y sociales. Al mismo tiempo, proporciona retroalimentación inmediata y fortalece el refuerzo positivo, lo que ayuda a los estudiantes a identificar sus áreas de fortaleza y áreas de mejora.

La gamificación, introduce dinámicas de juego en espacios poco habituales a estimular la creatividad y aprecio por el juego no como fin, sino como recurso de activación dentro del aula, capaz de motivar y generar sorpresa en el educando. A través de la gamificación, se pueden crear experiencias de aprendizaje más atractivas, interactivas y significativas para los estudiantes, lo que puede aumentar su motivación para participar activamente y comprometerse con el contenido académico (Gómez-Paladines y Ávila-Mediavilla, 2021).

Una de las formas en que la gamificación impulsa la motivación es mediante el uso de recompensas y reconocimiento. Al otorgar puntos, insignias o niveles a medida que los estudiantes progresan en sus tareas, se les proporciona un incentivo tangible para

continuar participando y esforzándose por alcanzar metas más altas. Esta sensación de logro y reconocimiento puede alimentar la motivación intrínseca de los estudiantes, sin olvidar la ayuda a los demás, línea de acción que introduzco para despertar el sentido de corresponsabilidad y compromiso, una mirada a la integración de personas en riesgo de exclusión social será una oportunidad para aumentar la estima, superación de obstáculos sociales y empatía, experimentando el placer de alcanzar objetivos y superar desafíos.

Gracias a los elementos de competencia que introduce la gamificación pueden aumentar aún más la motivación de los estudiantes (Gaitán, 2013). La posibilidad de competir con sus compañeros o superar niveles difíciles puede estimular el deseo de mejorar, conocer y valorar más la realidad en la que se inserta. Esta competencia positiva puede generar un sentido de inmediato “urgencia” y emoción que impulsa a los estudiantes a esforzarse más y persistir en la constancia como herramienta eficaz para el aprendizaje.

Otro aspecto importante de la gamificación es su capacidad para crear una narrativa envolvente que contextualiza las actividades de aprendizaje dentro de un marco más amplio. Al integrar elementos narrativos y temáticos en las tareas y los objetivos, se hace que el contenido sea más atractivo y significativo para los estudiantes. Esto les permite sentirse más conectados emocionalmente con el material y les brinda un sentido de propósito y dirección en su aprendizaje, lo que puede aumentar su motivación para implicarse, participar y comprometerse plenamente con las actividades.

La fuerte conexión entre la gamificación y las tecnologías, dentro del aula, permite interactuar y poner de relieve el factor creativo tanto del profesor como de los alumnos, estrategias que desarrollan la observación y praxis haciéndolas más atractivas y por consiguiente asegurándonos un resultado óptimo. Algunas de las aplicaciones que destacan son Duolingo, Kahoot o Cazafaltas (Jiménez, 2019), ya que integran elementos lúdicos y educativos que motivan a los usuarios a aprender de manera interactiva y usar de formar responsable las nuevas tecnologías.

Por otra parte, surge el desafío de acostumbrar a los alumnos al uso frecuente de elementos gamificadores, lo que podría resultar en una confusión entre el aprendizaje y el juego. Existe el riesgo de que consideren que todas las actividades son simples juegos y no reconozcan el valor implícito que aportan en las diferentes etapas educativas. Por ello, es importante proponer actividades adaptadas a los estudiantes, con líneas de acción claras y concisas, a la vez es importante promover valores que incidan en la formación de los estudiantes que los capaciten para distinguir entre ambos elementos. Este proceso de

concienciación puede abordarse de diversas maneras; el recurso como tal y el contenido, estableciendo unos objetivos claros, contenidos, temporalización y evaluación. No puede faltar el sentido crítico, implicación de los alumnos, trabajo cooperativo, fluidez de la lengua, creatividad y comprensión con los registros tan importantes como la participación.

4. Metodología

Enseñar y aprender léxico en otro idioma es un desafío interdisciplinar que va más allá de la simple transmisión de palabras y significados, es una adquisición de saberes que ayudan e inciden en la educación integral de la persona. La diferencia entre el inglés y el español en términos de léxico introduce una capa adicional de complejidad, ya que implica comprender no solo las traducciones directas, sino también las sutiles diferencias de uso y connotación en diferentes contextos culturales y lingüísticos.

El papel del profesor en este proceso es de gran importancia. No solo debe manifestar una fluidez en el idioma y tener un dominio sólido del léxico del turismo, sino que también debe ser capaz de diseñar y adaptar estrategias pedagógicas que sean efectivas para un grupo diverso de estudiantes (Moreno, 2010). Esto implica la selección cuidadosa de materiales didácticos relevantes, la creación de un banco de recursos creativos y estimulantes que favorezcan la participación, cohesión del grupo en un ambiente de aprendizaje positivo y motivador (Aguirre, 2016).

La figura del profesor no debe reducirse a la transmisión de conocimientos, es importante establecer vínculos donde el educando se sienta en cada momento acompañado, superando los diferentes obstáculos que impiden avanzar en el saber y la práctica de la lengua. La disponibilidad, junto a la observación pueden convertirse en dos aliados que favorezcan la orientación individualizada, refuerzo y apoyo emocional a los educandos, especialmente para aquellos que presentan dificultad en el aprendizaje. Adaptar el material y las estrategias de enseñanza para satisfacer las necesidades específicas de estos estudiantes es esencial para garantizar su participación, ritmos, asimilación de contenidos y éxito en el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, el estudiante también desempeña un papel activo y dinámico en su propio proceso de aprendizaje, convirtiéndose en protagonistas que le ayudará a adquirir resultados más significativos. Es fundamental que los estudiantes se interesen con el estudio y la práctica del léxico, aprovechando al máximo las oportunidades para interactuar con el idioma dentro y fuera del aula. Esto incluye participar en actividades

extraescolares complementarias, como visitas guiadas y excursiones, que les permitan poner en práctica sus habilidades lingüísticas en contextos reales.

Enseñar y aprender léxico del turismo en español es un proceso colaborativo que requiere un esfuerzo conjunto por parte del profesor y el estudiante (Giménez, 2011). A través de una combinación de estrategias de enseñanza efectivas, apoyo individualizado y compromiso activo por parte de los estudiantes, se puede lograr un progreso significativo en el dominio del léxico actual y, en última instancia, en la capacidad de comunicarse de manera efectiva en situaciones turísticas en español (Gómez, 2001).

Asimismo, los estudiantes deben comprender la importancia de mantener una actitud positiva y proactiva hacia el aprendizaje del idioma (Krashen, 1985). Aunque es importante que el material, recursos pedagógicos y las actividades sean creativos, innovadores y participativos, es primordial que los estudiantes reconozcan la importancia de dedicar tiempo y esfuerzo con estrategias de estudio del léxico. Esto implica hacer una apuesta pedagógica abierta donde el aprender, analizar, entender y diseñar estrategias ayudan a modelar el pensamiento crítico, adoptar una mentalidad abierta y receptiva hacia el aprendizaje, así como estar dispuesto a asumir desafíos para adquirir la fluidez lingüística.

Una vez dado el contexto y el análisis del grupo de estudiantes ELE, así como las necesidades identificadas y los recursos disponibles, se propondrá una metodología enriquecida que abarque varios aspectos clave del proceso de enseñanza-aprendizaje del léxico del turismo en español. Esta metodología estará centrada en la participación de los estudiantes, la adaptación a diferentes estilos de aprendizaje y la integración de actividades prácticas que promuevan el desarrollo del vocabulario y las habilidades comunicativas en situaciones reales siempre basadas en el léxico del turismo.

5. Diseño de material y actividades para ELE

Cualquier docente realiza previamente al proceso de enseñanza, el diseño de actividades y de diferente material de apoyo que acompañará y servirá de ayuda y estudio a los alumnos. El diseño de este se ofrece como una herramienta efectiva para facilitar la adquisición y práctica del vocabulario específico necesario para superar la asignatura. En esta sección, se abordará el desarrollo de material didáctico con esta temática específica, centrado en los diferentes pasos que hay que tratar en la preparación de material didáctico. Los alumnos podrán aprender a comunicarse, a describir lugares turísticos, actividades, transporte, alojamiento, comida y otros aspectos relevantes para los viajeros. El material

se presentará en una variedad de formatos, como fichas, tarjetas, presentaciones digitales, juegos interactivos, o crucigramas, con el objetivo de ofrecer a los estudiantes una experiencia de aprendizaje versátil y dinámica que fomente todas sus competencias. Además, los estudiantes formarán una parte elemental del proceso de diseño de materiales, ya que en ocasiones se les solicitará que participen en su elaboración.

Estas actividades diseñadas específicamente para aprendices anglófonos se enfocarán en mejorar sus habilidades comunicativas en español, abarcando desde la expresión oral hasta la escrita. Incluirán una variedad de ejercicios que fomentarán la comprensión auditiva y lectora en el idioma, permitiendo a los estudiantes practicar y mejorar su dominio del español de manera efectiva (orden de las oraciones, nuevo vocabulario, etc.). Además, se prestará especial atención a las adaptaciones curriculares para aquellos alumnos que requieran una reorganización en el contenido, asegurando que todos los estudiantes puedan participar y beneficiarse plenamente de las actividades propuestas.

5.1 Contexto

Durante la última semana de abril, se implementaron una serie de materiales educativos en un entorno práctico dentro de la academia de idiomas Language House en Granada, España. Este estudio se llevó a cabo con la participación de un grupo de alumnos provenientes de Brighton, Reino Unido. Este grupo estaba compuesto por un total de 22 estudiantes, con edades comprendidas entre los 15 y 16 años, jóvenes de ambos sexos.

Los estudiantes de Brighton participaron en un programa de intercambio cultural que les permitió viajar a Granada durante dos semanas. Durante su estancia, asistieron a clases en la academia de idiomas durante un total de 10 días, de lunes a viernes de 10:00 a 13:00, haciendo un total de 30 horas, junto con algunas salidas extraescolares para adentrarse en la cultura de la ciudad. Durante este período, se implementaron los materiales educativos diseñados específicamente para este grupo, con el objetivo de mejorar su aprendizaje del idioma y promover la interacción cultural entre ambos grupos de estudiantes. Teniendo en cuenta el nivel (A2) de los estudiantes, y las horas que tenían de clase, se escogió como tema principal el turismo, junto a él, puntos gramaticales muy concretos y vocabulario específico para poder sacar el máximo provecho a las clases y que tuviesen la oportunidad de aplicarlo en un contexto real.

El presente trabajo se centra en el análisis de estos materiales educativos y su eficacia para transmitir conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los

estudiantes, así como en evaluar su impacto en la experiencia global de aprendizaje durante su estancia en Granada.

5.2 Cronograma

En el marco del programa de intercambio cultural de los estudiantes de Brighton, se ha diseñado un cronograma detallado para el desarrollo de las clases centradas en el aprendizaje del vocabulario, la gramática y las expresiones idiomáticas relacionadas con el turismo.

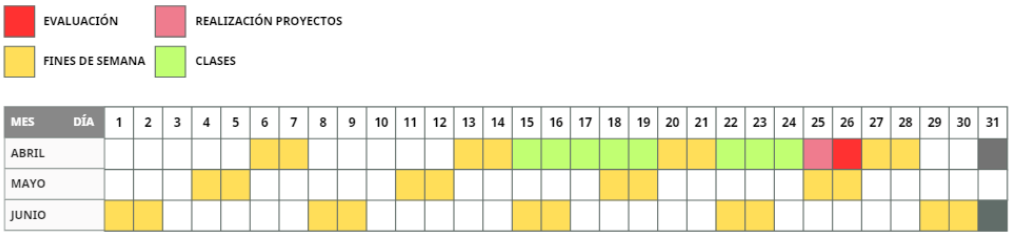


Figura 1. Elaboración propia

Durante la primera semana, se establece una sólida base de conocimientos a través de actividades prácticas y teóricas, comenzando con una introducción al vocabulario básico y las expresiones de cortesía utilizadas en contextos turísticos. Los estudiantes participan en simulaciones de diálogos y juegos de roles, lo que les permite aplicar de manera inmediata lo aprendido en situaciones prácticas. Además, se introducen conceptos gramaticales relevantes, como el uso adecuado de los tiempos verbales para describir eventos pasados y futuros.

A medida que avanza la semana, se profundiza en temas específicos relacionados con atracciones turísticas locales más significativas y de interés. Se fomenta la participación de los estudiantes a través de juegos de vocabulario y actividades de expresión oral, que refuerzan el aprendizaje de manera creativa y dinámica. Además, se incorporan actividades culturales diversas (salidas extraescolares), todas ellas están articuladas y cumplen la función de acercarse al conocimiento de la cultura andaluza en sus diferentes expresiones. En este apartado, los estudiantes no son meros espectadores, al contrario, se les invita a intervenir favoreciendo la comunicación, expresión, síntesis e interés. Entre las actividades realizadas destacamos el espectáculo flamenco, por ser patrimonio cultural inmaterial de la humanidad, donde confluye la danza, música, experiencia familiar, sentimiento, aprendizaje y costumbres de un pueblo. La siguiente

propuesta estaba relacionada con la degustación de comidas (tapas), nos centramos en los sabores, texturas y olores, conocemos los productos típicos de la tierra, resaltando el aprecio y herencia gastronómica de las diferentes culturas como es la islámica, judía y cristiana y su aporte a través de la comida (especialmente en los dulces), enriqueciendo la experiencia educativa y promueven el intercambio cultural entre los estudiantes.

En la segunda semana, se consolida el aprendizaje a través de la preparación y presentación de proyectos temáticos, seguidos de una evaluación final y actividades recreativas de despedida, que reflejan el éxito del programa en alcanzar sus objetivos educativos, promover la integración y el aprecio intercultural entre los participantes, valorando las diferencias y manifestaciones en todas sus expresiones artísticas y culturales, como señas de identidad.

	Semana 1
Día 15	Introducción al curso y objetivos. Saludos, presentaciones formales “e informales” y creativas. Práctica de <i>speaking: role-playing</i> de situaciones de bienvenida en un hotel/aeropuerto/estación/cena con amigos...
Día 16	Descripción de lugares físicos con adjetivos y adverbios (salida). Uso del verbo ser y estar.
Día 17	Medios de transporte. Revisión de lo anterior.
Día 18	Vocabulario turismo: comida típica o local (salida). Verbos: gustar/preferir
Día 19	Revisión de todo el vocabulario visto Verbos en pasado y futuro simples.
	Semana 2
Día 22	Vocabulario: consejos y recomendaciones para viajar. Repaso de verbos.
Día 23	Vocabulario: alojamiento-reservas y emergencias. Repaso de verbos.
Día 24	Revisión de los contenidos, dudas, y explicación del proyecto.
Día 25	Realización de trabajos por grupos.
Día 26	Presentaciones/evaluación de los trabajos y despedida.

Figura 2. Elaboración propia

Durante cada sesión, los estudiantes forman parte de un ambiente dinámico donde no solo adquieren nuevo vocabulario, sino que también lo ponen en práctica de manera contextualizada, ya que está relacionado con la temática del turismo. A lo largo de las clases, se abordan todas las habilidades lingüísticas a través de una variedad de actividades y ejercicios, algunos de los cuales están adjuntos en el anexo para su fácil acceso. Lo que persigue cada sesión, es que los alumnos comprendan la teoría (gramática y vocabulario) mediante ejercicios prácticos de elaboración propia y utilizando la gamificación, para que aprendan en gran medida de manera inconsciente. Además, se busca diseñar actividades que les permitan aplicar lo aprendido en situaciones reales y cotidianas. No tiene sentido que los alumnos memoricen una lista de cien palabras en español si no son capaces de utilizarlas en una conversación, ni que aprendan los tiempos verbales si no saben aplicarlos correctamente. La meta es que los estudiantes desarrollen habilidades comunicativas efectivas y funcionales, integrando el conocimiento teórico con la praxis cotidiana.

Por otro lado, el empleo de un enfoque metodológico garantiza que los estudiantes se involucren activamente en el proceso de aprendizaje. Este enfoque abarca desde actividades de escucha y comprensión de textos hasta la redacción de ensayos que fomentan la expresión escrita y conversaciones en las que deben participar activamente. La exposición constante a la lengua les obliga a pensar y comunicarse en el idioma objetivo, esforzándose para lograr una interacción efectiva. Este compromiso constante no solo mejora sus habilidades lingüísticas, sino que también aumenta su interés y motivación por aprender.

Al finalizar esta experiencia formativa, los estudiantes no solo amplían su vocabulario relacionado con el turismo y aplican lo aprendido, sino que también desarrollan habilidades comunicativas sólidas y fluidas. La actividad final, detallada más adelante, les ofrece la oportunidad de planificar y crear su propio viaje a un destino previamente seleccionado por el docente. Sin embargo, serán ellos quienes tomen las decisiones y descubran la variedad de opciones disponibles. El viajar y el turismo son temas muy populares entre los adolescentes, despertando su curiosidad por explorar nuevos lugares con su familia o amigos, resultando una experiencia muy positiva para el aprendizaje de una lengua y el conocimiento de otras culturas que sin duda les conduce al respeto, aprecio y tolerancia.

5.3 Participantes

Como se ha mencionado previamente, los participantes del proyecto son 22 jóvenes, cuya lengua materna es el inglés, llevan un bagaje de cuatro años aprendiendo español como segunda lengua. La mayoría de ellos poseen un nivel básico de español, situado en torno al A2, mientras que algunos alcanzan el nivel B1.

Entre estos 22 estudiantes, dos de ellos presentan Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), y otros dos tienen dislexia. Sin embargo, estas condiciones no representan un obstáculo para participar en las clases ni para integrarse plenamente en el proyecto, por la adaptación de las actividades.

En cuanto a la motivación, generalmente no muestran un gran interés por el idioma. Sin embargo, la oportunidad de vivir una experiencia fuera de casa, junto a sus compañeros en otro país, despierta dudas y curiosidad en ellos, proporcionando así una motivación adicional al realizar parte del programa fuera del aula, inserto en una ciudad donde pueden percibir el contacto con la gente, paisajes urbanos, sonidos, arquitecturas, y señas de identidad. Aprovechar esta experiencia puede significar mucho para su desarrollo personal y académico, así como para su relación con el idioma español.

5.4 Materiales para la enseñanza

En el contexto de este Trabajo Fin de Máster, se presentan a continuación una serie de actividades diseñadas para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Todos los materiales han sido desarrollados específicamente para este propósito, con el objetivo de facilitar la adquisición de los contenidos de manera dinámica y efectiva, con el fin último de obtener resultados tangibles, los cuales se analizan detalladamente en el siguiente apartado.

Las actividades presentadas combinan formatos digitales y en papel para evitar la monotonía y mantener el interés de los alumnos. Sin embargo, todas comparten un objetivo común: asegurar que los estudiantes aprendan y adquieran correctamente los conocimientos impartidos en cada sesión. Adaptar y revisar la adecuación de los ejercicios según las necesidades del grupo es un paso crucial para garantizar que los materiales sean útiles y contribuyan eficazmente en el aprendizaje.

En consonancia con nuestra programación para las próximas dos semanas de clase, se considera esencial combinar explicaciones teóricas con prácticas dinámicas que permitan a los alumnos aplicar lo aprendido en situaciones reales. Se busca fomentar la

participación y el uso práctico del léxico relacionado con el turismo, preparándolos para enfrentarse a escenarios en los que puedan desenvolverse con confianza.

La organización de las sesiones se divide en dos partes: un contexto previo y una exploración del tema principal. Por ejemplo, si queremos introducir a los alumnos en un proyecto relacionado con el turismo, primero debemos recordar y enseñar contenidos previos que definan todo lo necesario durante las sesiones.

En la primera sesión, con el objetivo de presentar el léxico turístico de manera creativa y efectiva, se comienza con actividades diseñadas para romper el hielo y refrescar los contenidos relacionados con saludos y despedidas. La sesión arranca con una breve introducción al curso, seguida de una lluvia de ideas para explorar el conocimiento previo de los estudiantes sobre el tema. Luego, se llevan a cabo actividades individuales, como la resolución de una sopa de letras y la creación de una tabla donde registren saludos y despedidas en español.

Este enfoque proactivo y participativo pretende establecer una base sólida para el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes, al tiempo que fomenta su interacción con el contenido de manera significativa y relevante para sus intereses.

Nombre y apellidos: _____

Fecha: _____

Nombre y apellidos: _____

Fecha: _____

C	B	S	Ó	I	D	A	D	N	T	Y	Y
D	E	H	A	S	T	A	L	U	E	G	O
Z	A	Z	V	O	E	B	Y	O	J	V	A
B	U	E	N	A	S	N	O	C	H	E	S
R	M	D	N	H	A	N	R	L	M	I	R
W	O	G	Q	C	K	Y	A	C	D	G	F
B	U	E	N	A	S	T	A	R	D	E	S
B	B	U	E	N	O	S	D	I	A	S	E
O	O	T	N	O	R	P	A	T	S	A	H
N	O	S	V	E	M	O	S	W	M	K	S
A	N	A	Ñ	A	M	A	T	S	A	H	T
X	P	S	Q	B	X	R	E	F	I	I	G

Saludos	Despedidas

Figura 3 y 4. Elaboración propia

Una vez hechas estas dos actividades, los alumnos las podrán en práctica en pequeños diálogos que harán en binas y se pueden resolver posibles dudas de colocación u ordenación que surjan.

Para explicar y contextualizar mejor lo expuesto y las futuras sesiones, se muestra este esquema de programación con las sesiones siguientes, días: 16, 17 y 18.

Día 16		Duración
Objetivos	Comprender el uso del léxico de turismo y de los verbos base en español.	
Desarrollo	Introducción: mentimeter https://www.menti.com/al246mff223d .	10 minutos
	Desarrollo: Actividad 1: se presentan diferentes palabras de turismo en español con su traducción en inglés, deben hacer oraciones usando el verbo ser y estar. Actividad 2: Unión y frases entre verbos y palabras. Actividad 3: Creación de historia Actividad 4: Ruleta	2 horas y 20 minutos
Materiales	Móviles, diccionarios de español, papel y bolígrafo, fotocopias, proyector, tarjetas con verbos	

Figura 5. Elaboración propia

Para el desarrollo de esta sesión, comenzaremos con una dinámica que requiere el uso de sus dispositivos móviles. Les pediremos que escaneen un código QR proyectado en la pantalla y que escriban las tres primeras palabras que les vengan a la mente cuando se menciona la palabra "turismo". Esto nos ayudará a tener una idea inicial de sus pensamientos y asociaciones con el tema. Una vez introducido el tema principal de las próximas sesiones, los invitaremos a ser lo más creativos posible y a aprovechar cada sesión para obtener el máximo provecho de su aprendizaje.

La primera actividad consistirá en que los alumnos utilicen un diccionario para traducir y crear frases con palabras específicas. Esto les permitirá ver ejemplos prácticos y aplicar el vocabulario aprendido en contextos relevantes. Valoraremos positivamente su participación y corregiremos cualquier error.

La segunda actividad será más dinámica. En el centro del aula habrá varias tarjetas con verbos básicos y acciones. Los alumnos se dividirán en parejas y uno de ellos tendrá que transmitir verbalmente el verbo o la acción que le toque a su compañero, quien deberá crear una frase con ella. Cuantas más frases puedan formar, mejor. Corregiremos las frases juntos y revisaremos posibles errores.

Para la tercera actividad, agruparemos a los estudiantes en equipos y les asignaremos palabras específicas. Su tarea será crear una pequeña historia que incluya todas las palabras asignadas. Recogeremos y corregiremos estas historias para entregarlas al día siguiente.

En la última actividad de la sesión, utilizaremos una ruleta para agregar un elemento de sorpresa. Los alumnos elegirán un representante de sus grupos anteriores para girar la ruleta. Dependiendo de la acción que les toque, tendrán que representarla frente a la clase. Es importante que respeten los turnos y fomenten la participación de todos.

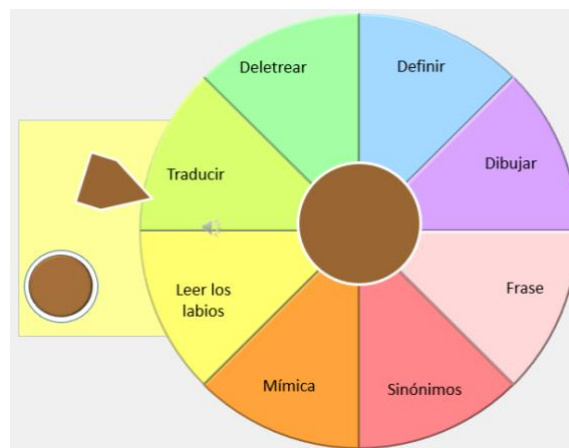


Figura 6. Elaboración propia

Con estas actividades, buscamos no solo reforzar el aprendizaje del vocabulario y las estructuras gramaticales, sino también fomentar la creatividad, la colaboración y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Además de mejorar su competencia lingüística, los estudiantes desarrollan valores igualmente importantes, como el respeto por el turno de palabra y la capacidad de escucha. Es crucial aclarar a los estudiantes que no hay equipos ganadores o perdedores; el objetivo es aprender y disfrutar usando otra lengua.

La sesión día 17 sigue una dinámica muy similar a la del resto de días, con la finalidad de que los estudiantes entren de manera fácil en la dinámica y puedan aprovechar al máximo las actividades diseñadas para reforzar su aprendizaje del léxico turístico en español. A continuación, se detalla el desarrollo de la sesión:

Día 17		Duración
Objetivos	Conocer los diferentes medios de transporte. Dar indicaciones.	
Desarrollo	Introducción: Revisión rápida del día anterior e introducir el nuevo tema de hoy: 'transportes'.	10 minutos
	Desarrollo: Actividad 1: <i>Flashcards</i> para asociar los nombres de los medios de transporte con su imagen. Jugar al <i>memory</i> con ellas. Copiar y tomar apuntes	1 hora
	Actividad 2: Realizar la misma ruta con diferentes transportes y dar indicaciones (uso de mapa de ciudades) Actividad 3: Furor con canciones españolas y transportes.	1 hora y 50 minutos
Materiales	Papel y bolígrafo, <i>flashcards</i> de transportes, mapas con y sin rutas, lista de canciones, altavoces y ordenador.	

Figura 7. Elaboración propia

Tras la breve introducción y presentación del tema de la sesión, darán comienzo las actividades preparadas.

En la actividad 1, se requiere el uso de tarjetas. Estas son muy visuales para la clase y es una forma original y dinámica para que los alumnos memoricen y relacionen el vocabulario con el objeto. Se presentarán tarjetas con imágenes de diferentes medios de transporte, como tren, avión, autobús, bicicleta, etc. A medida que se muestra cada tarjeta, se dirá en voz alta el nombre del medio de transporte en español. Este método ayuda a los estudiantes a asociar visualmente la palabra con la imagen correspondiente, reforzando su memoria visual y auditiva. Mientras se dicen los nombres en voz alta, es ideal que los alumnos tomen nota de cada palabra. Además, para aquellos que encuentran más fácil recordar a través de dibujos, se les anima a dibujar un objeto que represente cada medio de transporte. Esta actividad no solo facilita la memorización, sino que también hace que el proceso de aprendizaje sea más interactivo y entretenido.

Para la segunda actividad, los estudiantes usarán mapas reales de ciudades españolas. Trabajando en parejas, uno de los estudiantes tendrá la tarea de guiar al otro hasta un destino específico. Los mapas pueden tener una ruta marcada o no, dependiendo del nivel de dificultad deseado. Esta actividad promueve la práctica oral de dar indicaciones en español, utilizando términos y frases comunes como "gira a la derecha", "sigue recto", "a la izquierda en la segunda calle", etc.

Una vez que cada pareja haya realizado al menos cinco recorridos de manera oral, se les repartirá un mapa con dos puntos marcados: un punto de partida y un punto de llegada. Los estudiantes deberán marcar la ruta que desean seguir para llegar al destino y, posteriormente, escribir las direcciones completas en español. Esta parte de la actividad permite a los estudiantes practicar sus habilidades de escritura y asegurarse de que pueden comunicar direcciones de manera clara y precisa.

Para finalizar la clase y amenizar el ambiente, se realizará un furor con canciones españolas que mencionan medios de transporte. Se pondrá una canción y cada grupo tendrá 10 segundos para averiguar qué medio de transporte se menciona en la letra. Si un grupo acierta, obtendrá un punto; si falla, la oportunidad pasará al siguiente grupo. Este juego no solo hace que la clase sea divertida y competitiva, sino que también ayuda a los estudiantes a mejorar su capacidad de escucha y su familiaridad con el vocabulario relacionado con los transportes en un contexto real y culturalmente relevante.

A continuación, se presenta la sesión 19, cuyo enfoque es la mejora de la escucha y la comprensión, además de incluir ejercicios léxicos.

Día 19		Duración
Objetivos	Mejorar la escucha y comprensión del español.	
Desarrollo	Introducción: Revisión de todo lo anterior, recogida de impresiones, y también resolución de dudas.	15 minutos
	Desarrollo: Actividad 1: Lectura compartida y ejercicios por grupos de tres. Corregir.	1 hora
	Actividad 2: Escuchar la TedTalk y responder a las preguntas https://www.ted.com/talks/alan_estrada_el_poder_de_los_viajes Actividad 3: Juego pasapalabra y ruleta.	1 hora 45 minutos
Materiales	Ordenadores, diccionarios de español, papel y bolígrafo, fotocopias, proyector, tarjetas con verbos	

Figura 8. Elaboración propia

Crear materiales para la clase es de gran utilidad, ya que ayuda a los niños a involucrarse más activamente en la dinámica de aprendizaje y evita la monotonía de seguir únicamente un libro de texto. Por ejemplo, en el día 19, que es el último día de la

semana, se evita explicar gramática o contenidos demasiado densos, ya que los estudiantes pueden estar cansados y les cuesta más concentrarse.

Para este día, se ha preparado una actividad de lectura compuesta por noticias reales extraídas de periódicos. Cada estudiante leerá de forma individual los textos proporcionados y luego analizará el vocabulario presente en ellos. Se harán preguntas como: ¿Se comprende todo? ¿Qué vocabulario o palabras no sé? Posteriormente, los estudiantes se dividirán en grupos reducidos de tres personas para discutir y compartir el vocabulario que encontraron, así como para responder a las preguntas preparadas sobre el texto.

Además de la actividad de lectura, los estudiantes visualizarán una charla relacionada con el tema general de los viajes. Esta charla no solo será instructiva, sino que también buscará motivar al alumnado a interesarse más en los viajes y el aprendizaje del idioma en contextos turísticos.

Para cerrar la sesión y consolidar el aprendizaje de los días anteriores, se realizará un juego de "Pasapalabra" relacionado con el turismo. Los estudiantes trabajarán en parejas y utilizarán los ordenadores para participar en esta actividad. Este juego no solo reforzará el vocabulario aprendido, sino que también añadirá un elemento lúdico y competitivo a la clase, manteniendo a los estudiantes motivados y comprometidos hasta el final de la sesión.

Es crucial garantizar el correcto desarrollo de las sesiones y asegurarnos de que los alumnos comprendan el contenido para que puedan abordar adecuadamente el trabajo final. Es importante destacar que los juegos y elementos dinamizadores no son simplemente actividades lúdicas sin propósito, sino que están diseñados con una base educativa para facilitar el aprendizaje de manera dinámica y efectiva. En este sentido, recalcar a los estudiantes que cada actividad, ya sea un juego o una dinámica, está diseñada con un propósito educativo específico. Estas actividades buscan no solo mantener su interés y motivación, sino también proporcionar oportunidades para que adquieran y refuercen conocimientos de manera activa y participativa.

Volviendo al enfoque del proyecto final, se les pedirá a los estudiantes que trabajen en grupos de cuatro para planificar un viaje a un lugar específico de España. El lugar será elegido y asignado previamente por el profesor para garantizar una distribución equitativa y variada de destinos entre los grupos. En este proyecto, los estudiantes tendrán que seguir las indicaciones proporcionadas por el docente sobre los elementos mínimos que deben incluir en su planificación.

Esto no solo les permitirá aplicar los conocimientos adquiridos durante el curso en un contexto práctico y relevante, sino que también les brindará la oportunidad de trabajar en equipo, desarrollar habilidades de planificación y organización, y presentar sus ideas de manera clara y coherente. El proyecto final servirá como una evaluación integral de su comprensión y aplicación del contenido del curso, así como una oportunidad para demostrar su creatividad e iniciativa en la planificación de proyectos, en este caso relacionados con el turismo.

5.5 Resultados

Los estudiantes han mostrado un alto nivel de madurez e interés a lo largo de todas las sesiones. Han demostrado habilidad para discernir y respetar los distintos momentos en el aula, reconociendo cuándo es apropiado mantener silencio, participar activamente o involucrarse en actividades lúdicas. Este comportamiento ejemplar ha contribuido significativamente al éxito del proceso de aprendizaje.

Gracias a su excelente comportamiento y atención, los estudiantes han logrado completar el proceso de aprendizaje de manera satisfactoria. Han demostrado una notable capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos durante las diferentes sesiones en la realización de proyectos magníficos. Este logro es un testimonio de su compromiso y dedicación en el aula.

Durante el desarrollo del presente estudio sobre la enseñanza del léxico turístico para angloparlantes en español como lengua extranjera (ELE), se ha puesto de manifiesto la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas para satisfacer las necesidades de diversidad en atención de los estudiantes. La inclusión de todos los niños, independientemente de sus capacidades individuales, ha sido un objetivo vital en el diseño y la implementación de las actividades de aprendizaje. Se observó una notable adaptación por parte de los estudiantes con necesidades especiales, quienes pudieron participar activamente en las actividades mediante la provisión de materiales y enfoques personalizados.

La participación de los estudiantes ha sido un factor determinante en la eficacia del proceso de enseñanza. A través de una variedad de actividades interactivas y dinámicas, se logró fomentar la participación de todos los niños en el aula. Sin embargo, se reconoce la necesidad de continuar buscando estrategias para involucrar a aquellos estudiantes que puedan superar desafíos particulares en este aspecto.

La gestión del tiempo ha sido un componente crucial en el desarrollo de las sesiones de clase y del día dedicado a proyectos. La distribución equitativa del tiempo entre actividades teóricas y prácticas permitió alcanzar los objetivos establecidos para cada sesión de manera efectiva. Asimismo, la reserva de un día completo al final del curso para proyectos proporcionó a los estudiantes la oportunidad de aplicar de manera práctica el conocimiento adquirido durante las clases, consolidando así su aprendizaje de manera significativa.

El uso de apuntes y el aprendizaje en clase han sido elementos fundamentales en el proceso. Los estudiantes demostraron habilidades para aplicar de manera efectiva los conceptos y vocabulario aprendidos en situaciones prácticas durante el día de proyectos. Esto resalta la importancia de integrar de manera coherente los contenidos teóricos y prácticos en el diseño de las actividades de aprendizaje.

Respecto a los resultados del proyecto final, se observa que todos han participado y han formado parte del grupo, aportando ideas, desarrollando sus dotes en la cartulina o exponiéndolo ante el grupo.

Algunos resultados del proyecto son los siguientes:



Figura 9. Elaboración propia



Figura 10. Elaboración propia



Figura 11. Elaboración propia

Tras la exposición de los proyectos finales, se evidenció que el trabajo diario de los alumnos dio sus frutos de manera notable. Los estudiantes demostraron una

comprensión sólida y una aplicación efectiva del léxico turístico en español, así como de los conceptos relacionados, a través de los trabajos presentados.

Quisiera resaltar los resultados altamente positivos obtenidos por los alumnos con necesidades especiales. Gracias al enfoque colaborativo y al seguimiento continuo, ambos han logrado destacarse notablemente en la exposición de sus trabajos. Esta experiencia ha sido muy gratificante, tanto para ellos como para mí como profesor.

La calidad de los proyectos finales expuestos por los estudiantes reflejó el éxito del enfoque pedagógico adoptado en el curso. El trabajo diario y las actividades planificadas no solo mantuvieron el interés y la motivación de los estudiantes, sino que también aseguraron una adquisición efectiva y duradera del léxico turístico en español. Los proyectos demostraron no solo la capacidad de los estudiantes para comprender y aplicar lo aprendido, sino también su habilidad para trabajar de manera colaborativa, gestionar su tiempo y recursos, y adaptarse a diferentes necesidades y estilos de aprendizaje.

5.6 Evaluación

La evaluación es una de las partes más importantes del proyecto, ya que permite medir el progreso y fluidez de la lengua en los estudiantes, valorando la eficacia del proyecto y la repercusión de este en contextos diferentes a los propuestos en la educación formal, es decir, aunque sea una actividad extraescolar fuera del contexto escolar, siguen invirtiendo en su educación y en profundizar en sus conocimientos en español.

Evaluación del alumnado

La evaluación del trabajo del alumnado se llevará a cabo utilizando una rúbrica diseñada para proporcionar una guía clara y objetiva. Esta rúbrica abarcará varios aspectos clave, como la comprensión del contenido, la participación, la calidad del trabajo, la colaboración y el cumplimiento de plazos y requisitos. Cada uno de estos criterios será evaluado en una escala de cuatro puntos, que va desde "Excelente" hasta "Insuficiente". Este enfoque permite una evaluación detallada y diferenciada del desempeño de los estudiantes en el proyecto.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
Comprensión del Contenido	Demuestra un entendimiento profundo y completo del contenido del proyecto, así como la capacidad de aplicarlo en contextos diversos.	Muestra un buen entendimiento del contenido del proyecto y es capaz de aplicarlo adecuadamente en situaciones relevantes.	Demuestra una comprensión básica del contenido del proyecto, aunque puede haber algunas lagunas en su aplicación.	Demuestra una comprensión limitada del contenido del proyecto y tiene dificultades para aplicarlo en situaciones relevantes.
Participación	Participa activamente en todas las actividades del proyecto, contribuyendo de manera significativa al trabajo en grupo y mostrando un compromiso constante con el aprendizaje.	Participa en la mayoría de las actividades del proyecto, contribuyendo de manera adecuada al trabajo en grupo y mostrando interés en el aprendizaje.	Participa de manera limitada en las actividades del proyecto, con contribuciones mínimas al trabajo en grupo y muestra poco interés en el aprendizaje.	Participa de manera pasiva en las actividades del proyecto, con contribuciones insignificantes al trabajo en grupo y muestra poco o ningún interés en el aprendizaje.
Calidad del Trabajo	Produce un trabajo de alta calidad que cumple con todos los requisitos del proyecto, demostrando originalidad, creatividad y atención al detalle en su presentación.	Produce un trabajo de buena calidad que cumple en su mayoría con los requisitos del proyecto, mostrando cierta originalidad y creatividad en su presentación.	Produce un trabajo de calidad aceptable que cumple con algunos de los requisitos del proyecto, aunque puede haber algunas deficiencias en su presentación.	Produce un trabajo de baja calidad que no cumple con la mayoría de los requisitos del proyecto, mostrando falta de originalidad, creatividad y atención al detalle en su presentación.
Colaboración y Trabajo en Equipo	Colabora de manera efectiva con los compañeros de grupo, mostrando habilidades de comunicación sólidas, respeto mutuo y capacidad para resolver conflictos de manera constructiva.	Colabora adecuadamente con los compañeros de grupo, mostrando habilidades de comunicación satisfactorias y capacidad para trabajar en equipo de manera efectiva.	Colabora de manera limitada con los compañeros de grupo, mostrando dificultades para comunicarse y trabajar en equipo de manera efectiva.	No colabora de manera significativa con los compañeros de grupo, mostrando falta de habilidades de comunicación y resistencia para trabajar en equipo.
Cumplimiento de Plazos y Requisitos	Cumple con todos los plazos establecidos y requisitos del proyecto de manera puntual y completa, demostrando una excelente gestión del tiempo y la organización.	Cumple con la mayoría de los plazos establecidos y requisitos del proyecto de manera adecuada, aunque hay algunas desviaciones.	Cumple con algunos de los plazos establecidos y requisitos del proyecto, aunque puede haber retrasos significativos y deficiencias en la completitud.	No cumple con la mayoría de los plazos establecidos y requisitos del proyecto, mostrando falta de gestión del tiempo y la organización.

Figura 12. Elaboración propia

Evaluación del proyecto

La evaluación del proyecto se centra en la efectividad y el impacto del proyecto en general. Esto implica analizar los objetivos del proyecto y hasta qué punto se han logrado, así como la calidad de los materiales y actividades desarrolladas. Esta evaluación permite identificar las fortalezas y áreas de mejora del proyecto, así como hacer ajustes necesarios para futuras implementaciones.

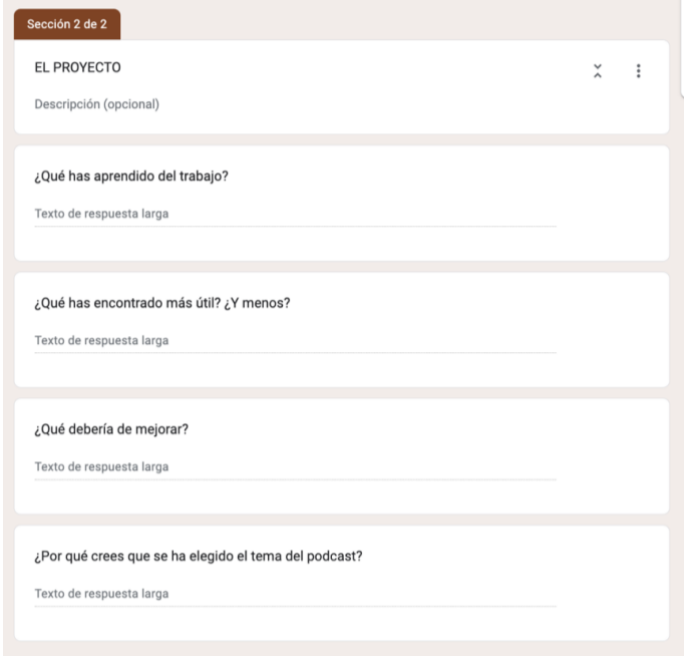
El formulario está dividido en secciones. La primera sección, titulada 'EL PROYECTO', incluye un campo para la 'Descripción (opcional)'. Las siguientes tres secciones son preguntas de texto largo: '¿Qué has aprendido del trabajo?', '¿Qué has encontrado más útil? ¿Y menos?' y '¿Qué debería de mejorar?'. La última sección es '¿Por qué crees que se ha elegido el tema del podcast?'. Cada pregunta tiene un campo de entrada de texto debajo de ella. El formulario tiene un fondo claro con bordes de color beige y una barra superior de color naranja con el texto 'Sección 2 de 2'.

Figura 13. Elaboración propia

Evaluación del profesor

La evaluación del profesor implica la reflexión sobre la efectividad de las estrategias de enseñanza utilizadas, la claridad de las explicaciones, la organización de las actividades y la capacidad para motivar y comprometer a los estudiantes. Con el feedback de estos, el profesor puede mejorar y ajustar su enfoque pedagógico para satisfacer mejor las necesidades de sus alumnos.



Proyecto final: Conociendo España

EVALUACIÓN DEL DOCENTE Y DE LA ACTIVIDAD

martaquesadarejon@gmail.com [Cambiar de cuenta](#) 

* Indica que la pregunta es obligatoria

Correo *

Tu dirección de correo electrónico

Nombre *

Tu respuesta

¿Ha explicado el profesor correctamente el temario para poder desarrollar la actividad final?

Tu respuesta

¿Ha resuelto el profesor todas las dudas?

Tu respuesta

Figura 14. Elaboración propia

¿Qué mejorarías del profesor? (Actitud, explicaciones, mejoras, atención a los alumnos)

Tu respuesta _____

¿Qué no cambiarías del profesor?

Tu respuesta _____

Figura 15. Elaboración propia

5.7 Mejoras

Una vez obtenidos los resultados y realizada la evaluación, se pone de manifiesto la necesidad de una serie de mejoras para el proyecto, entre ellas, la ampliación de la variedad de recursos utilizados para enriquecer la experiencia de aprendizaje y satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes. La inclusión diferentes modalidades de aprendizaje, como videos educativos, herramientas interactivas en línea y materiales audiovisuales, permite la adaptación a los distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes. Por ejemplo, los videos educativos pueden proporcionar una visualización dinámica de conceptos y lugares turísticos, mientras que las herramientas interactivas en línea permiten a los estudiantes practicar el idioma de manera autónoma.

La integración de experiencias de aprendizaje fuera del aula es esencial para conectar los conocimientos teóricos con situaciones reales. Las visitas a lugares turísticos locales, la degustación de platos típicos o los intercambios culturales con discentes, ofrecen a los estudiantes la oportunidad de aplicar sus conocimientos, lo que fortalece su comprensión y aprecio por la cultura y el idioma español. Estas actividades también fomentan la inmersión lingüística y el desarrollo de habilidades comunicativas en situaciones cotidianas. Si muchas de las sesiones se realizasen en el exterior para que interactuasen con el medio, se obtendrían resultados beneficiosos, ya que conocen la cultura y la lengua a raíz de una inmersión directa.

Fomentar la autonomía del estudiante, no solo en el proyecto final, es clave para promover su compromiso y responsabilidad en el proceso de aprendizaje. Permitir a los estudiantes más libertad para planificar y ejecutar su proyecto final les empodera y les motiva a asumir un papel activo en su propio aprendizaje. Esto puede incluir la

oportunidad de elegir su destino turístico, investigar por su cuenta y tomar decisiones sobre cómo presentar su trabajo, lo que fomenta la creatividad y la iniciativa.

La integración de la tecnología de manera creativa ofrece nuevas oportunidades para mejorar la investigación, la colaboración y la presentación del proyecto final. La creación de blogs de viajes, podcasts sobre destinos turísticos o el uso de aplicaciones de realidad virtual son solo algunas de las formas en que la tecnología puede enriquecer el proceso de aprendizaje y hacerlo más interactivo y relevante para los estudiantes. Al aprovechar estas herramientas, se fomenta la participación de los estudiantes y se promueve un enfoque innovador en el aprendizaje del español y el turismo.

6. Conclusiones y prospectiva

Este Trabajo Fin de Máster versa sobre la enseñanza del léxico turístico en el contexto del español como lengua extranjera (ELE), alcanzando todos los objetivos previstos, y demostrando, tras su aplicación en un contexto real, ser un éxito tanto en el uso de material didáctico como en su aplicación práctica en el aula.

La enseñanza del léxico es importante en el aprendizaje de una segunda lengua para la comunicación y la comprensión en diversos contextos. El léxico no solo proporciona las palabras y expresiones necesarias para expresar ideas y emociones, sino que también refleja aspectos culturales y sociales significativos de la lengua.

El tema elegido, el léxico turístico, resulta ser altamente relevante y atrae el interés de los alumnos. Esto facilita su compromiso y motivación durante las sesiones, lo que es esencial para el éxito del aprendizaje. Los términos y expresiones propias del sector turístico no solo enriquecen la experiencia de los estudiantes, sino que también estimulan su motivación y compromiso, ayudándoles a desarrollar un dominio más profundo y práctico del idioma, siendo en todo momento parte activa del proceso de aprendizaje.

El proyecto ha puesto de manifiesto la importancia de diseñar estrategias pedagógicas que aborden tanto los aspectos lingüísticos como la participación inclusiva, la gestión eficaz del tiempo y la aplicación práctica del conocimiento adquirido. Las estrategias utilizadas son efectivas para la enseñanza del léxico turístico y promueven la inclusión, la diversidad en el aula y el cooperativismo, asegurando que todos los estudiantes participen de activamente en el proceso de aprendizaje.

Tras la realización de las sesiones, se evidencia que los estudiantes han asimilado de manera adecuada el nuevo vocabulario y las estructuras gramaticales relacionadas con

el turismo. Este logro demuestra la efectividad de las estrategias pedagógicas implementadas y confirma la relevancia de abordar temas actuales y de interés.

Una de las novedades introducidas en este proyecto fue la inclusión de un proyecto final, que brindó a los estudiantes la oportunidad de emplear y poner en uso todo lo aprendido con fluidez.

Considero que se ha logrado un avance significativo tanto en el desarrollo de material didáctico como en la enseñanza del español. Este proyecto no solo ha mejorado la competencia lingüística de los estudiantes, sino que también ha contribuido notablemente a la evolución de las metodologías de enseñanza del ELE, especialmente en el ámbito del léxico turístico y dentro de la educación no reglada. La introducción de un proyecto final y la incorporación de la gamificación para la explicación de la gramática y el vocabulario han resultado ser un avance muy positivo y significativo en la adquisición de conocimientos. Los estudiantes han demostrado un sólido entendimiento, además de una correcta aplicación del léxico y la gramática cuando se les ha solicitado, lo que evidencia la efectividad de las estrategias pedagógicas empleadas.

Una vez expuestas las conclusiones, es inevitable pensar en las diversas líneas de investigación que nos sugiere para futuros proyectos y estudios. Entre ellas, destacamos la posibilidad de investigar la efectividad de diferentes estrategias pedagógicas en la enseñanza del léxico especializado, lo que podría proporcionar valiosos conocimientos para mejorar las prácticas educativas en ELE. Esto incluye la exploración de métodos innovadores y tecnologías que puedan enriquecer aún más la experiencia de aprendizaje.

Por otro lado, se podría profundizar en cómo la inclusión de temas relevantes y actuales en el currículo impacta el compromiso y la motivación de los estudiantes. Comprender mejor esta relación podría ayudar a diseñar programas de estudio que maximicen el interés y la participación de los alumnos. Además de la introducción de nuevos temas, que, aunque no sean de interés, se conviertan en atractivos para los estudiantes.

Continuar desarrollando y perfeccionando recursos y herramientas didácticas específicas para la enseñanza del léxico turístico es fundamental. Esto incluye la creación de materiales interactivos, actividades prácticas y recursos digitales que faciliten el aprendizaje autónomo y colaborativo. Incorporar las Inteligencias Artificiales en este proceso sería ideal, ofreciendo a los estudiantes herramientas eficaces y capacitándolos para su uso correcto y responsable. Para lograrlo, es esencial realizar una investigación previa y brindar formación al profesorado, asegurando que estén actualizados en el amplio

campo de las nuevas tecnologías. Esto permitirá aprovechar al máximo estas herramientas y adaptar la educación a las necesidades y características de los estudiantes actuales.

Por último, es crucial investigar nuevas formas de promover la inclusión y la diversidad en el aula. Esto implica desarrollar estrategias y metodologías que aseguren que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades, independientemente de sus capacidades, habilidades, situación social es crucial empatizar, valorar y apoyar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, como dijo Don Bosco: la educación es cosa del corazón. Crear un entorno educativo en el que cada alumno tenga la oportunidad de expresarse y desarrollar sus proyectos sin temor al fracaso es de vital importancia.

Para lograr esto, se pueden implementar varias acciones. En primer lugar, es importante diseñar materiales y actividades que sean accesibles para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades o necesidades especiales. Esto puede incluir la adaptación de recursos didácticos a formatos accesibles y ofrecer oportunidades para la colaboración y el trabajo en equipo, permitiendo que los estudiantes aprendan unos de otros y valoren las diferentes perspectivas. Esto no solo enriquece el aprendizaje, sino que también ayuda a construir una sociedad más inclusiva y cooperativa desde del aula.

Referencias bibliográficas

- Aipidiomas. (2022). Los problemas más comunes de los ingleses al aprender español. *Language Institute*.
- Braslaysky, B. (2005). Enseñar a entender lo que se lee. La alfabetización en la familia y la escuela. Buenos Aires.
- Benítez, P. (1994). “¿Qué vocabulario hay que enseñar en las clases de español como lengua extranjera?”. *Didáctica del español como lengua extranjera*. Madrid: Cuadernos del tiempo libre, Colección Expolingua, 9-12.
- Botero A & Gómez, L (2016) La lectura de imágenes como proceso estratégico para desarrollar competencias cognitivas en la edad inicial.
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/4626/1/TLPI_QuinchiaBoteroAngelYa
- Calvi, M. V. (2005). El español del turismo: problemas didácticos. *IDEAS*, 1, 1-5.
- Calvi, M. V. (2012). *Palabras y cultura en la lengua del turismo*. PASOS 10, 4, 1-3.
- Calvi, M. V. (2010). Los géneros discursivos en la lengua del turismo: una propuesta de clasificación. *Ibérica*, 19, 9-31.
- Chomsky, N. (1964). *Current Issues in Linguistic Theory*. Mouton.
- Ellis, R. (1994). *The study of second language acquisition*. Oxford University Press.
- Felipe de Souza, A. M. (2008). El léxico en el discurso turístico en la enseñanza de E/LE. ¿Qué léxico enseñar y cómo enseñar? Faculdade Machado de Assis.
- Fernández, P., Ordóñez, E., Vergara, D., Gómez, A. I. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social*, N°31, 388-409.
- Fernández, L. (2012). La lengua del turismo. Géneros discursivos y terminología. *Pasos*, vol 10. N° 4, pág. 157-161.
- Gaitán, V. (2015). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa*.
<https://acortar.link/iTfZl>
- Giménez, David. (2011). Hostelería para fines específicos en el aula E/LE. *Foro de profesores de E/LE*. N°7.
- Gómez, J. (2001). *La enseñanza-aprendizaje del español con fines específicos*. Las lenguas de especialidad. Su aplicación a la enseñanza de Español como Lengua Extranjera. Edinumen.
- Gómez-Paladines, L. J., Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Koinonia*, Vol. VI. N°3.

- Jarvis, G. (2008). *Problemática de la enseñanza del español en el extranjero: "Una respuesta — ¡Haz una pregunta!"*. Dickinson College.
- Jiménez, D. (2019). Algunos casos exitosos de gamificación. *Investigación e innovación en la enseñanza de ELE. Avances y desafíos* (p. 79-93). Cehum.
- Krashen, S. D. (1985). *Second language acquisition and second language learning* (Reprinted). Pergamon.
- Larsen-Freeman, D. & Long, M. H. (1991). *An introduction to second language acquisition research*. Longman.
- Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación. (2022). Instituto Cervantes.
- Marco común europeo de referencia para las lenguas (s. f.). *Capítulo 6. El aprendizaje y la enseñanza de la lengua*.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cap_06.htm
- Martín, R. A., Álvarez. C. V., Marcet, V. J., Nevot, M. (2022). *La enseñanza del léxico*. Aquilafuente.
- Montaner, M. A. (1999). *Juegos y actividades para enriquecer el vocabulario*. Arco/Libros
- Moreno, J.C. (2010). Spanish is different. *Castalia*, 7, 114–115
- Núñez, L. P. (2018). La enseñanza-aprendizaje del léxico del turismo en el español y el inglés para fines específicos: análisis contrastivo de dos manuales. *Itinerarios*, 27, 217-235.
- Pérez, M. E. (2010). ELE para fines específicos: El español de la economía, el comercio y la empresa. Universidad de Bolonia.
- Prieto, R. (2006). *El léxico en la enseñanza del español de turismo*. New York University, Madrid.
- Aguirre, B. (2016). *Consideraciones y criterios para seleccionar, analizar y evaluar materiales curriculares de EFE*. Lenguas de especialidad y lenguas para fines específicos, precisiones terminológicas y conceptuales e implicaciones didácticas. Universidad de Cádiz. ASELE.
- Soto, B. (2020). Didáctica de las lenguas para fines específicos. *Diálogos de la lengua*.
- Trujillo, E. (2021). Adaptación del enfoque comunicativo al aula de ELE para sinohablantes. [Trabajo Fin de Máster, Universidad de las Palmas de Gran Canaria].
<http://hdl.handle.net/10553/109392>