

Universidad Internacional de La Rioja

Facultad de Educación

Máster Universitario en Enseñanza de Español como Lengua
Extranjera (ELE)

La primera adquisición de palabras
utilizando la gamificación

Trabajo fin de estudio presentado por:	Yolanda López González
Tipo de trabajo:	Propuesta didáctica de intervención
Director/a:	Ana Belén Álvarez Simón
Fecha:	15/09/2021

Resumen

Empezar a aprender un idioma puede llegar a ser un gran desafío, en muchos casos es en este primer contacto donde se encuentra el punto crucial entre continuar o abandonar, es por ello que la utilización de una buena metodología se va a convertir en la mejor aliada para llamar la atención de los discentes, motivándolos y facilitando el trayecto. En este caso nos vamos a centrar en un grupo de 8 jóvenes de entre 14 y 16 años que están empezando a aprender español por primera vez. Todos proceden de un país angloparlante y están aprendiendo español en una academia privada. La metodología con la que se va a trabajar se llama gamificación, esta consiste en implementar características de los juegos en la enseñanza, mejorando su motivación, concentración, colaboración y autonomía. La gran variedad de recursos proporciona una mayor adaptación a cada estudiante.

Palabras clave: aprender español A1, introducción, gamificación, innovación, recursos.

Abstract

Starting to learn a new language could be a daunting challenge, in many cases, it is in this first contact where the essential point between continuing or quitting is found. That is the reason why the use of the right methodology could be your best bet to catch the attention of the student and motivate them to make the process easier. In this case, we are going to consider a group of 8 students between the age of 14 and 16 years old that are learning Spanish for the first time in their lives. They are from an English speaking country and they are studying in a Spanish private language school. The name of the methodology is gamification, it consists of the use of features of games in education with the objective of creating a big impact on the learner improving their motivation and concentration, collaboration and autonomy. The diversity of resources provide a better scaffolding to the student

Keywords: A1. Spanish learning, introduction, gamification, innovation, resources.

Índice de contenidos

Abstract	2
Índice de contenidos	25
1. Introducción	6
1.1. Justificación	6
1.2. Objetivos del TFM	6
1.2.1. Objetivo general	7
1.2.2. Objetivos específicos	7
2. Marco teórico	7
2.1. La labor docente.	9
2.2. El estudiante.	11
2.2.1. La motivación	11
2.2.2. Miedo al error.	12
2.3. Metodología.	14
2.3.1. Gamificación.	15
2.3.2. Respuesta física total.	15
2.3.3. Clase invertida.	17
2.4. La adquisición del Léxico.	18
3. Propuesta didáctica de intervención	22
3.1. Objetivos de la propuesta didáctica	22
3.1.1. Objetivo general	23
3.1.2. Objetivos específicos	24
3.2. Contexto	27
	3

3.2.1. Características del grupo.	27
3.2.2. Características del centro.	27
3.3. Cronogramas	28
3.4. Actividades	34
3.4.1. Sesión 1.	34
3.4.2. Sesión 2.	40
3.4.3. Sesión 3.	46
Actividad 15. cierre excursión.	48
Actividad 16. Actividad para casa II.	48
3.4.4. Sesión 4.	49
- Actividad 18. Árbol genealógico.	50
3.4.5. Sesión 5.	52
Fuente: elaboración propia.	54
3.4.6. Sesión 6.	57
3.5. Evaluación	59
3.5.1. Evaluación continua	59
3.5.2. Evaluación final	60
3.5.3. Feedback del estudiante	60
4. Conclusiones	60
5. Limitaciones y prospectiva	60

1. Introducción

El presente trabajo de fin de estudios pretende abordar la elaboración de una propuesta de intervención didáctica para estudiantes de entre 14 a 16 años con un nivel A1 de español,

todos con procedencia de un país angloparlante y sin base alguna de español por lo que será su primera toma de contacto.

El tema a tratar será el primer contacto con la lengua española para extranjeros que no tienen conocimientos previos. Nos vamos a centrar en la adquisición de léxico mediante una metodología de gamificación analizando sus ventajas e inconvenientes a la hora de impartir clases a adolescentes.

1.1. Justificación

El comienzo de aprender un idioma supone una gran adversidad para muchos estudiantes sobre todo cuando no se da el contexto adecuado para su adquisición, para ello, nos vamos a fijar en el saber de numerosos autores tales como Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). Con su teoría sobre gamificación de la cual nos vamos a basar; de Arnolds, J. (2000). Vamos a conocer la importancia afectiva en el aprendizaje y además, si hablamos de aprendizaje de segundas lenguas no podemos ignorar a Stephen D. Krashen 1981, que entre otros, aseguran que el papel del docente es primordial para lograr una correcta adquisición de la lengua extranjera, enseñándonos el porqué. En este trabajo se analizarán estas teorías y más para descubrir qué factores son aquellos que una buena enseñanza de ELE debe tener.

Los elementos claves tomados como punto de atención son la adquisición de palabras de nivel A1, la labor docente y las características propias del alumnado, como puede ser la motivación o el miedo al error a la hora de aplicar una metodología diferente a la tradicional.

1.2. Objetivos del TFM.

1.2.1. Objetivo general.

- Diseñar una propuesta de intervención a adolescentes de entre 14 y 16 años de nivel A1 cuya metodología principal sea la gamificación y a raíz de ella se mejoren aspectos de enseñanza tales como la motivación, autonomía, cooperación y clima del aula.

- Conocer las causas que influyen en el abandono del estudio de la lengua extranjera para lograr evitarlos y saber actuar ante ellos.
- Clasificar los aspectos relacionados con la motivación de los estudiantes y realizar una correcta corrección del error.
- Destacar las características que debe tener un buen docente para la realización de una mejor labor.
- Saber adaptar los recursos al contexto y nivel de cada estudiante, además de su posible reutilización. Ya que es importante conocer los tiempos de elaboración y uso que tiene ese recurso.
- Analizar los aspectos del juego utilizados en la gamificación.

1.2.2. Objetivos específicos

- Conocer las causas que influyen en el abandono del estudio de la lengua extranjera para lograr evitarlos y saber actuar ante ellos.
- Clasificar los aspectos relacionados con la motivación de los estudiantes y realizar una correcta corrección del error.
- Destacar las características que debe tener un buen docente para la realización de una mejor labor.
- Saber adaptar los recursos al contexto y nivel de cada estudiante, además de su posible reutilización. Ya que es importante conocer los tiempos de elaboración y uso que tiene ese recurso.
- Analizar los aspectos del juego utilizados en la gamificación.

2. Marco teórico

Si nuestro propósito es lograr un impacto positivo en el aprendizaje de ELE, no basta solo con transmitir la información, tenemos que tener en cuenta multitud de factores que rodean el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Respecto a las exigencias a las que se somete el alumnado a la hora de afrontar el aprendizaje de un nuevo idioma hay autores que nos aportan diferentes teorías. Por un lado Pérez Rodríguez-Pérez, N nos dice

El alumno, cuando se enfrenta por primera vez al aprendizaje de un idioma, no parte como una tábula rasa, ya posee esquemas de comportamiento mental y social anclados en su contexto nativo, frecuentemente inconscientes y, por lo tanto, fuera de su control, que dificultan el reconocimiento de otros sistemas de pensamiento y cultura. Pero también, en algunos casos, el idioma extranjero puede ser el medio para expresar opiniones, sentimientos, deseos inhibidos por la propia lengua-cultura. (Rodríguez-Pérez, N. 2012. pp. 381-409).

Por lo que no es un aprendizaje desde el principio, ya existen puntos comunes y no tan comunes que podemos relacionar entre las dos lenguas, se puede comparar y aprovechar esas diferencias y similitudes para que el aprendizaje sea más significativo.

Por otro lado Guiora expone que

Durante el proceso de aprendizaje de un idioma, al alumno no sólo se le pide un esfuerzo cognitivo en términos de vocabulario, gramática y sintaxis, sino algo mucho más considerable: la necesidad de volver a categorizar la información, lo que conduce inevitablemente a una exigencia de conceptualización y, en última instancia, de experimentación de los acontecimientos internos o externos a nosotros (P.E.: Guiora, 1984, p. 8).

Para poder realizar una intervención significativa debemos investigar previamente qué factores son aquellos que intervienen en una adquisición enriquecida del lenguaje y también destacar los aspectos que provocan lo contrario, un rechazo. Si queremos evitar que nuestro alumnado abandone debemos conocer las causas que lleva al discente a renunciar.

Según un estudio realizado en 2012 por Rodríguez-Pérez, N. (2012. pp. 381-409) clasifica las causas por las que un discente siente motivación en tres tipos: personales, académicas y metodológicas:

- **Causas personales:** dentro de esta categoría encontramos aspectos como el entorno familiar-sociocultural de alumno, la edad, capacidad y habilidad para la adquisición del idioma, autoestima del alumno, actitud del profesor en el aula, implicación del alumno en el proceso de aprendizaje, Motivación profesor, Aprendizaje del idioma por motivos profesionales, estado físico de estudiante.

- **Causas académicas:** obtención de un buen expediente académico, experiencias anteriores, tamaño del grupo, homogeneidad de conocimientos en el grupo, dotación de material en las aulas, programación: metas y criterios evaluación, causas generadas por el centro educativo.

- **Causas metodológicas:** las metodologías utilizadas por docente tienen una gran importancia, técnicas de trabajo que facilitan el aprendizaje, adaptación materiales a las necesidades individuales, dificultad de la tarea.

Dentro de las causas anteriormente descritas podemos clasificar los aspectos en variables e invariables, según si la actuación del docente puede cambiar dichos factores, de manera que por ejemplo el entorno, su edad y su capacidad y habilidad para la adquisición de idiomas son aspectos que nosotros como docentes no podemos cambiar, sin embargo, sí que depende de nuestra labor que haya una mayor o menor autoestima o implicación en el estudiante, adaptación de recursos y usos de técnicas y metodologías de trabajo que faciliten el aprendizaje.

En este sentido, estructuramos el presente trabajo analizando los focos de interés que dependan de nuestra actuación docente y nuestra aportación de ayuda al discente:

I) La primera parte introductoria contiene la labor docente, pilar principal del que se asentarán las bases del resto de aspectos teóricos.

II) La segunda parte se centra en el otro elemento humano, los estudiantes, así que se analizará la importancia de la motivación y cómo afecta el miedo al error en el aprendizaje.

III) Posteriormente, se verá un análisis y estudio teórico de la metodología a utilizar y su aplicación en la adquisición de palabras.

IV) Para terminar, expondremos unas conclusiones en las que se encuentran las principales ideas planteadas a lo largo de esta recogida de información y que a partir de ahora se tendrán en cuenta para la elaboración de la propuesta de intervención.

2.1. La labor docente.

El peso de muchas de las causas descritas anteriormente recae sobre la labor docente, es por ello que hay que ser conscientes de que aspectos tener en cuenta como profesores, por ejemplo, es necesario realizar una tarea de investigación para conocer qué necesidades tiene cada alumno y cuáles son sus virtudes y debilidades, cada estudiante tiene su método de aprendizaje y requiere de prácticas diferentes. Por lo que no podemos tratarlos a todos por igual.

Esta idea es compartida por numerosos autores, por ejemplo, Dörnyei (1994), opina que para aprender una lengua es necesaria una orientación integradora, estrechamente relacionada y anclada en la personalidad del sujeto (p. 78). Por ello tenemos que lograr que el aprendizaje de la lengua resulte de utilidad y con sentido para esa persona, para lograrlo hay que darle al estudiante un rol activo y con protagonismo sustituyendo al rol común pasivo que se da en muchas clases de tertulias en las que el discente se limita a ser un mero oyente.

Por lo tanto de este autor tenemos que resaltar que en una buena unidad didáctica debe haber un aprendizaje con sentido, que tenga un uso real y tener en cuenta en todo momento al estudiante, ellos no pueden ser meras marionetas que escuchen el temario, deben ponerlo en práctica y por nuestra parte asegurarnos de que lo entienden.

A raíz del término uso real y aprendizaje con sentido podemos relacionarlo con el aprendizaje significativo

Detrás de esta propuesta de asimilación de conocimiento ya preparado persistiría la idea de aprendizaje inductivo.

Es frecuente constatar cómo los docentes trasladan el concepto de aprendizaje significativo al de contenido significativo. De esta forma, el significado del adjetivo significativo se relaciona con «algo cercano a los intereses del alumno». La consecuencia inmediata es una asociación de premisas que establece: si el contenido a enseñar está relacionado con los intereses de los alumnos, éstos estarán motivados y el aprendizaje será significativo.

Hay que tener en cuenta que el concepto contenidos significativos no implica aprendizaje significativo, el primero hace referencia a «algo cercano a los intereses del alumno», sin embargo aunque tenga estas características puede no darse un aprendizaje significativo.

El aprendizaje memorístico es la única opción cuando los alumnos no tienen conceptos inclusores para lograr la inclusión significativa del nuevo conocimiento. Por lo que, la ejercitación de la memoria es necesaria aún para la consolidación de conocimientos aprendidos en forma sustentable.

Ausubel (1968) y Novak (1984, 1999) explican que guardar información aislada en la memoria de largo plazo no es equivalente a haber construido conocimientos sustentables. Los instrumentos de evaluación deberían poner en evidencia si los saberes de un sujeto son aislados o sustentados; de esta forma, podría distinguirse a posteriori si el proceso de aprendizaje fue aislado o sustentable, respectivamente (pp. 211-239)

En efecto la memoria es un instrumento que ayuda a la hora de aprender nuevas palabras, sin embargo nuestra labor es conocer si esa información fue finalmente interiorizada y no fue un aprendizaje aislado temporal.

Para concluir este apartado, recalcar los aspectos más importantes que debemos tener en cuenta, estos son dar a los estudiantes un papel protagonista conociendo los intereses de estos. También tener presente una correcta evaluación del aprendizaje adquirido y reforzar sus flaquezas.

Alonso Piña considera que otorgando a las tareas de un significado y comprendiendo su utilidad personal y social se consigue fomentar la motivación por el aprendizaje en los alumnos. (Alonso Piña, 2009, p.29).

2.2. El estudiante.

2.2.1. La motivación.

Muchos son los autores que han expuesto sus teorías sobre cómo la motivación puede influir en el aprendizaje de un nuevo idioma por parte del alumnado, tanto de manera positiva como negativa, opinan que la motivación se genera en los primeros contactos con el idioma, si las experiencias fueron o no gratificantes.

Un alumno está motivado cuando está seguro de sí mismo (...). Por tanto, hay un proceso adecuado en el aprendizaje y un aumento de su autoestima por el trabajo bien hecho. Además, la realización exitosa de las actividades propuestas potencia la confianza del aprendiz y disminuye el rechazo a realizar otras nuevas: La confianza en que todos pueden llegar al final. (Rodríguez-Pérez, N. 2012. pp. 381-409)

Es por ello que también sucede a la inversa, cuando un estudiante no está seguro de sí mismo y le falta motivación, el aprendizaje será una ardua tarea. Un profesor de Secundaria manifiesta que cuando el aprendiz llega al aula desmotivado la labor del docente resulta infructuosa. (Rodríguez-Pérez, N. 2012, p24)

Los resultados de la investigación coinciden con los realizados por Bernau (P.E.: 2001, 10) al confirmarse que una autoestima positiva asegura que el proceso de aprendizaje no se detenga, mientras que si el alumno adolece de una baja autoestima no logrará alcanzar un nivel adecuado de aprendizaje.

Para mejorar la motivación tenemos que lograr que nuestra actividad tenga un objetivo real y práctico.

Sería un error pensar que los mecanismos de la motivación y de la emoción actúan en todos los aprendices por igual, pues los individuos difieren en sus intereses, motivos y cualidades emocionales. Por tanto, en el contexto del aula, el enseñante interesado por la incidencia de

estos dos factores en los procesos de aprendizaje tendrá que tener en cuenta las diferencias individuales.

Es curioso cómo pese a que vivimos en una sociedad con información de fácil acceso a nuestra disposición aún así sigue habiendo problemas con los estudios, existiendo tantos libros, recursos en internet, con miles de autores. Falta un enlace entre la información y la persona. En muchos casos ese enlace es el interés, la motivación, estas son fuerzas que anulan cualquier excusa, cuando hay ganas no importa dedicar tiempo o esfuerzo a conseguirlo.

Para concluir el tema de la motivación podemos decir que los factores más importantes son la otorgación de un rol activo, una actividad llamativa que tenga una relación estrecha con el discente y con un objetivo claro, sin olvidar de que cada persona es única y así lo son sus gustos, así pues, Nieves Rodríguez Perez lo resume de la siguiente manera.

En definitiva, la motivación está prácticamente garantizada si las tareas a realizar y la información que los alumnos reciben de su entorno son consideradas por éstos (...) útiles para alcanzar sus objetivos personales. (Rodríguez-Pérez, N. 2012. pp. 381-409)

2.2.2. Miedo al error.

Suscribiéndonos a las palabras de Rodríguez-Pérez, N. La causa personal más citada que origina la desmotivación de los alumnos es la vergüenza o el miedo a hablar en público, cometer errores. (Rodríguez-Pérez, N. 2012, 24, 381-409), por lo que podemos decir que Aun así el principal problema que pueden presentar nuestros estudiantes es ansiedad al igual que miedo o vergüenza.

No importa si se sirven de la ayuda de apoyos -sobre todo visuales- de la repetición y de la redundancia para la comprensión. Hoy se reconoce casi universalmente que un alto nivel de ansiedad, por cualquier motivo, tiende a ser un serio obstáculo en cualquier situación en la que nos encontremos.

(Krashen 1981, pp. 29 y ss., p. 38) Asegura que existe un filtro que bloquea la recepción de la información, él concretamente la denomina "filtro afectivo", este filtro se encarga de bloquear o acentuar el paso del Input que es la lengua extranjera (L2) que queremos que el

estudiante reciba, este filtro se vuelve más fuerte si el alumno tiene altos niveles de ansiedad, es por ello que debemos conseguir debilitarlo para facilitar el paso de información. Por otro lado, esto también repercute sobre la producción, una persona con miedo e inseguridad tendrá más difícil la elaboración de L2 (el output).

Un aspecto clave para la debilitación de ese filtro afectivo es logrando liberación de estrés en la corrección de errores. Cualquier corrección que se haga -si parece imperativo hacerla en ese momento y no más tarde-debe ser tal que:

- a) no aumente el filtro afectivo (Krashen, 1981, p. 33).
- b) no interrumpa el flujo del aprendizaje-acción, es decir: simple, rápida, indirecta, sin explicación, por repetición o breve paráfrasis (Asher, 1982, p. 36).

Desde pequeños se enseña dentro de las aulas que cometer un error es sinónimo de algo negativo, a menudo está acompañado de castigo o reprimenda, así pues tenemos el miedo a fracasar muy interiorizado. Pero no solo eso, además se tiende a evitar preguntar, ya que puede implicar que el estudiante no conozca del tema y por ello pueda recibir burlas o risas por partes de sus compañeros y por ello el discente prefiere callar y aparentar que sabe a correr el riesgo de ridiculizarse ante sus iguales.

Cuando el alumno logra superar el miedo a participar en las actividades de aula, se produce al fin una liberación del estrés y de la inseguridad, pudiendo incrementar su motivación.

El análisis de errores demostró que el error es un elemento normal y necesario en el proceso de adquisición de una lengua, ya que es una muestra de que el aprendizaje se está llevando a cabo (Pastor Cesteros 2004, p. 103).

Además de las palabras de Pastor Cesteros, los errores ayudan tanto a profesores como a alumnos a cobrar conciencia del estadio en que se encuentra su proceso de adquisición de la lengua extranjera, por lo que debemos aprender a sacarles partido y olvidarnos de la antigua concepción del error como algo imperdonable.

Por lo que nuestro objetivo como docente es normalizarlo y crear un clima agradable de aprendizaje sin presión y sin miedo, por ejemplo tal y como dice (Arnold, 2000, p 14.)

Diversos autores promueven la colaboración de los alumnos en el diseño de las clases y actividades, concediéndoles un gran protagonismo. Así mismo, los profesores consideran la comisión de los errores como parte del aprendizaje y procuran que el alumno no los conciba como un castigo. (Arnold, 2000, p 14.)

2.3. Metodología.

Si queremos que el discente practique, tenga un rol activo y consiga confianza en sí mismo, entonces estamos buscando una metodología comunicativa.

La metodología comunicativa supone trabajar el “miedo al ridículo” y a través de participación en clase, juegos y otras actividades van limando esas actitudes y favoreciendo la respuesta más madura (Rodríguez-Pérez, N. 2012, p 23)

Además de tener en cuenta que metodología utilizar también es necesario prestar atención a la edad de los estudiantes, no es lo mismo enseñar a un niño que a un adolescente.

Docentes de la etapa educativa de Bachillerato, afirman que la motivación resulta más efectiva cuando los alumnos adquieren una mayor madurez intelectual y seguridad en sí mismos. Por el contrario, mayoritariamente consideran que cuando la exigencia en el idioma es mayor, como ocurre en Bachillerato, la motivación disminuye, pues se requiere del estudiante un incremento del esfuerzo para alcanzar las metas. Hay enseñantes que se refieren a la etapa de la adolescencia de los estudiantes como una época de pasotismo y de desinterés por el aprendizaje en general.

Al ser esta edad susceptible de cambios emocionales e intereses personales y en la que surgen conflictos que diluyen el interés por el aprendizaje y la dedicación al estudio, es muy difícil mantener la motivación, especialmente en aquellos alumnos que no han pensado continuar con su formación en la universidad.

2.3.1. Gamificación.

Antes de empezar a hablar de gamificación hay que mencionar su definición.

El concepto es descrito por Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p.11).

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción. El juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio.

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores.

El docente posibilita hacer la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierte en eje central de la actividad. Por lo que será necesario tener en cuenta la edad, los intereses, las necesidades, las expectativas, el ritmo de aprendizaje, los gustos, entre otros, de los participantes al proponer estrategias que faciliten el aprendizaje.

La seriedad en el juego facilita respetar las decisiones de los jueces tal como son emitidas. Solo así se observan las reglas y se acatan en beneficio de los jugadores. La importancia de los jueces para que éstos sean respetados y cambiar de juez cada vez que lo considere conveniente. Así cada uno aprende a responsabilizarse de su puesto y a tener diferentes roles.

Por otro lado, el factor 'sorpresa'. La variedad es uno de los principios pedagógicos más elementales. (Hollerbach, W., Villalobos, L., Atencio, E., & Gapper, S. 1986, pp 7-29)

2.3.2. Respuesta física total.

Según Hollerbach, W., Villalobos, L., Atencio, E., & Gapper, S la respuesta física total es un método de enseñanza elaborado por un psicólogo estadounidense, James J. Asher, profesor en la Universidad Estatal de San Diego, en California. (pp. 7-29)

La idea central es sencilla: traducir informaciones verbales expresadas por medio de órdenes, dadas en forma imperativa, inmediatamente en acciones físicas. Estas son algo así como un truco, un mecanismo con doble función. Por un lado, la acción física "tranquiliza", por así decirlo, la mente analítica, y por el otro facilita la aceptación del material lingüístico en su totalidad, en su estructura sintáctica y semántica. Además activa, claro está, las fuerzas motrices del alumno, las cuales se reconocen desde hace mucho tiempo como factores importantes del aprendizaje (Asher, 1982, pp. 3-4; Williams, 1983, p. 150).

Este método, por extraño que parezca a primera vista, se sitúa, en términos de pedagogía teórica, en el ámbito de la "escuela activa" cuyos orígenes se encuentran en la obra de los Rousseau, Pestalozzi, Froebel, Montessori, Decroly, Dewey y otros grandes pedagogos.

La frase "se aprende haciendo" redefine la educación, transformándola en una educación que involucra la totalidad del ser humano.

Pero hay más: un aprendizaje que procede por acciones, de parte del profesor y de los alumnos, contribuye a bajar, en el aula, el nivel de tensión emocional. Las relaciones son, en vez de autoritarias y distantes, llenas de mutuo respeto e incluso de afecto. Hoy se reconoce casi universalmente que un alto nivel de ansiedad, por cualquier motivo, tiende a ser un serio obstáculo (Krasen, 1981, pp. 29 y ss., p. 38)

El importante efecto relajador de RFT explica también por qué un número creciente de profesores de L2 que enseñan con otros métodos han integrado actividades del tipo RFT en sus clases. Pues RFT se ofrece sea como método integral, sea como estrategia particular de enseñanza (Asher, 1982, p. 46). Utilizado de una u otra forma, RFT promete resultados excelentes, comprobados por una serie de experimentos llevados a cabo con alumnos de edades muy variables (Asher, 1982, pp. 4-16).

2.3.3. Clase invertida.

Como todos conocemos, en una clase expositiva tradicional, el docente desarrolla el contenido teórico/práctico en el aula. Luego, en casa, el estudiante realiza los trabajos prácticos o la tarea sobre el contenido desarrollado en el aula.

Con esta metodología este orden se altera, los estudiantes trabajarían en casa la adquisición de información y contenidos para así poder aprovechar las horas de clase realizando tareas de comunicación más provechosas.

Las exposiciones que los estudiantes presenciaban en clase podían ser procesadas por ellos mismos en sus hogares; mientras que las asignaciones que tradicionalmente debían resolver por su propia cuenta en casa ahora podían ser realizadas en el aula con ayuda. Andrade, E., & Chacón, E. (2018, pp- 251-267).

Aquí, el docente cumple un rol central, ya que actúa como productor de contenidos digitales educativos, distribuidor de esos mismos materiales y evaluador del aprendizaje de los estudiantes. Las siguientes etapas de este esquema de clase invertida son dentro del aula, las cuales van a tener a los estudiantes como protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. El docente, por su parte, asume un papel de guía en dicho proceso.

Una desventaja es el acceso a los materiales: Si bien cada día se multiplica el número de computadoras y dispositivos móviles con acceso a Internet, es importante reconocer que no todos los estudiantes poseen un acceso similar a la red. La clase invertida necesita de cierto piso tecnológico básico (Hamdan, McKnight, McKnight & Arfstrom, 2013, pp. 13-45.).

2.4. La adquisición del Léxico.

Según el *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas* (en adelante, MCER, 2002), la competencia léxica es «el conocimiento del vocabulario de una lengua y la capacidad para utilizarlo» (p. 108). Este conocimiento incluye dos tipos de elementos dentro de la lengua: los elementos léxicos, que, a su vez, abarcan las expresiones hechas y las palabras polisémicas; y los elementos gramaticales, es decir, las clases cerradas de palabras.

En este trabajo, como los estudiantes tienen un nivel inicial nuestro objetivo es centrarnos en la adquisición de palabras polisémicas, dentro de esta categoría están los sustantivos, verbos, adjetivos y adverbios.

Este conocimiento del vocabulario y la capacidad para utilizarlo se van desarrollando a lo largo del aprendizaje de la lengua. Las nuevas palabras se van acumulando a las ya existentes y, además, contribuyen a que las redes asociativas de las palabras conocidas se

vayan reajustando constantemente. «La progresión en la adquisición de la competencia léxica supone, pues, *crear redes asociativas cada vez más trabadas, e integrar esas redes en esquemas de conocimiento que formen parte de la cultura*» (Sanjuán, 2004, p. 117).

También se puede progresar en la adquisición del léxico según vamos transformando el conocimiento receptivo en conocimiento productivo. Es decir, como veremos en el siguiente tema, es importante que convirtamos el vocabulario pasivo (el que el alumno comprende, pero no usa) en vocabulario activo (el que el alumno utiliza). Sin embargo, «no siempre la comprensión precede al uso de las palabras» (Sanjuán, 2004, p. 117);

También debemos tener en cuenta la distinción entre vocabulario activo y vocabulario pasivo. Éste último contiene las unidades léxicas que un individuo es capaz de comprender, mientras que el vocabulario activo, que es menos numeroso, incluye las unidades léxicas que una persona emplea al hablar y escribir en su vida cotidiana, según su formación y sus actividades (Cassany 1998:381).

Es decir, un alumno puede usar una palabra de manera experimental, pero hacerlo de forma errónea porque no comprende su significado completamente.

Por último, ¿cuándo podemos afirmar que el discente ya ha adquirido la palabra? Para hablar una lengua además de conocer el vocabulario y la gramática es preciso conocer el contexto en el que se utilizan.

Según (Pastor Cesteros 2004:216-217). tenemos que fijarnos en los siguientes aspectos:

- Pronunciación y ortografía: ¿sabe pronunciar y escribir correctamente dicha unidad léxica?
- Morfología: ¿confunde su género o número? ¿Reconoce la palabra si tiene lexemas o afijos?
- Sintaxis: ¿utiliza la palabra en situaciones adecuadas?
- Semánticamente: ¿capta su significado dentro de un contexto oral o escrito?
- Sociolingüísticamente y pragmático: ¿distingue en qué situaciones comunicativas es adecuado o no utilizarla?

Sanjuán (2004, p. 108) ofrece algunas pautas para ayudar a los alumnos a comprender el significado de las palabras desconocidas:

- Debemos disuadir a los alumnos de que intenten entender todas las palabras de un texto.
- No es necesario comprender el significado exacto de una palabra desconocida, sino que puede bastar con conocer su sentido general.
- Existen técnicas para adivinar el significado de las palabras, más allá del uso del diccionario; por ejemplo, mediante pistas que ofrezca el texto, o mediante el estudio de prefijos y sufijos de las palabras, etc.

Como señala de forma muy acertada French (1983, p. 2) los estudiantes a menudo creían que todo lo que necesitaban es un gran número de unidades léxicas; esta creencia era errónea, por supuesto. Los estudiantes piensan que conociendo el significado de un gran número de unidades léxicas su competencia comunicativa en español será mayor, puesto que podrán comprender más cosas y expresarse mejor en la LE.

Dicha idea no es del todo cierta, ya que el proceso de adquisición de una unidad léxica requiere mucho más que la simple memorización de un significado.

En este sentido, Channell (1989, p. 84) afirma que una unidad léxica de una L2 es adquirida por un estudiante cuando: su significado puede ser reconocido y entendido dentro y fuera del contexto y cuando puede ser usada natural y apropiadamente en cada situación. La tarea de los profesores no es sólo la de enseñar el significado de las palabras, sino también la de intentar que los alumnos las relacionen, las diferencien y las utilicen correcta y apropiadamente (Higuera 1996, p. 111).

Uno de los autores que da una clasificación más exhaustiva de dichos elementos es McCarthy (apud Gómez Molina 2004, p. 792- 793) realiza una clasificación exhaustiva de los tipos de unidades léxicas que, según él, constituyen el vocabulario esencial. Todos ellos son igualmente importantes como componentes básicos de la comunicación.

Según García Giménez (2008, p. 25) los 5 primeros son:

1) Modalizadores, donde se incluyen los verbos de modalidad epistémico y deóntica, las unidades léxicas que indiquen parecer, certeza, obligación, posibilidad, etc.

2) Verbos de régimen: se trata de aquellos verbos que rigen una preposición o que requieren un sustantivo concreto para obtener una construcción gramatical (abrir el apetito, por ejemplo). Estos verbos deben enseñarse con el elemento que los acompaña, nunca de forma aislada puesto que provocaríamos numerosos errores entre nuestros estudiantes.

3) Palabras interactivas, es decir, aquellas que muestran las actitudes del hablante y que crean y mantienen relaciones sociales apropiadas (de nada, hasta luego, etc.).

4) Marcadores del discurso. Estas unidades léxicas le proporcionan al emisor los recursos necesarios para poder ejercer el control de la conversación.

5) Sustantivos básicos. Se trata de aquellos sustantivos que poseen un significado concreto y genérico (sinónimos, hiperónimos, listas cerradas de unidades léxicas, etc.).

Los objetivos planteados tratan de señalar los aspectos relacionados con el aprendizaje del estudiante de la lengua y relacionarlos con los contenidos y metodología que se va a utilizar. A raíz de estos objetivos se va a crear una serie de actividades que logren el cumplimiento de dichas metas.

Sin embargo, los objetivos no son únicamente contenidos que queremos que adquieran, si no también habilidades y destrezas que queremos fomentar en el aprendiente, como la importancia de que tome conciencia de la diversidad cultural y de la influencia que su propia perspectiva cultural puede tener a la hora de vivir en el nuevo contexto; o la necesidad de identificar sus propias actitudes, sus motivaciones o su sensibilidad hacia las culturas a las que se aproxima. También la adquisición de los valores, las actitudes y los comportamientos para evitar un choque cultural.

Los objetivos plantean también que el alumno desarrolle un papel activo a la hora de desenvolverse en sociedad, tanto con sus compañeros como con los docentes y personas de su contexto.

Para la elección de objetivos se han utilizado los generales obtenidos de referencia del *Marco Común Europeo de Referencia (MCER)* y también del *Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC)*.

Estos ofrecen con detalle un control sobre las características indispensables que debe adquirir un estudiante de nivel A1 tanto de uso de la lengua, relación con la clase y actitudes y objetivos personales.

Según el MCER: el nivel A1

Se considera que el nivel A1 (Acceso) es el nivel más bajo del uso generativo de la lengua, el punto en el que el alumno puede interactuar de forma sencilla, sabe plantear y contestar preguntas sobre sí mismo, sobre el lugar donde vive, sobre las personas que conoce y sobre las cosas que tiene; realiza afirmaciones sencillas en áreas de necesidad inmediata o relativas a temas muy cotidianos y sabe responder a cuestiones de ese tipo cuando se las formulan a él, en lugar de depender simplemente de un repertorio muy limitado, ensayado y organizado léxicamente de frases que se utilizan en situaciones concretas.

3. Propuesta didáctica de intervención.

3.1. Objetivos de la propuesta didáctica.

Los objetivos planteados tratan de señalar los aspectos relacionados con el aprendizaje del estudiante de la lengua y relacionarlos con los contenidos y metodología que se va a utilizar. A raíz de estos objetivos se va a crear una serie de actividades que logren el cumplimiento de dichas metas.

Sin embargo, los objetivos no son únicamente contenidos que queremos que adquieran, si no también habilidades y destrezas que queremos fomentar en el aprendiente, como la importancia de que tome conciencia de la diversidad cultural y de la influencia que su propia perspectiva cultural puede tener a la hora de vivir en el nuevo contexto; o la necesidad de identificar sus propias actitudes, sus motivaciones o su sensibilidad hacia las culturas a las

que se aproxima. También la adquisición de los valores, las actitudes y los comportamientos para evitar un choque cultural.

Para la elección de objetivos se han utilizado los generales obtenidos de referencia del *Marco Común Europeo de Referencia (MCER)* y también del *Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC)*. Según el MCER: el nivel A1

Se considera que el nivel A1 (Acceso) es el nivel más bajo del uso generativo de la lengua, el punto en el que el alumno puede interactuar de forma sencilla, sabe plantear y contestar preguntas sobre sí mismo, sobre el lugar donde vive, sobre las personas que conoce y sobre las cosas que tiene; realiza afirmaciones sencillas en áreas de necesidad inmediata o relativas a temas muy cotidianos y sabe responder a cuestiones de ese tipo cuando se las formulan a él, en lugar de depender simplemente de un repertorio muy limitado, ensayado y organizado léxicamente de frases que se utilizan en situaciones concretas.

3.1.1. Objetivo general.

Los objetivos generales de la propuesta son los siguientes.

- Participar en los intercambios comunicativos solicitando y proporcionando información de carácter sencillo, siempre que el interlocutor colabore en caso de dificultad (hablando lentamente y vocalizando, reformulando, etc.).
- Adquirir un repertorio limitado, ensayado y organizado léxicamente de frases que se utilizan en situaciones concretas y predecibles.
- Comprender y seguir instrucciones muy breves y sencillas de uso corriente en el aula.
- Mejorar la capacidad de relacionarse, la sensibilidad, la capacidad de superar las relaciones estereotipadas, etc.
- Desenvolverse en las situaciones habituales de comunicación que se dan en la interacción social.

- Ser capaz de identificar los aspectos relevantes de la nueva cultura a la que accede a través del español y establecer puentes entre la cultura de origen y la de los países hispanohablantes.
- Ser capaz de procesar textos escritos muy breves y sencillos (notas breves, anuncios, carteles, etc.) que presentan una estructura clara.
- Procurarse la información que precise para realizar las transacciones, siempre que se trate de indicaciones, instrucciones o datos concretos que se obtengan de fuentes habituales, sencillas y de fácil accesibilidad, o bien de personas que muestren una actitud de colaboración.
- Hacerse responsable de su propio proceso de aprendizaje, con autonomía suficiente para continuar avanzando en su conocimiento del español más allá del propio currículo, en un proceso que pueda prolongarse a lo largo de toda la vida.

3.1.2. Objetivos específicos.

Sesión 1.

- Usar el español para saludar, presentarse y desenvolverse en situaciones donde tenga que aportar sus datos personales
- Intercambiar información sobre actividades cotidianas, temas personales (familia, lugar de residencia, aficiones, etc.), gustos e intereses.
- Participan en conversaciones de forma sencilla y logran hacerse entender, aunque no hagan precisiones en relación con la temporalidad de los hechos y cometan errores frecuentes.
- Comprender discursos que sean muy lentos, que estén articulados con cuidado y con las suficientes pausas para asimilar el significado.
- Responder en una entrevista a preguntas sencillas y directas sobre datos personales, si se habla muy despacio y con claridad sin modismos ni frases hechas.
- Escribir números y fechas, su nombre, nacionalidad, dirección, edad, fecha de nacimiento.

Sesión 2.

- Utilizar saludos y expresiones de despedida básicas. Preguntar cómo están las personas y expresa sus reacciones ante las noticias
- Intercambiar información sobre actividades cotidianas, temas personales (familia, lugar de residencia, aficiones, etc.), gustos e intereses.
- Comprender las instrucciones que se le explican con lentitud y cuidado, y es capaz de seguir indicaciones si son sencillas y breves.
- Entender preguntas e instrucciones que se le formulan despacio y con cuidado, y comprende indicaciones breves y sencillas sobre cómo ir a un lugar.
- Plantear y contestar preguntas sobre sí mismo y sobre otras personas: dónde viven, personas a las que conoce, cosas que tiene.

Sesión 3.

- Ser capaz de utilizar el español para desplazarse en el transporte público de su entorno.
- Utilizar el español para localizar lugares de interés en su localidad.
- Tomar conciencia de la diversidad cultural y de la influencia que puede tener la propia identidad cultural en la percepción e interpretación de otras culturas en general y de las culturas de los países hispanos en particular.
- Familiarizarse con el uso estratégico de procedimientos de observación, comparación, etc., que permitan ir adoptando una perspectiva cultural libre de condicionantes, prejuicios, estereotipos, etc., a la hora de relacionarse con culturas nuevas.
- Intercambiar experiencias con los compañeros de grupo y seguir las pautas que proporciona el profesor y los materiales de enseñanza.

- Desenvolverse con textos orales y escritos relacionados con su entorno y sus necesidades más inmediatas.
- Utilizar recursos que les permiten satisfacer necesidades inmediatas relacionadas con situaciones cotidianas como pedir cosas muy concretas e informarse sobre su ubicación, preguntar por el lugar al que quieren dirigirse, dar información sobre aspectos personales y desenvolverse con cantidades, precios y horarios.
- Reconocer nombres, palabras y frases muy básicas que aparecen en letreros y en las situaciones más corrientes.
- Desenvolverse bien con números, cantidades, precios y horarios.

Sesión 4.

- Intercambiar información sobre actividades cotidianas, temas personales (familia, lugar de residencia, aficiones, etc.), gustos e intereses.
- Es capaz de hacer indicaciones temporales mediante frases como, por ejemplo, «la semana que viene, el pasado viernes, en noviembre, a las tres».
- Plantear y contestar preguntas sobre sí mismo y sobre otras personas: dónde vive, personas a las que conoce, cosas que tiene.
- Participar en conversaciones de forma sencilla y logran hacerse entender, aunque no hagan precisiones en relación con la temporalidad de los hechos y cometan errores frecuentes. La comunicación depende totalmente de que haya repeticiones a ritmo más lento, reformulaciones y rectificaciones.

Sesión 5.

- Es capaz de comprender textos muy breves y sencillos, como en el caso de las preguntas, leyendo frase por frase, captando nombres, palabras y frases básicas y corrientes, y volviendo a leer cuando lo necesita.
- Comprender preguntas e instrucciones si se le habla pronunciando lenta y cuidadosamente, y comprende indicaciones breves y sencillas sobre cómo ir a un lugar.

- Ser capaz de pedir algo a alguien y viceversa.

Sesión 6.

- Es capaz de comprender textos muy breves y sencillos, como en el caso de las preguntas, leyendo frase por frase, captando nombres, palabras y frases básicas y corrientes, y volviendo a leer cuando lo necesita.
- Intercambiar experiencias con los compañeros de grupo y seguir las pautas que proporciona el profesor y los materiales de enseñanza.
- Participan en conversaciones de forma sencilla y logran hacerse entender, aunque no hagan precisiones en relación con la temporalidad de los hechos y cometan errores frecuentes.
- Comprender discursos que sean muy lentos, que estén articulados con cuidado y con las suficientes pausas para asimilar el significado.

3.2. Contexto.

3.2.1. Características del grupo.

Es un grupo de 8 jóvenes de entre 14 y 16 años que están empezando a aprender español por primera vez. Todos proceden de un país angloparlante y están aprendiendo español en una academia privada situada en Málaga. La mayoría se encuentra en una situación de intercambio con una familia española.

El nivel socioeconómico de la zona es elevado, además de que los jóvenes tienen bastante motivación y disponen de ingresos aportados por sus familiares para invertir en sus estudios ya sea en la compra de materiales o recursos necesarios para el aprendizaje.

3.2.2. Características del centro.

Además de los recursos propios de cada estudiante, la academia aporta también recursos disponibles de libre acceso para el uso individual de cada uno de ellos, ya sea libros para ampliar información, diccionarios y una sala con ordenadores con el acceso a internet.

Además, cuentan con una plataforma online en la que podrán repasar el temario y realizar actividades para comprobar lo aprendido.

En cuanto a los recursos humanos, la academia cuenta con varios docentes todos nativos y de la zona por lo que pueden preguntar y aprender sobre la situación real del contexto en el que van a vivir los estudiantes.

Todas las sesiones tienen una duración de 90 minutos.

3.3. Cronogramas.

Tabla 1. Cronograma de la propuesta.

	Descripción								
Sesión 1.	<p>Contenidos: presentaciones, datos personales y preguntas simples. Levemente: colores y comidas.</p> <p>Desarrollo de la sesión:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>- Introducción:</th> <th>- Parte principal</th> <th>- Cierre</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Actividad 1. Introducción I. Actividad 2. Juego memoria.</td> <td>Actividad 3. Detective. Actividad 4. Chapa.</td> <td>Actividad 5. Canción. Actividad 6. Actividad para casa I.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Explicación sobre los premios finales. (Actividad 17).</p>			- Introducción:	- Parte principal	- Cierre	Actividad 1. Introducción I. Actividad 2. Juego memoria.	Actividad 3. Detective. Actividad 4. Chapa.	Actividad 5. Canción. Actividad 6. Actividad para casa I.
- Introducción:	- Parte principal	- Cierre							
Actividad 1. Introducción I. Actividad 2. Juego memoria.	Actividad 3. Detective. Actividad 4. Chapa.	Actividad 5. Canción. Actividad 6. Actividad para casa I.							

<p>Sesión 2.</p>	<p>Contenidos: La ciudad: tiendas y partes de la ciudad. Direcciones. Verbo ser - estar - haber. Levemente: otros verbos.</p> <p>Desarrollo de la sesión:</p> <table border="1" data-bbox="408 584 1378 1099"> <thead> <tr> <th data-bbox="408 584 730 651">- Introducción</th> <th data-bbox="730 584 1053 651">- Parte principal</th> <th data-bbox="1053 584 1378 651">- Cierre</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="408 651 730 1099"> Actividad 7. Introducción II. Actividad 8. Vocabulario de la ciudad. </td> <td data-bbox="730 651 1053 1099"> Actividad 9. Mi superpoder es la velocidad. Actividad 10. Indicaciones. Actividad 11. Mapa. </td> <td data-bbox="1053 651 1378 1099"> Actividad 12. Feedback I. </td> </tr> </tbody> </table>	- Introducción	- Parte principal	- Cierre	Actividad 7. Introducción II. Actividad 8. Vocabulario de la ciudad.	Actividad 9. Mi superpoder es la velocidad. Actividad 10. Indicaciones. Actividad 11. Mapa.	Actividad 12. Feedback I.
- Introducción	- Parte principal	- Cierre					
Actividad 7. Introducción II. Actividad 8. Vocabulario de la ciudad.	Actividad 9. Mi superpoder es la velocidad. Actividad 10. Indicaciones. Actividad 11. Mapa.	Actividad 12. Feedback I.					
<p>Sesión 3.</p>	<p>Contenidos: Transporte público - salida relacionada con la clase anterior. pedir en un bar</p> <p>Desarrollo de la sesión:</p> <table border="1" data-bbox="408 1447 1378 1832"> <thead> <tr> <th data-bbox="408 1447 730 1514">- Introducción</th> <th data-bbox="730 1447 1053 1514">- Parte principal</th> <th data-bbox="1053 1447 1378 1514">- Cierre</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="408 1514 730 1832"> Actividad 13. Introducción 3. </td> <td data-bbox="730 1514 1053 1832"> Actividad 14. Visita de la ciudad. </td> <td data-bbox="1053 1514 1378 1832"> Actividad 15. cierre excursión. Actividad 16. Actividad para casa II. </td> </tr> </tbody> </table>	- Introducción	- Parte principal	- Cierre	Actividad 13. Introducción 3.	Actividad 14. Visita de la ciudad.	Actividad 15. cierre excursión. Actividad 16. Actividad para casa II.
- Introducción	- Parte principal	- Cierre					
Actividad 13. Introducción 3.	Actividad 14. Visita de la ciudad.	Actividad 15. cierre excursión. Actividad 16. Actividad para casa II.					

Sesión 4.	<p>Contenidos: Rutinas, familia, hogar y pertenencias.</p> <p>Desarrollo de la sesión:</p> <table border="1" data-bbox="408 465 1378 853"> <tr> <td data-bbox="408 465 730 853"> <p>- Introducción</p> <p>Actividad 17. Introducción III. Los emojis de tu día a día.</p> </td> <td data-bbox="730 465 1053 853"> <p>- Parte principal</p> <p>Actividad 18. Árbol genealógico. Actividad 19. Supón de tu compañero.</p> </td> <td data-bbox="1053 465 1378 853"> <p>- Cierre</p> <p>Actividad 20. Conversación con el compañero.</p> </td> </tr> </table>	<p>- Introducción</p> <p>Actividad 17. Introducción III. Los emojis de tu día a día.</p>	<p>- Parte principal</p> <p>Actividad 18. Árbol genealógico. Actividad 19. Supón de tu compañero.</p>	<p>- Cierre</p> <p>Actividad 20. Conversación con el compañero.</p>
<p>- Introducción</p> <p>Actividad 17. Introducción III. Los emojis de tu día a día.</p>	<p>- Parte principal</p> <p>Actividad 18. Árbol genealógico. Actividad 19. Supón de tu compañero.</p>	<p>- Cierre</p> <p>Actividad 20. Conversación con el compañero.</p>		
Sesión 5.	<p>Contenidos: vocabulario de las rutinas, familias, la ciudad y repaso de la gramática utilizada. A su elección: animales, comidas, objetos de la casa o ropa.</p> <p>Desarrollo de la sesión:</p> <table border="1" data-bbox="408 1256 1378 1570"> <tr> <td data-bbox="408 1256 730 1570"> <p>- Introducción</p> <p>Actividad 21. 2 verdades y una mentira.</p> </td> <td data-bbox="730 1256 1053 1570"> <p>- Parte principal</p> <p>Actividad 22. Juego cooperativo.</p> </td> <td data-bbox="1053 1256 1378 1570"> <p>- Cierre</p> <p>Actividad 23. Time 's up casero.</p> </td> </tr> </table>	<p>- Introducción</p> <p>Actividad 21. 2 verdades y una mentira.</p>	<p>- Parte principal</p> <p>Actividad 22. Juego cooperativo.</p>	<p>- Cierre</p> <p>Actividad 23. Time 's up casero.</p>
<p>- Introducción</p> <p>Actividad 21. 2 verdades y una mentira.</p>	<p>- Parte principal</p> <p>Actividad 22. Juego cooperativo.</p>	<p>- Cierre</p> <p>Actividad 23. Time 's up casero.</p>		

Sesión 6.	Contenidos: evaluación final y despedida. Actividades de conversación.		
	Desarrollo de la sesión:		
	<p align="center">- Introducción</p> <p>Actividad 24. Kahoot.</p>	<p align="center">- Parte principal</p> <p>Actividad 25. Pujas. Actividad 26. Gala de entrega de premios.</p>	<p align="center">- Cierre</p> <p>Feedback final y comentarios sobre el curso.</p>

3.4. Actividades.

3.4.1. Sesión 1.

- Actividad 1. Introducción 1.

Explicación.

En lo que llegan todos los estudiantes el docente tratará de hacer algunas preguntas a los estudiantes para comprobar los niveles individuales de cada uno.

Por ejemplo:

Hola, ¿cómo te llamas? ¿Qué haces normalmente? → presente.

¿Cuál es tu experiencia en España? ¿Desde cuándo estás aquí? → pasado.

¿Qué tienes pensado hacer cuándo acabes el curso? ¿Seguirás estudiando? → futuro.

A parte de preguntas de tiempos verbales, se prestará atención a la pronunciación, coherencia, uso de vocabulario y caracteres individuales como puntos fuertes y flojos así como sus gustos, vergüenza y dificultades.

Cómo es la primera sesión, el docente estará repitiendo su nombre con la estructura “Me llamo ____ (su nombre)” y lo escribirá para que todos puedan verlo y vincular el sonido y las palabras con el texto escrito.

Organización: individual. Conversación estudiante-profesor.

Temporalización: 5 - 10 min.

Recurso: pizarra / proyector.

- Actividad 2. Juego memoria.

Explicación.

Por turnos cada estudiante tiene que decir “Me llamo _____ (su nombre)” y a continuación, otro compañero tendrá que decir como se llama él y repetir el nombre de los que ya han participado y con cada turno aparecerán más nombres y será más complicado, así que hay que utilizar muy bien la memoria. Si no se recuerda alguno tendrá que preguntar “¿Cómo te llamas?”.

Función del profesorado.

El profesor ayuda preguntando con frecuencia “¿cómo te llamas? ¿Tu nombre es (nombre incorrecto)?” con esto se pretende lograr que aprendan la estructura de la pregunta.

Al equivocarse el profesor diciendo un nombre que no es, se pretende que pierdan la vergüenza ante el error y además romper el hielo.

Se escribirá la estructura en la pizarra para que todos puedan leerlo y utilizarlo. Actualmente no es tan importante que sepan leer y escribir, sin embargo es bueno que vayan teniendo ese input.

Organización: clase en conjunto.

Temporalización: 5 - 10 min.

- Actividad 3. Detective.

Descripción.

La primera parte consiste en rellenar una ficha con tus datos personales.

Nombre.

Edad.

Nacionalidad, simplificado como país.

Idiomas-

Hermanos.

Estudios/trabajo.

A continuación, se mezclan todas las partes de todos los estudiantes y se crea una ficha nueva con respuestas de cada uno totalmente al azar. Esta será la “persona” culpable.

Ahora, todos deben ir haciendo preguntas a los compañeros para descubrir a quién pertenece cada una de las partes. Cuando te preguntan debes responder siempre de manera sincera, excepto cuando tu respuesta sea la misma que una de las que aparecen en la ficha del culpable. *Por ejemplo.*

Una estudiante escribe en su ficha	Al mezclarlo con el resto de fichas se obtiene esta “persona” culpable.
Martine	Sam.
15	16.
Francia. →	Francia.
Francés e inglés.	Inglés.
3 hermanos.	2 hermanos.
Estudiante. →	Estudiante.

Por lo que al preguntarle a Martine ella dirá la verdad en todo, pero tendrá que inventar que no es de Francia y que trabaja, para que no descubran que de ella proceden esos datos.

Función del profesorado.

El profesor ayuda a rellenar la primera parte y explica las estructuras interrogativas sobre los datos personales.

- ¿Cómo te llamas?

- ¿Cuántos años tienes?
- ¿De dónde eres?
- ¿Qué idiomas hablas?
- ¿Cuántos hermanos tienes?
- ¿A qué te dedicas?

También es una buena actividad para comprobar las bases de los estudiantes, ya que nos interesa conocer si todos parten desde cero o alguno ya sabe algo.

Organización: grupos de dos con variación constante.

Temporalización: 35 - 40 min

Recursos: Ficha personal y ficha del detective y culpable. Materiales de escritura tales como lápices, bolígrafos, sacapuntas y gomas o tìpex.

- **Actividad 4. Chapa.**

Descripción.

Se pone un temporizador con una hora sorpresa, cuando suena la persona que tenga la chapa deberá realizar un reto acordado por todos, por ejemplo: tener que cantar una canción, hacer un baile o ir a la clase de al lado a dar un abrazo al otro profesor sin motivo aparente.

Para poder deshacerte de la chapa tienes que conseguir que alguien responda a una pregunta sin utilizar el verbo.

Por ejemplo:

- ¿Dónde vives?
- Vivo en Málaga ✓
- En Málaga. X → Esta persona se llevaría la chapa.

Cada uno tendrá una lista con varias preguntas por si se quedan sin ideas.

Una vez suena la alarma, se hace lo acordado, se vuelve a decidir un reto nuevo y se sigue

jugando. Este juego se hará durante el mayor número posible de sesiones para que se acostumbren a conjugar y utilizar verbos, además de que se crea una competición sana por quitarse la chapa hablando.

Función del profesorado.

El profesor empieza teniendo la chapa y hará preguntas constantemente para aumentar la participación y el clima comunicativo.

También será su trabajo prestar atención a que marche correctamente la dinámica, continuando haciendo preguntas y ayudando al que tiene la chapa si observa que lleva mucho rato sin lograr pasarla a otro compañero.

Organización: clase en conjunto.

Temporalización: 5 min.

Recursos: Chapa.

- Actividad 5. Canción “Quién tiene el bombón?”

Descripción.

Se reparten una carta a cada estudiante, entre ellas una tiene el dibujo de un bombón de chocolate y el resto una cruz en rojo.

El profesor empieza cantando esta canción siguiéndola también con palmadas.

¿Quién tiene el bombón de la caja marrón?

_____ tiene el bombón de la caja marrón

Ahora la persona nombrada tendrá que decir:

“¡Yo no!” o “yo si, yo tengo el bombón de la caja marrón”

En caso de que la respuesta sea negativa se continúa la canción:

¿Entonces quién?

(El estudiante nombrado) ¡_____! (Un nuevo nombre)

Tras decir un nuevo nombre se empieza la canción desde el principio pero cambiando la persona hasta descubrir al que tiene la carta del bombón. Cuando lo descubren, se le regala un bombón, se barajan las cartas y se empieza de nuevo.

Al final se le da un bombón a aquellos que no han recibido.

Por otro lado, si están motivados con el tema de los colores o algunos alimentos y muestran interés por saber más, se puede cambiar la rima por otra comida y otro color.

El objetivo de esta actividad es lograr un cierre de clase agradable, tratando de motivar al estudiante a regresar con interés por conocer que más actividades se pueden llegar a hacer. Además de que así refuerzan el aprendizaje de los nombres, conocer el nombre de tus estudiantes y por parte de ellos el de sus compañeros es indispensable para crear una buena base de confianza.

Nota: esta canción es una adaptación propia de la canción inglesa “cookie jar”.

Organización: clase en conjunto.

Temporalización: 15 min - hasta acabar la sesión dejando unos minutos para explicar la actividad para casa.

Recursos. Cartas con dibujos de cruces y una con un bombón. Anexo 1. Bombones.

- **Actividad 6. Actividades para casa I.**

Para la correcta utilización de la metodología de clase invertida, es importante que los estudiantes realicen una labor autónoma fuera del horario de clases. Sin embargo no sabemos la circunstancia individual de cada uno, por lo que deben ser actividades simples, cortas y precisas.

En la sesión siguiente se trabajará el tema del verbo ser y estar y el léxico relacionado con la ciudad. La tarea que deben realizar es escribir en una hoja o en el móvil qué tiendas tienen cerca de casa o en el trayecto de la academia hasta su domicilio. Además ganan puntos si le hacen foto, pero no es obligatorio. Además de tiendas también valen lugares emblemáticos

o edificios que les llamen la atención.

Después en casa, investigar sobre el verbo ser y estar en presente.

3.4.2. Sesión 2.

- Actividad 7. Introducción II.

Para conocer mejor a los estudiantes vamos a intentar hablar sobre sus vidas, qué les gusta hacer, cómo es la zona dónde viven, qué tal por Málaga...

También el docente contará sobre lo que le gusta hacer apuntando siempre lo que va diciendo para facilitar la comprensión y que sirva de modelo para los estudiantes pudiendo ellos decir los mismos ejemplos con facilidad, por ejemplo:

- Comprar en el supermercado.
- Comer en un restaurante.
- Correr por el parque.
- Salir con amigos al centro comercial
- Hacer deporte en la playa.

De este modo poco a poco irán obteniendo un mayor vocabulario. El profesor utilizará verbos que a parte de ser famosos y conocidos son de uso recurrente, para que en vez de aprender cantidades masivas de información se limiten a aprender los más importantes con claridad.

Organización: individual.

Temporalización: 5 min

- Actividad 8. Vocabulario de la ciudad

Descripción.

Cada estudiante debe decir un lugar de la ciudad por turnos, por ejemplo: el cine, el bar, la tienda, el restaurante... cuando todos hayan dicho ya un sitio se vuelve a empezar pero no se puede repetir bajo ninguna circunstancia, cuando te quedas sin ninguna idea se te descalifica hasta que solo quede una última persona.

El ganador recibirá 5 tokens que son las monedas que se emplearán en las clases, con ellas puedes canjear recompensas como un premio en el último día, ayuda en un juego o incluso favores del docente. *Nunca estará de más tener un par de tokens guardados.*

Al final, cada uno enseñará los lugares que apuntó en la actividad de casa y enseñará las fotos, quien tenga más lugares apuntados ganará otros 5 tokens.

Con las fotos se hará un breve concurso de fotografía en el que por votación se elegirá un ganador, el estudiante tendrá que argumentar el motivo por el que su foto es la mejor.

Función del profesorado.

Se encargará de anotar en la pizarra todas las palabras nuevas y controlará que nadie haga trampas.

Organización: individual

Temporalización: 15 min.

Recursos. Pizarra digital o tradicional.

- Actividad 9. Mi superpoder es la velocidad.

Descripción.

Se divide a los estudiantes en dos equipos de cuatro que se colocarán en fila mirando hacia la pizarra.

En mitad del trayecto hay dos cajas sorpresas, en la primera hay un verbo que puede ser: ser, estar o haber y en la segunda un lugar de la ciudad, de los que han salido anteriormente. También hay una campana como en la imagen del anexo 2.

Los estudiantes deberán llegar hasta las cajas, coger un papel de cada una, correr hasta la pizarra y hacer una frase con los dos elementos que le han salido. Después volver hasta la campana y hacerla tocar antes que el rival.

Habrà una imagen proyectada de una ciudad y la frase deberá ser verdadera, en caso de que haya algún error, el punto se lo llevará el otro jugador, a no ser que su equipo quiera pagar 3 tokens para tener derecho a corregir la frase.

Tras acabar la actividad cada persona del equipo victorioso se llevará 5 tokens. Cada miembro es importante para la victoria.

Función del profesorado.

Se asegurará de que se han enterado bien realizando una demostración.

Además explicará los usos de los verbos para quien no lo sepa o no esté seguro:

❖ **SER** → cualidad o característica.

Ejemplo: la biblioteca **es** nueva, la ciudad **es** bonita, la piscina es muy grande.

❖ **ESTAR** → dónde está, dónde se ubica. Situar objetos o lugares.

Ejemplo: el bar **está** cerca de mi casa, (yo) **estoy** en la biblioteca, piscina, la farmacia **está** enfrente de mi casa, **estoy** en la piscina.

❖ **HABER** → cosas que existen.

Ejemplo: en la ciudad **hay** un castillo, ¿**hay** 3 cines?, no **hay** estación de autobús.

Organización: dos grupos de cuatro.

Temporalización: 40 min. Incluye explicación y juego.

Recursos. dos cajas, papeles con verbos y sitios de la ciudad. Una campana. Pizarra para escribir y pantalla o parte de la pizarra o de la pared proyectando la imagen de una ciudad.

- Actividad 10. Indicaciones.

El profesor será la única persona que habla ahora. Usando la metodología de respuesta física total irá marcando órdenes de movimiento para que los estudiantes se muevan por la clase, vayan a sitios del aula y cojan objetos e interaccionen con el lugar.

Por ejemplo:

Ve todo recto.

Gira a la derecha/izquierda.

abre la puerta.

sal.

Coge un: boli, plato, hoja, vaso.

Vuelve.

Apaga/enciende la luz.

Después pagando 2 tokens podrás guiar a un compañero.

Organización: individual y parejas.

Temporalización: 15 min

- Actividad 11. Mapa

Descripción.

Por parejas una persona marcará un sitio en un mapa (anexo 3) y tratará de guiar al compañero hasta ese sitio y después cambiarán los roles y el otro se encargará de guiar.

Esta actividad comunicativa depende completamente del compañero, ya que no se puede realizar solo.

Función del profesorado.

El papel del docente será de guía y apoyo durante esta tarea. Resolviendo dudas y escuchando que no haya errores.

Organización: parejas.

Temporalización: 10 min

Recursos. Mapa y herramientas de escritura y borrado

- Actividad 12. Feedback

Preguntas sobre satisfacción y obtención de feedback. De nada sirve saber el último día si no te está gustando como se imparten las clases si después el estudiante se va. Hay que adaptarse a los estudiantes que se tienen en el momento.

Algunas de las preguntas que serían las siguientes:

¿Te gusta como son las clases? ¿Qué te gusta y qué no? ¿Qué te gustaría aprender?

¿Prefieres no tener deberes?

Extra: explicar que el próximo día habrá una salida y llevar algo de dinero para el transporte público.

Organización: individual

Temporalización: 5 minutos

Recursos: ficha con preguntas.

3.4.3. Sesión 3.

- **Actividad 13. Introducción 3.**

Explicación de la ruta de la salida. Explicación y uso del transporte público.

- **Actividad 14. Excursión.**

Visita de los lugares emblemáticos del centro de la ciudad. Descanso para probar comida típica de la zona. Mapa del itinerario anexo 4.

Primera parada: Museo Casa Natal de Picasso.

El autobús nos deja justo al lado del Museo Casa Natal de Picasso, no vamos a entrar pero hablaremos un poco de él, sobre nuestra opinión respecto a sus obras y la importancia que tiene el artista dentro de la ciudad. Si el tema les llama la atención se puede organizar una excursión futura al museo.

Segunda parada: Casa Aranda.

Nuestra próxima parada es una de las cafeterías más famosas de Málaga, hoy vamos a merendar allí, en el camino visitaremos el centro histórico y lugares emblemáticos como las diferentes iglesias, la catedral de Málaga, el Mercado de Atarazanas y la calle Larios.

En el transcurso del camino iremos preguntando indicaciones a transeúntes para practicar lo visto en la clase anterior en un contexto real.

En la cafetería se sentirán más relajados y podremos hablar todos juntos de temas cotidianos de su día a día. Además aprenderán a pedir en un bar en español, información útil que utilizarán en su día a día.

Tercera parada: Teatro Romano y Alcazaba

Iremos a ver el teatro romano y la Alcazaba y después desde ahí cogeremos el bus para volver. Si todos están de acuerdo en quedarnos más tiempo podemos ir a ver el atardecer al puerto y ya tendrían allí tiempo libre, para poder organizarse entre ellos, ir a cenar o regresar cuando vean.

Organización: todos juntos en grupo.

Temporalización: 90 minutos.

- **Actividad 15. cierre excursión.**

Si decidieron volver a la clase, en el autobús vamos a compartir opiniones de la experiencia.

- **Actividad 16. Actividad para casa II.**

Para la próxima clase tienen que hacer un árbol genealógico con su familia y al lado de cada persona deben escribir sobre que suelen hacer siguiendo esta estructuras con ayuda de una tabla que se encuentra en el anexo 5.

Mi _____ (persona: columna 1) _____ (verbo en presente) _____ (cada cuanto: columna 2)

Ejemplo: Mi tío come cuatro veces al día, mi primo juega todos los días...

La idea es que no importa si lo hacen bien o mal, como no se lo hemos explicado es normal que comentan errores, después de todo si ya lo supieran hacer perfecto no sería necesario explicarlo. Así sabremos si usan correctamente el género y número y tiene coherencia.

3.4.4. Sesión 4.

- Actividad 17. Introducción III. Los emojis de tu día a día.

Descripción.

Cada uno describirá su día a día usando únicamente emojis de whatsapp y un compañero deberá exponer lo que interpreta del mensaje. Ejemplo:



El profesor corregirá y apuntará en la pizarra todos los verbos que salen. Además un voluntario podrá tratar de adivinar la rutina que ha diseñado el profesor con un vocabulario más complejo para ganar 5 tokens extras. Podrá pedir una pista por el valor de 2 tokens.

Organización: principalmente por parejas.

Temporalización: 15 - 20 minutos.

Recursos. Móvil o ipad. Si no disponen el profesor dejará uno, en caso de que nadie tenga se hará la actividad dibujando.

- Actividad 18. Árbol genealógico.

Descripción.

El profesor repartirá copias de los árboles genealógicos de los estudiantes realizados en la actividad 16.

Divididos en dos grupos tendrán que representar teatralmente una de las familias y el otro grupo tendrá que adivinar el papel de cada uno.

Función del profesorado: repartir las copias, apoyar y guiar en las interpretaciones, explicar vocabulario y aconsejar. Ayudar a que haya un clima agradable de aprendizaje sin vergüenza ni burlas a los demás.

Organización: dos grupos de cuatro.

Temporalización: 20 - 25 minutos.

Recursos: copias de las actividades realizadas en casa.

- Actividad 19. Supón de tu compañero.

Descripción.

El profesor entregará unas imágenes con más verbos (anexo 6).

La dinámica es la siguiente, por turnos un alumno preguntará a otro:

¿Quién crees que _____ (verbo)?

El otro deberá decir el nombre de alguien de la clase y una frecuencia.

Ejemplo:

Alumno 1: ¿Quién crees que va al cine?

Alumno 2: Sam y va al cine dos veces al mes

Sam: Sí/No voy al cine dos veces al mes

Ahora Sam (alumno 3) se encargará de preguntar a otra persona, pasando a ser el rol de alumno 1.

Por cada acierto los estudiantes se llevarán 3 tokens

Función del profesorado.

Aportar materiales, ayudar en la transmisión de información. Tiene un rol pasivo de guía.

Recursos.

Fichas con verbos (anexo 6).

- Actividad 20. Conversación con el compañero.

Descripción.

Hasta que acabe la clase responderán a estas preguntas:

¿Cuál es tu rutina en un día de descanso?

¿Qué haces cuando viajas a un sitio por primera vez?

¿Qué haces en tu cumpleaños?

¿Qué haces en Navidad?

Podrán utilizar la lista de verbos de la actividad anterior.

El docente, debe comprobar que no se queden en blanco, facilitarles ideas y vocabulario.

3.4.5. Sesión 5.

- Actividad 21. 2 verdades y una mentira.

Descripción.

Cada estudiante deberá decir dos afirmaciones de ellos que son verdad y una mentira y haciéndose preguntas tienen que adivinar cuál es la falsa.

Por ejemplo:

- Toco el piano.
- Tengo cuatro gatos.
- Leo todos los días.

Para adivinar cuál es la falsa se harán preguntas como las siguientes:

- ¿Desde cuándo tocas el piano? ¿Cuál es tu canción favorita? ¿Cuál es la canción más difícil?
- ¿Cómo se llaman? ¿Se pelean? ¿Cuántos años tienen? ¿Cómo los conseguiste?
- ¿Cuál es tu género favorito? ¿Cuándo lees? ¿Cuántos libros lees en un año? ¿Qué estás leyendo ahora?

Con este juego también se puede ver los niveles de cada uno de los estudiantes según la estructura, vocabulario y tiempo verbal que utilizan.

Pudiendo alguno preguntar cuántos libros has leído, leíste o lees. Así podemos aprovechar esta clase para explicar la diferencia brevemente entre el pretérito perfecto simple y el imperfecto.

Función del docente: analizar el nivel de los estudiantes y evaluar la evolución. Debe fijarse más en el cómo hablan y expresan que en lo que dicen. Además ayudará a que la conversación no se estanque facilitando ideas y guiando.

Organización: todos en grupo.

Temporalización: 20 minutos (unos 2,5 min por estudiante). Si tardan mucho se usará un reloj de arena.

Recursos: reloj de arena y la pizarra para anotar ideas o palabras nuevas.

- Actividad 22. Juego cooperativo

Descripción.

Por parejas jugarán un trivial con preguntas de vocabulario de las rutinas, familias, la ciudad y gramática. Habrá preguntas que serán teóricas, descripciones, dibujos y mímica.

Tablero y cartas en el anexo 7.

Las cartas rojas están incluidas en el juego, pero para el resto de cartas las tienen que crear ellos poniendo todo el vocabulario que se acuerden.

Además le damos la opción de añadir vocabulario a elegir por votación entre estas categorías: animales, comidas, objetos de la casa, ropa.

Así aprenderán vocabulario nuevo que tenga mayor interés para ellos.

Puedes gastar 5 tokens para repetir una tirada.

Con esta actividad a parte de repasar lo aprendido, también se utilizarán los números constantemente para así lograr una mayor fluidez y soltura al hablar.

Función del docente: papel pasivo, se encarga de comprobar que no se hagan trampas, evaluar las capacidades y el trabajo en equipo.

Organización: parejas.

Temporalización: 40 minutos.

Recursos: tablero, cartas, reloj de arena y dados.

- Actividad 23. Time`s up casero.

Esta actividad tiene 4 partes.

En la primera, cada estudiante tendrá un taquito de papeles en blanco. Por turnos un estudiante dirá una letra y se les dará 30 segundos para escribir el máximo número de palabras con esa letra, vale escribir películas, personajes famosos, objetos, animales... todo lo que se les ocurra en ese periodo de tiempo.

Ganará 5 tokens aquel que haya logrado escribir una mayor cantidad.

En la segunda parte del juego, se dividirá a la clase en dos grupos. Se mezclarán todas las cartas sin repetir ninguna palabra. Por turnos, un miembro de cada equipo cogerá una carta y tendrá que conseguir que su equipo la adivine sin decir la palabra escrita, podrá describirla con todo lujo de detalles, pero no valen ni gestos ni sonidos.

Cuando acierten una palabra se quedan con la carta.

El equipo que haya obtenido más cartas conseguirá 5 tokens cada uno.

En la tercera parte del juego, se volverá a barajar las cartas y se repetirá el mismo procedimiento, sin embargo, ahora en vez de poder describirla usando tantas palabras como quieran ahora solo podrá usar una única. Al igual que en la parte anterior, el equipo que haya obtenido más cartas conseguirá 5 tokens cada uno.

Para la última parte del juego, tendrán que repetir lo mismo, pero esta vez se describirá la palabra mediante mímica, está prohibido el uso de palabras o sonidos. El premio será el mismo.

En todas estas tres partes anteriores cada estudiante tiene 45 segundos por turno.

El desempeño de cada miembro del equipo definirá la victoria y la obtención de más o menos tokens.

Función del docente: analizar el nivel de los estudiantes. Vigilar que no haya trampas, añadir cartas con un poco de vocabulario más complejo que desconozcan para ampliar la zona de desarrollo próximo de Vigotsky.

Organización: al principio individual y posteriormente por equipos de cuatro.

Temporalización: primera parte 4 minutos, segunda, tercera y cuarta parte son 6 minutos cada uno. En total unos 25 - 30 minutos aproximadamente.

Recursos: hojas en blanco, material de escritura y temporizador.

3.4.6. Sesión 6.

- Actividad 24. Kahoot.

Utilizando la plataforma digital Kahoot, se hará un pequeño concurso con preguntas de manera individual. Las preguntas están en el anexo 8.

El ganador se llevará 15 Tokens. El segundo 10 y el tercero 5.

Función del docente: Controlar que funcionen los dispositivos, ayudar con las dudas que surjan y explicar los errores.

Organización: individual.

Temporalización: las preguntas tienen un tiempo de 1 minutos cada una, pero si todos responden rápido se pasa a la siguiente. Así pues como máximo la actividad durará unos 15 minutos más el tiempo invertido en explicar errores y el funcionamiento de la plataforma.

Recursos: plataforma de kahoot. url: <https://kahoot.com/schools-u/>

- Actividad 25. Pujas.

Descripción.

Habrán un total de 9 preguntas misteriosas y cada estudiante apostará sus tokens en cada una sin saber el enunciado de ninguna.

Los que ganen se repartirán los tokens de aquellos que han fallado.

Función del docente: encargado de pensar las preguntas, crear ambiente y controlar los tokens de cada persona.

Organización: individual.

Temporalización: 15 - 20 minutos.

Recursos: pizarras caseras y rotuladores no permanentes

- Actividad 17. Entrega de premios.

Durante todo este curso el profesor ha observado diferentes aspectos y premiará a los estudiantes que más los han sacado a relucir.

Las categorías son:

“El mejor amigo de la chapa”: para la persona que ha hecho más retos de la actividad 4.

“Mentiroso compulsivo”: para aquella persona que más ha mentido y menos veces ha sido pillado. (Actividad 3 y 21)

“Millonario”: Para la persona que tiene más tokens.

“Profesional en Kahoot”: Ganador del kahoot (actividad 24)

“El afortunado de los dados”: Ganadores juego de mesa (actividad 22)

“Fotógrafo estrella”: ganador en la fotos (actividad 8)

3.5. Evaluación.

El objetivo de la evaluación establecida es lograr conocer los puntos fuertes y débiles del estudiante para conocer donde hay que dedicar más atención para hacer hincapié y reforzar los aspectos que no han sido adquiridos.

3.5.1. Evaluación continua.

En cada sesión se realiza una evaluación continua al alumnado para poder ir comprobando sus progresos y reforzar aquellos aspectos en los que hayan encontrado más dificultades.

Esta evaluación se lleva a cabo mediante las distintas actividades en las que el docente no solo debe corregir errores y explicar, sino que también deberá observar qué aspectos deben ser reforzados y mejorados.

El profesor tiene una rúbrica como herramienta de evaluación que facilita la observación de las destrezas y actitudes de los discentes, con ella puede anotar y evaluar con mayor exactitud las observaciones que realiza. Rúbrica en el anexo 9.

3.5.2. Evaluación final

La evaluación final de contenidos será llevada a cabo en la actividad 24. Kahoot. Con este programa podremos conocer específicamente qué apartados teóricos controla mejor el alumnado. Una ventaja es que registra automáticamente los aciertos y errores de cada uno.

En cuanto a la evaluación de actitudes, contamos con la evaluación continua, ya que una evaluación final no puede definir el proceso de aprendizaje.

3.5.3. Feedback del estudiante

La autoevaluación es la estrategia por excelencia para educar en la responsabilidad y para aprender a valorar, criticar y a reflexionar sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje individual realizado por el discente (Calatayud, 2002; 1999). Los principales beneficios que presenta podemos citar los siguientes:

Es uno de los medios para que el alumno conozca y tome conciencia de cuál es su progreso individual en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así pues vamos a hacer un ejercicio de autoevaluación para que ellos mismos reflexionen sobre sus destrezas y aprendizaje.

4. Conclusiones

Durante el transcurso de este trabajo se ha hablado continuamente de la importancia de utilizar nuevas técnicas de enseñanza basándonos en las necesidades del discente como rol activo de aprendizaje. Queremos que no sea un mero oyente y que ponga en práctica lo aprendido. Por ello, se ha buscado que los contenidos fueran de utilidad en su día a día además de buscar situaciones reales. Por otro lado en la metodología nos hemos centrado mayormente en las destrezas orales y que sea capaz de hablar con los compañeros y favorecer un clima agradable dentro del aula para que así haya una mayor motivación y comodidad. A raíz de este aspecto hemos intentado mejorar la corrección de errores y superación de la vergüenza. Dentro de la propuesta intervención se ha buscado pocas lecciones teóricas basándose en la metodología de clase invertida y que el estudiante aprenda con ayuda del docente fuera del aula y utilizando las horas lectivas para poner en práctica todo lo aprendido.

5. Limitaciones y prospectiva

Las limitaciones de esta propuesta de intervención son las siguientes: primero de todo no contamos con el contexto propio del estudiante y que quizás no tiene tiempo ni recursos fuera del horario de la academia, por lo que llegaría a clase sin saberse el temario que se va a enseñar.

Además la mayoría de actividades requieren un trabajo del profesor muy elevado en comparación con el tiempo que va a ser utilizado ese recurso. Es conveniente que se utilicen los recursos en más de una actividad o ampliar el tiempo de las actividades. Aunque, dicho recurso puede ser reutilizado en cursos posteriores y así disminuir el tiempo de preparación de nuevas sesiones. Se ha intentado realizar actividades diferentes para agradar a la mayor cantidad de gustos, aún así esta es una metodología que puede no contentar a todo el mundo ya que sigue habiendo personas que prefieren lo tradicional, con listas de vocabulario que aprender y luego poner en práctica.

6. Referencias bibliográficas

- Alonso Piña, J. (2009). Motivación en psicología y salud: motivación no es sinónimo de intención, actitud o percepción de riesgo. *Revistas diversitas- perspectivas en psicología*, 5(1), 27-35. <https://bit.ly/2VOoHGM> (consulta: 12 de mayo del 2021).
- Andrade, E., & Chacón, E. (2018). Implicaciones teóricas y procedimentales de la clase invertida. *PULSO. Revista de Educación*, (41), 251-267.
- Arnold, J. (2000): *La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas*, Madrid, Cambridge University Press. p 14-
- Asubel, D. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Nueva York: Holt, Rinehart y Winst.
- Ausubel, D. P. (1973). *La educación y la estructura del conocimiento. Investigaciones sobre el proceso de aprendizaje y la naturaleza de las disciplinas que integran el currículum*. Ed. El Ateneo. Buenos Aires. pp. 211-239.
- Bernaus, M. Y Escobar, C. (2001): "El aprendizaje de lenguas extranjeras en medio escolar", en *Didáctica de las lenguas extranjeras en la Educación Secundaria Obligatoria*.
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*, 4(1), 20-33.
- CASSANY, Daniel et alii (1998), *Enseñar lengua*, Barcelona, Graó
- DÖRNYEI, Z. (1994): "Motivation and Motivating in the Foreign Language Classroom", *Modern Language Journal*, 78, 273-84.
- Duvignaud, J. (1982). *El juego del juego*. México: Fondo de cultura económica.
- French Allen, Virginia (1983), *Techniques in teaching vocabulary*, Oxford, Oxford University Press

Galagovsky, L. R. (2004). Del aprendizaje significativo al aprendizaje sustentable: parte 1, el modelo teórico. *Enseñanza de las Ciencias*, 22(2), 229-240.

García Giménez, C. (2008). La adquisición del vocabulario en la clase de E/LE. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

Gil, D. (1993). Contribución de la historia y de la filosofía de las ciencias al desarrollo de un modelo de enseñanza-aprendizaje. *Enseñanza de las Ciencias*, 11(2), pp. 197-212.

Guiora, A. (1984): "The Dialect of Language Acquisition", *Language Learning*, 35, 3–12.

Hamdan, Noora; McKnight, Patrick E.; McKnight, Katherine; & Arfstrom, Kari M. (2013).

A Review of Flipped Learning. Arlington, VA: Flipped Learning Network. pp. 13-45.

Higueras, Marta (1996), "Aprender y enseñar léxico", en SANS, Neus y Lourdes MIQUEL (coord.), *Didáctica del español como lengua extranjera*, Cuadernos del tiempo libre, 3, Col. Expolingua, Madrid, Fundación Actilibre, pp.111-126

Hollerbach, W., Villalobos, L., Atencio, E., & Gapper, S. (1). Teoría y práctica de la respuesta física total: Un método prometedor para enseñar lenguas extranjeras. *LETRAS*, (11-12), 7-29. Recuperado a partir de <https://bit.ly/3AhLE4a>

James J. Aiher, *Learning Another Language Through Actions. The Complete Teacher's Guide Book*, Los Gatos, Calif.. Sky Oaks Prod., 2nd ed. 1982*

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Las causas profundas del fracaso en el aprendizaje de idiomas. (2017, 21 marzo).

Katylanguages. <https://bit.ly/3Cdf8kg>

Mccarthy, Michael (1992), *Vocabulary*, Oxford, Oxford University Press

Nussbaum, L. Y Bernaus, M. (Eds.), Madrid, Editorial Síntesis, 39-77).

Olaizola, A. (2014). La clase invertida: Usar las TIC para "dar vuelta" a la clase. *Actas X*

Jornadas de Material Didáctico y Experiencias Innovadoras en Educación Superior,
Universidad de Buenos Aires.

Pastor Cesteros, Susana (2004), Aprendizaje de segundas lenguas. Lingüística aplicada a la enseñanza de idiomas, Universidad de Alicante, Publicaciones de la Universidad de Alicante

Pastor, V. M. L., Pascual, M. G., & Martín, J. B. (2005). La participación del alumnado en la evaluación: la autoevaluación, la coevaluación y la evaluación compartida. Rev. Tándem Didáctica Educ. Fís, 17, 21-37.

Rodríguez-Pérez, N. (2012). Causas que intervienen en la motivación del alumno en la enseñanza-aprendizaje de idiomas: el pensamiento del profesor. Didáctica. Lengua y literatura, 24, 381-409.

Sanjuán Álvarez, M. (2004). La enseñanza del léxico: aspectos lingüísticos, psicolingüísticos y didácticos. En Mendoza, A. et al. (Eds.). Aspectos didácticos de lengua y literatura, 13 (pp. 69-128). Zaragoza: Universidad de Zaragoza y Gobierno de Aragón

Stephen D. Krashen, Second Language Acquisition and Second Language Learning, Oxford: Pergamon Press, 1981.

Super Simple Songs - Canciones infantiles en Inglés. (29 de julio de 2015). Who Took The Cookie? | Nursery Rhyme | Super Simple Songs [Archivo de Vídeo]. Youtube.

<https://youtu.be/OzKY5YHnOTg>

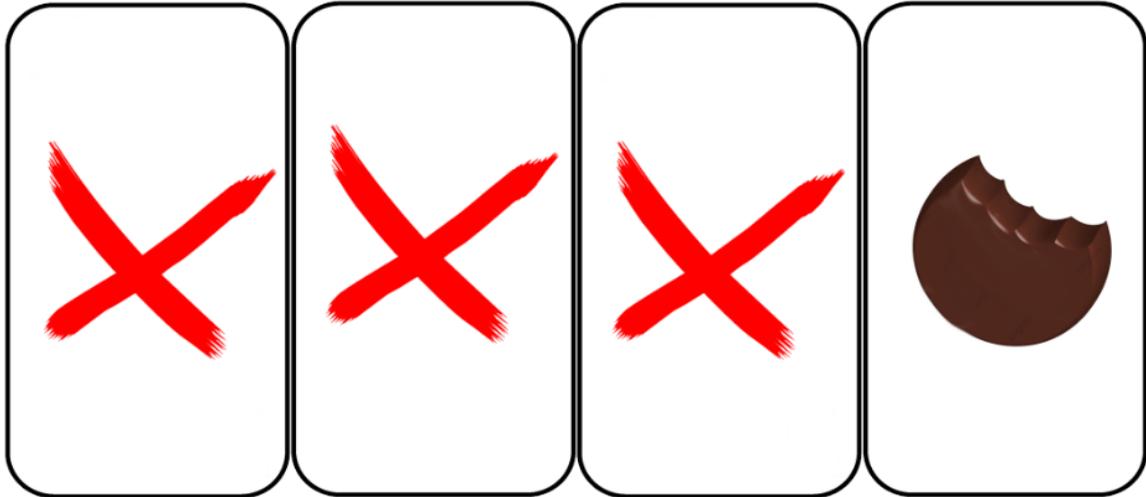
Tragant, E. Y Muñoz C. (2000): "La motivación y su relación con la edad en un contexto escolar de aprendizaje de una lengua extranjera", en Segundas Lenguas.

Vygotsky, L. (1995). Pensamiento y lenguaje. Ed. Paidós. Barcelona.

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

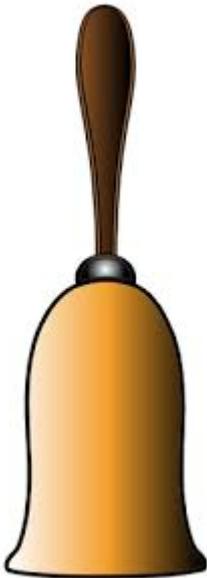
7. Anexos

Anexo 1. Cartas juego del bombón. Actividad 5.



Fuente: elaboración propia.

Anexo 2. Imagen campana. Actividad 9.



Nota. Adaptado de *Mano campana* [Imagen], de Openclipart, 2014, <https://publicdomainvectors.org/es/vectoriales-gratuitas/Mano-campana-vector-de-la-imagen/11736.html>. Licencia CC.

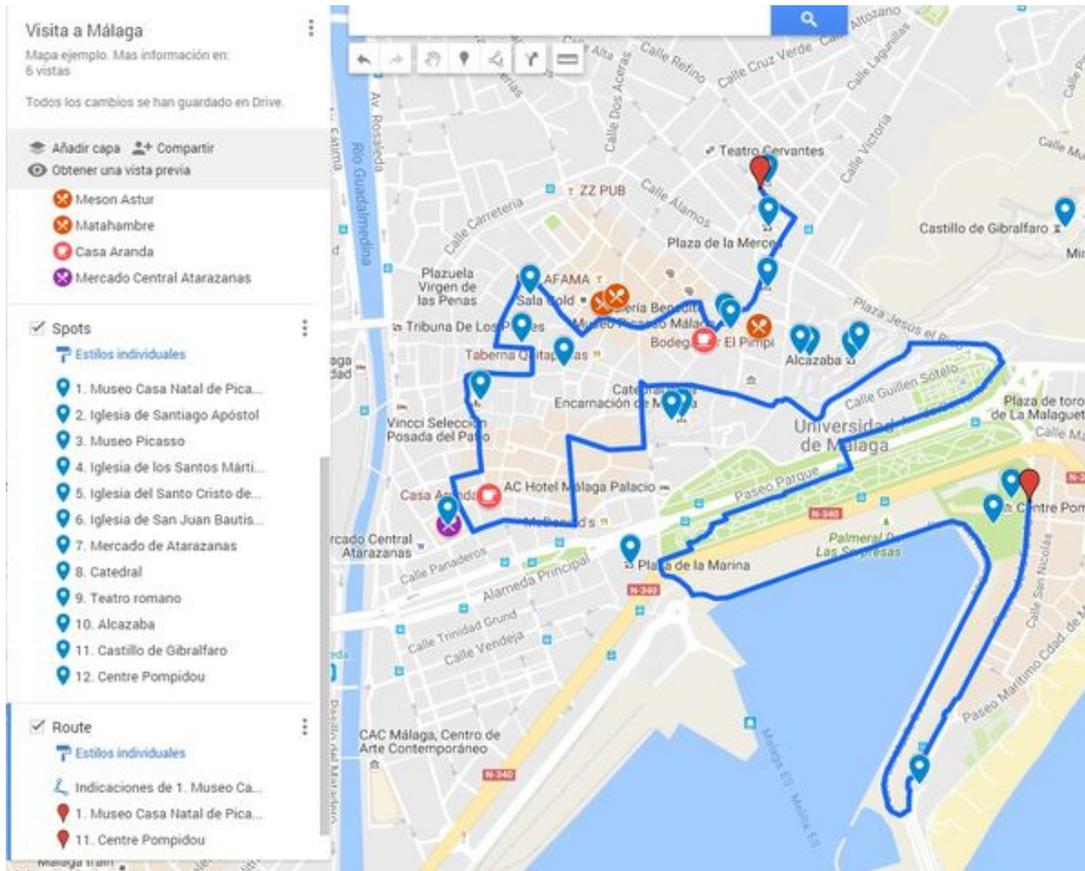
Anexo 3. Mapa actividad 11.



Fuente: Elisaazul. (2016). *Juego ¿cómo llego?*. [Mapa]. Español como lengua extranjera.

<https://elisaale.wordpress.com/2016/06/05/juego-como-llego/amp/>

Anexo 4. Mapa itinerario. Actividad 14.



Fuente: Lena. (2016). *Visita Málaga*. [Mapa]. Planea con Lena..

https://planeaconlena.com/2016/11/03/crea-tu-propio-mapa-offline-viaje/visitamalaga_2/3/

Anexo 5. Tabla para actividad 16

FAMILIA	MARCADOR TEMPORAL
Papá / Mamá	Todos los días/semanas/meses/años.
Hermano / Hermana	2 veces al día/semana/mes/año

Tío / Tía	Cada (dos/tres/cuatro...) días/semanas/meses/años
Primo / Prima	En primavera, 2021, vacaciones, Navidad, Halloween...
Sobrino / Sobrina	De vez en cuando, a veces, bastante, pocas veces, nunca, siempre.
Abuelo / Abuela	Cuando era pequeña, cuando tenía 7 años

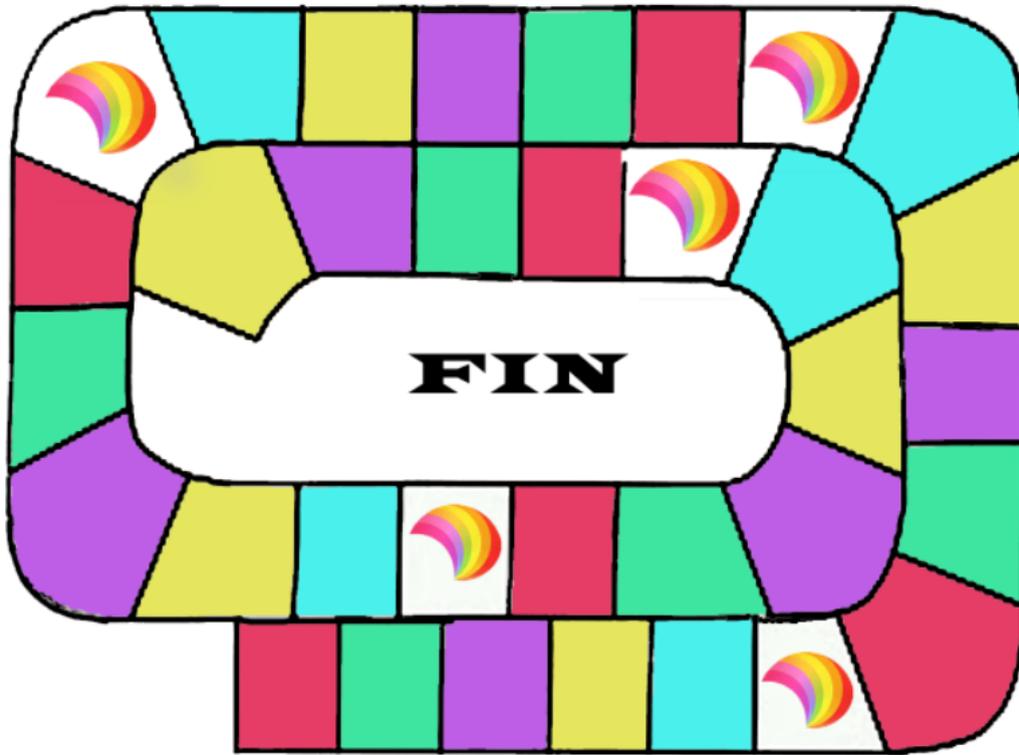
Anexo 6. Ficha de verbos actividad 19.





Fuente: Woodward Spanish

Anexo 7. Tablero actividad 22.



Fuente: elaboración propia.

Leyenda:

Rojo: gramática. Preguntas de verdadero o falso, completar la oración, decir la pregunta que corresponde con la respuesta.

Verde: mímica.

Amarillo: dibujar.

Azul: describir la palabra.

Comodín multicolor: el equipo puede elegir categoría y además consiguen un token.

Morado: ¿suerte? sacas una carta que puede favorecerte a tí o a tu rival.

Estas cartas son:

- Avanza 3 casillas x3
- Retrocede 2 casillas. x3

- Tu rival retrocede 2 casillas x2
- Tu rival avanza 1 casilla x2
- Puedes elegir el color al caer en tu próxima casilla. x3
- Tienes 10 segundos más en tu próxima casilla. x3
- Tu rival tiene 5 segundos más en la próxima casilla x3
- Ganas 2 tokens x2
- Vuelve al principio. x1
- Tu equipo pierde 5 tokens x1
- Gana tu equipo 10 tokens x1

Anexo 8. Actividad 24.

Las preguntas son las siguientes:

1. ¿Qué lugar es este?
2. ¿Qué es esto?
3. ¿Dónde podemos comprar zanahorias, tomates y manzanas?
4. Según esta imagen, ¿a dónde llegamos si vamos todo recto y luego giramos a la izquierda?
5. Según esta imagen, ¿Quién es Laura?
6. ¿Cómo se llama el hijo de la hermana de mi madre?
7. ¿Qué relación tengo con el hermano del padre del padre de mi sobrino?
8. ¿Qué se dice al montar en un autobús?
9. ¿Cómo puedo saber cuándo me tengo que bajar del autobús?
10. ¿Qué hace este niño?
11. ¿Cada cuánto va a la playa Carmen?

12. ¿Qué muestra esta imagen?

13. ¿Cómo pregunto una dirección?

14. Selecciona la opción incorrecta de pedir en una cafetería.

Anexo 9. Rúbrica evaluación.

Tabla 1. Rúbrica evaluación por observación.

Nombre del alumno	Contribución a las tareas (1-4)	Asunción de responsabilidades (1-4)	Participación equitativa y ayuda mutua (1-4)	Escucha activa en clase (1-4)	Comprende los contenidos enseñados ese día (1-4)	Anotación respecto a los contenidos enseñados

Fuente: elaboración propia.