



Universidad Internacional de La Rioja  
Facultad de Educación

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

Implementación de la lógica de  
competición para enseñar a evocar  
situaciones imaginarias a sino hablantes  
chinos

Trabajo fin de estudio presentado por:	Andrés Alonso Calizaya Cáceres
Tipo de trabajo:	Propuesta didáctica de intervención
Director/a:	Elena Merino Rivera
Fecha:	20/09/2023

## Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo de hacer que las clases de ELE (español como lengua extranjera) se tornen más interesantes para los alumnos sino hablantes chinos que estudian español. Con vistas a objetivo, es que se busca la literatura que atañe a la ludificación o «gamificación», concepto que en los últimos años ha llamado la atención de docentes a la hora de impartir sus clases. Además, para tener un buen sustento teórico y, con eso, comprender las características y peculiaridades de los estudiantes chinos es que se ha revisado investigaciones realizadas por académicos chinos en su lengua materna (chino mandarín), aspecto que es importante considerar ya que es información de primera mano. Es en base a esta revisión que se compone el marco teórico de este TFM (Trabajo de Fin de Máster) y que logra, además, ser guía para la correcta adecuación de la lógica de competición en la enseñanza-aprendizaje del idioma español.

La propuesta didáctica está pensada y elaborada para que alumnos chinos puedan aprender a evocar situaciones imaginarias mediante el uso del condicional y del pretérito imperfecto de subjuntivo, es decir, es una didáctica ideada para estudiantes del nivel B2. Esta didáctica, compuesta por tres sesiones, es llamada «¿Qué harías si estuvieras en una isla desierta?» y utiliza elementos considerados dentro del concepto de ludificación, en especial del componente competitivo.

### **Palabras clave:**

Competición, Gamificación, China, ELE, B2

## Abstract

The objective of this work is to make SFL (Spanish as a foreign language) classes more interesting for Chinese students who study Spanish. With a view to this objective, literature that concerns gamification is sought, a concept that in recent years has attracted the attention of teachers when teaching their classes. Furthermore, to have a good theoretical basis and, with that, understand the characteristics and peculiarities of Chinese students, research carried out by Chinese academics in their mother tongue (Mandarin Chinese) has been reviewed, an aspect that is important to consider since it is information first hand. It is based on this review that the theoretical framework of this TFM (Master's Thesis) is composed and that also manages to be a guide for the correct adaptation of the competition logic in the teaching-learning of the Spanish language.

The didactic proposal is designed and developed so that Chinese students can learn to evoke imaginary situations through the use of the conditional and the imperfect subjunctive, that is, it is a didactic designed for students of the B2 level. This didactic, made up of three sessions, is called "What would you do if you were on a desert island?" and uses elements considered within the concept of gamification, especially the competitive component.

### **Keywords:**

Competition, Gamification, China, ELE, B2

## Índice de contenidos

1.1.	Justificación .....	2
1.2.	Objetivos del TFE .....	2
1.2.1.	Objetivo general .....	2
1.2.2.	Objetivos específicos .....	3
2.	Marco teórico .....	4
2.1.	La competición como mecánica de gamificación o ludificación .....	4
2.1.1.	La ludificación o gamificación .....	4
2.1.1.1.	Terminología de la ludificación o gamificación .....	4
2.1.1.2.	Concepto e historia .....	4
2.1.1.3.	Elementos de la ludificación .....	6
2.1.1.4.	Aplicaciones en la enseñanza: fundamentos .....	8
2.1.2.	La competición en la enseñanza. ....	9
2.1.2.1.	Investigaciones chinas sobre la competición como metodología. ....	10
2.2.	La situación del idioma español en la República Popular de China. ....	12
2.2.1.	El español en China .....	12
2.2.2.	La motivación por el estudio en los estudiantes chinos y los factores que la afectan 13	
3.	Propuesta didáctica de intervención .....	17
3.1.	Presentación .....	17
3.2.	Objetivos de la propuesta didáctica .....	17
3.2.1.	Objetivo general .....	17
3.2.2.	Objetivos específicos .....	18
3.3.	Contexto .....	18

3.4.	Actividades.....	18
3.4.1.	Sesión uno: «¿Qué harías...» .....	19
3.4.2.	Sesión dos: ...si estuvieras... .....	23
3.4.3.	Sesión tres: ...en una isla desierta? .....	29
3.5.	Evaluación.....	35
3.6.	Cronogramas .....	36
4.	Conclusiones.....	37
5.	Limitaciones y prospectiva .....	39
6.	Referencias bibliográficas .....	40
7.	Anexos.....	44
7.1.	Anexos I: primera sesión .....	44
7.1.1.	Náufragos reales.....	44
7.1.2.	Recomendaciones en el foro, para comentar .....	44
7.1.3.	Dando consejos. ....	44
7.2.	Anexo 2: segunda sesión .....	44
7.2.1.	Texto donde ya hay condicional y pretérito imperfecto de subjuntivo.....	44
7.2.2.	Transcripción de la conversación “encontraras” y “encontrases” .....	44
7.2.3.	Conjugaciones del pretérito imperfecto de subjuntivo. ....	45
7.2.4.	Completar las frases con imperfecto de subjuntivo. ....	45
7.2.5.	Imagen o fotografía de un gorrión. ....	45
7.2.6.	Foro sobre miedos.....	45
7.2.7.	Expresar miedos y fobias.....	45
7.3.	Anexo 3: tercera sesión .....	45
7.3.1.	Tarjetas de cosas imprescindibles.....	45

Implementación de la lógica de competición para enseñar a evocar situaciones imaginarias a sino hablantes  
chinos

7.3.2.	Lista de precios de cosas .....	46
7.3.3.	Tarjetas con preguntas para los retos.....	46
7.3.4.	Materiales necesarios para la balsa de escape.....	46
7.4.	Anexo 4: Rúbrica de evaluación .....	47
7.4.1.	Tabla de evaluación continua.....	47
7.4.2.	Rúbrica para la actividad final .....	48
7.4.3.	Autoevaluación (retroalimentación) .....	50

## Índice de figuras

Figura 1 La jerarquía de los elementos de juego.....	7
--	---

## Índice de tablas

Tabla 1 Primera sesión.....	19
Tabla 2 Segunda sesión .....	23
Tabla 3 Tercera sesión .....	29
Tabla 4 Cronograma de ejecución tentativo .....	36

## Introducción

La gamificación o ludificación es una estrategia educativa que se emplea en diversos ámbitos (Teixes, 2014). Esta técnica implica el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos para incentivar la participación y el aprendizaje de los estudiantes. En particular, la ludificación ha demostrado ser efectiva en el desarrollo de habilidades lingüísticas, como la competencia léxica y gramatical. La presente propuesta tiene como objetivo utilizar el elemento competitivo de la gamificación o ludificación en la enseñanza del español como lengua extranjera a estudiantes adultos sino hablantes chinos en China y colaborar con el desarrollo de sus competencias lingüísticas, específicamente la gramática correspondiente al nivel B2 de MCER, más específicamente a algunos usos del condicional y del pretérito imperfecto de subjuntivo al momento de evocar situaciones imaginarias. Para ello, se lleva a cabo un estudio descriptivo de las bases teóricas de la ludificación y el elemento competitivo de esta y su aplicación en la enseñanza para luego brindar una propuesta didáctica basada en la competición y así desarrollar la competencia gramatical principalmente. Se busca pues, mediante esta propuesta, que los profesores tengan una herramienta que pueda ser aplicada en la enseñanza del español a estudiantes chinos o que sirva de guía y pueda ser adaptada para ser de utilidad a otros profesores.

## 1.1. Justificación

Los profesores enfrentan dos retos a la hora de enseñar en el aula: la desmotivación y el aburrimiento de sus alumnos, esto se debe posiblemente a que estos tienen ahora muchas más distracciones que antes, sobre todo con el internet y las diferentes plataformas que se han ido desarrollando desde su creación. Los estudiantes están en una era inmersa en la digitalización, esto puede ser de gran ayuda para la educación de los propios estudiantes; sin embargo, es también en Internet que se encuentran los grandes distractores.

A lo largo de los años en la enseñanza, diversas teorías y métodos han ido modificando el cómo se hacían las clases. Pasando desde un profesor que era omnipotente dentro del aula, y que él solo hablaba y repartía los conocimientos, a un aula donde el estudiante es, o debiera ser, más activo, más participativo, más libre y por ende con más posibilidades de aprendizaje.

Hace poco más de una década se comenzó a emplear la palabra inglesa “gamification” de manera más frecuente. Esta palabra ha ido tomando cada vez más importancia por el hecho que es una entretenida forma de estudiar o resolver problemas. La gamificación o ludificación busca despertar el interés y la motivación de los estudiantes, así como un juego lo hace con los jugadores.

El presente trabajo busca implementar el elemento competitivo de la ludificación enfocada, mayoritariamente, al desarrollo de la competencia gramatical para aprender a evocar situaciones imaginarias a través del uso del condicional y el pretérito imperfecto de subjuntivo, correspondiente al nivel B2.

El propósito del presente trabajo es ayudar al alumnado a que aprenda de manera lúdica y servir, además, como alternativa de enseñanza para el docente, el cual podrá adaptar las actividades propuestas en este TFM según sus necesidades.

## 1.2. Objetivos del TFE

### 1.2.1. Objetivo general

Presentar una propuesta didáctica para desarrollar las competencias gramaticales a través de la lógica de competición en estudiantes sino-hablantes mayores de edad, específicamente estudiantes chinos. El contenido central será el aprendizaje del pretérito imperfecto de

Implementación de la lógica de competición para enseñar a evocar situaciones imaginarias a sino hablantes chinos

subjuntivo y su uso, junto con el condicional, para evocar situaciones imaginarias, contenido correspondiente al nivel B2 del PCIC<sup>1</sup> y el MCER<sup>2</sup>.

### 1.2.2. Objetivos específicos

1. Conocer el sustento teórico para la aplicación de la ludificación en la educación.
2. Conocer la aplicación de la competición en el proceso de aprendizaje en las aulas dentro de la República Popular China.
3. Conocer la situación de la enseñanza del español en la República Popular China.
4. Mejorar la experiencia de aprendizaje del estudiante al utilizar la competición de manera lúdica como como propuesta didáctica.

---

<sup>1</sup> Plan Curricular del Instituto Cervantes.

<sup>2</sup> Marce Central Europeo de Referencia.

## 2. Marco teórico

Este apartado contiene los conceptos clave para el desarrollo de este trabajo, los cuales permiten establecer las bases teóricas que lo sustentan. Para esto, se ha recopilado y sintetizado información referente a la competición, como elemento parte de la ludificación o gamificación, en la enseñanza de idiomas. A raíz de esto, este apartado también incluye la teoría referente a la gamificación o ludificación como estrategia pedagógica y didáctica, como también el marco teórico correspondiente al estado de la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera en la República Popular de China. Al finalizar este apartado se puede encontrar una breve conclusión.

### 2.1. La competición como mecánica de gamificación o ludificación

#### 2.1.1. La ludificación o gamificación

##### 2.1.1.1. Terminología de la ludificación o gamificación

El término «gamificación» es un préstamo del inglés «*gamification*». El término gamificación es muy utilizado entre los hispanohablantes, a pesar de no encontrarse en la versión electrónica 23.6 del Diccionario de la Lengua Española (DLE) (Real Academia Española, 2023). Por otro lado, el término ludificación sí se encuentra en el DLE, y según Fundéu el término más apropiado en español para traducir «*gamification*» es justamente «ludificación»; esto debido a que, en español, las palabras que se derivan de *juego*, lo hacen a través de la raíz latina «*ludus*» como en el caso de ludópata, lúdico, etc. (Fundación del Español Urgente (fundéu), 2023).

Por lo tanto, en el presente trabajo, se utilizará el término español «*ludificación*», con la excepción al momento de realizar citas de otros autores en cuyas redacciones hayan utilizado explícitamente «gamificación».

##### 2.1.1.2. Concepto e historia

La ludificación o «gamificación» es un término relativamente reciente, de poco más de una década. A continuación, se ofrecen algunas definiciones que se le han dado a la ludificación y también una pequeña historia de cómo nace o surge este concepto de ludificación.

Teixes (2014) la define de la siguiente manera: «La gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación» (p. 13) Según Cultural (2014) la ludificación se basa en pensar como en un juego, pero en contextos que no son propios de los juegos, es decir, en entornos no lúdicos (p.15).

Los autores arriba mencionados no distinguen entre la ludificación analógica o la digital. Dicha distinción está presente en las definiciones de Adrián Picón y Daniel Pariente. Picón (2019), en su TFM, hace uso del término gamificación como la aplicación digital de la ludificación (p. 7), mientras que Pariente (2016) menciona que en la ludificación se utilizan técnicas de diseño del ámbito de los videojuegos (p. 11).

Entre los autores más citados, respecto a ludificación, se tiene a Deterding et al. (2011) que definen la ludificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contexto no lúdicos (p. 2). Definición parecida propone Werbach y Hunter (2012) al decir que la ludificación es el uso de elementos lúdicos y de técnicas de diseño de juegos en contexto no lúdicos (p. 20). Otra definición muy citada es la de Zichermann y Cunningham (2011) presente en la página «xiv» de la introducción, donde definen a la ludificación como «*the process of game-thinking and game mechanics to engage users and solve problems*»; es decir que es el proceso de pensamiento y mecánica de juegos para atraer a los usuarios y resolver problemas. Para Kapp (2012) es «el uso la mecánica, estética, y pensamiento lúdico para atraer a las personas, motivar la acción, fomentar el aprendizaje y resolver problemas» (p. 10).

Por último, está la definición más extendida de ludificación, ya con una perspectiva con miras a la educación y el aprendizaje, propuesta por Isaac Pérez-López, el cual manifiesta que ludificar es:

Cautivar al alumnado para sumergirlo en una nueva aventura que le permita alcanzar una finalidad educativa que trascienda el final de la experiencia, a partir de un propósito apasionante y donde los retos y recursos que plantee el docente (guía pero no protagonista) deberán estar coherentemente integrados en la narrativa que haya construido (Pérez-López, 2020, p. 39).

En los 80, Richard Bartle, puso los cimientos de lo que es la moderna definición de ludificación, pues él tenía la tarea de elaborar una plataforma colaborativa y ludificarla, convirtiéndola en un juego, a lo cual Bartle hizo referencia a «convertir algo que no es un juego, en un juego» (Werbach y Hunter, 2012, p.19).

Sin embargo, la palabra «*gamification*», como es entendida en nuestros días, fue usada por primera vez el 2003 por Nick Pelling, un desarrollador de juegos británico, el cual creó una pequeña consultora con el fin de promover la ludificación en la industria de bienes de consumo (Fayzullayevna, 2021, p. 214) (Werbach y Hunter, 2012, p. 19). Después, en 2005 se fundó una empresa llamada «Bunch Ball» que creó la primera plataforma de ludificación, solo que, en esos años este término no estaba en su apogeo, por lo que aquella plataforma no fue llamada así (Werbach y Hunter, 2012, p. ).

Actualmente, según Teixes (2014) la ludificación es aplicada a diversos ámbitos, desde el empresarial hasta tareas cotidianas (p. 13).

En conclusión, una característica propia e inherente de la ludificación es el hecho de que su utilización está dirigida a ámbitos, entornos o contextos que no son propios de los juegos. Esta implementación sirve para motivar e interesar a los participantes a resolver problemas y/o aprender alguna materia en concreto. La idea de emplear juegos o entretenimiento en ámbitos que no son lúdicos ha estado presente desde antes de los años 80 del siglo XX, sin embargo, en aquella época solo se enfocaba al ámbito empresarial. Esta idea aún no se llamaba ludificación *per se*. Bartle, ya en los años 80, hizo referencia a una de las primeras aproximaciones a lo que es el concepto actual de ludificación. Después de unos años, en el 2003, el británico Pelling utiliza la palabra «*gamification*», dando así origen a este término. En la última década la ludificación ha ido tomando más popularidad, y ha comenzado a recibir más atención por parte de las personas en ámbitos que van más allá del empresarial y la industria digital, por ejemplo.

### 2.1.1.3. Elementos de la ludificación

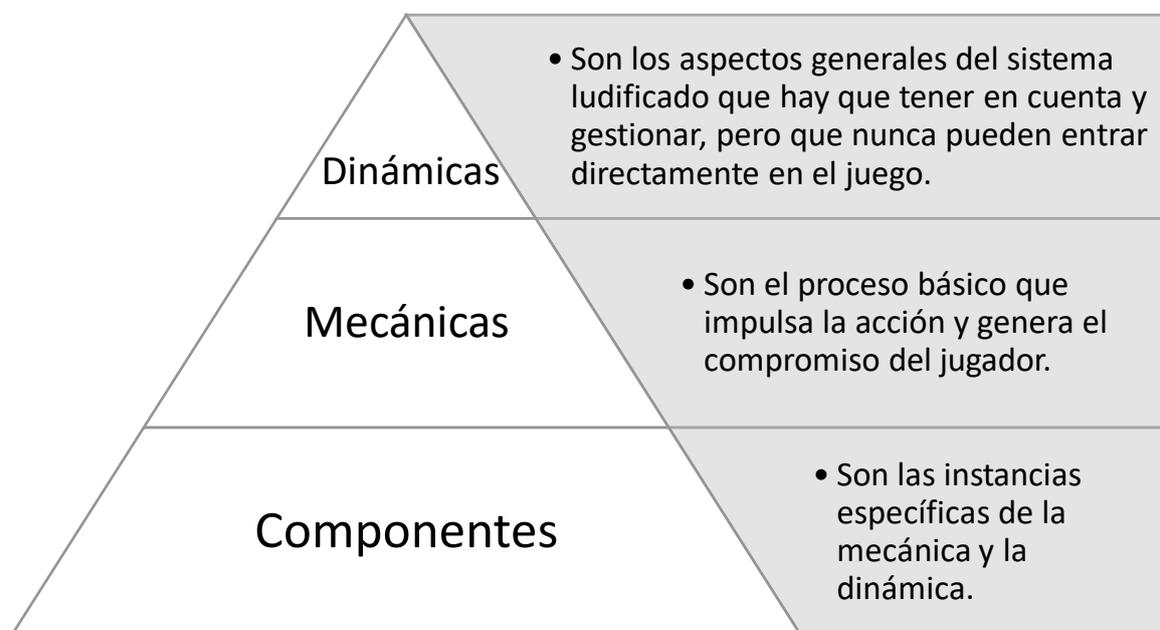
Distintos autores coinciden en que existen tres elementos principales dentro de la ludificación. Para Hunicke et al. (2014, p. 2) y Cornellà et al. (2020, p. 12) los elementos son la dinámica, la mecánica y la estética; mientras que para Werbach y Hunter (2012) los elementos son la

Implementación de la lógica de competición para enseñar a evocar situaciones imaginarias a sino hablantes chinos

dinámica, la mecánica y los componentes (p. 63); sin embargo, la estética está presente en algunos de los componentes que mencionan también Werbach y Hunter (2012, p. 65). La estética, según Hunicke et al. (2004, p. 2) y Kapp (2012, p. 46) es un elemento muy importante ya que es lo que percibe el jugador, lo que lo atrae, lo que hace que se interese.

En ambas clasificaciones de los elementos de la ludificación, las cuales solo difieren en «componentes» y «estética» como tercer elemento, los autores sí coinciden en que los tres elementos planteados tienen que estar presentes al momento de la ludificación. Werbach y Hunter presentan la jerarquía de estos tres elementos de la siguiente manera:

**Figura 1 La jerarquía de los elementos de juego**



Fuente: Werbach & Hunter (2012, p. 67)

Notas: Traducción propia

Los componentes están ligados a una o más mecánicas, las cuales a su vez están vinculadas a una o más de una dinámica. Foncubierta y Rodríguez (2014) en la página tres presentan también un gráfico similar, con la diferencia que hace mención de algunos ejemplos en cada elemento:

1. Dinámicas: limitaciones, emociones, narración, progresión, relaciones, etc.
2. Mecánicas: retos, competición, cooperación, *feedback*, recompensas, etc.

### 3. Componentes: logros, avatares, niveles, *rankings*, puntos, etc.

Los mismos autores también mencionan la importancia de los factores afectivos en lo que es la ludificación, dentro de los cuales se considera el «sentido de competencia», es decir, la competición como elemento estimulante, y que su aplicación provoca la participación de los alumnos de una forma sana y útil (p. 5).

Para Cornellà et al. (2020), hay otros aspectos importantes que deben considerarse durante todo el proceso de la ludificación, a saber: diversión, motivación, narrativa, emociones, progreso, tecnología y diversidad (p. 13).

En conclusión, se puede considerar que hay tres elementos y siete aspectos importantes en el proceso de ludificación. La dinámica es el nivel más alto y abstracto dentro de la jerarquía de estos tres elementos y que no entra directamente en el juego. La mecánica son las acciones, comportamientos y mecanismos de control dados a los jugadores en el contexto de juego. Los componentes, y en algunos de ellos presente la estética, son las formas más específicas formas que se adoptan en el juego o la experiencia ludificada.

#### 2.1.1.4. Aplicaciones en la enseñanza: fundamentos

La ludificación es posible siempre en contextos que originalmente no son lúdicos, es así que la ludificación también es aplicada a la enseñanza y el aprendizaje. Además, para Teixes (2014) la ludificación tiene una conexión ineludible con la psicología para entender cómo funcionan los buenos sistemas ludificados (p. 26).

Dentro de la literatura referente a la ludificación en la enseñanza o educación, aparecen algunas teorías en común como la teoría del «*Flow*» o flujo y teorías referentes a la motivación, sobre todo a la motivación intrínseca. Reyes y Quiñonez (2018) en la página ciento ochenta, mencionan que según Matallaoui et al. (2017) hay tres teorías que sustentan a la ludificación: teoría del aprendizaje como la de la autodeterminación, la teoría del flujo y la teoría de la motivación. Estas teorías son agrupadas por Teixes (2014, p. 26-29) dentro de los fundamentos de tipo psicológico. Por su parte, Kapp (2012) presenta una tabla en la que resume doce teorías que sustentan o fundamentan a la ludificación (p. 74), dentro de las cuales están presentes algunas teorías mencionadas por Teixes, como, por ejemplo: la teoría del flujo, la teoría de la autodeterminación y la teoría de la motivación intrínseca. Teixes (2014),

además, menciona la importancia del concepto «diversión» al que le dedica un apartado entero (p. 35).

A modo de conclusión, se puede decir que hay teorías del ámbito psicológico que sustentan a la ludificación. Son diversos los autores que mencionan estas teorías. Algunas de ellas mencionadas por más de un autor, dentro de las que destacan la teoría del flujo y teorías relacionadas a la motivación.

### 2.1.2. La competición en la enseñanza.

Como se vio en el apartado anterior, la competición es un factor afectivo importante dentro de la ludificación y, además, forma parte de las mecánicas de ésta.

Según Verhoeff (1997) la competición está presente desde la infancia de forma natural ya que existe el deseo innato de compararse con sus iguales (p. 2-3). Además, el autor también menciona que la educación y la competición están estrechamente relacionadas (p. 4).

Para Johnson y Johnson (2010) hay tres formas por las cuales se pueden estructurar los objetivos de aprendizaje: aprendizaje cooperativo, aprendizaje competitivo y aprendizaje individual (p. 2); Además, Cantador (2016) también hace mención a estos tres estilos de aprendizaje (p. 67); sin embargo, él se dedica a profundizar más el competitivo y el cooperativo.

Los tres estilos nacen o se fundamentan en la teoría de interdependencia social la cual sugiere que hay dos tipos de interdependencia social, la positiva y la negativa (Johnson y Johnson, 2010, p. 3). La positiva es la que promueve la interacción y la negativa es la que va en oposición a la interacción (p. 4). En otras palabras, el aprendizaje cooperativo es de tipo positivo y el aprendizaje competitivo es de tipo negativo; esto desde el punto de vista de la interdependencia social. Según Cantador (2016) hay cierta discrepancia entre autores sobre si la competición es favorable o es desfavorable como metodología didáctica (p. 67). No obstante, tanto Cantador (2016, p. 68) como Johnson y Johnson (2010, p. 7), coinciden en que bajo ciertas circunstancias y condiciones el aprendizaje competitivo favorece positivamente a los alumnos. Si bien, ambos autores no coinciden en todas las condiciones o circunstancias, sí lo hacen en una: El premio debe ser relativamente de baja relevancia, es decir, que no sea muy importante para evitar que el objetivo de la competición sea el premio y no el proceso.

Respecto a las condiciones en las que no coinciden los autores pero que son útiles al momento de plantear didácticas basadas en la competición, se tienen las siguientes:

1. La competición debe ser corta, no prolongarse por mucho tiempo.
2. Debe especificarse el contexto de la competición, los criterios a seguir para ganar, las reglas, los jueces, etc.
3. Se debe hacer en base a conocimientos ya adquiridos.
4. Los participantes deben tener habilidades similares, es decir, que deben ser homogéneos para que tengan las mismas posibilidades de ganar o perder.
5. Los participantes deben tener las habilidades sociales de ser buenos perdedores o buenos ganadores.
6. No sobre generalizar los resultados de la competición. Es decir que hay que dejar en claro que es solo una competición y que ella no determina la valía de los participantes.

Además de esto, hay algunos aspectos importantes destacados por Cantador (2016), por ejemplo, que las personas prefieren más las «competiciones anónimas» (p. 68); esto hace referencia a las competiciones grupales, donde son grupos los que compiten contra otros y no una persona contra otra, esto reduce el estrés y las emociones negativas.

En conclusión, al momento de plantear una didáctica basada en la competición se debe tener en cuenta, principalmente, que el premio no sea tan importante o sea moderadamente irrelevante y que, de ser posible, la competición se dé entre grupos y no individualmente.

#### 2.1.2.1. Investigaciones chinas sobre la competición como metodología.

Desde hace más de una década en China se va hablando de la importancia de la forma de aprendizaje de los alumnos en base a la cooperatividad y competición (Liang, 2020, p. 1) (Zhou, 2012, p. 138). En su investigación, Liang (2020) menciona hasta siete autores que investigan temas relacionados a la importancia de aprendizaje basado en la cooperatividad y competición (p. 5). En el contexto de la educación secundaria china (Gao zhong, en chino mandarín), el aprendizaje basado en cooperatividad y competición está presente en tres asignaturas: matemáticas, lenguaje (chino mandarín) y lenguas extranjeras (p. 6). Para el mismo autor, la competición es algo que no se puede evitar dentro de clases, y que tampoco puede faltar. En el aula, los alumnos tienen una relación de compañeros de clase, pero al

mismo tiempo también existe la rivalidad y la competición; el autor también señala que el profesor debe guiar a la clase a crear un ambiente sano de competición, de lo contrario se creará un ambiente perjudicial para el alumno y su aprendizaje. (p. 6-9).

Por otro lado, Zhou (2012) habla de los beneficios que los estudiantes pueden obtener dentro de un ambiente de competición, como son: mejora de la capacidad creativa y del pensamiento crítico, mejora de la memoria, mejora del estilo de estudio y también aumenta el entusiasmo o la iniciativa por el estudio (p. 139). Hay además un autor, Chen (2000) que hizo una investigación experimental, donde se compararon a dos clases diferentes, la clase «A» fue en la que se empleó la metodología cooperativa y de competición; y la clase «B» donde no se empleó esta metodología, es decir, se usó la metodología tradicional de enseñanza<sup>3</sup>. Los resultados de Chen (2000) demuestran que, desde el aspecto psicológico, el grupo donde se empleó la metodología cooperativa y de competición tuvo un cambio emocional positivo, es decir, los alumnos estaban más entusiastas respecto al aprendizaje; y que desde el aspecto educativo, la metodología que involucra la cooperación y competición de los estudiantes tuvo mejores resultados que la metodología tradicional, es decir, se obtuvieron más avances respecto a las notas o calificaciones que los del grupo «A», los cuales mantuvieron calificaciones similares a las del principio del experimento (p. 58).

En conclusión, en China se viene prestando importancia a la forma en que los alumnos aprenden, por lo que se han hecho investigaciones en busca de una mejor metodología de enseñanza-aprendizaje. Durante estos años, a varios autores les ha interesado la cooperación y competición como metodología, y se ha llegado a concluir que este tipo de enseñanza-aprendizaje es mejor que la tradicional, siempre y cuando el profesor sirva de guía para conseguir un ambiente sano de competición, lo que se traduce en mejores resultados en el aprendizaje y entusiasmo por parte del alumnado hacia el estudio.

---

<sup>3</sup> El autor no menciona las características de la metodología tradicional.

## 2.2. La situación del idioma español en la República Popular de China.

### 2.2.1. El español en China

Durante los últimos años, el español ha venido despertando el interés de varios estudiantes chinos cuya carrera principal es el inglés (esto debido a que tienen que estudiar una segunda lengua extranjera) y que las razones por las que eligen el español son para potenciar sus fortalezas profesionales y también porque ven en el español una oportunidad para ser más competitivos (Zhang, 2019, p. 212). Además, Li (2020) menciona que en general la cantidad de estudiantes de español, y aquellos que están interesados por el español, ha ido creciendo en los últimos años y que los motivos por los que se interesan por el español van desde la curiosidad por esta lengua hasta las expectativas de poder mejorar su carrera profesional (p. 212).

Respecto a la enseñanza de español en China, Zhang (2019, p. 212) y Zeng (2020, p. 43) coinciden en algunos puntos que afectan negativamente a dicha enseñanza. Entre estos destacan que debido a que la enseñanza de español es relativamente nueva dentro de la educación superior no se cuenta con suficiente material de enseñanza y tampoco con suficiente profesorado. Esto ocasiona, según Zhang (2019, p. 212), que el aprendizaje de los estudiantes no sea el ideal, ya que, o el material que tienen para estudiar carece de adecuadas explicaciones o que, según Zeng (2020, p. 43), los profesores, al tener muchos alumnos y pocas horas asignadas, se ven obligados a no enfocarse en practicar la expresión oral y la comprensión auditiva.

En su investigación, Zhang (2019) indica que los manuales de español utilizados por la mayoría de las universidades son dos «现代西班牙<sup>4</sup>» y «速成西班牙语<sup>5</sup>»; ambos libros presentan deficiencias según el autor, el primero carece de un buen apartado cultural y además el contenido es mucho para las horas asignadas en promedio por las universidades, y el segundo, contiene una explicación de la gramática que no satisface las necesidades de los alumnos (p.

---

<sup>4</sup> Español moderno. Editorial: “外语教学与研究出版社出版” (Enseñanza e investigación de lenguas extranjeras).

<sup>5</sup> Español ABC. Editorial: “外语教学与研究出版社出版” (Enseñanza e investigación de lenguas extranjeras).

212). El mismo autor menciona un problema adicional a la hora del aprendizaje del español por parte de los alumnos chinos, y es la interferencia lingüística ocasionada por su lengua materna y la lengua inglesa, que han estudiado desde pequeños (p. 212).

En conclusión, la situación de la enseñanza del español en China está marcada por la falta de material educativo, pocos profesores para los numerosos alumnos, pocas horas asignadas al curso de español, lo que genera la insuficiente práctica de la expresión oral y comprensión auditiva, y la interferencia lingüística que sufren los alumnos chinos. Por otra parte, el español está siendo cada vez más popular en China y los motivos varían desde mejorar la competitividad de su carrera profesional hasta las expectativas laborales o de empleo que puede significar aprender este idioma.

#### 2.2.2. La motivación por el estudio en los estudiantes chinos y los factores que la afectan

Dentro de la literatura que estudia o investiga los factores que afectan positiva o negativamente la motivación de los estudiantes chinos universitarios para aprender algo, se tienen principalmente a tres autores: Wu Tai Sheng, Wei Yi Hang y Chen Jia Lu. A través de sus investigaciones se puede tener una idea más clara sobre la motivación por el estudio en los estudiantes universitarios chinos y los factores que la afectan.

Para Wu (2004) existen cinco factores que afectan negativamente la motivación de los estudiantes los cuales son: la necesidad y metas del estudio no están claras, el interés por lo que se aprende no es alto, no hay mucho interés propio por el aprendizaje profesional, el aprendizaje no está adaptado a la enseñanza y, por último, la falta de autoconfianza (p. 106-107). Algunos de estos factores también son mencionados por Wei (2019, p. 1) y Chen (2019, p. 79) en sus investigaciones, como por ejemplo la falta de un objetivo claro o de un motivo claro, el no tener un motivo por el cual se estudia lo que se estudia lleva a mermar la motivación de los estudiantes. Otro punto donde coinciden Wu (2004, p. 106) y Wei (2019, p. 1) es en el hecho que la practicidad y utilidad de lo que se está estudiando afecta la motivación de los estudiantes, es decir, qué tan útil y empleable en su vida diaria o laboral es el conocimiento que se pretende adquirir. Hay un punto más donde los autores coinciden, y es el interés por lo que se está estudiando. Chen (2019) hace referencia a un dicho chino que dice «El interés por algo es el mejor profesor» (p. 79). Los tres autores coinciden en que el

interés influencia la motivación. Chen (2019) además menciona que existe una fuerte relación entre el interés que tiene una persona por algo y la motivación que tiene esa persona por aprender (p. 79).

Hay otros factores que los autores indican que también afectan la motivación de los estudiantes. Por ejemplo, Chen (2019) menciona que el estado anímico, es decir que las emociones son un factor que afectan el impulso por el estudio, por lo que la persona que está entusiasmada por aprender va a conseguir mejores resultados, reducirá la sensación de aburrimiento o tedio y podrá profundizar aún más en su aprendizaje (p. 80). En ese mismo sentido, Wu (2004) hace mención de cómo las emociones afectan la perseverancia y persistencia en el estudio (p. 106). El mismo autor también hace hincapié en la falta de adaptación al método de estudio cuando dejan el colegio, esto debido a que muchas veces sienten que el ritmo de enseñanza es muy rápido, por lo tanto, es difícil escuchar al profesor, reflexionar sobre la información recibida y tomar apuntes, todo esto al mismo tiempo (p. 107). Esto ocasiona que el estudiante no solo pierda motivación, sino que inclusive llegue a sentir falta de autoconfianza en sí mismo, factor que también menciona Wu en su investigación (2004, p.107).

Wei (2019) ofrece estadísticas más claras sobre los cinco factores (según su investigación) que afectan a la motivación de los estudiantes chinos. La investigación de Wei se hizo mediante cuestionarios a alumnos universitarios en una universidad en China, los resultados muestran que casi el 70% de los estudiantes consideran que la falta de apoyo y ánimo por parte de los familiares cercanos afecta su motivación (p. 2); Wei cree que esto se debe a que la presión, apoyo y ánimo que otorgan sus familiares cercanos está muy presente a la hora de presentarse al examen de ingreso a la universidad, llamado Gao Kao. El objetivo es que entren a una buena universidad, una vez que los estudiantes logran ingresar a una universidad, los padres o no prestan ya tanta atención a sus hijos, o no pueden hacerlo por el distanciamiento<sup>6</sup> (p. 2). En segundo lugar, el 55% de los estudiantes considera que estudiar algo que no les va a servir también es un factor importante (p. 1). En tercer, cuarto y quinto lugar se encuentran la

---

<sup>6</sup> En China los estudiantes universitarios viven en el campus de la universidad a la que ingresan y muchas veces quedan en otros distritos e, inclusive, en otras ciudades, esto dificulta que los padres estén presentes físicamente.

adicción al Internet y la falta de autocontrol en el uso del teléfono móvil (51.8%), la falta de interés (46.2%) y el no tener un objetivo claro del por qué se estudia lo que se estudia (40.6%) respectivamente (p. 1-2).

Finalmente, Wu (2004) menciona algunos de los motivos por los cuales las personas eligen estudiar lo que estudian, entre ellos está el encontrar el trabajo ideal, menciona también que este puede ser un motivo superficial y no lo suficientemente fuerte y profundo, un motivo de vista estrecha (p. 107.), Chen (2019) también menciona que encontrar un trabajo ideal es uno de los motivos por los cuales los estudiantes chinos estudian algo, y que, además de este motivo, también hay otro que es relevante: satisfacer su curiosidad y deseo de conocimiento (p. 80).

En conclusión, no son pocos los factores que afectan a la motivación de los estudiantes chinos; además, estos están relacionados entre sí. El no tener un objetivo claro, una meta clara o un motivo el cual impulse al estudiante a estudiar afecta su motivación negativamente. El no saber la utilidad de lo que se le está enseñando sumado a la falta de interés a la materia que se estudia o va a estudiar es un fenómeno que está presente en los estudiantes chinos. Los factores emocionales también influyen en el desenvolvimiento de las habilidades de aprendizaje. Por último, alguno de los motivos más importantes por los cuales los chinos estudian algo es para encontrar el trabajo ideal o para satisfacer su sed de conocimientos o curiosidad.

Resumiendo este apartado, y a modo de conclusión, se puede decir que la ludificación o gamificación se basa en teorías psicológicas que tienen como objetivo motivar y mantener motivados a los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Dentro de las teorías que fundamentan la ludificación se destacan la teoría de flujo o «Flow» y teorías relacionadas a la motivación. Todas estas teorías permiten que el aprendizaje sea más efectivo y significativo para el estudiante, y el estado mental de flujo, el cual es procurado por los diseñadores de actividades lúdicas, se convierta en una meta para lograr un aprendizaje más satisfactorio. Es decir, la ludificación es una estrategia educativa que puede tener un impacto positivo en el aprendizaje y motivación de los estudiantes. La ludificación cuenta con tres elementos que son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Estos tres elementos deben estar

presentes en todo proceso de ludificación. Dentro de las mecánicas de esta se encuentran la cooperación y la competición.

Referente a la competición, autores manifiestan que está presente desde la infancia mediante la comparación. Es decir, la competición es parte de la vida de los seres humanos; por otro lado, hay autores que manifiestan, desde un punto de vista de interdependencia social, que la competición tiene una tendencia negativa, ya que tiene un sentido opuesto a la interacción. Sin embargo, estos autores también coinciden en que, bajo ciertas circunstancias, la competición puede ser beneficiosa para el aprendizaje. En este punto también los autores chinos coinciden. Algunas de estas circunstancias o requisitos para que la competición sea positiva es el hecho de que el premio debe ser algo secundario, y que lo principal debe ser el proceso en sí de la actividad competitiva; otro requisito sería que las competiciones se lleven a cabo en formato de grupo contra grupo. Los beneficios que se obtienen de un proceso de aprendizaje que involucra la competición son varios, desde mejorar el entusiasmo por el estudio hasta la mejora de la memoria de los estudiantes.

Respecto a la enseñanza del español en la República Popular de China, se puede concluir que cada vez más personas están estudiando español, que una de las principales motivaciones de estos fenómenos son las expectativas que se tienen en el ámbito laboral y/o académico; es decir, el aprovechamiento de posibles oportunidades en el futuro gracias al español. También se puede concluir que hace falta más profesores y variedad de manuales de español. Además, también es bueno resaltar que las horas que se tienen para impartir clases de español son insuficientes. Por lo tanto, se puede concluir que hay una demanda creciente de español por parte de los chinos y que hay una precaria oferta de profesores o manuales adecuados (utilizados en universidades) para satisfacer esta demanda.

### 3. Propuesta didáctica de intervención

#### 3.1. Presentación

En el presente apartado se desarrollará la propuesta didáctica elaborada para el Trabajo de Fin de Máster. En dicha propuesta, sustentada por el marco teórico, se elabora actividades ludificadas y que envuelve la competición positiva, con el fin de que los alumnos puedan evocar situaciones imaginarias mediante el uso del condicional y el pretérito imperfecto de subjuntivo.

Para la metodología, se ha visto conveniente aplicar el enfoque por tareas, que ha sido estudiado durante del máster ELE. Uno de los principios del enfoque por tareas es la existencia de tareas posibilitadoras, que sirven de preparación o apoyo y están orientadas al refuerzo de contenidos lingüísticos, y la tarea final, que será planteada desde la perspectiva lúdica y en base a la competición.

La propuesta didáctica «*¿Qué harías si estuvieras en una isla desierta?*» se realizará en tres sesiones de una hora cada una, siendo un total de tres horas. Se considera que se realizan tres sesiones por semana, por lo que, si hubiera mucha distancia temporal entre una sesión y otra se aconsejaría, al comienzo de cada sesión, realizar una actividad que permita recuperar y recordar los puntos aprendidos en la anterior sesión.

En cuanto a la evaluación, se tomarán en cuenta dos criterios, según su momento de aplicación y según los agentes evaluadores. Según el momento de aplicación, la evaluación será procesual y final. Según el agente evaluador, se realizará autoevaluación, coevaluación (entre los propios compañeros de clase) y heteroevaluación (realizada por el profesor).

#### 3.2. Objetivos de la propuesta didáctica

##### 3.2.1. Objetivo general

El objetivo general de esta propuesta didáctica es desarrollar la competencia comunicativa de evocar situaciones imaginarias haciendo uso del condicional y del pretérito imperfecto de subjuntivo.

### 3.2.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos son están planteados de acuerdo a lo que se busca que el estudiante aprenda:

- Aprender algunos usos del condicional y repasar su conjugación.
- Aprender la conjugación del pretérito imperfecto de subjuntivo y su uso.
- Aprender a dar consejos.
- Opinar sobre acciones y conductas.
- Evocar situaciones imaginarias.

### 3.3.Contexto

La propuesta está dirigida para alumnos chinos mayores de edad que se encuentran en la República Popular de China y estudian español como lengua extranjera, estos alumnos por lo general se encuentran en academias o institutos de lengua privados, la gran mayoría de los cuales tienen aulas con alumnos de cuatro a seis personas por salón; sin embargo, la propuesta puede ser adaptada a un contexto universitario con grupos de hasta 24 personas (cuatro grupos de seis personas). La propuesta está pensada para estudiantes que estén cursando el nivel B2 del MCER, por lo que se supone ya han superado el nivel B1 como mínimo y que tienen ciertos conocimientos sobre el condicional.

### 3.4.Actividades

Las actividades para esta propuesta didáctica están divididas en tres sesiones. La primera sesión está enfocada al repaso del condicional y a algunos de sus usos. Esta primera sesión cuenta con cuatro actividades. La segunda sesión está diseñada para enseñar a los alumnos a aprender un nuevo tiempo verbal de subjuntivo, el pretérito imperfecto y cómo se crean consecuencias hipotéticas mediante este nuevo tiempo verbal en conjunto con el condicional, esta segunda sesión también cuenta con cuatro actividades. La última sesión, está compuesta por tres actividades. Las dos primeras sirven de base para la tercera actividad, que es una actividad ludificada final y se basa en una competición en la que mediante desafíos se pondrán a prueba el contenido que han aprendido durante toda la propuesta didáctica.

La propuesta didáctica está diseñada para desarrollar la destreza oral, auditiva, escrita, lectora y de interacción oral.

3.4.1. Sesión uno: «¿Qué harías...»

Tabla 1 Primera sesión

Título de la sesión: ¿Qué harías...? (el condicional)	
<b>Temporalización</b>	Tiempo total estimado para la sesión: 60 minutos
<b>Materiales</b>	<p>Video: “A prueba de todo Hawaii (en español)” Enlace:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AV_yjqI0dO0">https://www.youtube.com/watch?v=AV_yjqI0dO0</a></p> <p>Computadora, equipo de sonido, proyector (para pasar el video)</p> <p>Artículo sobre verdaderos naufragos: (anexo 7.1.1.)</p> <p>Ficha de trabajo: Recomendaciones en el blog (anexo 7.1.2.)</p> <p>Video: “El milagro de los Andes” Enlace:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=M64jOC7rHg4">https://www.youtube.com/watch?v=M64jOC7rHg4</a></p> <p>Ficha de trabajo: Oraciones incompletas de condicional (anexo 7.1.3.)</p>
<b>Objetivos</b>	Aprender a usar el condicional para dar consejos, evocar situaciones imaginarias, opinar sobre acciones y conductas.
<b>Destrezas</b>	<p>Expresión oral y escrita.</p> <p>Compresión de lectura y auditiva.</p> <p>Interacción Oral</p>
<b>Contenidos</b>	<p>Funcionales</p> <p>Dar consejos y sugerencias.</p> <p>Opinar sobre acciones y conductas.</p>
	<p>Léxicos</p> <p>Relacionado a accidentes y naufragios.</p> <p>Verbos usados para aconsejar o sugerir.</p>
	<p>Gramaticales</p> <p>El condicional, conjugación y algunos usos.</p>

	Socioculturales	Historias de supervivencia en situaciones extremas.	
<b>Actividades</b>	<b>Nombre</b>	<b>Agrupamiento</b>	<b>Duración</b>
	1. ¿Cómo sobrevivir?	Individual	10 – 15 min.
	2. Verdaderos naufragos	En parejas	30 min.
	3. El milagro de los Andes	En parejas	10 min.
	4. Ejercitando el condicional	En parejas <sup>7</sup>	10 min.
<b>Desarrollo de sesión</b>	<p><b><u>Actividad 1: “¿Cómo sobrevivir?”</u></b></p> <p>Esta primera actividad es una actividad de apertura y presentación de la unidad entera y de esta sesión. Para esto se les pregunta a los alumnos si conocen el programa de Bear Grylls llamado “Man vs Wild” y si saben cómo se llama el programa en la versión en español. De no saber el nombre en inglés puede intentar mencionando el nombre de Bear Grylls en chino mandarín (Bei Ye) o mostrando una foto de él y decirles que el nombre en español del programa es “A prueba de todo”. Después de esto, se les dice que verán un video de uno de los capítulos de “A prueba de todo” donde Bear Grylls está en el volcán Kilaue, en Hawaii, y que justo verán la parte donde Bear Grylls está escapando de la isla (En el video se ve a Bear improvisando una balsa y luego irse mar adentro, encontrándose con un tiburón). Una vez visto el video, se les pregunta a los alumnos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué harías en esa situación?</li> <li>- ¿Qué harías para sobrevivir en una isla o en el mar?</li> </ul>		

---

<sup>7</sup> En caso de ser una clase muy numerosa, se puede variar este ejercicio haciendo un agrupamiento de entre cinco a seis personas por grupo.

- ¿Cuáles son las tres cosas más importantes que te gustaría tener contigo si estás en esa situación?

Esto podría hacerse como una conversación con los alumnos si es que es un grupo de seis personas o un grupo reducido.

Después, se presentan los objetivos de la unidad, avisándoles que se harán algunos juegos y premios durante las actividades y que en la última sesión tendrán que salir de una “isla desierta”.

### **Actividad 2: Verdaderos náufragos**

En la primera parte de esta actividad, se les dará a los alumnos el anexo 7.1.1. Agrupar a los alumnos en parejas y decirles tendrán que dramatizar, sin hablar, a uno de los náufragos, y el resto de grupos deberá adivinar cuál es el náufrago dramatizado. Entregarles el artículo (anexo 7.1.1.) a cada alumno y darles entre tres a cinco minutos para leerlo. Explicarles que no pueden repetir al náufrago ya dramatizado, por lo que la primera pareja tendrá más opciones para elegir que la última. Decirles también que podrán ganar “monedas de oro” según las reglas. (las reglas están en el anexo 7.1.1.)

Para la segunda parte de la actividad, se les menciona a los alumnos que hay una persona que quiere salir a navegar por primera vez, pero que vio el artículo anterior y ahora tiene un poco de miedo; es por esto que la persona ha publicado en un blog sus preocupaciones y ya ha recibido algunos consejos (anexo 7.1.2.). Los alumnos, en pareja, también le darán consejos y recomendaciones. Con este motivo, se les pide a los alumnos que analicen las recomendaciones del blog y encuentren las estructuras gramaticales o expresiones utilizadas para aconsejar o recomendar, en esta actividad podrán ganar “monedas de oro” o recibir “castigos” según las reglas del anexo 7.1.2. Luego de encontrar las estructuras y expresiones, cada pareja tiene que dar consejos o recomendaciones (la cantidad depende del “castigo”).

Para finalizar con esta actividad, se hace una pequeña reflexión sobre el uso del condicional a la hora de dar consejos, sugerencias o recomendaciones.

**Actividad 3: El milagro de los Andes**

En esta actividad, los estudiantes verán un video sobre el accidente de un avión de la Fuerza Aérea de Uruguay ocurrido en 1972 cuando el avión se dirigía a Chile. En el accidente murieron varias personas y los sobrevivientes tuvieron que enfrentarse a situaciones muy extremas para sobrevivir.

Para esta actividad, se les pregunta a los alumnos: «¿Qué creen que es el milagro de los Andes?, ¿de qué se puede tratar este milagro?». Dejar que los alumnos debatan entre ellos y que luego digan sus hipótesis respecto a las preguntas. A continuación, se les muestra el video «El milagro de los Andes».

Después de ver el video, preguntar a los alumnos «¿Qué opinan sobre cómo sobrevivieron estas personas?, ¿Harían los mismo para sobrevivir en los Andes?, ¿qué comerían?, ¿dónde dormirían?, ¿cómo saldrían de esa situación?, ¿qué cosas nunca harían?». Escuchar las respuestas de los alumnos. Anotar solamente las respuestas que hagan uso del condicional para opinar sobre las acciones y conductas de las personas del video.

Por último, incentivar la reflexión sobre para qué se usa el condicional en las frases de la pizarra con la siguiente pregunta: «¿para qué usamos el condicional aquí?», luego hacer una puesta en común y llegar a la conclusión de que es para opinar sobre acciones y conductas.

**Actividad 4: Ejercitando el condicional**

Esta es una actividad de evaluación y comprobación. Puede hacerse en parejas en caso haya pocos alumnos o en grupos de seis personas si el alumnado es numeroso. Cada pareja o grupo deberá ponerse un nombre y explicar el porqué de ese nombre.

En esta actividad se utilizará el anexo 7.1.3. Se les menciona que tendrán que aconsejar a cada persona que aparece en el ejercicio, también se les dice que esta es una competición, por lo que la primera pareja que complete la actividad de forma correcta ganará “monedas de oro” (estas monedas serán de utilidad para la última actividad de la última sesión) o puede elegir que el

	docente no le deje deberes. Se anotarán los nombres de los grupos por orden de culminación. Luego cada pareja pasa su hoja a la pareja del costado, la cual revisará los consejos. En esta competición se evaluará la originalidad, la rapidez y la gramática. Las reglas para la entrega de las monedas en esta actividad, están en el anexo 7.1.3.
<b>Evaluación</b>	Se evalúan las intervenciones y participación de los estudiantes. La gramática, expresiones y léxico empleados. Se valora que el alumno intente utilizar las estructuras y expresiones aprendidas en esta sesión en vez de utilizar otras correspondientes al nivel B1 o menores. Se valora también el trabajo en equipo en las actividades en pareja.

### 3.4.2. Sesión dos: ...si estuvieras...

**Tabla 2 Segunda sesión**

<b>Título de la sesión: ¿...si estuvieras...? (El pretérito imperfecto de subjuntivo)</b>	
<b>Temporalización</b>	Tiempo total estimado para la sesión: 60 minutos
<b>Materiales</b>	<p>Ficha de trabajo: Texto con condicional e imperfecto de subjuntivo (Anexo 7.2.1.)</p> <p>Ficha de trabajo: Transcripción de la conversación “encontraras” y “encontrases”. (Anexo 7.2.2.)</p> <p>Ficha de trabajo: Conjugaciones del imperfecto de subjuntivo. (Anexo 7.2.3.)</p> <p>Ficha de trabajo: Completar frases con el imperfecto de subjuntivo. (Anexo 7.2.4.)</p> <p>Imagen o fotografía de un gorrión. (Anexo 7.2.5.)</p> <p>Ficha de trabajo: Foro sobre miedos (Anexo 7.2.6.)</p> <p>Ficha: Expresar miedos y fobias (Anexo 7.2.7.)</p> <p>Otros: Globos rojos y amarillos con frases dentro.</p>

<b>Objetivos</b>	<p>Aprender a conjugar y usar el pretérito imperfecto de subjuntivo para evocar situaciones imaginarias y consecuencias hipotéticas.</p> <p>Expresar temor o miedo.</p>		
<b>Destrezas</b>	<p>Expresión oral y escrita.</p> <p>Compresión de lectura y auditiva.</p> <p>Interacción Oral</p>		
<b>Contenidos</b>	Funcionales	<p>Evocar situaciones imaginarias.</p> <p>Expresar sentimientos de temor.</p> <p>Formular consecuencias hipotéticas.</p>	
	Léxicos	<p>Relacionado a accidentes y naufragios.</p> <p>Relacionado a métodos o formas de supervivencia.</p> <p>Animales y fobias.</p>	
	Gramaticales	<p>El pretérito imperfecto de subjuntivo, su conjugación y uso para situaciones imaginarias o hipotéticas, y su funcionamiento con el condicional.</p> <p>Usar dar/tener + miedo.</p>	
	Socioculturales	<p>Conocimiento sobre el accidente de avión más conocido de Sudamérica.</p>	
<b>Actividades</b>	<b>Nombre</b>	<b>Agrupamiento</b>	<b>Duración</b>
	1. Si...	Individual	15 Min.

	2. ¿Encontraras o encontraras?	Individual Gran grupo	20 Min.
	3. Le tendría miedo a un gorrión...	En pareja	15 Min.
	4. La cadena.	Individual	10 Min.
<b>Desarrollo de sesión</b>	<p><b><u>Actividad 1: Si...</u></b></p> <p>En esta actividad se repasará un poco el condicional y, además, se hace presente un nuevo tiempo verbal, el pretérito imperfecto del subjuntivo. Para esto, y a modo de repaso, se les entrega a los alumnos un texto donde estén presentes tanto el condicional y el pretérito imperfecto del subjuntivo (de ahora en adelante «imperfecto de subjuntivo») (anexo 7.2.1.) Para la primera parte de esta actividad, los alumnos deberán hallar (subrayar) los verbos en condicional, esto lo harán a contrarreloj (3 minutos), se les dará una moneda por cada ocho verbos en condicional encontrados. Luego, darles tiempo para escribir el infinitivo y el pronombre personal al cual pertenece cada verbo en condicional. Al terminar, se hace una puesta en común y se corrigen las respuestas. A continuación, se le pide al alumnado que se junten en parejas y que ahora se fijen en las palabras en negritas (las palabras en imperfecto de subjuntivo) y que además traten de encontrar alguna estructura o patrón en el cual aparezca. La pareja que encuentre la estructura ganará una “carta mágica gramatical” (Anexo 7.2.1.) que servirá para la actividad final de la sesión tres. Una vez hayan encontrado la estructura «<b>si + imperfecto de subjuntivo, condicional</b>», preguntarles «¿Para qué creen que sirve esta estructura?» Hacer una puesta en común y guiar para que los alumnos lleguen a la conclusión de que sirve para evocar situaciones imaginarias.</p>		

**Actividad 2: “encontraras o encontrases”**

En esta actividad, dividida en tres partes, se reflexiona y aprende principalmente cómo se forma la conjugación del imperfecto de subjuntivo y sus variantes.

Para empezar la primera parte, se pide a dos alumnos (voluntarios o al azar) que representen un diálogo o una conversación (anexo 7.2.2.) en donde una de las personas del diálogo usa siempre la conjugación del imperfecto de subjuntivo con terminación «-ra» y la otra, usa en casi todas las ocasiones la conjugación con terminación «-se», excepto en una (cuando hace una petición con cortesía). Antes que los dos alumnos empiecen la representación, se le dice al resto de alumnos que escuchen atentamente cómo se expresa cada uno de los “actores” y qué diferencias encuentran. Los dos alumnos deben en lo posible “actuar” este diálogo. Aquella pareja que descubra la diferencia (una persona usa la terminación «-ra», mientras que la otra «-se»), ganará una «carta mágica cultural». Si no descubren la diferencia, se les da la transcripción del diálogo (anexo 7.2.2.) para que la analicen. Luego, preguntarles «¿Hay alguna diferencia en significado si usamos una u otra conjugación? ¿en todos los casos se puede usar la terminación «-se»?». La pareja que responda a ambas preguntas gana dos monedas de oro. En caso no den con las respuestas se les guía para que puedan llegar a la conclusión de que se puede usar indistintamente ambas conjugaciones, que el significado no cambia o altera; sin embargo, hay un caso en el que prevalece la terminación «-ra», y es cuando se hace alguna petición o pregunta con cortesía.

Una vez llegada a esa conclusión, se comienza la segunda parte de la actividad que se enfoca en aprender cómo se forma la conjugación del imperfecto del subjuntivo. Para esto se hace uso de la tabla «conjugaciones del pretérito imperfecto de subjuntivo» (anexo 7.2.3.) y que en base a la transcripción intenten completar la tabla. Se les da una pista a modo de pregunta «¿A partir de qué pronombre personal y de qué tiempo del indicativo se forma el imperfecto de subjuntivo?». Mencionar al alumnado que la pareja que llene la

tabla y explique cómo se forma el imperfecto de subjuntivo obtendrá una «carta de mágica de materiales». Después se verifica si llegaron a la conclusión de que el pretérito imperfecto de subjuntivo se obtiene a partir de la tercera persona del plural del pretérito indefinido de indicativo. Luego, se escribe en la pizarra, uno a lado del otro, los siguientes verbos: ser, ir, estar y poder. Esta actividad participará el salón como un solo grupo, y el objetivo es que completen en la pizarra todas las conjugaciones de esos verbos en pretérito imperfecto de subjuntivo, con ambas terminaciones. De hacerlo en menos de un minuto, la clase es exonerada de los deberes.

Para la tercera parte de la actividad, el alumnado se dividirá en dos (3 personas por lado o más dependiendo de la cantidad de alumnos), a los alumnos de un lado se les da globos inflados rojos, y a los del otro lado, globos inflados amarillos. Los globos rojos contienen el comienzo de una frase en imperfecto de subjuntivo, y los globos amarillos tienen dentro tres frases en condicional. El objetivo es que los alumnos de los globos rojos traten de completar la frase que esté dentro de su globo con la parte de algún alumno que tenga un globo amarillo, y que además tenga lógica o sentido. Por ejemplo «Si mañana tuviera vacaciones (globo rojo), me iría de viaje (globo amarillo)». Gana aquella pareja (un alumno de globo rojo con un alumno de globo amarillo) cuya combinación sea lógica y divertida o graciosa. Se puede usar el anexo 7.2.4. como guía para las frases. En esta actividad la pareja ganadora se llevará cuatro monedas de oro.

### **Actividad 3: Le tendría miedo a un gorrión si...**

En esta actividad, se verá cómo expresar sentimientos de miedo, y aprovechando el uso del condicional con el imperfecto de subjuntivo para evocar situaciones imaginarias.

Para empezar, los estudiantes se agrupan en parejas y se les muestra una imagen o fotografía de un gorrión (anexo 7.2.5.), y se les pregunta «¿Le tendrían miedo a un gorrión si fueran qué ser vivo?», escuchar las respuestas

(no más de diez ni menos de cuatro) y anotarlas en la pizarra. Después de esto, pedirles a los alumnos que elijan uno o dos seres vivo que se escribieron en la pizarra hagan una frase usando la siguiente estructura «Le tendría miedo a (el ser vivo elegido por ellos) si fuera (esta parte la completa el alumno con otro ser vivo)». Luego se les brinda la ficha de trabajo (anexo 7.2.6.) y se les explica que es un foro donde las personas escriben acerca de sus miedos o fobias. Se les pide que lean los textos y que vean, y reflexionen, sobre cómo las personas expresan sus temores. Al igual que la sesión anterior, la primera pareja que encuentra las estructuras o formas de expresar temores ganará monedas de oro. Las reglas para las monedas de oro y castigos, junto con las estructuras, están en el anexo 7.2.7. El siguiente paso es que los propios alumnos hagan su intervención en el foro, escribiendo acerca de sus miedos usando el imperfecto de subjuntivo. Por ejemplo: «Tengo miedo a las alturas, si estuviera en la cima de un edificio, me moriría de miedo.». Al final, cada grupo comparte con los demás lo que han escrito en el foro.

#### **Actividad 4: La cadena**

Esta es la actividad final de la segunda sesión, es una actividad de evaluación. Esta actividad será individual o en grupos de cinco a seis personas dependiendo de la cantidad de estudiantes en el salón de clase. Para empezar, se les menciona a los estudiantes que, al igual que la anterior sesión, esta actividad será un pequeño juego en el que podrán ganar cuatro monedas de oro. Se les explica que jugarán a construir una cadena de situaciones hipotéticas, por lo que tendrán que usar lo aprendido. Cada estudiante tendrá que participar en tres rondas, en cada ronda se comienza desde la última parte de la oración anterior. Se les proporciona el siguiente ejemplo: Frase inicial: «Si estuviera perdido en una isla desierta, buscaría alimento». Aquí la última parte de la oración sería «buscaría alimento». Entonces, el segundo estudiante escribe: «Buscaría alimento si tuviera mucha hambre». El tercer alumno puede escribir algo como: «Si tuviera mucha hambre comería un conejo».

	<p>Se les menciona que tiene que recordar el contexto de la frase inicial, y que no pueden repetir frases anteriores o que creen frases con significados similares, esto para evitar que sea un círculo repetitivo. Por ejemplo: «Si estuviera en una isla desierta, buscaría alimento». «Buscaría alimento si tuviera mucha hambre», «Si tuviera mucha hambre, buscaría alimento». Hacer hincapié que debe evitarse esa situación repetitiva ya que perderían el juego.</p> <p>Al final, después de unos minutos se elegirán, entre todos, las dos mejores frases, es decir, las dos frases más creativas y sin errores gramaticales. En caso de ser un grupo muy numeroso, podría elegirse el grupo con las frases más creativas y originales.</p>
<b>Evaluación</b>	Se evalúan las intervenciones y participación de los estudiantes. La gramática, expresiones y léxico empleados. Se valora que el alumno intente utilizar las estructuras y expresiones aprendidas en esta sesión en vez de utilizar otras correspondientes al nivel B1 o menores. Se valora también el trabajo en equipo en las actividades grupales o en pareja.

### 3.4.3. Sesión tres: ...en una isla desierta?

**Tabla 3 Tercera sesión**

Título de la sesión: ...en una isla desierta? (Sesión final)	
<b>Temporalización</b>	Tiempo total estimado para la sesión: 60 minutos
<b>Materiales</b>	<p>Video: El Náufrago (Trailer en español) Enlace:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BTAqAyU7bT0">https://www.youtube.com/watch?v=BTAqAyU7bT0</a></p> <p>Tarjetas con laminadas.</p> <p>Lista de precios de objetos.</p> <p>Tarjetas con preguntas para los retos.</p> <p>Monedas de oro (de chocolate).</p>

	Decoración, dependiendo de las posibilidades. Premio.		
<b>Objetivos</b>	Poner en práctica los conocimientos adquiridos mediante una actividad de competición. Evaluar el propio trabajo y el de los compañeros.		
<b>Destrezas</b>	Compresión de lectura y auditiva. Interacción Oral.		
<b>Contenidos</b>	Funcionales	Los aprendidos en las anteriores sesiones.	
	Léxicos	Los aprendidos en las anteriores sesiones.	
	Gramaticales	Los aprendidos en las anteriores sesiones.	
	Socioculturales	Contenidos relacionados a naufragios o rescates dentro conocidos dentro de la cultura hispano-americana.	
<b>Actividades</b>	<b>Nombre</b>	<b>Agrupamiento</b>	<b>Duración</b>
	Cosas imprescindibles	Individual	10 minutos
	Decisiones	Grupos de tres <sup>8</sup>	10 minutos
	A salir de esta isla	Grupos de tres	35 minutos
	Cierre	Individual o grupal	5 minutos
<b>Desarrollo de sesión</b>	<b><u>Preparación de la sesión</u></b> Al ser esta la última sesión, el profesor tiene que preparar el lugar donde se llevará a cabo la última actividad (actividad tres). El profesor debe, en lo		

---

<sup>8</sup> En caso de ser un salón numeroso, hacer grupos de cinco a seis personas, o según el docente vea conveniente.

posible, decorar el salón de clases de tal forma que tenga partes de una isla, por ejemplo, que haya decoración que haga la vez de árboles, o alguna cueva, una montaña, el mar, la playa, algunos animales, etc. Esto dependerá del presupuesto y libertad que el profesor pueda emplear en esta tarea. La última actividad, en caso sea posible, también puede hacerse en los exteriores del aula. Podría ser en un parque, o en el campus de la universidad (en caso sea para un grupo que está estudiando en la universidad), esto se deja a criterio del profesor. En caso no tenga la forma de colocar mucha decoración, podría simplemente usar carteles para indicar qué cosa es eso. Por ejemplo, que un pupitre tenga el cartel de «cueva», que la pizarra tenga el cartel de «mar», etc. Luego de decorar o preparar el ambiente, el profesor también tiene que colocar las tarjetas con los retos (anexo 7.3.3.) en lugares escondidos, esto para hacer el juego un poco más interesante. También, cuando los alumnos entren a clase, decirles que al ser la actividad final se evaluará su desempeño durante toda la sesión, y que para esto se seguirán los criterios de la rúbrica (anexo 7.4.2.). Después de absolver algunas dudas que tengan los estudiantes sobre los criterios y la rúbrica, se procede a comenzar la primera actividad.

### **Actividad 1: Cosas imprescindibles**

Esta es una actividad de calentamiento para esta sesión, se comienza haciendo una lluvia de ideas, por lo que la actividad es individual o hacia toda la clase. Se les pregunta a los estudiantes «¿Qué harían si estuvieran en una isla desierta?». Dejar que los estudiantes opinen o comenten sobre esta situación y lo que harían. Unos minutos después, mencionarles que verán el tráiler de una película muy famosa llamada «Cast Away» y que en español se le conoce como «El Naufrago», donde aparece Tom Hanks como protagonista. Preguntarles si la han visto o no, en caso de que los estudiantes no la hayan visto el profesor tendrá que hacer una breve narración acerca de qué trata la película, en caso haya alumnos que la hayan visto, pedirle a uno de ellos que haga una breve narración acerca de la película. Esto con el objetivo de

ponerlos en contexto a los estudiantes. A continuación, se les pregunta «¿Qué cosas serían imprescindibles para poder sobrevivir en la isla y salir de ella?». Se espera que los alumnos mencionen cosas relacionadas a alimentos, refugio, herramientas, conocimientos para sobrevivir, etc. Escribir todas estas ideas en la pizarra, pueden ser bastantes y variadas por lo que en lo posible hay que tratar de guiar a los estudiantes agrupándolas. Esto sirve de antesala para la segunda actividad.

### **Actividad 2: Decisiones**

En esta actividad se definirán los grupos que participarán en la última actividad, la actividad de competición. Para formar los grupos de tres el profesor debe tener en cuenta qué alumnos cuentan con monedas, y tratar de que estos estudiantes no estén, todos, en un mismo grupo, es decir que en lo posible todos los grupos comiencen lo más parejo posible en cuestión de cantidad de monedas. Una vez establecidos los grupos, se les pone en contexto, al igual que en «El naufrago» los estudiantes han terminado en una isla desierta y que su objetivo es sobrevivir y salir de ella. Para esto van a tener que hacerse de recursos y herramientas que podrán utilizar para cumplir con ese objetivo. En este punto se les explica que la forma de conseguir esos recursos o materiales será superando unos retos y también utilizando las monedas de oro. Aquí se presenta el papel que hará el profesor durante esta actividad. Para esto se les pregunta si saben qué es un pirata y qué piratas famosos (ficticios o reales) conocen; luego, se les presenta a un pirata español llamada Ángel García, apodado «Cabeza de Perro». Se les menciona que el profesor será el pirata Cabeza de Perro, que por fortuna también está en esa isla desierta. En este punto se les pide a los alumnos que averigüen en Internet dónde estaba el palacio de Cabeza de Perro y qué particularidad presentaba este palacio. La respuesta que se busca es que el palacio estaba en La Habana, Cuba, y que el palacio tenía una apariencia exterior parecida a la de una

dulcería. Es aquí donde se les informa que Cabeza de Perro<sup>9</sup> posee con un tesoro monedas de oro en la isla desierta, las cuales podrán servirles para hacerse de los recursos que necesitan para sobrevivir y salir de aquella isla.

A continuación, se les pide a los estudiantes que les pongan nombre a sus grupos, por ejemplo, «los exploradores», «los vencedores», esto ya a criterio y creatividad de los alumnos. Una vez nombrados los grupos, el profesor ya como Cabeza de Perro, reparte cinco monedas a cada grupo, además, les entrega las monedas y cartas correspondientes a los alumnos que las ganaron en las sesiones anteriores. Después de haber repartido las monedas y cartas, se les muestra la lista con el costo de los recursos (anexo 7.3.2.); cada grupo tendrá que utilizar sus monedas y decidir qué cosas «comprar» con ellas. El profesor les dará la tarjeta correspondiente (anexo 7.3.1.) al recurso que cada grupo quiera comprar.

Por último, ya con los grupos establecidos y con los recursos elegidos, se procede a comenzar la última actividad.

### **Actividad 3: En búsqueda de una salida**

Esta es la actividad final, ya con los grupos establecidos y preparados se procede a dar las reglas del juego.

#### **1. Encontrar tarjetas de retos.**

Los alumnos tendrán que buscar las tarjetas de retos (anexo 7.3.3.) y resolver cada reto. Hay dos tipos de tarjetas de retos, el primer tipo de tarjetas contienen retos que tienen relación con los contenidos de la unidad estudiada, es decir, contenidos sobre gramática, léxico, etc. El segundo tipo de tarjetas contiene retos relacionados con cosas culturales del mundo hispano, puede ser retos relacionados a naufragos o accidentes que se tocaron en las sesiones pasadas, o también puede ser contenidos diversos de la cultura hispana, por

---

<sup>9</sup> Mientras que se les presenta a Cabeza de Perro a los estudiantes, se les puede poner una imagen del pirata.

ejemplo «¿En qué ciudad nació Shakira?». El primer tipo de tarjetas de retos tienen como recompensa algún recurso. El segundo tipo de tarjetas de retos tienen como recompensa monedas de oro, las cuales podrán usar para comprar algunos recursos al pirata Cabeza de Perro.

Cuando los estudiantes resuelvan el reto, tendrán que buscar al profesor (Cabeza de Perro) para pedir su recompensa, el profesor verifica que el reto ha sido superado y entrega la recompensa escrita en la tarjeta.

2. Todos los bienes son intercambiables, la información también.

Esto quiere decir que los grupos podrán interactuar entre sí, mediante el trueque. Podrán negociar recursos o información a cambio de monedas u otros recursos.

3. Los grupos no pueden cooperar entre ellos para salir de la isla todos juntos.

Si bien pueden intercambiar recursos, no pueden asociarse los grupos para intentar salir todos juntos de la isla. Solo un grupo sobrevivirá y saldrá de la isla.

4. En la isla no hay internet ni electricidad.

Se les menciona que están en una isla, por lo que no podrán hacer uso de sus celulares/móviles para buscar las respuestas. Aquel grupo que haga eso será descalificado.

5. No se puede escapar de la isla nadando.

Es posible que se les ocurra «salir nadando» de la isla, por lo que se menciona que no se podrá hacer esto, ya que la isla está en medio del Océano Pacífico, irse nadando significaría la muerte.

6. Medio de salida de la Isla desierta.

En el anexo 7.3.4. se puede encontrar qué recursos o materiales se necesitan para «comprar» una balsa, si el grupo consigue tener todos los materiales

	<p>necesarios para «comprar» la balsa, tienen que ir donde Cabeza de Perro (el profesor) entregarle todos los materiales, y a cambio de estos, el profesor les entregará a los alumnos la balsa con la cual podrán salir. Esta es una forma de ganar la competición. Sin embargo, el profesor puede crear otros medios de escape, para el cual tendrá que establecer o indicar qué materiales serán necesarios para «comprar» es medio de escape. El anexo 7.3.4. es solo un modelo.</p> <p>7. Las cartas mágicas pueden ser utilizadas en cualquier momento, pero solo una vez.</p> <p>Una vez utilizada una carta mágica, esta será entregada a Cabeza de Perro (profesor), por lo que no podrá ser reutilizada.</p> <p>Para finalizar la sesión, se da un premio simbólico al grupo ganador (si es que se quiere dar algún premio). Luego se les pide a los alumnos que llenen la autoevaluación (anexo 7.4.3.). Esta parte es importante para que el profesor tenga información sobre lo opinión de los estudiantes respecto a esta unidad didáctica y así poder mejorarla.</p>
<b>Evaluación</b>	El profesor evaluará esta actividad mediante una rúbrica (anexo 7.4.2)

### 3.5. Evaluación

La evaluación es una parte muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como se mencionó anteriormente la evaluación para esta propuesta didáctica está basada en dos criterios, según el momento de aplicación y según los agentes evaluadores. Se decidió para una evaluación procesual, es decir, una evaluación continua. Esta evaluación será realizada por el profesor, como agente evaluador, utilizando un cuaderno donde anotará el progreso, las dificultades, fortalezas de cada alumno. Además, si lo ve conveniente podrá utilizar la tabla de evaluación continua (anexo 7.4.1.). En ocasiones los alumnos también servirán como co-evaluadores, para verificar y valorar el trabajo de sus otros compañeros.

En la última sesión, se lleva a cabo la actividad lúdica competitiva, para la cual el profesor hará uso de la rúbrica. Por último, después de realizada la tercera actividad de la última sesión, y

Implementación de la lógica de competición para enseñar a evocar situaciones imaginarias a sino hablantes chinos

habiendo repartido el premio, el profesor procede a entregar la “autoevaluación” (anexo 7.4.3.), este documento es importante para el profesor porque será de ayuda para saber la impresión que han tenido los alumnos de esta unidad didáctica, en qué puntos mejorar, qué les ha sido difícil o fácil aprender, qué actividades les ha gustado más y cuáles no. Esta autoevaluación servirá de retroalimentación al docente para mejorar esta propuesta didáctica. Cabe resaltar que la autoevaluación será realizada por los alumnos de manera anónima.

### 3.6. Cronogramas

A modo de ejemplo se tiene el siguiente calendario. Para la propuesta se describió un contexto en el que los estudiantes están en una academia o instituto de lengua privado, por lo que el salón de clases tiene entre cuatro a seis estudiantes. Además, se mencionó también que los alumnos tomaban tres clases por semana. Según este contexto se tiene lo siguiente:

**Tabla 4 Cronograma de ejecución tentativo**

MES "X" Año 20XX						
L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Ya que generalmente los estudiantes tienen clases día por medio, se tienen dos casos. El primero en que las clases se toman los martes, jueves y sábado (color verde) y el segundo, en que las clases se toman los lunes, miércoles y viernes (color naranja). En todo caso se tiene que el primer día de clase (martes o lunes) se realizará la primera sesión llamada «¿Qué harías...», en el segundo día de clases (jueves o miércoles) se realizará la segunda sesión llamada «...si estuvieras...», y el tercer día de clases (sábado o viernes) se realizará la tercera sesión «...en una isla desierta?». Culminando así la unidad didáctica.

Cabe resaltar que esto es solo un modelo, mas no un cronograma rígido, queda al buen tino del profesor adecuar el cronograma según el propio contexto al cual tenga que encarar.

## 4. Conclusiones

Esta propuesta nace de la necesidad hacer más entretenida la clase de español dentro del contexto de estudio que hay en la República Popular China. Para esto, se ha visto conveniente la utilización de la competición para incentivar a los estudiantes a mejorar su interés en el aula. Como se pudo ver, la competición puede ser positiva bajo ciertas circunstancias, además que es vista con buenos ojos por autores chinos que han estudiado y/o investigado la situación de su propio país respecto a este tema.

Las conclusiones han de ser vistas y originadas desde los objetivos planteados al inicio de este trabajo, determinando con estas, si estos objetivos se han alcanzado o no.

En primer lugar, en lo referente a conocer el sustento teórico de la aplicación de la ludificación en la educación, mediante este trabajo se puede encontrar material útil a la hora de hablar de ludificación. Es en el proceso de sintetizar y aclarar el concepto de ludificación que se encuentra la “competición”, como mecánica dentro de la ludificación. Por lo tanto, se puede decir se puede satisfacer en gran medida la necesidad de un marco o sustento teórico adecuado si la hubiere.

En segundo lugar, se pretendía conocer mejor la situación del español en China y también saber más de los estudiantes chinos. Para esto, se ha revisado literatura e investigaciones de autores chinos; estas aportaciones son valiosas puesto que es información de primera mano, es decir, los artículos están en chino y solo aquellas personas que manejen este idioma podrán corroborar la información sintetizada en este TFM. La parte teórica respecto a la educación del español en China y sobre los estudiantes chinos que se encuentra en este TFM ahorran el hecho de tener que buscar traductores para entender lo que se dice en los artículos mencionados. Se puede decir, entonces, que se cumplen estos objetivos en este TFM.

En tercer lugar, la necesidad de mejorar la experiencia de aprendizaje del estudiante mediante esta propuesta didáctica para aprender sobre algunos usos del condicional y el pretérito imperfecto de subjuntivo es satisfecha por la secuencia de las actividades, donde lo aprendido en la primera sesión se emplea en la segunda sesión, y este conocimiento se utiliza también en la tercera. Esto tiene la influencia del enfoque por tareas, debido a que, existen tareas posibilitadoras (actividades) que sirven para poder realizar la tarea final (actividad ludificada

mediante competición). La última actividad, que es la actividad principal, sigue los lineamientos sustraídos del marco teórico, por lo que se presume el efecto que tendrá en los estudiantes chinos será muy positivo, ya que se crea un ambiente de competición sana y no uno de competición dañina. En esta última actividad se pone en práctica todos los conocimientos enseñados durante todas las anteriores actividades y sesiones, además, se hace una evaluación mediante rúbrica. La rúbrica pretende evaluar todo el proceso de la actividad, no solo el resultado, ya que es el proceso lo más importante de toda esta propuesta didáctica.

Para finalizar, es durante el proceso de la realización de este TFM que se ha podido constatar que los lineamientos y criterios brindados por los profesores y tutores durante el máster ELE de la universidad UNIR han sido de mucha ayuda. Se espera que en el futuro se pueda poner en práctica esta propuesta didáctica, y que no solo se haga para estudiantes chinos puesto que puede bien ser aplicada en diferentes puntos geográficos y demográficos.

## 5. Limitaciones y prospectiva

Dentro de las limitaciones más prominentes que tiene este TFM es el hecho de que no se ha llevado a la práctica de manera íntegra, si bien es cierto que se han aplicado algunas actividades (adaptadas al contexto) dentro de este TFM, aún no ha habido oportunidad para aplicarla íntegramente en las aulas. Es decir, cabe espacio para mejoras e inclusive cambios estructurales si es que al momento de ponerla en práctica se descubren que los efectos no son los esperados. La falta de la puesta en práctica de forma íntegra de esta propuesta es su más grande limitación.

Otra de las limitaciones es que esta propuesta didáctica está pensada más para ser empleada en institutos de idiomas privados, por lo que el número de alumnos pensado son máximo de seis personas por grupo. Esto puede influenciar en los tiempos de las actividades, al ser un mayor número de alumnos los tiempos se pueden ampliar. Queda a criterio de cada profesor cómo distribuir mejor el tiempo.

Por último, la prospectiva pensada para esta propuesta didáctica es que a futuro se pueda llevar la actividad lúdica con base en la competición al ámbito digital (la actividad tres de la tercera sesión), es decir, digitalizar esta actividad. Esto se haría después de poner en práctica varias veces esta propuesta y obtener la retroalimentación necesaria y pertinente para, de este modo, tener en cuenta los aspectos a mejorar e implementarlos en la versión virtual o digital de la actividad.

## 6. Referencias bibliográficas

- Becker, K. (2021). *What's the difference between gamification, serious games, educational games, and game-based learning?*. Academia Letters, Artículo 209, 1-4.
- Cantador, I. (2016). La competición como mecánica de gamificación en el aula: Una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo. En R. Contreras y J. Eguia (Eds.), *Gamificación en aulas universitarias* (pp. 67-95). Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Ceng, T. (2020). *Er wai xibanya yu jiaoxue xianzhuang ji celue* [Situación actual y estrategias de la enseñanza del español como segunda lengua extranjera]. Investigaciones de Asignaturas Educativas, 35(0043-02), 43-45.
- Chen, J. L. (2019). *Xin shidai daxuesheng xuexi dongli yingxiang yinsu yu yanjiu——yi xuzhou gongcheng xueyuan wei li* [Investigación y factores que influyen la motivación de la educación en la nueva generación de estudiantes, tomando como ejemplo el Instituto de Ingeniería de Xuzhou]. Asignaturas Integradas, 79-80.
- Chen, H. F. (2000). *Ketang hezuo shi jingzheng xuexi de shijian yanjiu* [Investigación práctica sobre el aprendizaje competitivo cooperativo en el aula]. Investigaciones Educativas Shanghái, 150(6), 57-58.
- Contreras, R., y Eguia, J. (2016). *Gamificación en las aulas universitarias*. Barcelona: Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Cornellà, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología*. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 2385-3484(28.1), 5-19.
- Corpas, J., Garmendia, A., Sánchez, N., Soriano, C., y Sans, N. (2014). *Aula Internacional 4 B2.1 - Curso de Español Nueva Edición*. Barcelona: Difusión.
- Cultural, P. (2014). *Gamificação na educação*. Pimenta cultural.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., y Dixon, D. (2011). CHI 2011 Gamifications Workshop Proceedings. *Gamification: Toward a definition*, (pp. 1-4).

- Fayzullayevna, N. (2021). *History of gamification and Its role in the educational process*. International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding, 8, 212-126.
- Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. En Blog Edinumen: <https://blog.edinumen.es/index.php/2014/12/12/didactica-de-la-gamificacion-en-la-clase-de-espanol/>
- Fundación del Español Urgente (fundéu). (2023, abril 11). *"Ludificación" mejor que "gamificación" como traducción de "gamification"*. En fundéu RAE: <https://www.fundeu.es/recomendacion/ludificacion-mejor-que-gamificacion-como-traduccion-de-gamification-1390/>
- Hunicke, R., LeBlanc, M., y Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *AAAI Workshop - Technical Report, 1*.
- Johnson, D., y Johnson, R. (2010). *The Impact of Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning Environments on Academic Achievement*. International handbook of student achievement.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Keller, J. M. (1987). *Development and use of the ARCS model of instructional design*. Journal of instructional development, 10, 2-10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Li, Y. (2020). *Qian yi xingqu peiyang dui gaoxiao xibanya yu xuexi de zhongyao xing* [Una breve discusión sobre la importancia del cultivo del interés en el aprendizaje del español en colegios y universidades]. Información sobre Ciencia y Tecnología, 212-214.
- Liang, M. D. (2020). *Gaozhong lishi «hezuo-jingzheng» xuexi fangfa yanjiu* [Investigación sobre el método de aprendizaje «cooperación – competencia» en la historia de la escuela secundaria]. Universidad Suroccidental.
- Matallaoui, A., Hanner, N., y Zarnekov, R. (2017). *Introduction to Gamification: Foundation and Underlying Theories*. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-45557-0\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-45557-0_1)
- Pariante, D. (2016). Gamificación en la educación. En R. Contreras, y J. Eguia (Eds.), *Gamificación en aulas universitarias* (pp. 11-21). Barcelona: Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

- Pérez-López, I. (2020). *De las 7 bolas de dragón a los 7 reinos de poniente: Viajando por la ficción para transformar la realidad*. Granada: CopiDeporte.
- Pérez-López, I. y Navarro-Mateos, C. (2022). *Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves*. Sinéctica, Revista Electrónica de Educación, 59(e1414), <https://doi.org/10.31391/>.
- Picón, A. (2019). *Ludificación y gamificación en el aula secundaria*. Trabajo de Fin de Máster (TMF), Universidad de Burgos, Facultad de Educación.
- Real Academia Española. (s.f.) Gamificación. En *Diccionario de la Lengua Española*. Pesquisado el 04 de abril de 2023 de: (DLE): <https://dle.rae.es>
- Reyes, W. y Quiñonez, S. (2018). *El potencial de la gamificación para la educación a distancia en México*. Etica net. Revista científica electrónica., 18(1), 173-195.
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Editorial UOC.
- Verhoeff, T. (1997). *The role of competitions in education*. Faculty of Mathematics and Computings Science, TUE.
- Wei, Y. H. (2019). *Yingxiang xin shidai daxuesheng xuexi xingqu de yinsu tanjiu—jiyu chengdu mou gaoxiao de diaocha. Jiaoyu jiaoxue yanjiu* [Investigación sobre los factores que afectan el interés por el estudio de la nueva generación de estudiantes universitarios – investigación realizada en una universidad de Chengdu]. *Investigaciones de Educación y Enseñanza*, 1 – 10.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Filadelfia: Wharton Digital Press.
- Wu, T. S. (2004). *Xuexi dongli qeshi de leixing, chengyin yu duice—gao zhi yuan xiao xueye kunnan xuesheng de xuexi xinli fenxi* [Tipos, causas y contramedidas de la falta de motivación para el aprendizaje: análisis de la psicología del aprendizaje de estudiantes con dificultades académicas en escuelas vocacionales superiores]. *Escuela Profesional y Técnica – Diario de Jinhua*, 4(3), 105-108.
- Zhang, Y. F. (2019). *Qian xi er wai xibanya yu jiaoxue xianzhuang ji yingdui celue* [Breve análisis sobre la situación y estrategias para encarar la enseñanza del español como segunda lengua extranjera.] *Arte, Ciencia y Tecnología*, 11, 212 – 213.

Implementación de la lógica de competición para enseñar a evocar situaciones imaginarias a sino hablantes chinos

- Zhou, L. (2012). *Qian tan hezuo yu jingzheng zai yingyu ting shuo jiaoxue zhong de yingyong* [Breve discusión sobre la aplicación de la cooperación y competencia en la expresión oral y comprensión auditiva de inglés]. *Revista del Instituto de Educación de Suzhou*, 15(2), 138-140.
- Zichermann, G., Y Cunningham, C. (2011). *Gamification by design. Implementing game mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly Media.

## 7. Anexos

### 7.1. Anexos I: primera sesión

#### 7.1.1. Náufragos reales.

Este artículo se obtuvo de la página web “Cinconoticias”, el día 15 de junio del 2023. El artículo se titula “Náufragos reales: 11 historias reales de naufragados que volvieron a tierra firme”.

Este artículo se puede encontrar en el siguiente enlace:

<https://www.cinconoticias.com/naufragos-reales/>

[El anexo 7.1.1. se encuentra en el siguiente enlace: Anexo 7.1.1. Náufragos reales](#)

#### 7.1.2. Recomendaciones en el foro, para comentar

En el anexo puede visualizar el foro, en el cual hay una persona que pide consejos y cinco personas que responden. El anexo 7.1.2. se encuentra en el siguiente enlace: [Anexo 7.1.2.](#)

[Recomendaciones en el foro.](#)

#### 7.1.3. Dando consejos.

En el siguiente enlace se puede acceder a los ejercicios para que se practique dar consejos:

[Anexo 7.1.3. Dando consejos.](#)

### 7.2. Anexo 2: segunda sesión

#### 7.2.1. Texto donde ya hay condicional y pretérito imperfecto de subjuntivo

En el siguiente enlace, se encuentra la “Carta de un Marino”, texto que contiene verbos en condicional y en pretérito imperfecto de subjuntivo: [Anexo 7.2.1. Carta de un Marino.](#)

#### 7.2.2. Transcripción de la conversación “encontraras” y “encontrases”.

En el siguiente enlace se encuentra un diálogo donde se hace uso de las dos terminaciones del pretérito imperfecto de subjuntivo: [Anexo 7.2.2. Conversación.](#)

### 7.2.3. Conjugaciones del pretérito imperfecto de subjuntivo.

En el siguiente enlace se encuentra una tabla de la conjunción del pretérito imperfecto de subjuntivo con espacios vacíos: [Anexo 7.2.3. Conjugación del pretérito imperfecto de subjuntivo](#).

### 7.2.4. Completar las frases con imperfecto de subjuntivo.

En el siguiente enlace se encuentran unas frases incompletas, las cuales se tienen que completar con condicional o con pretérito imperfecto de subjuntivo: [Anexo 7.2.4. Completar frases](#).

### 7.2.5. Imagen o fotografía de un gorrión.

En el siguiente enlace se puede visualizar una foto de un gorrión: [Anexo 7.2.5. Gorrión](#).

### 7.2.6. Foro sobre miedos

Este anexo se ha sacado del manual Aula Internacional 4, página 39. Se puede acceder a través del siguiente enlace: [Anexo 7.2.6. Foro de miedos](#).

### 7.2.7. Expresar miedos y fobias.

En el siguiente enlace se puede acceder a una tabla donde se muestra formas de expresar miedos y fobias: [Anexo 7.2.7. Expresar miedos y fobias](#).

## 7.3. Anexo 3: tercera sesión

### 7.3.1. Tarjetas de cosas imprescindibles

En este anexo se muestra un ejemplo de unas cuantas tarjetas, estas servirán de modelo o guía para las demás.

Implementación de la lógica de competición para enseñar a evocar situaciones imaginarias a sino hablantes chinos



La lista de cosas que se pueden usar en el juego se encuentran en el siguiente enlace: [Anexo 7.3.1. Tarjetas de cosas imprescindibles.](#)

### 7.3.2. Lista de precios de cosas

En el siguiente enlace se puede acceder a lista de precios para los ítems que se podrán comprar durante el juego: [Anexo 7.3.2. Lista de precios.](#)

### 7.3.3. Tarjetas con preguntas para los retos

Se muestra un ejemplo de tarjeta. Los retos se pueden encontrar en el siguiente enlace: [Anexo 7.3.3. Tarjetas con preguntas para los retos.](#)

El pretérito imperfecto de subjuntivo tiene dos terminaciones, “-ar” y “-es”. Ambas se pueden usar indistintamente, excepto....



Recompensa: 3 maderos



### 7.3.4. Materiales necesarios para la balsa de escape.

Los materiales necesarios para conseguir la balsa se pueden encontrar en el siguiente enlace: [Anexo 7.3.4 Materiales necesario para la balsa de escape.](#)

## 7.4.Anexo 4: Rúbrica de evaluación

### 7.4.1. Tabla de evaluación continua

Aspectos de evaluación	Sesión	Sesión	Sesión
	1	2	3
Correcta conjugación de los verbos en condicional.			
Correcta conjugación de verbos en pretérito imperfecto de subjuntivo.			
Uso adecuado del condicional para expresar hipótesis o situaciones imaginarias.			
Uso adecuado del pretérito imperfecto de subjuntivo para expresar deseos o recomendaciones.			
Capacidad para identificar y diferenciar los verbos en condicional y en pretérito imperfecto de subjuntivo en un contexto dado.			
Correcta aplicación de los verbos en condicional y en pretérito imperfecto de subjuntivo en ejercicios de producción escrita.			
Capacidad para formular y responder preguntas utilizando el condicional y el pretérito imperfecto de subjuntivo.			
Participación activa y colaborativa en actividades individuales y grupales.			

Tener en cuenta que habrá sesiones en las que no corresponde la evaluación. Por ejemplo, en la sesión 1 no corresponde evaluar aspectos que contengan el pretérito imperfecto de subjuntivo.

#### 7.4.2. Rúbrica para la actividad final

Criterios	Sobresaliente (2,5 puntos)	Muy bueno (1,5 puntos)	Aceptable (1 punto)	Necesita mejorar (0,5 puntos)	Total
<b>Gramática</b>	<p>Emplea de manera natural las estructuras gramaticales enseñadas. Realiza bien las conjugaciones y las emplea en contexto acordes.</p>	<p>Comete muy pocos errores en las conjugaciones, sin embargo, en la mayoría de los casos es capaz de percatarse de su error y autocorregirse.</p>	<p>Comete algunos errores respecto a las conjugaciones.</p>	<p>Tiene problemas para usar las estructuras gramaticales enseñadas en la unidad. La mayoría de veces no se percató de su propio error.</p>	
<b>Léxico</b>	<p>El léxico utilizado es muy nutrido, utiliza palabras que inclusive no se le ha enseñado en la unidad.</p>	<p>Emplea un vocabulario variado, muestra conocimiento de sinónimos para completar sus ideas. Utiliza verbos más</p>	<p>Logra expresar lo deseado, pero con palabras muy sencillas y simples, a veces el uso del léxico elegido es muy forzado.</p>	<p>No tiene manejo adecuado del vocabulario, incurre a veces a palabras ajenas al español, propias de la L1 o del inglés</p>	

Implementación de la lógica de competición para enseñar a evocar situaciones imaginarias a sino hablantes chinos

		acordes y precisos al contexto.			
<b>Sociocultural</b>	Tiene un amplio conocimiento sobre la cultura hispana, incluso logra comentar proactivamente acerca de los temas culturales tocados en clase.	Conoce bastante sobre la cultura hispanohablantes, inclusive, aspectos o datos que no son muy populares o conocidos. Sin embargo, estos temas los conoce superficialmente.	Tiene conocimiento de los puntos más importantes o más conocidos de la cultura hispanohablante.	No tiene mucho conocimiento de la parte cultural que envuelve al mundo hispano, muestra desinterés por esta parte.	

### 7.4.3. Autoevaluación (retroalimentación)

Haz una reflexión sobre las actividades que hemos realizado durante estas tres sesiones y contesta las siguientes preguntas.

1. ¿Qué has aprendido en esta unidad didáctica?

---

---

---

2. ¿Qué ha sido lo más útil para ti?

---

---

---

3. ¿Qué ha sido lo más fácil para ti y qué lo más difícil?

---

---

---

4. ¿Cómo crees que podrías mejorar? O ¿qué necesitarías para mejorar?

---

---

---

5. ¿Qué actividades es la que más te ha gustado? ¿Por qué?

---

---

---

6. ¿Qué actividades son la que menos te han gustado? ¿Por qué?

---

---

---

Implementación de la lógica de competición para enseñar a evocar situaciones imaginarias a sino hablantes chinos

7. ¿Cómo crees que podrías mejorarse esta unidad didáctica?

---

---

---