

Grado en Estudios Hispánicos

CIESE-Comillas – UC

Año académico 2020-2021

EL COMPONENTE LÚDICO A TRAVÉS DE LAS TIC EN EL AULA DE ELE

Trabajo realizado por Javier Ortiz Zarzuelo

Dirigido por Dr. Víctor Coto Ordás



A Víctor, por sus innumerables consejos, por su inagotable ayuda y por toda la paciencia y amabilidad que ha tenido conmigo en todo momento, compartiendo este último año de universidad codo con codo, siendo un compañero más en el aula.

A todos y cada uno de los compañeros y profesores con los que he compartido espacio en el CIESE-Comillas, por haber hecho de estos cuatros años una experiencia única e inolvidable.

A mi tutor y a mis alumnas de prácticas, quienes han sido una gran inspiración para la elección del tema de este trabajo y que han estado al tanto hasta el último día.

A lo más importante de mi vida, mi familia, por estar siempre en las buenas y en las malas, soportar mis cambios de humor repentinos y apoyarme día a día sin cesar y siempre con una sonrisa por delante.

A todos los que han aportado su granito de arena en la elaboración de este trabajo y me han apoyado incansablemente.

Gracias, de corazón.

Resumen

A lo largo de los últimos años han aparecido nuevos recursos didácticos en la enseñanza del Español como Lengua Extranjera o como Segunda Lengua (L2) gracias a un entorno virtual de aprendizaje que integre tanto los componentes lúdicos como las nuevas tecnologías de la comunicación e información (TIC). Además de la importancia del componente lúdico, hay que destacar que dentro de las aulas es imprescindible tener en cuenta los factores afectivos individuales de cada alumno, que condicionarán el proceso de aprendizaje de manera significativa. Los estudiantes son el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque no podemos dejar de lado al docente puesto que, con la aparición de estos nuevos métodos, el profesor tiene que ser el encargado de crear un ambiente propicio para que el aprendizaje sea efectivo y, además, lo más ameno posible, con el fin de motivar a los alumnos y facilitar el aprendizaje del español u otra segunda lengua. Para ello, los docentes podrán utilizar herramientas lúdicas u otras de gran peso como la gamificación.

Palabras clave: TIC, ELE, lúdico, juego, gamificación, componente afectivo.

Abstract

Over the last few years, we have seen the arrival of new didactic resources for the teaching of Spanish as a Foreign or Second Language (Spanish L2) thanks to game-based virtual learning environments and the use of Information and Communication Technologies (ICT). Besides the importance of the ludic component, affective and individual factors must be taken into account, for they will significantly affect the learning process. Learners are now regarded as the centre of the teaching-learning process, although we cannot leave teachers aside, given that, upon the arrival of new methodologies, they must create an environment conducive to learning, and as enjoyable as possible, in order to motivate students and enhance L2 learning. In order to do so, teachers may use ludic resources and strategies such as gamification.

Key words: ICT, Spanish L2, ludic, game-based learning, affective component.

ÍNDICE

1.	Introducción.....	6
2.	El papel del alumno en los nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje.....	7
2.1	Factores afectivos en el aprendizaje de segundas lenguas.....	7
2.1.1	La ansiedad.....	9
2.1.2	La inhibición.....	10
2.1.3	La extroversión e introversión.....	11
2.1.4	La autoestima.....	11
2.1.5	La motivación.....	12
2.2	Estilos de aprendizaje de los nuevos alumnos nativos digitales.....	13
2.2.1	Los nativos digitales.....	13
2.2.2	Inmigrantes digitales.....	14
2.3	Aprendizaje formal e informal.....	15
3.	El componente lúdico en la enseñanza.....	16
3.1	La importancia del juego como proceso educativo.....	16
3.2	El juego en las clases de segundas lenguas.....	17
3.2.1	Ventajas del juego en las clases de ELE.....	18
3.2.2	Juegos en el aula de ELE.....	19
3.3	Recursos lúdicos a través de otras disciplinas.....	20
3.3.1	La música.....	20
3.3.2	El cine.....	21
3.3.3	El teatro y la dramatización.....	21
4.	El papel del docente en el aula de ELE.....	22
4.1	Las competencias del profesor.....	22



4.2 El docente motivador.....	24
4.3 Implicaciones del juego en el aula.....	24
5. El aprendizaje de lenguas en entornos digitales.....	26
5.1 Las TIC en la enseñanza de ELE.....	26
5.2 El aprendizaje móvil y el aprendizaje 4.0.....	28
5.2.1 Aplicaciones móviles.....	29
5.2.2 La Realidad Virtual y la Realidad Virtual.....	30
6. La gamificación en el aula de ELE.....	33
6.1 La gamificación y el juego.....	33
6.2 Elementos de una actividad gamificada.....	35
6.3 La gamificación en la enseñanza de ELE.....	37
7. Diseño de una actividad gamificada.....	39
8. Conclusiones.....	47
9. Bibliografía.....	49



1. Introducción

El objetivo principal de este trabajo es plantear cómo el componente lúdico puede modificar y actualizar las clases de Español como Lengua Extranjera (ELE), gracias a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, y a todos los métodos actuales que han surgido en el ámbito educativo durante los últimos años.

Durante el proceso de observación que llevé a cabo durante mis prácticas en este último curso, dando clase a un grupo de alumnas extranjeras, fui el encargado de llevar al aula nuevas propuestas lúdicas para ver el comportamiento de las alumnas y observar qué ventajas supondría el componente lúdico en las clases de ELE.

A lo largo de esas semanas pude comprobar que las actividades lúdicas favorecían el aprendizaje de las alumnas y, además, su comportamiento personal. Estas se sentían más motivadas y expectantes ante los nuevos métodos lúdicos que les presenté, por lo que su aprendizaje mejoró mucho durante el periodo de prácticas. Otro de los factores decisivos que me permitió darme cuenta de la importancia de este, fue la creatividad, sobre todo a la hora de trabajar con las actividades lúdicas, gracias a la cual las alumnas prestaron más interés en las clases.

Por una parte, los docentes de lenguas extranjeras disponemos de múltiples opciones para enseñar y, por tanto, no es necesario que usemos un libro, ni un manual, ni cualquier elemento que cohíba nuestra creatividad. Por otra parte, los estudiantes constituyen el centro alrededor del cual se deben organizar las clases, por lo que, dependiendo de sus personalidades, los métodos que se pueden utilizar serán muy distintos. A lo largo de los días fui conociendo mejor a las alumnas y esto me ayudó en la elaboración de nuevos materiales o recursos que preparé especialmente para ese grupo, con el cual me sentí muy cómodo.

Gracias a la experiencia en las prácticas, pude comprobar que el componente lúdico en el aula de español es fundamental para garantizar que el proceso de aprendizaje sea óptimo y, además, ameno. Cuando nos divertimos, aprendemos más y mejor, encontramos más motivaciones personales y, además, nos ayuda a estar más cómodos con nosotros mismos, por tanto, esta es una de las razones principales por las cuales el juego es un elemento motivador a la hora de aprender un idioma.

2. El papel del alumno en los nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje.

En primer lugar, cabe destacar el papel del alumno, o aprendiz, dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje (E/A) que tienen lugar a lo largo de su vida (ya se trate de entornos de aprendizaje formal o informal): es el protagonista de sus propios aprendizajes y el encargado de llevar a cabo los procesos de adquisición que se dan en su día a día. Centrándonos en el aprendizaje de una segunda lengua, el alumno va a tener que ser capaz de, en primera instancia, conocer el idioma que se pretende aprender, bien sea a través de un aprendizaje institucionalizado, o bien a través de sus propios métodos dentro de un aprendizaje informal. En el presente apartado ahondaré en la importancia de la dimensión afectiva en el aprendizaje de una lengua extranjera, examinando los principales factores afectivos que inciden en el proceso de aprendizaje.

2.1 Factores afectivos en el aprendizaje de segundas lenguas

Los factores afectivos pueden tener mucha importancia para la enseñanza de una segunda lengua y, más concretamente, para la enseñanza de ELE. El componente afectivo abarca muchos aspectos y hace referencia a los sentimientos, creencias, emociones y actitudes que influyen en el comportamiento tanto de los alumnos como de los docentes.

Dentro del campo de la enseñanza o aprendizaje de lenguas, vemos que los factores afectivos tienen un peso enorme, y, según el profesor Stevick (Arnold: 2000), “el éxito [en el aprendizaje de una lengua extranjera] depende menos de los materiales, técnicas y análisis lingüísticos y más de lo que sucede *dentro de y entre* las personas en el aula”.

Este autor se refiere a los factores individuales que condicionan el aprendizaje, como, por ejemplo, la motivación, la ansiedad, la autoestima e incluso, la relación que se establece entre los profesores y el alumnado.

La atención a los aspectos afectivos puede proporcionar una mayor eficacia en el aprendizaje de idiomas y, por eso, nos debemos preocupar tanto por la forma de solucionar problemas que han sido originados por las emociones negativas como por crear y utilizar emociones facilitadoras y positivas para los alumnos. Cuando dentro del aula

encontramos emociones negativas como tensión, ansiedad o depresión, los profesores tenemos que tratar de resolver y mitigar estos efectos emocionales perjudiciales, puesto que, si no lo hacemos, puede peligrar el potencial óptimo de aprendizaje.

Es tal la importancia del “espacio afectivo” que incluso se reconoce explícitamente dentro del *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Enseñanza y Evaluación* (en adelante, *MCER*). A propósito de las competencias generales de las personas que están aprendiendo una lengua, dentro del apartado 5.1.3 “La competencia existencial” se afirma que:

“La actividad comunicativa de los usuarios o alumnos no solo se ve afectada por sus conocimientos, su comprensión y sus destrezas, sino también por factores individuales relacionados con su personalidad y caracterizados por las actitudes, las motivaciones, los valores, las creencias, los estilos cognitivos y los tipos de personalidad que contribuyen a su identidad personal. (*MCER*)

Por ello, vemos que, en el aula de idiomas, especialmente en la de segundas lenguas, siempre hay sitio para tratar la afectividad. Ehrman (Arnold, 2000: 258) afirma que “se hace cada vez más evidente que el objetivo del aprendizaje en el aula no es solo transmitir información de contenidos”. En este sentido, observamos que en la enseñanza de idiomas debe haber una preocupación por la consecución de unas metas vitales que puedan ayudar a los alumnos con sus tareas del día al día, y no tanto por la adquisición de metas lingüísticas concretas. Es decir, que mientras enseñamos un idioma, también podemos educar a los alumnos para ser miembros responsables dentro una sociedad.

La relación entre afectividad y enseñanza de idiomas es, por tanto, de carácter bidireccional. La preocupación por la afectividad puede mejorar el aprendizaje y la enseñanza de un segundo idioma y, a la misma vez, el aula de idiomas puede contribuir, en gran medida, a educar a los alumnos de manera afectiva.

A pesar de que el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua y el uso que se hace del idioma son principalmente actividades interactivas que se llevan a cabo de diversas maneras dentro de una cultura, ambos están también muy influenciados por los rasgos individuales que tienen que ver con la personalidad de cada estudiante. Así mismo, por ejemplo, la forma que tenemos de vernos a nosotros mismos o la capacidad que poseemos para aprender un idioma puede facilitar o dificultar nuestro aprendizaje e,

igualmente, los factores afectivos personales pueden ejercer una influencia positiva o negativa a la hora de estudiar una segunda lengua. Entre los factores que tienen una importancia crucial para el aprendizaje de idiomas destacan la ansiedad, la inhibición, la extroversión e introversión, la autoestima y la motivación.

2.1.1 La ansiedad

En relación con los factores individuales negativos, el que primero se suele mencionar es la ansiedad. Es posiblemente el factor afectivo que más obstaculiza a los alumnos en los procesos de aprendizaje, y está asociado a otros sentimientos negativos como, por ejemplo, la inseguridad, el miedo o la frustración, entre otros tantos. No hay unanimidad acerca de lo que es la ansiedad y de cómo incide en el proceso de E/A de una segunda lengua extranjera, pero sí podemos confirmar, a través de nuestras propias experiencias, que el motivo principal que lleva a la ansiedad es el miedo a equivocarse delante del resto de compañeros. El intento de expresarse frente a los demás con un “vehículo lingüístico”, en cierta medida desconocido, supone que algunos aprendices se puedan sentir vulnerables. Una lengua extranjera es una “nueva lengua” y los alumnos pueden sentirse extraños cuando la hablan; especialmente, los adolescentes que se caracterizan por la necesidad de ser aceptados por los otros.

Las diferentes metodologías a la hora de enseñar una segunda lengua pueden condicionar la aparición o no de la ansiedad. Con el método gramática-traducción se disminuye esa posibilidad, puesto que los alumnos tienen mecanizadas las respuestas a las actividades solicitadas. No obstante, otros métodos que se centran más en elementos comunicativos favorecen que se traten temas personales, por ejemplo, experiencias o anécdotas que podrían provocar angustia, a no ser que los profesores procuren un ambiente emocionalmente seguro.

La ansiedad es uno de los enemigos del aprendizaje y hasta ahora no se le ha dado la importancia que se debería; primero, por el desconocimiento general que los pedagogos tienen sobre este estado afectivo y, segundo, por las escasas técnicas o herramientas conocidas que permitan reducir dicha ansiedad.

Dentro del aula, la ansiedad provoca estados nerviosos y de miedo, lo que conlleva a un rendimiento pobre por parte del alumnado. El temor y el nerviosismo están ligados al

lado cognitivo de la ansiedad: la preocupación. Esta tiene un efecto negativo dentro de las aulas, ya que dificulta el proceso memorístico de los estudiantes, llegando incluso a angustiarnos.

El profesorado es el encargado de mitigar la ansiedad del alumno, sobre todo a través de una actitud protectora, ayudando a los estudiantes a la hora de aprender una segunda lengua y, además, creando una atmósfera segura donde los alumnos se sientan cómodos y no tengan miedo a tomar los riesgos que supone expresarse en una lengua extranjera.

2.1.2 La inhibición

Que los alumnos cometan errores es algo que va implícito en el aprendizaje de idiomas. Los llevamos cometiendo desde que éramos pequeños cuando aprendíamos nuestra lengua materna y es inevitable que lo sigamos haciendo cuando estudiamos una lengua extranjera, debido a la dificultad que tiene conocer un idioma nuevo para nosotros. No obstante, a diferencia de cuando éramos pequeños, al aprender una segunda lengua tenemos que ser capaces de atrevernos y participar activamente en el aprendizaje, lo que conlleva correr riesgos y que se cometan errores.

Los enfoques de enseñanza de idiomas consideran necesario la creación de situaciones de aprendizaje en las que se reduzcan esas barreras de inhibición para que se pueda producir la libre comunicación. Según Dufeu (Arnold, 2000: 265), se propone el establecimiento de un marco afectivo adecuado para que los alumnos:

“se sientan a gusto mientras dan sus primeros pasos en el extraño mundo de una lengua extranjera. Para conseguirlo, hay que crear un clima de aceptación que estimule su seguridad en sí mismos y los anime a experimentar y descubrir la lengua meta, permitiéndose correr riesgos sin sentirse avergonzados”.

El error puede considerarse como una amenaza a nosotros mismos, por ejemplo, cuando realizamos algo de manera incorrecta y hacemos autocrítica de lo ocurrido, y como una amenaza por parte del resto, cuando nos juzgan por haber cometido un error en esa segunda lengua. Por esa razón, la inhibición juega un papel determinante dentro de las aulas y no puede ser ignorado por los profesores, quienes tienen que crear un ambiente propicio para que los alumnos no se sientan cohibidos.

2.1.3 *La extroversión e introversión*

Las personas extrovertidas suelen ser personas sociables y más habladoras, por lo que aprenden mejor los idiomas, ya que son más propensas a participar activamente en las clases. La extroversión está ligada a la necesidad que tienen los alumnos de formar parte de ese colectivo y de integrarse en él; a diferencia de los introvertidos, a quienes se les considera menos dotados para el aprendizaje por más reservados. No podemos llegar a una conclusión concreta respecto a cuál de las dos está relacionada con el éxito en el aprendizaje de una segunda lengua, pero lo que está claro es que va a haber diferentes tipos de actividades oportunas para los unos y los otros.

Los profesores tienen que ser comprensivos con los alumnos y ayudarles con la dificultad que tiene hablar delante de otros estudiantes. Algunas tareas requieren la participación activa de cada uno de ellos, y esto lo lograrán creando una atmósfera familiar en la que cada uno pueda expresarse con libertad y en la que estén respaldados por el apoyo del resto de compañeros.

2.1.4 *La autoestima*

La autoestima está relacionada con las percepciones, evaluaciones o sentimientos que van dirigidos hacia uno mismo, hacia nuestra manera de ser, y es una de las premisas fundamentales para que el proceso de aprendizaje tenga éxito. Al hablar de los mecanismos para reducir la ansiedad dentro del aula, Oxford (Arnold, 2000: 17) comenta que es importante “fomentar la autoestima y la confianza en sí mismos de los alumnos que han desarrollado la ansiedad como un rasgo constante, proporcionándoles oportunidades para que puedan rendir bien en la clase de idiomas”.

La autoestima representa, junto con la ansiedad, uno de los factores afectivos más determinantes en las aulas: la ansiedad impide el aprendizaje, mientras que la autoestima lo favorece, por lo que pueden considerarse dos caras de la misma moneda. Esta última permite al alumnado alcanzar el máximo potencial posible y para ello, aspectos afectivos como, por ejemplo, la seguridad o la identidad juegan un papel decisivo.

La autoestima comienza con la aprobación y la confianza de otras personas, sobre todo de los docentes. A este respecto, Canfield y Wells (Arnold, 2000: 266) proponen que:

“lo mejor que puede hacer un profesor para ayudar a sus alumnos emocional e intelectualmente es crear un ambiente de apoyo y atención mutuos. Lo que resulta crucial es la seguridad y el aliento que los alumnos sienten en el aula [...]. Además, deben sentir que son valorados y que van a recibir afecto y apoyo”.

Según algunas investigaciones, los aspectos cognitivos del aprendizaje se fomentan en un ambiente que promueva la autoestima, lo cual resulta especialmente relevante en los niños pequeños que están aprendiendo una segunda lengua. Los alumnos tienen una visión positiva y realista de sí mismos y de las capacidades que poseen, pero nunca dejan de creer en la idea de que pueden lograr metas importantes si se esfuerzan.

2.1.5 *La motivación*

En la adquisición de segundas lenguas aparece un factor afectivo decisivo: la motivación. Consiste básicamente en el deseo de hacer algo, y hacer el esfuerzo para lograrlo; por tanto, tiene una relación directa con los resultados que se dan en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. Si los alumnos se sienten motivados o encuentran algo motivador en las clases, van a ser más eficaces que si están desmotivados. Chomsky (Arnold, 2000: 267) comenta lo importante que resulta la motivación de los alumnos: “la verdad del asunto es que aproximadamente el 99 por ciento de la enseñanza es lograr que los alumnos se interesen por el material”.

Las investigaciones sobre la motivación dentro del campo de la enseñanza se basan en la tradicional dicotomía entre la motivación intrínseca (interior) y la extrínseca (exterior). La primera de estas se observa cuando el individuo realiza una actividad debido al interés personal que tiene en ella o la atracción que siente por ella; mientras que la segunda es aquella en la cual el alumno estudia una segunda lengua por razones externas, es decir, por necesidades personales.

En la enseñanza de lenguas extranjeras, la motivación intrínseca se relaciona con los siguientes factores: el compromiso personal de aprender, el disfrute de poder conocer un nuevo idioma, la identificación con la cultura de esa lengua... Por su parte, la motivación extrínseca se relaciona con la práctica del estudiante: obtener un título académico en otro país o buscar trabajo, causar buena impresión y comunicarse, entre otros.

2.2 Estilos de aprendizaje de los nuevos alumnos nativos digitales

Los nuevos estudiantes han crecido mientras las nuevas tecnologías transformaban nuestra manera de trabajar, comunicarnos... Mientras que la generación de sus padres vive una relación de amor y odio con estas tecnologías que evolucionan constantemente, los más jóvenes se sienten en su medio natural y se desenvuelven con facilidad en este “nuevo universo”.

Los jóvenes aprenden en un mundo crecientemente digital que ha cambiado totalmente al sistema educativo. Los hábitos de aprendizaje de estas generaciones, denominadas “nativos digitales”, se caracterizan por un aprendizaje basado en la experiencia y, además, para ellos, resulta de vital importancia el uso de las TIC como plataforma de acceso a la información y colaboración entre los alumnos.

2.2.1 Los “nativos digitales”

El concepto de “nativo digital” fue acuñado por Marc Prensky (2001: 1) e incluye a los nacidos a partir del año 1990, que han crecido con las nuevas tecnologías digitales. Gracias a sus nuevas formas de comunicarse y de emplear estos contenidos tecnológicos, han provocado una nueva brecha generacional.

De hecho, los “nativos digitales” tienen una serie de características propias definitorias que describieron autores como el ya mencionado Prensky (2001: 2) y, posteriormente Cassany y Ayala (2008: 57-62). Estas son algunas de las señaladas:

- Se sienten más cómodos con las imágenes que con el texto escrito.
- Prefieren escribir a ordenador que a mano y, además, prefieren chatear o intercambiar mensajes en línea a tener una conversación telefónica.
- Son cooperativos y personas sociables: están infatigablemente conectados a la red en contacto con su grupo de amigos o conocidos, e interactúan constantemente.
- Son multitarea: son capaces de realizar varias tareas al mismo tiempo.
- Son multimodales: necesitan acceder a distintos modos de adquirir o presentar la información, como videos, animaciones, fotos, videojuegos, mensajería...

A propósito de esto, Cassany y Ayala (2008: 60) describen a los nativos digitales como personas acostumbradas al aprendizaje “a través del juego, la simulación, la diversión y la cooperación en línea”. Aprenden unos con otros, socializando y son capaces de incluso crear sus propias comunidades de aprendizaje. A pesar de sus defectos y virtudes, nadie discute hoy en día que nuestros alumnos disponen de acceso a una cantidad de información prácticamente ilimitada y que están acostumbrados a acudir por su cuenta a internet para formarse e informarse, para divertirse y para relacionarse.

2.2.2 *Inmigrantes digitales*

En contraposición con los “nativos digitales” encontramos a los “inmigrantes digitales”, que son aquellos que han nacido antes de los 90, y que han crecido de manera muy diferente a los jóvenes de hoy en día. Los integrantes de esta generación piensan y procesan la información de manera distinta debido al entorno en el que han vivido. Tuvieron una infancia analógica, en la que no había ni pantallas ni teclados ni móviles. Sus artefactos culturales fueron, y aún siguen siendo, productos tangibles, por ejemplo, los libros, los papeles, las bibliotecas, los discos...

La aproximación de los inmigrantes digitales a las nuevas tecnologías es parecida a la de los emigrantes que llegan a un territorio nuevo, del que desconocen la cultura, la lengua y las formas de vida. A menudo, los “inmigrantes digitales” no valoran suficientemente las habilidades que los “nativos digitales” han adquirido año tras año a través de la práctica y la interacción, y prefieren otras formas más tradicionales de aprender. Rechazan que los estudiantes puedan trabajar y aprender mientras escuchan música o mientras ven vídeos, y desconfían de algunas novedades tecnológicas dentro del proceso de aprendizaje.

Nativos digitales	Inmigrantes digitales
• Procesamiento paralelo: multitareas.	• Procesamiento secuencial, monotarea.
• Procesamiento e interacción rápidos.	• Procesamiento e interacción lentos.
• Acceso abierto: hipertexto.	• Itinerario único: paso a paso (lineal).
• Multimodalidad.	• Prioridad de la lengua escrita.
• Conexión en línea con la comunidad.	• Trabajo individual, aislamiento.
• Paquetes breves de información.	• Textos extensos.
• Aprendizaje con juego y diversión.	• Aprendizaje con trabajo serio y pesado.
• Autoaprendizaje mediante tutoriales interactivos.	Actualización mediante consulta física (libros, revistas, cursos).

Ilustración 1. Tabla comparativa de los Nativos Digitales y los Inmigrantes digitales según Prensky. Cassany y Ayala (2008: 56)

2.3 Aprendizaje formal, no formal e informal

El papel de las instituciones dedicadas a la enseñanza ha ido cambiando en los últimos años. A principios de los años setenta se empezó a distinguir entre “formal, non-formal and informal education”; una nueva categorización que surgiría para complementar a otras ya existentes en el ámbito educativo. Hoy en día, las instituciones escolares han dejado de ser el único lugar en donde se lleva a cabo el proceso de E/A, y en los procesos educativos coexisten diferentes contextos de aprendizaje.

En primer lugar, se entiende por contexto formal al sistema educativo institucionalizado, enmarcado en un centro de educación o formación, cronológica y jerárquicamente estructurado que va desde la educación infantil hasta la educación superior. En cuanto a la educación no formal, es el aprendizaje fuera del marco del sistema oficial, tiene carácter estructurado y es intencionado por parte del alumno. En la década de los setenta, estos contextos cobraron importancia como estrategia de formación dirigida a aquellos grupos sociales que no recibían una enseñanza básica completa.

Por otra parte, el aprendizaje en los contextos informales se da de forma no intencional y no planificada, y es propia de la interacción cotidiana. El aprendizaje informal es un proceso que dura toda la vida: las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades y actitudes mediante las experiencias cotidianas y la interacción con otras personas con aptitudes y conocimientos diferentes.

3. EL COMPONENTE LÚDICO EN LA ENSEÑANZA

En este apartado me centraré en la importancia que tiene el componente lúdico en el ámbito educativo y, más concretamente, en la enseñanza del Español como Lengua Extranjera comenzando con una breve reflexión histórica acerca de las actividades o los juegos que se han llevado a las aulas y que generan un ambiente adecuado para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más efectivo y entretenido.

Como afirman Andreu Andrés y García Casas (2000: 121): “la amenidad de las clases debe ser un objetivo docente, porque la actividad lúdica es atractiva, motivadora y capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia”. Por tanto, durante las siguientes páginas destacaremos las ventajas que tiene el aspecto lúdico dentro del ámbito educativo.

3.1 La importancia del juego como proceso educativo

A lo largo de la historia, el juego ha estado presente en la vida de todos los seres humanos. Es una necesidad vital para que los niños se desarrollen durante la infancia y ejerciten ciertas habilidades que posteriormente serán de utilidad durante el proceso de aprendizaje. Son muchos los autores que mencionan que el juego es esencial en el desarrollo de los niños.

En el mundo clásico se consideraba que el juego ayudaba en el desarrollo físico, necesario para lograr una educación completa (*mens sana in corpore sano*). Además, en la práctica de estos hay unas normas que han de seguirse, por tanto, contribuía a la educación moral del ciudadano, a desarrollar la creatividad y a fomentar la cooperación.

Para Platón y Aristóteles era primordial que los padres aportaran a sus hijos juguetes que les ayudaran en su desarrollo y en la formación de sus mentes para el futuro. Platón (1999) es uno de los primeros filósofos en referirse al juego con un valor práctico dentro de la educación y expone la idea de educar jugando, refiriéndose al placer que se encuentra en los juegos.

Asimismo, Aristóteles también menciona en algunas de sus obras que el juego es una actividad complementaria al descanso, al igual que en la antigua Roma, en la que el juego tenía lugar después del trabajo, por lo que se consideraba una recompensa.

Posteriormente, teóricos de la educación como Rousseau y Pestalozzi, en el siglo XVIII, o Dewey, en el siglo XX, basaron sus teorías de la educación en el aprendizaje activo. Por una parte, Rousseau afirmaba que el aprendizaje de los niños se llevaba a cabo a través de la libertad y la espontaneidad que proporciona el juego. Por otro lado, Pestalozzi, considerado el precursor de la pedagogía moderna, abogaba por que el niño aprendiera a través de la práctica, la observación y el juego. Por último, Dewey propone que el juego debe ser un recurso o apoyo a determinadas actividades en el aula que no ofrecen grandes resultados, es decir, lo consideró como un instrumento de motivación para las clases.

Prosiguiendo con la idea de la motivación que supone el juego, en el siglo XX el holandés Johan Huizinga entiende el juego como cualidad intrínsecamente motivadora y, además, concibe el juego como una función humana esencial y como un fenómeno cultural:

“La cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien juego. El fundamento antitético y agonal de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda cultura”

También en el siglo XX destacan figuras como Vygotsky, quien considera el juego como una actividad importante para el desarrollo motivacional, cognitivo y social. Basándose en las propuestas de este autor, los pedagogos soviéticos incorporaron actividades lúdicas en las clases preescolares y escolares.

En conclusión, son muchos los autores que han mencionado las ventajas que suponen los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo de la vida, tanto en el ámbito personal, como en el educativo. Por ello, señalaré la importancia del juego en la enseñanza de una segunda lengua y, más concretamente, en lo que a mí respecta, en las clases de ELE.

3.2 El juego en las clases de segundas lenguas

Dentro de las clases de ELE, en las últimas décadas ha aparecido un nuevo modelo educativo dentro del ámbito del aprendizaje: el enfoque comunicativo. En este se otorga a los estudiantes las herramientas necesarias para que puedan desenvolverse en

situaciones cotidianas del día a día, dando más importancia a las actividades comunicativas y el juego.

Los juegos son fundamentales, sobre todo porque proporcionan una motivación extra a los alumnos, y porque son un buen recurso para practicar las destrezas de una lengua. Gracias a estas actividades lúdicas, los docentes crean un ambiente positivo en el que conseguirán captar más fácilmente la atención de los estudiantes y en el que el aprendizaje será más efectivo. Además, lograrán que los alumnos se diviertan jugando y, por tanto, “aprendan jugando”. Por esta razón, el juego tiene que ser una parte importante del proceso de E/A, y una herramienta esencial con la que cuente el profesor en las clases de ELE.

3.2.1 Ventajas del juego en las clases de ELE

Son muchas las ventajas que conllevan los juegos dentro del ámbito educativo. A lo largo de este epígrafe recopilaré las que más llaman la atención desde mi punto de vista como estudiante de segundas lenguas:

- Muchas veces los estudiantes sienten vergüenza y no hablan por miedo a cometer errores, y con los juegos se crea un ambiente más relajado en el que los alumnos van perdiendo poco a poco este miedo.
- Favorecen la creatividad y fomentan la participación frente a los ejercicios mecanizados propios de las clases de segundas lenguas. Como afirma la profesora Catherine Garvey (1985: 14): “el juego conlleva la participación activa por parte del jugador (...) Permite el desarrollo humano, la creatividad, la resolución de problemas, el desarrollo de papeles sociales, siendo por tanto una actividad de gran importancia”.
- Tienen un papel socializador fundamental: se ponen en juego los sentimientos de los alumnos, que tienen que buscar estrategias para argumentar, defender sus ideas e interactuar, además de cooperar con los compañeros. Por tanto, son un elemento que fomenta la comunicación y se pueden utilizar para desarrollar el lenguaje; el juego combina lo teórico con lo práctico, por lo que el proceso de aprendizaje es más ameno.

- Activan la competitividad, que en muchos casos lleva a los alumnos a querer aprender cada vez más, es decir, a que se sientan más motivados y expectantes ante un “elemento novedoso” en las clases.

En definitiva, el juego desarrolla la imaginación y la creatividad y favorece la comunicación y la cooperación, y al mismo tiempo, los alumnos disfrutan jugando. Los estudiantes se convierten en los protagonistas de la actividad, siendo un elemento activo dentro del proceso de E/A llevado a cabo en las aulas.

3.2.2 *Juegos en el aula de Español como Lengua Extranjera*

En lo relativo a la enseñanza de una lengua extranjera, el componente lúdico es un recurso casi imprescindible dentro del enfoque comunicativo que potencia los factores afectivos tales como la motivación de los estudiantes y la extroversión. Gran parte de los materiales de ELE se pueden “ludificar” de distintas maneras. No obstante, hay una gran cantidad de actividades lúdicas ya creadas; como, por ejemplo, en los manuales de ELE¹. Algunos de los juegos que podemos encontrar son los siguientes:

- Juegos de mesa: son un complemento perfecto para practicar las destrezas, aunque la mayoría de ellos requieren una adaptación. Por ejemplo: *la Oca, el Tabú, el Pictionary, el Trivial...*
- Juegos televisivos: requieren una adaptación lógica y se utilizan como complemento a las clases; especialmente, para trabajar vocabulario y gramática. Por ejemplo: *¿Quién quiere ser millonario?, Pasapalabra, Saber y ganar...*
- Juegos tradicionales: son aquellos que se suelen utilizar sobre todo con los más jóvenes y que la mayoría conoce. Pueden ser muy útiles en clase debido a la gran variedad que hay y las diferentes estrategias comunicativas que se emplean. Por ejemplo: *veo-veo, el ahorcado, crucigramas, sopas de letras, adivinanzas...*
- Juegos creados por el profesor basados en las necesidades o requerimientos de los alumnos. El docente pone las reglas y estas pueden variar dependiendo del nivel y del grupo. Por ejemplo: descripciones, unir o relacionar, juegos de rol...

Iglesias, I. y Prieto, M. (2007): *¡Hagan juego! Actividades y recursos lúdicos para la enseñanza del español*, Madrid. Edinumen

En conclusión, como podemos comprobar, existen juegos de diversos tipos que podemos encontrar bien sea en manuales o en Internet. Aunque en los manuales suelen venir ya adaptados, cada profesor puede utilizarlos de distinta manera a la hora de llevarlos a sus clases. Juegan un papel fundamental algunos de los factores afectivos que comentamos anteriormente, y no todos los aprendices responden igual a las mismas actividades, por lo que, como vamos a poder comprobar a lo largo del subsiguiente epígrafe, el docente juega un papel primordial a la hora de que una actividad lúdica sea efectiva para sus alumnos.

3.3 Recursos lúdicos a través de otras disciplinas

Además del juego, hay otras disciplinas importantes en el aula de ELE como pueden ser la música, el cine o incluso el teatro. Aprender una lengua extranjera consiste en adquirir la competencia comunicativa y para ello podemos basarnos en estos recursos lúdicos que suelen motivar y, además tener éxito dentro del alumnado.

3.3.1 La música

Trabajar con música en las clases de español es un método muy efectivo siempre y cuando el docente conozca cuáles son los gustos de los alumnos. Previamente hay que hablar con ellos acerca de lo que suelen escuchar y qué les gusta, para así poder preparar alguna actividad interesante. De todas formas, también se podría trabajar con música que hayan escuchado en casa o en cualquier otro sitio y que les resulte familiar, puesto que de alguna manera así les llamará la atención.

Por lo tanto, cada profesor debe estudiar a su alumnado, a su entorno, sus gustos musicales... y posteriormente elegir el material que resulte adecuado al nivel de los estudiantes. Se puede utilizar la música de distintas maneras para enseñar un idioma, y estas son algunas de las que se me han ocurrido:

- Para que completen los huecos de la letra de una canción para aprender vocabulario y para trabajar la comprensión auditiva.
- Para que creen una canción o himno en común para desarrollar la cooperación y aprender vocabulario.

- Escuchar canciones en español para trabajar el componente cultural.

3.3.2 El cine

Es un recurso muy ventajoso en el aula de ELE gracias a la utilización de documentales, películas o incluso capítulos de series. Ocurre lo mismo que con la música, es recomendable saber las preferencias de los alumnos para poder trabajar una película que les vaya a interesar. Tras la selección de esta se comenzaría con la proyección, que es la parte que más tiempo ha de suponer y ocupará al menos una sesión entera.

Una vez vista, se llevará a cabo la explotación didáctica en la cual los alumnos tendrán que debatir acerca de distintas secuencias que han aparecido a lo largo de la reproducción, o incluso el profesor podrá realizar preguntas relacionadas con lo visto en la película. De esta forma, los alumnos trabajarán tanto la expresión oral, a la hora del debate, como la comprensión oral puesto que tienen que prestar atención a la película, incluso aunque estuviera subtitulada.

Al acabar el debate o las posibles preguntas, se podría plantear alguna actividad para trabajar tanto el vocabulario como el contenido lingüístico que aparece, por eso es primordial que los alumnos se sientan atraídos por el tema o género de la película, ya que así recordarán elementos que les hayan gustado a lo largo de esta.

3.3.3 El teatro y la dramatización

Otro recurso lúdico de vital importancia es el de la dramatización ya que no solo fomenta la expresión, sino también la gestualización, la creatividad, la voz... Tiene la ventaja de ser una actividad poco frecuente, por lo que suele atraer más la atención de los estudiantes que participan de manera activa a lo largo de las sesiones.

El teatro es entendido también como un juego, sobre todo de gran interés para desarrollar la expresión oral y escrita de los estudiantes que preparan en pequeños grupos las situaciones que quieren representar. En ocasiones, los alumnos pueden representar situaciones en las que quizás nunca se vean implicados en su vida cotidiana, pero que servirán de refuerzo para comprender y trabajar los contenidos de una unidad didáctica concreta.

4. EL PAPEL DEL DOCENTE EN EL AULA DE ELE

Para conseguir una enseñanza eficaz es necesario que el profesor piense en el vocabulario que va tanto a enseñar como a utilizar en las clases, en la metodología a través de la cual transmitirá los contenidos y en la selección de los materiales que no solo motivarán a los alumnos a trabajar en la clase, sino que, además, les servirá para practicar el contenido teórico.

El docente posee un conjunto de conocimientos que los estudiantes van a ir adquiriendo a lo largo de las clases, pero el papel del profesor va más allá de eso: no solo consiste en transmitir información nueva a los alumnos, sino también en dirigirles en el acto educativo y el proceso de aprendizaje; los docentes además de transmitir conocimientos, a través de contenidos teóricos y prácticos, tienen que transmitir el interés y la motivación por el aprendizaje del español y la cultura española.

4.1 Las competencias del profesor de ELE

En los siglos anteriores, el papel del profesor no era tan amplio, y con saber los conocimientos y transmitirlos a los alumnos era más que suficiente. No obstante, en los últimos años se han producido constantes cambios en la educación y se han desarrollado nuevas teorías y nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje que resultan más exigentes con los docentes. Ahora es necesario que estos sepan enseñar, estén actualizados, usen materiales y métodos modernos, sean empáticos, sepan organizar el grupo de alumnos, motiven a los aprendices, etc.

Para hacer frente a estos requisitos es necesario formar profesores que traten de resolver las problemáticas que puedan darse en el proceso de enseñanza de una lengua extranjera. Como propone el Instituto Cervantes (2012: 7), que trata sobre las competencias del profesor de segundas lenguas:

“Entendemos las competencias del profesor de lenguas segundas y extranjeras como un saber actuar complejo o la aplicación de saberes para dar una respuesta eficaz a las situaciones a las que se enfrenta en su actividad profesional. Las competencias no son los recursos en sí mismos, sino la capacidad del docente para seleccionar, combinar y movilizar los recursos

pertinentes a la hora de afrontar situaciones similares, que comparten ciertos rasgos o aspectos.”

Las competencias que se presentan en este estudio, incluyen unas (competencias centrales) propias de los profesores de una L2 como son organizar situaciones de aprendizaje, evaluar el aprendizaje y la actuación del alumno, e implicar a los alumnos en el control de su propio aprendizaje y, además, otras características de los docentes en general: facilitar la comunicación intercultural, desarrollarse profesionalmente como profesor de la institución, gestionar sentimientos y emociones en el desempeño de su trabajo, y servirse de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para el desempeño de su trabajo.

El profesor pasa de ser un simple transmisor, a guiar en el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que, de esta manera, el alumno aprende a buscar soluciones a los problemas que aparecen en el aula. Cada estudiante tiene unas capacidades y posibilidades de aprender y no todos pueden alcanzar el mismo nivel, pero si el profesor dispone de técnicas y estrategias para guiarles, se puede conseguir un mejor rendimiento y una mejora en los resultados de los alumnos, de ahí la importancia de ser un profesor competente.

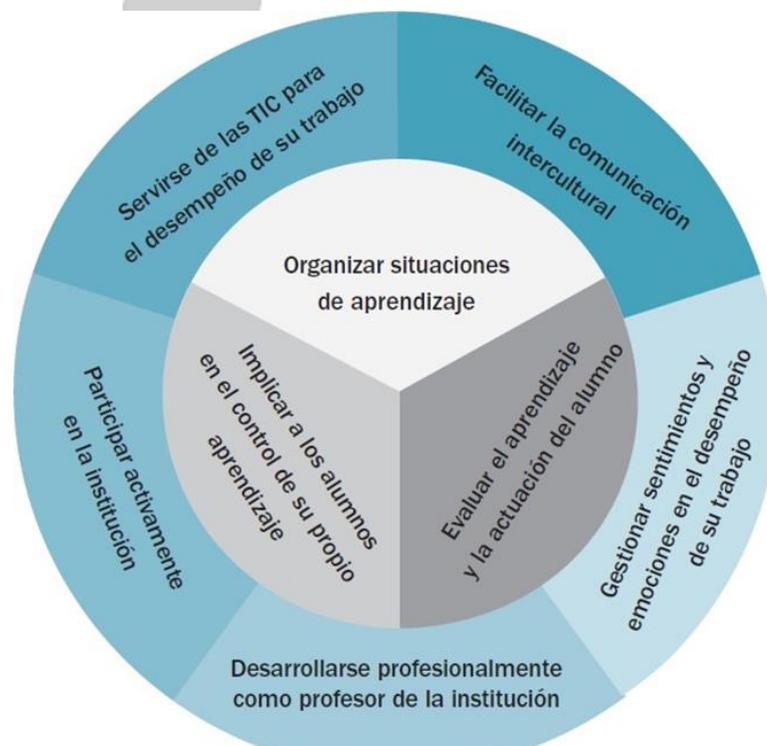


Ilustración 2. Stratulat Irina (2013: 20) Competencias clave del docente de lenguas extranjeras y segundas lenguas.

4.2 El docente motivador

Para que la educación sea efectiva, no sirve solamente con los contenidos programados que se van a enseñar y el grupo de alumnado involucrado en ese proceso educativo, sino que es necesario un docente que sea capaz de transmitir conocimientos y motivar a los alumnos para adquirir toda la información.

El docente se crea con las interrelaciones que se dan día a día en el aula, por lo que un docente motivador debe ser abierto y receptivo con los alumnos, otorgando la libertad de participar activamente en la clase, dejando que formulen preguntas, que den sus propias ideas, que expresen su opinión... Son muchas las características que pueden poseer los profesores motivadores, pero, según mi experiencia, en las aulas de ELE las que más destacan son:

- Crea un ambiente favorable en las aulas.
- Usa actividades lúdicas que motiven a los alumnos.
- Desarrolla la creatividad.
- Usa el humor constantemente.
- Es abierto y fomenta la libre expresión.

Muchos profesores consideran que no hay necesidad de motivar a los alumnos porque el objetivo fundamental es adquirir conocimientos y aprender a comunicarse en español, y que por eso los alumnos estarán motivados desde un comienzo, pero esto no es verdad.

Cada alumno es único: por una parte, uno puede estar motivado intrínsecamente, mientras que, por otra parte, es posible que otro necesite motivación. Por esto, la tarea del profesor consiste en adaptar las diferentes actividades a cada grupo y mostrar interés por cada uno de los alumnos, además de guiar a estos en el proceso de aprendizaje y fomentar la participación activa de todos y cada uno de los miembros de un grupo.

4.3 Implicaciones del juego en el aula de ELE

Llevar estas actividades lúdicas al aula requiere que los profesores sean capaces de abrirse a conocer y emplear nuevos materiales. El docente debe ser capaz no solo de presentar a los alumnos nuevas metodologías, sino además de animar el juego, ceder el

protagonismo a los estudiantes y propiciar un clima de cooperación. Por ello, el papel del profesor no consiste solo en transmitir información, sino en ser un guía que dirige el acto educativo.

Como afirman Labrador y Morote (2008: 80): “el éxito o el fracaso del juego depende, en gran parte, de las habilidades del docente” por lo que, a la hora de planificar una actividad lúdica, el docente tiene que tener en cuenta el nivel del conocimiento de los alumnos, la disponibilidad, la edad, sus intereses y necesidades...

En la actualidad los cambios sociales, económicos y tecnológicos en el mundo se dan constantemente, lo que exige que la gente se adapte a estos paulatinamente. La educación desempeña un papel primordial como medio para transmitir conocimientos y formar a personas, por lo tanto, en la educación se requieren profesionales que sean capaces de adaptarse a estos continuos cambios y a cualquier dificultad que pueda surgir dentro del ámbito educativo.

Algunos autores como Jorge Fernández-Cornejo (1999: 34) defienden la actualización constante de los docentes:

“Se requiere que los educadores profesionales sean personas que actualizan permanentemente sus conocimientos disciplinares y pedagógicos; que posean competencias didácticas para investigar y capacidad de reflexión y aprendizaje a partir de la experiencia y que asuman un sentido ético de compromiso social en el ejercicio de la profesión”

No obstante, el profesor no puede estar al día de todo lo novedoso que aparece en la educación, y por ello es de vital importancia que haya un clima familiar en las aulas que favorezca que los alumnos hagan llegar a los docentes esos cambios que se dan continuamente.

5. EL APRENDIZAJE DE LENGUAS EN ENTORNOS DIGITALES

La aparición de Internet provoca un hecho importante y característico en la vida de los seres humanos que condiciona sus hábitos (Marqués, 2000). La manera en la que se adquieren los conocimientos ha cambiado radicalmente en estos últimos años, puesto que al estar conectados online tenemos acceso a información en cualquier momento y en cualquier lugar.

Las aportaciones de las TIC en el campo de la enseñanza han seguido el ritmo de los constantes cambios y de las fuertes transformaciones que se han llevado a cabo durante estos últimos años. En el ámbito educativo, el empleo de las TIC y de Internet posibilita nuevas formas de enseñar, y los profesores de ELE las han convertido en un medio de expresión, en un instrumento que facilita la información, en un canal para la cooperación y en un medio lúdico para el desarrollo cognitivo en el aula.

En una sociedad cultural y tecnológicamente compleja como la nuestra, el profesor debe aprender a afrontar problemas educativos que no existían hace años, como el saber integrar y usar pedagógicamente las nuevas tecnologías, por lo que tanto docentes como estudiantes deben llegar a utilizar la tecnología digital con eficacia.

5.1 Las TIC en la enseñanza de Español como Lengua Extranjera

Las TIC no constituyen un fin en sí mismo, sino que son una herramienta más para alcanzar el objetivo final del proceso de enseñanza-aprendizaje cuya eficacia dependerá del uso que hagamos de estas. El profesor no debe perder en ningún momento de vista la tarea final, los objetivos comunicativos que quiere alcanzar, la secuenciación de las actividades en la unidad didáctica, la gestión de los grupos, los medios que utilizará y cómo evaluará los objetivos una vez alcanzados.

El uso de estas nuevas tecnologías debe ser reflexivo, facilitando el proceso de aprendizaje de los alumnos y favoreciendo la autonomía del alumno. El aspecto más positivo se encuentra en las actividades que realizan los alumnos, puesto que, gracias a las TIC, se puede atender el ritmo de aprendizaje de cada estudiante y adaptarse a sus propias necesidades.

Otras ventajas que poseen las TIC pueden ser las siguientes:

- Se pueden utilizar elementos multimedia (foto, texto, vídeos, audios...)
- Permiten la interacción y la comunicación, de forma sincrónica y asincrónica (en tiempo real o en diferido)
- Se puede acceder a materiales creados por otras personas, con lo cual se fomenta la cooperación.
- Se puede tener todo el material a nuestra disposición desde cualquier sitio y a cualquier hora.
- Proporcionan motivación a los alumnos a la hora de realizar o preparar las tareas.

Las tecnologías de la información y comunicación motivan al alumnado a descubrir, colaborar e intercambiar conocimientos con otros estudiantes. Uno de los aprendizajes que facilita las TIC es el autónomo, en el que el alumno es el responsable de su propio aprendizaje; toma la iniciativa usando sus propios recursos y se transforma en creador y desarrollador de conocimientos. La autonomía del aprendizaje implica un trabajo activo por parte del estudiante, lo cual va a depender de su capacidad de aprender y de tomar sus propias decisiones.

Por otra parte, las TIC también pueden propiciar un aprendizaje cooperativo, en el que los alumnos plantean las problemáticas a los docentes o incluso a sus compañeros, con el fin de solucionar dudas o intercambiar informaciones. Según Millis (Trujillo Saéz, 2002: 147), existe un aprendizaje cooperativo cuando los estudiantes:

- Trabajan juntos en una tarea común o en actividades de aprendizaje que se desarrollan mejor a través del trabajo en grupo.
- Colaboran en pequeños grupos (de dos a cinco miembros).
- Desarrollan comportamientos cooperativos para completar sus tareas comunes.
- Son evaluados individualmente y son responsables de su trabajo y aprendizaje.
- Son interdependientes: las actividades se estructuran de tal forma que los estudiantes se necesiten los unos a los otros para completar sus tareas comunes.

5.2 El aprendizaje móvil o *m-learning* y el aprendizaje 4.0

En el ámbito de la enseñanza, el componente lúdico lleva teniendo cierta importancia desde el siglo anterior, por lo que no podríamos considerarlo como un elemento novedoso. No obstante, dentro del componente lúdico han ido apareciendo nuevas herramientas que utilizan los profesores, en gran medida gracias a la aparición de las nuevas tecnologías y de los recursos que se tienen hoy en día en las aulas y que hace años eran inalcanzables.

Prosiguiendo con la idea de la aparición de las TIC en el aula de ELE, también hay que tener en cuenta que los alumnos disponen de muchas más facilidades a la hora de aprender un idioma. A no ser que desempeñemos nuestra labor docente en lugares en los que las personas tengan pocos recursos, nos vamos a encontrar con que un alto porcentaje de nuestros alumnos, o la mayoría de ellos, disponen no ya solo de un teléfono móvil, sino de uno de los llamados *inteligentes* o *smartphones* con funciones propias de un ordenador (sistema operativo, aplicaciones informáticas, conectividad a Internet, etc.) que les puede ayudar con las dificultades que encuentren tanto en las aulas como fuera, siempre y cuando se haga buen uso de ellas.

El extraordinario avance tecnológico de los últimos años ha dado origen a un nuevo concepto denominado *mobile learning*. Se entiende por *m-learning* o “aprendizaje electrónico móvil” una metodología de enseñanza y aprendizaje basado en la utilización de dispositivos móviles tales como tabletas, iPods, teléfonos móviles... y todos los dispositivos portátiles que tengan conectividad inalámbrica. Por tanto, lo que caracteriza al *m-learning* es que son aprendizajes basados en la tecnología móvil, con la que se puede trabajar en cualquier momento y en cualquier lugar.

Hoy en día, no es el centro educativo el que proporciona los dispositivos, sino son los estudiantes los que usan su propio móvil o dispositivo móvil para realizar las actividades y, además, saben manejarlo casi a la perfección puesto que lo llevan siempre consigo mismo y lo usan constantemente. De este modo, los profesores también pueden aprovecharse de estas novedades tecnológicas y emplearlas en sus clases; ahora bien, de ellos depende cuáles utilizar, cómo y para qué.

5.2.1 Aplicaciones móviles de utilidad en el aula de ELE

Entendemos por aplicación o *App* una herramienta descargable tanto en móviles como en ordenadores o tabletas que realiza diferentes funciones predeterminadas. Dentro del aula de ELE, hay gran variedad de aplicaciones que pueden ser utilizadas para trabajar diferentes contenidos, y juegan un papel fundamental; principalmente, las siguientes que voy a comentar:

a) Códigos QR

El componente multimedia y, en particular de las imágenes, es primordial en las clases de ELE, especialmente en los niveles básicos, en los que hay más dificultades a la hora de aprender vocabulario nuevo, ya que podría suponer también una confusión para los alumnos si no se escoge la imagen idónea o incluso si la calidad no es óptima, sobre todo en fotocopias, libros de texto o manuales.

Para evitar estos conflictos se recurre al uso de los códigos QR, que son imágenes hechas a base de puntos que, tras escanearlas con un lector, llevan a una página enlazada en Internet, por lo que los alumnos con la ayuda de su móvil escanean los códigos y aparecerá en su pantalla lo que el profesor, o el creador, haya querido enlazar a dicho código como, por ejemplo, una fotografía.

b) Kahoot

Es una aplicación bastante conocida entre el profesorado debido a su gran uso en las aulas de idiomas extranjeros. Consiste en una herramienta atractiva para los alumnos en la que el docente crea una serie de preguntas, que se encuentran en Internet y que se accede a ellas a través del móvil. Se establece un límite de tiempo para contestarlas, por tanto, los alumnos deberán, además de contestarlas correctamente, hacerlo lo más rápido posible para conseguir la mayor puntuación posible.

Lo único que se necesita para desarrollar esta actividad es que el profesor anteriormente cree las preguntas y que los alumnos dispongan de usos móviles en los que a través de Internet llegarán hasta la página correspondiente.

c) Mentimeter

Esta aplicación es utilizada para que el alumno sea parte activa de la clase y responda a unas preguntas que plantea el profesor. Es una herramienta muy útil para las actividades en las que hay que evaluar o conocer información sobre los estudiantes, puesto que consiste en un cuestionario.

En primer lugar, se selecciona un tema, y posteriormente, se formulan preguntas a través de las que se podrán evaluar diferentes conocimientos adquiridos por los alumnos. Entre los formatos de preguntas disponibles están las preguntas de opción múltiple, debates, actividades de tipo test, preguntas de verdadero o falso...

Lo único que hace falta es que los alumnos descarguen la aplicación disponible para Android o iOS y a través de sus teléfonos móviles introduzcan el código proporcionado por el profesor. Una de las ventajas de esta aplicación es que los resultados se reciben directamente en el correo electrónico de la dirección con la que se abrió la cuenta.

d) Voicethread

Es una aplicación disponible en Internet que puede utilizarse en el aula de ELE sobre todo para trabajar las competencias comunicativas y las destrezas; en especial, la expresión y la interacción orales. Con esta herramienta podemos realizar un debate grupal: los estudiantes graban sus comentarios y los dejan alojados en la página; posteriormente, cada alumno tiene que ir escuchando al resto de los compañeros y hacer lo mismo que ellos con el fin de que todos publiquen su opinión, y, así, cada alumno grabará un discurso para convencer a los demás estudiantes.

5.2.2 La Realidad Virtual y la Realidad Virtual

a) La realidad Aumentada

La Realidad Aumentada (RA) es una tecnología que añade información virtual en tiempo real a lo que nos rodea a través de una pantalla, por tanto, podríamos decir que es una manera de retocar la realidad a través de elementos digitales. La RA nos muestra una imagen modificada y muchas veces interactiva de lo que nosotros percibimos.

En la actualidad es una de las tecnologías que paulatinamente más desarrollo está teniendo en el ámbito educativo. Prendes Espinosa (2015: 188) la define como “una tecnología que superpone a una imagen real obtenida a través de una pantalla imágenes, modelos 3D u otro tipo de informaciones generados por ordenador”.

La RA puede tener muchas ventajas, por ejemplo, gracias a esta herramienta los alumnos pueden llegar a obtener información difícil de conseguir en la realidad. Este sistema permite ofrecer una enseñanza repleta de contenidos interactivos, participativos, multiformato y cuya información es móvil, ya que podemos acceder a ella desde cualquier lugar y desde cualquier dispositivo. Además de la participación y la interacción del alumnado, la RA se puede considerar uno de los recursos que fomenta el aprendizaje cooperativo y con los que se trabaja el enfoque por tareas o el aprendizaje basado en proyectos, sobre todo a través de actividades comunicativas que favorecen el desarrollo de las destrezas lingüísticas del español. Algunas herramientas de Realidad Aumentada para la clase de ELE son los códigos QR, ya que son un método muy útil de almacenamiento de la información.

b) La realidad virtual

Dentro de las TIC surgió un nuevo paradigma que supuso una revolución en la sociedad, la realidad virtual, que consiste en un sistema tecnológico que genera representaciones de la realidad en tiempo real, empleando ordenadores u otros dispositivos digitales. En primera instancia, tuvo lugar en videojuegos, pero posteriormente se extendió hasta otros ámbitos como por ejemplo la educación.

Dentro de esta, al hacer uso de la realidad virtual se recrea un mundo virtual que existe en la memoria de un ordenador u otro dispositivo electrónico. Se trata, por tanto, de una simulación interactiva en la que el usuario a través de una cámara digital puede moverse al igual que lo haría en la vida real y deja de sentir lo que sucede a su alrededor para introducirse de pleno en un “mundo virtual”.

Se pueden distinguir dos tipos de realidad virtual: en primer lugar, la realidad virtual inmersiva en la que nos introducimos por completo en el escenario virtual, a través de gafas de visión, guantes, cascos... y, en segundo lugar, la realidad virtual semi-inmersiva,

en la que no es necesario ningún elemento más que una propia pantalla, como ocurre por ejemplo en los videojuegos.

Gracias a la interactividad, la realidad virtual se ha convertido en una valiosa herramienta en educación, puesto que aumenta la motivación del alumnado. Algunas de las ventajas que proporciona a los estudiantes son las siguientes:

- Son protagonistas de su propio aprendizaje, es decir, en vez de leer una historia pueden formar parte de ella, o incluso situarse en la escena de esta.
- Aumentan el interés y mantiene la atención.
- Aumentan las conversaciones entre docente y alumnos.
- Favorece la comprensión y asimilación de contenidos de forma natural.
- Aumenta su aprendizaje en un menor tiempo.
- Viven las situaciones en primera persona, por tanto, el aprendizaje es más eficaz y personal.

Esta herramienta es especialmente útil en el aula de ELE, ya que hablamos de extranjeros que quieren aprender español, la cultura española y nuestras tradiciones, por lo que la mejor forma de enseñárselo es que ellos mismos formen parte de ello a través de la realidad virtual, e incluso podrían interactuar con otras personas sin la necesidad de salir de aula.

6. LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE ELE

La Gamificación, del término anglosajón *Gamification*, se encarga en un principio de “llevar las mecánicas y dinámicas de juego a contextos ajenos a los mismos” (Carpena et al., 2012: 634). Originalmente, el término *gamificación* se refería al uso de juegos en la vida cotidiana, sobre todo con un objetivo lúdico. No obstante, posteriormente, se ha llegado a aplicar a diferentes ámbitos como, por ejemplo, al educativo, del cual veremos la importancia que ha tenido durante sobre todo el comienzo del siglo XXI.

En el campo de la educación, los elementos del juego, como la competitividad, han estado presentes desde hace mucho tiempo: los estudiantes llevan ya muchos años obteniendo puntuaciones, ya sea por tareas completadas correctamente o por una forma de recompensar el buen trabajo y comportamiento en las aulas. Además, a través de las tablas de clasificación los alumnos han podido ver su progreso y el del resto de sus compañeros.

Aplicando la gamificación al ámbito educativo, el aula no es un contexto ajeno al juego porque los elementos de este y su pensamiento han estado siempre presentes, incluso cuando el mundo era analógico. La aparición de las TIC y el acceso a Internet han repercutido en las aulas del momento, llevando a la creación de novedosas herramientas para la dinamización y el aprovechamiento del aula.

Por tanto, la ludificación o gamificación consiste en “la creación de una estructura sencilla de videojuego, con su objetivo, reto, reglas y refuerzos y castigos, con la que se puede crear y generar nuevas rutinas y dinámicas dentro de personas y grupos” (González Tardón, 2013: 1).

6.1 La gamificación y el juego

El uso del juego en el aula está condicionado por una serie de factores que los docentes deben tener en cuenta: el objetivo de la actividad, sus beneficios, sus posibilidades... Es necesario atender a las características del alumnado, su contexto socioeducativo y a la relación con los objetivos que pretenden abordarse y, además, también es necesario

analizar las condiciones del aula a la hora de realizar actividades apoyadas en recursos como las TIC.

En todas las culturas, el juego ha ejercido una labor socializadora y educativa que se ha transmitido de generación en generación. Nos hace pensar, desarrollar estrategias para salir victoriosos, analizar situaciones, entornos y problemas para buscar soluciones, crear y ser creativos... Actualmente, el auge de las experiencias gamificadas está alcanzando nuevos formatos de mayor portabilidad a través de los dispositivos móviles.

En el terreno del mundo educativo, la gamificación está alcanzado un enorme éxito, bien sea por su sistema de motivación extrínseca donde las recompensas hacen muy bien su labor de alentar el camino, o bien por el entorno simulado, debido especialmente a las plataformas online.

El hecho de utilizar elementos de juego no convierte a la actividad gamificada en un juego, aunque en ocasiones el formato que se elija sea el mismo. La gamificación tiene una intención clara: motivar a realizar una determinada acción, desarrollar unas habilidades o destrezas. A diferencia del juego, no es una acción en la que el estudiante gane o pierda, sino de un proceso donde se evoluciona, se empodera al alumno y se le brinda la oportunidad de alcanzar unos objetivos y, por tanto, mejorar.

GAMIFICACIÓN	JUEGO
- No es un juego, pero utiliza sus mecánicas y dinámicas.	- Es libre y voluntario, no tiene un fin concreto.
- Busca aprender algo a partir de la acción.	- Perder o ganar forma parte del juego
- Implica un contexto creado para ese objetivo	- El contexto viene dado por las características del juego.

Tabla 1. Diferencias básicas de la Gamificación y el juego. Elaboración propia

No cabe duda de que la gamificación está empezando a utilizarse más en las aulas y que los beneficios vienen acompañados de necesidades, dudas u obstáculos que, hoy en día, siguen suponiendo un problema para algunos docentes a la hora de gamificar una

actividad. No obstante, la gamificación en la enseñanza tiene un gran número de ventajas y de aprovechamientos para los estudiantes:

- El juego promueve la alfabetización en muchos niveles: desde el socioemocional hasta el tecnológico. Los alumnos no solo manejan los portátiles, sino que incluso se forman en materia de instalación, mantenimiento y de lo necesario para llevar a cabo el juego.
- La sociedad actual y las nuevas generaciones son multitarea y multipantalla: a consecuencia del llamado “darwinismo digital” hemos evolucionado de manera que nuestra mente es capaz de repartir su atención entre varios dispositivos digitales, gracias en parte también a los juegos que permiten mejorar esta capacidad.
- Los juegos ayudan a mantener la concentración durante un largo tiempo, al llegar los estudiantes a perder la noción del tiempo. Además, durante los juegos es frecuente encontrarse con objetivos y metas a largo plazo, que requieren de muchas horas para ser conseguidos con éxito.
- Gracias a los juegos, los alumnos pueden aprender por sí mismos y a su propio ritmo, siendo la instrucción personal un aspecto primordial de la gamificación.
- Muchos de los juegos actuales se basan en un paradigma de red social que permite a los usuarios jugar en equipo y colaborar, por tanto, se favorece el trabajo en equipo y la cooperación.

6.2 Elementos de una actividad gamificada

La gamificación no consiste en construir un juego que se pueda comercializar como tal, sino de usar algunos elementos de los juegos, por lo que resulta más flexible que los propios juegos. Werbach y Hunter (2012: 973-1193) dividen los elementos con los que construir actividades gamificadas en: dinámicas, mecánicas y componentes.

6.2.1 Las dinámicas

Las dinámicas son los elementos del juego en los que los jugadores sienten sus efectos; sus emociones, el progreso, las relaciones... En primer lugar, la neurociencia ha

demostrado que unos de elementos esenciales del aprendizaje son la emoción y la curiosidad, que aumentan la atención de los jugadores, mantienen el interés y mejoran el proceso de aprendizaje y la capacidad memorística. Mediante la gamificación, los profesores pueden despertar la curiosidad y el deseo de aprender de los alumnos; las tomas de decisiones, los vacíos de información y las situaciones complejas son algunas de las formas de captar la atención.

En segundo lugar, la gamificación promoverá el progreso de los estudiantes, a través de puntuaciones, insignias, niveles, con lo que el alumno tendrá la sensación de estar avanzando y alcanzando los objetivos propuestos. Por lo tanto, favorece la participación, desarrolla la autonomía de los alumnos y aumenta su motivación, tanto a nivel personal como a nivel colectivo.

6.2.2 *Las mecánicas*

Las mecánicas son los procesos que hacen que la acción progrese, es decir, que el juego progrese y los jugadores se impliquen en ello. Para ello destacan las siguientes mecánicas principales:

- **Retos o desafíos:** en el ámbito educativo, los desafíos son los elementos del juego que consiguen un mayor cambio en el comportamiento de los alumnos y con los que más aprenden. No hay que olvidar que, a pesar del fin lúdico de la gamificación, el objetivo principal es el aprendizaje.
- **Competiciones:** las competiciones, si se utilizan correctamente en las aulas, son una de las herramientas que más fomenta la participación por parte de los alumnos, sobre todo, gracias a elementos del juego como las tablas clasificatorias que despiertan la competitividad entre los estudiantes.
- **Cooperación:** el aprendizaje cooperativo es uno de los enfoques más valorados en el ámbito de la enseñanza. Consiste en agrupar a los alumnos en diferentes grupos, hacer que se ayuden entre sí y se beneficien del trabajo grupal para alcanzar un objetivo común. Mediante los retos o desafíos, los alumnos pueden socializar y trabajar en equipo, por lo que favorece la implicación de cada uno de los miembros del grupo.

6.2.3 Componentes

Los componentes son los elementos concretos del juego que hacen que los alumnos consigan una mayor implicación y motivación:

- Tablas de clasificación y puntos: gracias a la competitividad, se consigue estimular la participación de los alumnos que obtienen puntos por retos cumplidos. Además, con las tablas de clasificación los alumnos pueden ver cómo están progresando y cómo están realizando las tareas.
- Niveles: cuando un alumno sube de nivel se observa que está siendo capaz de superar unas metas o unos obstáculos, es decir, está progresando y al mismo tiempo mejorando su autoestima.
- Insignias o logros: se puede premiar a los alumnos con insignias. Sirven para que los estudiantes se sientan identificados con otros mismos que también tienen esa misma insignia, por tanto, conlleva a que tengan más autoconfianza y mejoren su autoestima, al igual que los niveles.
- Avatar: es uno de los elementos más motivadores de los propios jugadores, ya que, mediante el juego, los alumnos pueden construir una identidad ficticia, que potencia la imaginación y les permite adentrarse todavía más en el propio juego.

6.3 La gamificación en la enseñanza de ELE

Dentro del ámbito de la enseñanza del Español como Lengua Extranjera, la definición más acertada sobre la gamificación nos la presentan Foncubierta y Rodríguez (2011: 2):

“técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones...) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer la experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula”

Por tanto, la gamificación es una técnica que, en el contexto de la enseñanza de lenguas extranjeras, contribuye al diseño de las actividades para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las tareas gamificadas trabajan las emociones, como la curiosidad, la competitividad, la autoestima, la alegría por haber alcanzado una meta...

Hoy en día, dentro del aula de ELE, encontramos algunas herramientas que nos facilitan la tarea de gamificar una actividad de aprendizaje:

- Para elaborar preguntas a los alumnos: *Kahoot* y *Socrative*
- Para reconocer los aprendizajes adquiridos: *OpenBadges*
- Para crear insignias propias: *Makebadges*, *Credly* y *Online Badge Maker*
- Para mejorar el comportamiento de los alumnos: *ClassDojo*
- Para fomentar el aprendizaje cooperativo: *Classcraft*
- Para crear infografías o presentaciones: *Genial.ly*, *Easel.ly*
- Para crear avatares: *Macrojuegos*, *Voki*

La gamificación se ha afianzado como una de las herramientas más potentes dentro de la docencia, gracias a una metodología basada en la experiencia, y cuyo auge va aumentando a lo largo del tiempo. Hoy en día se buscan nuevas formas para inventar o modificar los juegos, sobre todo, a partir de las nuevas tecnologías que proporcionan acceso a una enorme cantidad de materiales para aprender español.

Al mismo tiempo, gracias a las TIC, han ido surgiendo videojuegos con fines educativos o que bien pueden desarrollarse dentro del aula de ELE. Algunos de los materiales más conocidos están en la plataforma del Aula Virtual del Español (AVE). Los cursos del AVE son cursos en sí mismos, no obstante, en varios de ellos se encuentran ejercicios lúdicos o gamificados. Otras propuestas para el aprendizaje de ELE en entornos digitales son las siguientes:

- **Duolingo:** es una aplicación móvil gratuita sobre la enseñanza de idiomas. Incluye varios elementos del juego propios de la gamificación como, por ejemplo, barras de progreso, puntuaciones... La tipología de actividades es muy variada y los alumnos reciben ayuda gracias a la retroalimentación proporcionada por la propia aplicación.
- **Guadalingo:** es el primer videojuego para aprender español. Se recrea la situación de vivir en un país de habla hispana para que el alumno tenga la sensación de inmersión, y que así enriquezca su experiencia.
- **Spanish Challenge:** es una aplicación móvil que trabaja especialmente la comprensión auditiva y comprensión lectora, a través de retos muy variados: rellenar huecos, preguntas de múltiple selección... Es una forma dinámica y divertida para practicar el español.

7. DISEÑO DE UNA ACTIVIDAD GAMIFICADA

Como hemos podido observar, la gamificación posee múltiples ventajas al involucrar de manera activa al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno de los modelos de gamificación que más está proliferando en las aulas es el *Escape Room*, puesto que se ha observado que potencia el desarrollo de las habilidades mentales de los alumnos.

Los *Escape Room* educativos son considerados juegos en los que los alumnos, que están encerrados en un aula, podrán salir de ella una vez hayan completado correctamente los diferentes retos o tareas que se presentan en un tiempo determinado. Gracias a estos, los estudiantes tendrán que trabajar cooperativamente para superar las diversas pruebas, poniendo en práctica la reflexión, la creatividad y la memoria.

Por tanto, como hemos observado a lo largo del trabajo, también es de vital importancia el papel del profesor, que se encargará de guiar el proceso de aprendizaje y de ocuparse de los contenidos que posteriormente se trabajaran en los diversos retos de la actividad gamificada. Además, es conveniente trabajar esa temática anteriormente en el aula para propiciar el interés del alumnado y para planificar con acierto la actividad, puesto que la elaboración de la secuencia debe organizarse con detenimiento y siempre conociendo las capacidades y habilidades de los alumnos.

Las pruebas que deben ir realizando son de naturaleza diversa (puzles, crucigramas, realidad virtual, códigos QR, enigmas...), siendo fundamental que estén relacionadas con los contenidos curriculares trabajados en el aula.

En relación con el proceso de elaboración del *Escape Room* educativo en el aula de ELE, en primer lugar, se determinó el nivel para el que se iba a desarrollar la prueba, y el tiempo del que se dispondría para la misma. En este caso, la actividad se destina a los alumnos que estén en un nivel básico del español, especialmente en el nivel A2, según el MCER. Basándose en la programación correspondiente del PCIC, se seleccionaron los contenidos léxicos, gramaticales y culturales más relevantes y se establecieron los objetivos que se pretendían conseguir con la actividad.

En cuanto a los contenidos pertenecientes a una unidad didáctica con la que se va a trabajar en las diferentes pruebas son las siguientes:

Contenidos gramaticales	<ul style="list-style-type: none"> • Colocación de los pronombres personales de OD / OI • Gentilicios • Pretérito imperfecto
Contenidos léxicos	<ul style="list-style-type: none"> • Nacionalidad • Familia • Vacaciones • Geografía
Contenidos socioculturales	<ul style="list-style-type: none"> • Países hispanohablantes • Ciudades de España • Algunas costumbres y fiestas • Literatura española

En cuanto al tiempo de la actividad, la actividad será propuesta para una clase de una hora y media, aproximadamente. Los primeros diez minutos serán para la explicación y la presentación del *Escape Room*, y acabará una vez los alumnos consigan superar todas las pruebas diseñadas.

En segundo lugar, se determinó que la actividad sería una prueba colaborativa en la que participarían todos los alumnos divididos en diferentes grupos, de un máximo de siete alumnos (dependiendo del número total), para así fomentar la cooperación, pero también, las habilidades personales y aumentar el esfuerzo de cada estudiante.

Respecto a la narrativa con la que se debe contextualizar el *Escape Room*, en este caso he decidido que sea sobre los viajes: los alumnos a través de las diferentes pruebas deberán adivinar a qué país o a qué ciudad tiene pensado viajar el profesor el año que viene. Para ello deberán pasar por cada uno de los retos propuestos, con el objetivo de conseguir una recompensa al trabajo realizado. Al final de cada prueba, los alumnos recibirán una letra, con la que deberán formar la palabra concreta para poder “darse a la fuga”.

Los estudiantes descubrirán las pruebas en un orden progresivo y lineal, siempre y cuando hayan completado correctamente la anterior. Gracias a las TIC, los participantes tendrán pistas de la prueba que tienen que solucionar en ese momento y las recibirán sin la intervención del docente. A continuación, comentaré en qué consisten los desafíos y cómo los alumnos acceden a estos:

Prueba 1:

El profesor se la proporcionará a los estudiantes que tendrán que trabajar sobre ella para conseguir las siguientes pistas y, por ende, conseguir también llegar hasta las siguientes pruebas. La primera consiste en una sopa de letras, en las que los estudiantes tendrán que buscar nombres de países hispanohablantes. Una vez lo logren, automáticamente se les otorgará una palabra que servirá de clave para poder acceder a la siguiente prueba.

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

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

Argentina Bolivia Chile
Ecuador España Honduras
México Nicaragua Paraguay
Perú Uruguay Venezuela

Argentina Bolivia Chile
Ecuador España Honduras
México Nicaragua Paraguay
Perú Uruguay Venezuela

Ilustración 3. Sopa de letras sobre los países hispanohablantes, ejercicio y solución. Elaboración propia. í

Al conseguir la palabra clave, que en este caso es “DULCINEA”, deberán mediante un código QR llegar a un formulario, en el que tendrán que introducir la clave. Si esta es correcta, obtendrán una letra que les ayudará a descifrar el lugar al que quiere viajar el profesor en las próximas vacaciones y, además, una clave para que el docente les pueda entregar la siguiente tarea.

Ilustración 4. Código QR Acceso al formulario de la prueba 1. Elaboración propia



Prueba 2:

El profesor les dará el enlace de la siguiente prueba, en la que los alumnos tendrán que completar el siguiente ejercicio con la forma correcta del pretérito imperfecto o indefinido.

 Rellenar huecos

Conjuga los siguientes verbos utilizando el pretérito imperfecto.

(Ser) un hombre muy alto que (vivir) en Argentina desde pequeño. Sus padres también (vivir) en Argentina, pero ahora se mudaron a España. No (tener) hermanos ni primos, así que la mayor parte del tiempo (estar) solo en casa.

Le (gustar) mucho viajar pero ahora no tiene dinero y no puede. Sus padres argentinos (ser) ricos, pero no (tener) buena relación. El joven (llegar) muchos días borracho a casa y por eso no se (llevar) bien.

Ilustración 5. Ejercicio de rellenar huecos con la aplicación ExeLearning. Elaboración propia

Una vez lo completen correctamente, el profesor, al revisarlo, les dará un ejercicio para que los alumnos descifren el código numérico que les permita desbloquear la siguiente letra, y consiguiente prueba, de nuevo a través de otro código QR.

El código numérico tendrá que ser descifrado por los alumnos, los cuales tendrán que trabajar cooperativamente para averiguarlo.

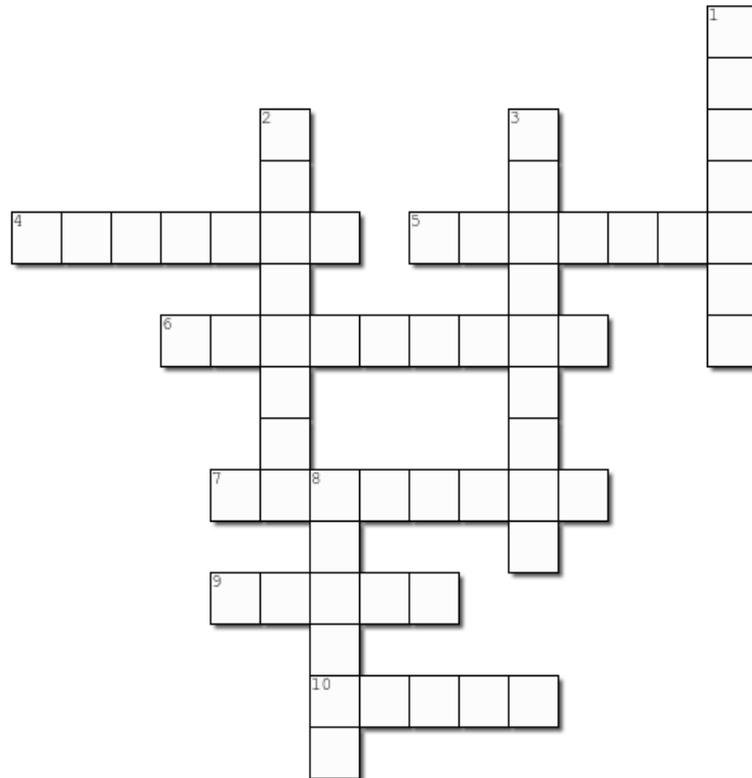
DOS NÚMEROS SON CORRECTOS PERO EN ORDEN INCORRECTO	4	1	3	2	3
DOS NÚMEROS SON CORRECTOS, Y AL ÚLTIMO NÚMERO SÚMALE 1	1	3	1	2	1
TRES NÚMEROS SON CORRECTOS Y A UNO DE LOS QUE NO LO SON TIENES QUE SUMARLE 3	1	3	1	1	2
AL OTRO RESTANTE, TIENES QUE SUMARLE 1, EN VEZ DE 3	XXXXX				

Ilustración 6. Código número que tienen que descifrar para llegar al formulario de la prueba 2. Elaboración propia.

Prueba 3:

En esta prueba, los alumnos deberán prestar especial atención al componente cultural revisado en las clases durante el curso, y rellenar este crucigrama con las ciudades que corresponda. Hay una que es una ciudad oculta y que va a ser la clave para después poder abrir el siguiente candado que les otorgará una nueva letra.

Complete el crucigrama



Created using the Crossword Maker on TheTeachersCorner.net

Horizontal

4. Ciudad donde se encuentra La Giralda
5. Ciudad donde se encuentra La Mezquita
6. Ciudad más grande de Cantabria
7. Ciudad donde se celebra San Fermín
9. Ciudad oculta. No hay pistas.
10. Isla Balear de menos extensión que Menorca

Vertical

1. Ciudad donde se encuentra La Alhambra
2. Ciudad famosa por la paella
3. Ciudad más grande de Cataluña
8. Capital de España

Ilustración 7. Crucigrama sobre ciudades españolas. Elaboración propia.

Prueba 4:

En esta prueba, los alumnos trabajarán con la colocación de los pronombres personales de objeto directo y de objeto indirecto. Para ello, conjuntamente tendrán que elegir la opción correcta de las siguientes preguntas (A,B o C) y apuntar la letra que creen que es la acertada, porque esa será la clave para completar esta prueba y al mismo tiempo, desbloquear la siguiente.

Ejemplo: 1A, 2A, 3B, 4B, 5C, 6C → “AABBCC”

Seleccione la opción correcta. Colocación de los pronombres personales de OD/OI.

1. María recogió las maletas en el aeropuerto
 - a) María les recogió
 - b) María las recogió
 - c) María se recogió
2. El casero dio las llaves a las chicas
 - a) El casero se los dio
 - b) El casero las dio las llaves
 - c) El casero se las dio
3. Compra el billete
 - a) Cómprasele
 - b) Cómpralo
 - c) Cómprala
4. Dale el mapa a Juan
 - a) Dáselo
 - b) Dásela
 - c) Dásele
5. La azafata acaba las prácticas este año
 - a) La azafata las acaba este año
 - b) La azafata la acaba este año
 - c) La azafata se acaba este año
6. El guía nos enseñó la ciudad
 - a) El guía nos la enseñó
 - b) El guía se la enseñó
 - c) El guía nos lo enseñó

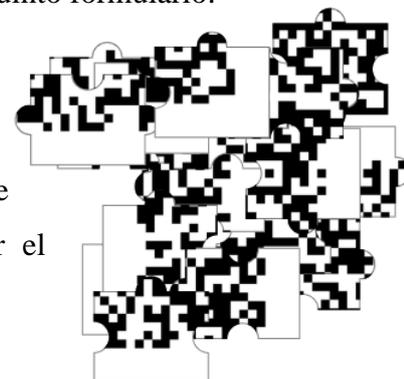
Ilustración 8. Ejercicio selección múltiple OD/OI. Elaboración propia.

Prueba 5:

En primer lugar, los estudiantes, a través de un enlace, tendrán que acceder a la página proporcionada por el profesor en la que encontrarán una serie de preguntas. En esta prueba, trabajarán la comprensión auditiva, escuchando el audio adjunto y, posteriormente, deberán decir si las siguientes oraciones son verdaderas o falsas. Al igual que en el ejercicio anterior, los alumnos deberán apuntar, o bien una “V” o bien una “F” para conseguir la clave que les permita solucionar el quinto formulario.

Ejemplo: “VVFFVVFF”

La problemática de este ejercicio es que, una vez conseguida la clave, los alumnos cooperativamente tendrán que resolver un *puzzle* para poder obtener el código QR que los lleve al cuestionario.



 **Pregunta Verdadero-Falso**

Escucha el siguiente audio sobre las vacaciones de Navidad en España, y di si las siguientes oraciones son verdaderas (V) o falsas (F).



La protagonista se llama Marina Fernández

Verdadero Falso

La chica tiene 7 años y tiene el pelo castaño

Verdadero Falso

No tienen clases hasta el 7 de Enero

Verdadero Falso

Vive en Madrid y va en autobús a la escuela

Verdadero Falso

Un grupo de jóvenes cantan villancicos

Verdadero Falso

A los padres de la chica le gustan las castañas

Verdadero Falso

A Lucas le gustan las mismas cosas que a Marina

Verdadero Falso

Marina canta villancicos con sus vecinos

Verdadero Falso

Ilustración 9. Ejercicio verdadero o falso. Elaboración propia.

Prueba 6:

¡Ya casi lo tienen! En esta última prueba, los alumnos deberán adivinar el nombre de un personaje famoso español, mencionado en las clases. Se les otorgarán diversas pistas para facilitarles la tarea, aunque también deberán tener en cuenta que tienen que ser rápidos porque el tiempo corre en su contra, y ser precisos en su respuesta puesto que solamente disponen de tres vidas.

Si se les acaban las tres vidas y no han conseguido acertar el nombre que buscábamos, el grupo se verá penalizado y deberán estar inactivos un minuto sin poder hacer nada, para de esta manera favorecer al otro equipo, y aumentar la competitividad.

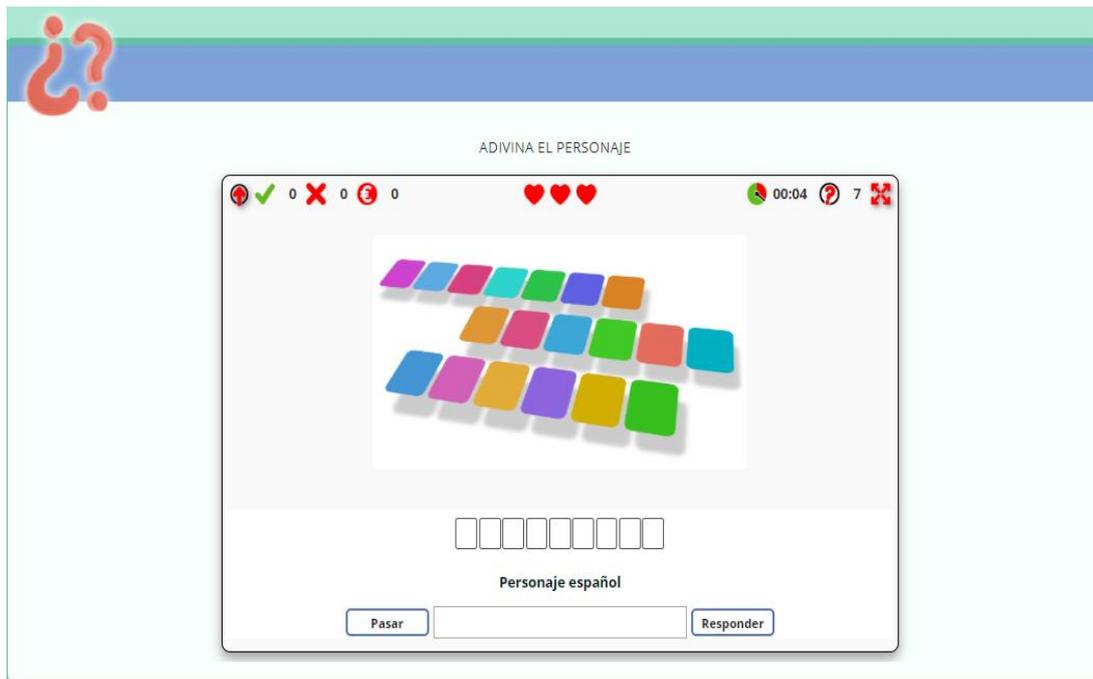


Ilustración 10. Juego de adivinanza. Elaboración propia.

Una vez hayan conseguido el nombre, este será el código que utilizarán para poder acceder al último formulario y así conseguir todas las letras necesarias para adivinar dónde va a viajar el profesor las próximas vacaciones y para conseguir una insignia por haber terminado correctamente el *Escape Room*.

Ejemplo:

M	C	I	R	U	A
---	---	---	---	---	---

M	U	R	C	I	A
---	---	---	---	---	---

8. Conclusiones

A modo de conclusión, tras este trabajo hemos podido observar la importancia del componente lúdico en las aulas, ya que es una herramienta muy útil que los docentes deben tener en cuenta a la hora de programar y planificar las clases de español como lengua extranjera. Gracias a la aparición de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, los docentes poseen recursos novedosos que pueden llevar a las aulas y hacer que los alumnos se sientan más motivados y el proceso de enseñanza y aprendizaje se acelere de manera significativa.

El componente lúdico y el uso de juegos en clase impulsa la comunicación, favoreciendo la adquisición de nuevos conocimientos y la revisión de los conocimientos previos, además de favorecer el intercambio de ideas, mejorar la dinámica del grupo y crear un ambiente cooperativo e interactivo propicio para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se produzca de manera satisfactoria y eficaz. Al buscar la motivación y el interés de los alumnos, estamos consiguiendo proporcionar una adecuada competencia comunicativa entre los estudiantes de español como lengua extranjera.

Son muchas las reflexiones que me han surgido a lo largo de este trabajo, gracias al cuál me he dado cuenta de la necesidad inminente de la modernización y actualización de las aulas de español. Con mi contribución en las prácticas docentes he querido observar qué consecuencias tenían esas actividades lúdicas y cómo reaccionaban los alumnos ante estas novedosas herramientas.

Una vez vistas las tan buenas consecuencias, decidí crear a lo largo del curso nuevos juegos y actividades para los estudiantes, incluyendo esta última, el *Escape Room*. Y espero que, en un futuro, después de la grata oportunidad que he tenido este año, pueda llevar a cabo estos juegos para los alumnos que quieran aprender el español, y de esa manera conseguir el objetivo final de este trabajo que no es otro que llevar de manera progresiva a las aulas, el componente lúdico, a la misma vez que las TIC van cambiando nuestra forma de vivir.

9. Bibliografía

- ANDREU ANDRÉS, M.^a Á. y GARCÍA CASAS, M. (2000). “Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico”, *Actas del I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos*, Ámsterdam: noviembre de 2000, pp. 121-125.
- ARNOLD, J. (2000). *La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas*. Madrid: Cambridge University Press.
- ARNOLD, J (2006). “Los factores afectivos en el aprendizaje del español como lengua extranjera”, *Centro Virtual Cervantes: Antologías de textos en didáctica en español*.
<https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/antologia_didactica/claves/arnold.htm> [Consulta: 01/03/2021]
- ARNOLD, J. y FONSECA, M. C. (2004). “Multiple intelligence theory and Multiple Intelligence Theory and Foreign Language Learning: A Brain-based Perspective”, *International Journal of English Studies*, vol. 4 (1): 119-136.
- CARRASCO, J. F. y BASTERRETCHÉ, B. J. (2004). *Técnicas y recursos para motivar a los alumnos* (6.^a Ed.). Madrid: Rialp.
- CASSANY, D. y AYALA, G. (2008). “Nativos e inmigrantes digitales en la escuela”, *Participación educativa: revista del Consejo Escolar del Estado*, vol. 9 (4): 53-71.
<https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/21226/Cassany_PE_9.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Consulta: 15/03/2021]
- CHACÓN, P. (2012). “El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?”, *Revista Nueva Aula Abierta*, núm. 16: 1-8.
- DEWEY, J. (1995). *Democracia y Educación: una introducción a la filosofía de la educación*. Madrid: Ediciones Morata.
- DÖRNYEI, Z. y MALDEREZ, A. (2000). “El papel de la dinámica de grupos en el aprendizaje y la enseñanza de lenguas extranjeras”, en J. ARNOLD (ed.). *La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas*. Madrid: Cambridge University Press, pp.173-187.

- FONCUBIERTA, J. M. y RODRÍGUEZ, C. (2014). “Didáctica de la gamificación en la clase de español”, Blog Edinumen.
<http://www.edinumen.es/pdp14/Didactica_Gamificacion_ELE.pdf> [Consulta: 30/03/2021]
- HERRERA, F. y CONEJO, E. (2009). “Tareas 2.0: la dimensión digital en el aula de español lengua extranjera”, *Marco E/LE, revista de didáctica E/LE*, núm. 9.
- HUIZINGA, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- IGLESIAS CASAL, I. y PRIETO GRANDE, M. (2007). *¡Hagan juego! Actividades lúdicas para la enseñanza del español*. Madrid: Edinumen.
- INSTITUTO CERVANTES (2012). “Las competencias clave del profesorado de lenguas segundas y extranjeras”.
<https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/competencias/competencias_profesorado.pdf> [Consulta: 30/03/2021]
- LABRADOR PIQUER, M.^a J. y MOROTE MAGÁN, P. (2008). “El juego en la enseñanza de ELE”, *Glosas didácticas: revista electrónica internacional de la didáctica de las lenguas y sus culturas*, núm. 17: 71-84.
- LATORRE, L. (2003). “Juego y educación”. Madrid: Comunidad de Madrid.
- NEVADO FUENTES, CH. (2008). “El componente lúdico en las clases de ELE”, *Marco ELE: revista de didáctica español de lengua extranjera*, núm. 7.
- OXFORD, R. L. (2000). “La ansiedad y el alumno de idiomas: nuevas ideas”, en J. ARNOLD (ed.). *La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas*. Madrid: Cambridge University Press, pp. 77-86.
- PLATÓN (1990). *Leyes* (Introducción, traducción y notas de Francisco Lisi). Madrid: Gredos, *Tomo VII*.
- PRENSKY, M. (2001). “Digital Natives, Digital Immigrants”, *On the Horizon*, núm. 9: 1-6.
- RODRÍGUEZ, M. J. y SÁNCHEZ, A. B. (2002). “Competencias docentes del profesor universitario para el uso didáctico de recursos tecnológicos, ante el Espacio



Europeo de Educación Superior”, *Aula: Revista de Enseñanza e Investigación Educativa*, núm. 14: 31-50.

ROUSSEAU, J. J. (1985). “El Emilio, niño y educación”. Madrid: Edaf.

STEVICK, E. W. (1976). *Memory, Meaning & Method*. Massachusetts: Rowley.

TORRES SANCHEZ, M.ª Á. (1996). “La adquisición del nivel lúdico en el español como lengua extranjera”, *REALE: Revista de estudios de adquisición de la lengua española*, núm. 6: 81-99.

VARELA GONZÁLEZ, P. (2010). “El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE”, *Marco ELE: revista de didáctica de español lengua extranjera*, núm. 11.

VYGOTSKY, L. S. (1997). “El papel del juego en el desarrollo del niño”, *Revista de educación física: renovar la teoría y práctica*, núm. 66: 5-11.

YAGÜE BARREDO, A. (2017): “¿DidáTICa se escribe con TIC? Reflexiones sobre las TIC en el aula de ELE”, *MarcoELE: revista de didáctica de español lengua extranjera*, núm. 25.