

Mi pasaporte de español adoptivo. Gamificación de los contenidos socioculturales de un curso de ELE en inmersión para adolescentes

José Ramón Rodríguez Martín
Enforex Málaga

Licenciado en Filología Hispánica (Universidad de Málaga), Diploma de Estudios Avanzados en “Métodos para el estudio de la Literatura Hispana del siglo XXI” (Universidad de Málaga), Máster en Enseñanza de Español como Lengua Extranjera (Universidad de Nebrija) y Experto en Enseñanza de Español para Niños y Adolescentes (Universidad de Barcelona), José Ramón Rodríguez ha desempeñado toda su labor docente en Málaga. Actualmente, es jefe de estudios de Enforex Málaga y autor de materiales didácticos, entre ellos, del método Meta ELE (Edelsa). Formador de profesores, ha impartido talleres en jornadas, congresos y cursos tanto en España como en el extranjero. Blog: jramonele.com

Resumen (español)

El presente artículo es el resultado del proyecto final del Experto en la Enseñanza de ELE a Niños y Adolescentes (Universidad de Barcelona, 2015) realizado bajo la dirección de Vicenta González. En él, se propone gamificar el proceso de enseñanza-aprendizaje a alumnos adolescentes que realizan un curso de español en inmersión de dos semanas. Específicamente, los objetivos de enseñanza que se pretenden gamificar son los relacionados con los hábitos y comportamientos socioculturales. Planteamos aprovechar el potencial pedagógico de dicho contexto de inmersión lingüística y cultural sumado a la gamificación que pretende conseguir la motivación y la implicación de los alumnos en su propio proceso de aprendizaje.

Hemos optado por un enfoque por proyectos que puede desarrollarse en paralelo a los contenidos del curso y que fomentará en los alumnos el desarrollo de la autonomía del aprendizaje y de la competencia intercultural. “La enseñanza basada en proyectos nos anima a participar en un universo de significados más allá de ‘lección’, ‘actividad’ o

‘ejercicio’” como afirman desde la wiki *Proyectos para aprender*¹. Los trabajos de Fernando Trujillo² o de Eduteka³ también nos pueden ilustrar en este aspecto metodológico.

Abstract (English)

This article presents the final project of the Expert in Teaching of Spanish as a Foreign Language for Children and Adolescents by the University of Barcelona (Experto en la Enseñanza de ELE a Niños y Adolescentes de Universidad de Barcelona, 2015), directed by Vicenta Gonzalez. In this work the author proposes the gamification of a two-week Spanish language course designed for foreign adolescent students taking part in an immersion program. The work focuses on the gamification of cultural habits and socialcultural behaviour. We strongly believe in the pedagogical power of cultural immersion, strengthened by gamification which seeks to motivate and engage students in their learning process.

We have chosen a project-based approach that can be acted upon in conjunction with the language course, helping students to develop learning autonomy and intercultural competence. “Project-based teaching invites us to participate in a universe of signification that goes beyond the lesson, the activity or the exercise” (cited from a the wiki of *Proyectos Para Aprender*). The work of Fernando Trujillo or Eduteka dedicated to this aspect are also helpful references.

Palabras clave

Cultura, gamificación, adolescentes, inmersión, proyecto

Keywords

Culture, gamification, adolescents, immersion, project

¹ Esta wiki fue creada para los Cursos de Verano del Ministerio de Educación "Aulas del siglo XXI" y se puede acceder a ella desde <http://proyectosparaaprender.wikispaces.com/> (última consulta: 11 marzo 2015).

² <http://fernandotrujillo.es/>

³ <http://www.eduteka.org/CreacionProyectos.php>

Artículo

Aprender una lengua es aprender una herramienta para comunicarnos con otras personas, personas que viven en sociedad y bajo unos patrones de comportamiento y unas creencias socioculturales. Por tanto, es obvio que el componente sociocultural es un elemento indispensable en el proceso de comunicación. Un altísimo porcentaje de los malentendidos vienen provocados por cuestiones relacionadas con los hábitos socioculturales. Veamos un ejemplo: un chico inglés habla con un chico español y le dice: Yo quiero que tú venir a un fiesta en mi escuela en el sábado por la tarde. El chico español entiende que le está invitando a una fiesta que tendrá lugar el sábado por la tarde. ¿De dónde puede venir el problema en la comunicación, el malentendido? En lo que uno y otro entiende por “sábado por la tarde”. Probablemente el chico inglés tiene en mente las cuatro de la tarde y el español las seis, por ejemplo. De ahí la necesidad de abordar este aspecto durante el curso aprovechando dos aspectos muy propicios:

- El contexto de inmersión en el que se desarrolla el curso. “A la hora de programar (...) lo primero que nos preguntamos es para quiénes se va a impartir el curso, dónde, cuánto va a durar, con qué periodicidad se impartirán las clases, de cuánto tiempo disponen para trabajar fuera del aula, con qué materiales y recursos se cuenta, etc.” (Moreno, 2009: 173).
- La gamificación como modo de conseguir la implicación y de motivar a los alumnos de esta edad. En palabras de Kapp (2012), “gamification is using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning and solve problems”. Si bien el juego siempre ha estado presente en las aulas y es una cuestión intrínseca del ser humano, como ya apuntara Huizinga con su concepto de homo ludens (2004), en los últimos años, gracias al auge de los videojuegos, la presencia del juego en cualquier ámbito de la vida (los recursos humanos, el marketing, el mundo empresarial, la vida social...) es una constante. El concepto de gamificación, desde hace unos años, hace referencia al uso de mecanismos y elementos del juego en esos contextos que habitualmente no son lúdicos y, más recientemente, están apareciendo los primeros estudios de gamificación en el aula, como los de McConigal, Scolari, Kapp y otros⁴.

Esta forma de entender la cultura como herramienta de comunicación implica el desarrollo de la competencia intercultural, el respeto a todas las culturas. Lourdes Miquel (2004: 3) ya alertaba de este peligro al reflexionar sobre una hipotética conversación entre dos interlocutores que hablan la misma lengua pero piensan en otra: “El problema reside en que, si bien ambos dominan el mismo código lingüístico, no comparten los mismos presupuestos, los mismos sobreentendidos. Sin embargo, por el hecho de estarse entendiendo lingüísticamente, cada uno de los interlocutores tiene expectativas de que el otro actúe como él cree que se debe actuar”. Y esta creencia sobre cómo se debe actuar no deja de ser una convención: “las lenguas son mucho más que abstractos códigos formales: constituyen a la vez el medio, el reflejo y el molde a través de las cuales se organiza nuestra identidad y nuestras relaciones con el mundo: entre la cultura y el idioma de cada comunidad lingüística se dan unas complejas y

⁴ Herrera recoge una selección de los estudios más significativos sobre el tema en su blog: <http://franherrera.com/para-saber-mas-sobre-gamificacion-del-aprendizaje/> (última consulta: 11 marzo 2015).

profundas relaciones que el hablante interioriza y de las que muchas veces no es consciente” (Cruz y De la Torre, 2010: 33).

Esta concepción de la cultura como herramienta de comunicación no es algo nuevo, como tampoco es nueva la percepción de que en la práctica en el aula todavía falta camino que andar. Lourdes Miguel y Neus Sans (2000: 1) ya lo advirtieron: “Resulta frecuente escuchar que la lengua y la cultura están íntimamente unidas, que todo en la lengua es cultura, que lengua y cultura son realidades indisociables, pero, sin embargo, en la práctica didáctica, tradicionalmente se ha producido una escisión entre una y otra realidad (...) Reivindicar la competencia comunicativa, la capacidad del estudiante de interactuar en situaciones de comunicación, implica un nuevo enfoque de ‘lo cultural’”.

En este sentido, el Marco común europeo de referencia para las lenguas habla del conocimiento sociocultural, como uno de los conocimientos declarativos (saber) que, a su vez, forman parte de las competencias generales, y lo define como “el conocimiento de la sociedad y de la cultura de la comunidad o comunidades en la que se habla el idioma” (2002: 100).

Por su parte, el Plan Curricular del Instituto Cervantes (2007: 399) explica que “los contenidos del inventario de Saberes y comportamientos socioculturales hacen referencia al conocimiento, basado en la experiencia, sobre el modo de vida, los aspectos cotidianos, la identidad colectiva, la organización social, las relaciones personales, etc. que se dan en una determinada sociedad”, que son los que nos ayudarán en nuestra tarea de comunicación”.

Afirmamos con Cruz y De la Torre (ídem: 33) que “la cultura, por tanto, mediatiza nuestras relaciones con todo lo que nos rodea (...) Este filtro cultural se pone especialmente de manifiesto cuando los aprendices de una lengua extranjera deciden trasladarse hasta un país donde se habla esta lengua ya sea por motivos laborales, académicos o turísticos. Es en este momento cuando se producen las primeras aproximaciones a la cultura de la lengua meta. Los aprendientes de español como L2 se enfrentan cotidianamente a una serie de situaciones en las que deben actualizar ciertas habilidades para llevar a cabo una comunicación eficaz en la lengua de llegada: muchas de estas destrezas tienen que ver con su competencia lingüística, es decir, con la interiorización de diversas constantes de tipo fonético, léxico y morfosintáctico. Otras, por el contrario tienen que ver con su competencia cultural, es decir, con la puesta en circulación de una serie de esquemas y hábitos no explícitos de la cultura meta que se filtran en cada acto comunicativo”. Por medio de esta propuesta gamificada, es nuestra intención profundizar en el desarrollo de dicha competencia cultural, a fin de ayudar a nuestros alumnos adolescentes a que recorran este camino sin traumas.

1. Análisis del contexto

1.1. Contexto de enseñanza

- Tipo de curso: curso de español general para adolescentes.
- Centro de estudios: centro privado en España especializado en el diseño de cursos en inmersión. Centro acreditado por el Instituto Cervantes. Más de 30 años de experiencia. Profesores cualificados.
- Contenido del programa de estudios: curso de 20 horas semanales, de lunes a viernes, en horario de mañana. Programa de actividades extraescolares por las tardes.

Excursiones de día completo durante los fines de semana. Alojamiento en familia española en régimen de pensión completa.

- Duración del curso: 2 semanas.

1.2. Grupo meta

- Edad de los alumnos: 14-15 años.
- Nivel de lengua: A partir de A2. Son alumnos que han estudiado español en sus países en Secundaria, normalmente dos o tres horas a la semana durante uno, dos o tres cursos, según el caso.
- Nacionalidad: grupos internacionales. Principalmente de países europeos (Alemania, Italia, Francia, Holanda, Bélgica, Inglaterra, Austria, Rusia, Polonia y República Checa) pero también alumnos asiáticos (Japón y Corea del Sur) y americanos (Estados Unidos y Brasil).
- Número de alumnos por grupo: todos los alumnos se distribuyen en grupos reducidos (máximo 12 alumnos por clase).

2. Objetivos

2.1. Objetivos generales

- Que el alumno sea capaz de desarrollar la capacidad de autoobservación de aspectos de su propia cultura con el fin de ponerlos en contraste con la cultura de acogida: “la atención a interferencias culturales de los aprendices de español como L2 facilita una integración plena en la cultura meta, pues fomenta el empleo de la lengua española en la comunicación intercultural” (Cruz y De la Torre, ídem: 42)
- Que el alumno sea capaz de entender que la cultura es una parte esencial de la lengua que estudia a la que hay que prestar atención para evitar malentendidos y facilitar la comunicación.
- Que el alumno sea capaz de comprender costumbres, hábitos y comportamientos socioculturales que ayudan a la comunicación.

2.2. Objetivos específicos

- Que el alumno llegue a comprender el concepto de tiempo de los españoles: cómo se divide el día, el horario de las comidas, lo que se espera de cada momento del día...
- Que el alumno reconozca e incorpore a su repertorio gestos y elementos paralingüísticos propios de la cultura española al hablar en español. Creemos, con Coll, Gelabert y Martinell que “aprender una lengua, adquirir conocimientos y práctica de las estrategias que usan hablante y oyente, implica saber hacer y saber interpretar las expresiones faciales, los gestos y las posturas con las que los hablantes nativos rubrican o sustituyen sus mensajes verbales” (1990: 7).
- Que al alumno conozca y participe de determinados comportamientos socioculturales de los españoles de forma adecuada.

2.3. Objetivos educativos

- Conocimientos
 - Que conozca los horarios de los diferentes servicios y actividades cotidianas en España.
 - Que aprenda cómo se entienden las partes del día en España.
 - Que aprendan gestos y elementos paralingüísticos que acompañan a la comunicación verbal, lo que ya Poyatos llamó “triple estructura básica del discurso humano: lenguaje, paralenguaje y kinésica” (1994: I: 15).

- Que aprendan a aceptar y rechazar una invitación o a diferenciar contextos formales e informales y las formas de tratamiento lingüístico discursivo en uno y otro. En definitiva, que entren en contacto con el concepto de cortesía que “en el nuevo enfoque (...) iba a entenderse como fruto de la necesidad humana de mantener el equilibrio en las relaciones interpersonales y su manifestación externa sería el conjunto de ‘maniobras lingüísticas’ de las que puede valerse un hablante para evitar o reducir al mínimo el conflicto con su interlocutor cuando los intereses de ambos no son coincidentes” (Escandell, 1995: 33).
- Actitudes
 - Que el alumno desarrolle y alimente una actitud intercultural (tolerancia, integración, respeto...) a través de la autoobservación y de la observación de las cuestiones culturales ajenas a su cultura.
 - Que el alumno aprenda a no imponer la cultura propia ante otras.
 - Que el alumno desarrolle la capacidad de observación como herramienta de aprendizaje.
- Habilidades
 - Que desarrolle la habilidad de autoobservación como primer paso para la sensibilización de la percepción de las diferencias culturales.
 - Que sea capaz de contrastar diferentes conductas, hábitos, comportamientos socioculturales de su cultura propia y de otras culturas y que aprenda a focalizar la atención en las diferencias culturales, incluso dentro de la propia cultura (comportamientos, formas de concebir el mundo, lenguaje no verbal, proxemia, relaciones interpersonales, variaciones semánticas, interacciones verbales, estilos de comunicación, etc.).
 - Que pueda identificar las causas que posibilitan o impiden a uno mismo o a otras personas la comprensión y el entendimiento de los fenómenos culturales y su aproximación a estos.
 - Que desarrolle su capacidad de empatía.
 - Que despierte o se alimente la curiosidad del alumno por la diferencia cultural.

3. Contenidos

Los contenidos específicos relacionados con los elementos puramente lingüísticos y discursivos (competencia lingüística, pragmático-funcional y sociolingüística) se trabajarán siguiendo el método Meta ELE⁵.

1. Los nombres y la familia en España.
2. Los horarios en España.
3. Diccionario de gestos españoles.
4. Gastronomía española.
5. ¿Tú o usted?
6. Diferencias y choques culturales.

⁵ Usaremos como referencia los manuales *Meta ELE Final 1* (García, M.A., y Rodríguez, J.R., 2012), que incluye los niveles A1, A2 y B1, y *Meta ELE Final 2* (Pérez, L. y Rodríguez, J.R., 2014), para B1+, B2.1 y B2.2.

4. Metodología

Desde el punto de vista metodológico, hemos optado por la interrelación de dos enfoques muy en boga en estos momentos en la enseñanza de lenguas extranjeras, especialmente en la enseñanza para adolescentes y jóvenes, como son el trabajo por proyectos y la gamificación.

4.1. Enfoque por proyectos

Entendemos por proyecto el “conjunto de actividades, organizadas y secuenciadas de tal forma que al final se obtenga un resultado o producto determinado” (Martín Peris, 2008: 577) y comparte con otras propuestas metodológicas algunos puntos, a saber:

- el aprendizaje participativo, activo y en cooperación;
- la motivación y la implicación de los aprendientes;
- la globalidad del aprendizaje y la transversalidad de los contenidos;
- el desarrollo de conocimientos declarativos e instrumentales;
- la relación con el contexto social en que tiene lugar el aprendizaje.

4.2. Gamificación

Como ya hemos apuntado más arriba, la gamificación es el “uso de elementos del juego y técnicas del diseño de juegos en contextos que no son de juego” (Kapp, 2012) con el propósito de motivar y de conseguir la implicación de los participantes, en nuestro caso, de los alumnos. En nuestro proceso de gamificación utilizaremos:

- Como dinámica, la narrativa. Uno de los aspectos más destacados de la cultura española y del carácter de los españoles es su apertura, su calidez, su sentido de acogida... y aprovechando que los alumnos van a vivir dos semanas en España y van a tener “una familia española”, les proponemos que consigan el “carné de español adoptivo”. Esta historia será la línea argumental que le dé cohesión al proyecto.
- En cuanto a las mecánicas, consideramos que las actividades que les vamos a proponer a los alumnos responden a lo que Werbach y Hunter (2013) han conceptualizado como desafíos (tareas que requieren un esfuerzo por parte de los participantes en su resolución). Además, la mecánica de cooperación estará presente ya que “los jugadores deben trabajar juntos para conseguir un objetivo compartido”, porque se plantearán desafíos en parejas, aprovechando que se alojan de dos en dos en las familias). La gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje coinciden en la presencia de la realimentación (el profesor les dará feedback de cómo está realizando las tareas) y habrá recompensas (que recibirán los jugadores a medida que vayan alcanzando ciertos logros).
- En el último nivel de concreción tenemos los componentes, que son los elementos más específicos. Usaremos emblemas (que son las representaciones visuales de los logros conseguidos) y colecciones de los emblemas anteriormente presentados que, en nuestro caso, quedarán recogidos en el “carné de español adoptivo”. Utilizaremos el componente del desbloqueo de contenidos (aspectos solo disponibles cuando se alcancen ciertos objetivos), ya que cada actividad solo estará disponible cuando se consiga la anterior. Llevaremos un sistema de puntos y tablas de puntuación (se irán representando la evolución de los jugadores-alumnos durante las dos semanas en una presentación de PowerPoint presente en una de las pantallas de la clase en la que aparecen los nombres de los alumnos, los puntos que van consiguiendo tras las

correcciones de las actividades y los emblemas que van consiguiendo) y regalos (recursos que se obtendrán al conseguir algunos objetivos).

4.3. Españoles adoptivos

Ambos enfoques -el trabajo por proyectos, como enfoque metodológico, y la gamificación, como instrumento para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje- convergen en nuestra propuesta: “Españoles adoptivos”, ya que:

- Fomenta un aprendizaje participativo, activo y cooperativo, aprovechando la inmersión cultural como contexto idóneo para el aprendizaje por medio de la experimentación y la observación, y utilizando, pues, el contexto social en el que tiene lugar el aprendizaje.
- Consigue la motivación y la implicación de los alumnos gracias al proceso de gamificación de las actividades y tareas propuestas.
- Persigue un aprendizaje global y transversal ya que se propone un trabajo paralelo al que se realiza en clase y que, a la vez, ayuda a que el alumno implemente aspectos relacionados con los comportamientos socioculturales al desarrollo de su competencia comunicativa desarrollando, de ese modo, conocimientos instrumentales.
- Facilita la autonomía en el aprendizaje, fomenta espacios de aprendizaje informal y desarrolla en el alumno estrategias de aprendizaje y de comunicación.

5. Recursos didácticos

5.1. Pasaporte de español adoptivo

El primer día del curso se entregará a cada alumno su pasaporte, después de contarle su función (ver la explicación de la narrativa más arriba) y se pedirá que completen el anverso con sus datos personales. A continuación se les explicará la primera actividad y se les enseñará el emblema o badge que pueden conseguir. Igualmente, se les presentará el calendario de actividades.

PASAPORTE DE ESPAÑOL ADOPTIVO		
Nombre	<input type="text"/>	
Apellido(s)	<input type="text"/>	
Nacionalidad	<input type="text"/>	
Edad	<input type="text"/>	
Cumpleaños	<input type="text"/>	
Firma	<input type="text"/>	

IMAGEN 1. Modelo de anverso del pasaporte



IMAGEN 2. Modelo de reverso del pasaporte

5.2. Pegatinas con los emblemas

El profesor dispone de los siguientes emblemas⁶ adhesivos que entregará a los alumnos a medida que vayan realizando con éxito las actividades propuestas. Los alumnos pegarán los emblemas en el lugar correspondiente del reverso de su carné.



IMAGEN 3. Colección de emblemas

5.3. Actividades

5.3.1. Actividad 1 :: Gastro

⁶ Hemos utilizado *badges* originales de la aplicación de geolocalización *Foursquare* como referencia para cada uno de nuestros emblemas.

- Actividad: Elaborar una tabla con los hábitos y las costumbres relacionados con la comida en España y en el país de los alumnos
- Objetivos: Que el alumno conozca los hábitos y las costumbres relacionados con la comida en España y los compare con los de su país.
- Contenidos: Los hábitos y costumbres relacionados con la comida.
- Desarrollo: 1) Completar, con la ayuda de la familia y la observación en casa y en la calle, una tabla de hábitos relacionados con la comida. 2) Presentar un documento de conclusiones.
- Material didáctico/Recursos: Plantilla para el horario siguiendo el siguiente modelo (o similar):

	En España Ciudad:	En mi país Ciudad:
¿Qué desayunan?		
¿Qué comen?		
¿Qué meriendan?		
¿Qué cenan?		
¿Cuándo se comen los churros?		
¿Cuál es el plato típico de la ciudad?		
¿Las tapas se comen en casa?		
¿Se deja propina? ¿Cuánto? ¿Es obligatorio?		

5.3.2. Actividad 2 :: Formal

- Actividad: Hacer una encuesta entre los miembros de la familia española donde se alojan y extraer conclusiones sobre el uso de tú y usted.
- Objetivos: Que el alumno distinga los contextos formales e informales para que tome la decisión apropiada en la forma de tratamiento.
- Contenidos: Tú y usted
- Desarrollo: 1) Realizar la encuesta a todos los miembros de la familia española donde se alojan y sus amigos (si hubiera ocasión). 2) Analizar los resultados y presentar un documento de conclusiones y estadísticas de las respuestas.
- Material didáctico/Recursos: Encuesta compuesta por 10 situaciones con cuatro posibles respuestas, del tipo:

1. En un bar, para pedir un café por la mañana, te diriges al camarero...
 - a. De tú
 - b. De usted
 - c. Depende la edad
 - d. Depende de...
2. Te encuentras con Rafa Nadal y le pides un autógrafo. Te diriges a él...
 - a. De tú
 - b. De usted
 - c. Depende la edad
 - d. Depende de...
3. En una tutoría con tu profesor en la universidad, te diriges a él...
 - a. De tú
 - b. De usted

- c. Depende la edad
- d. Depende de...

Como alternativa, podemos pedir a cada alumno que diseñe una nueva situación y la incluya en el cuestionario. Es un modo interesante de conseguir mayor implicación y de abarcar alguna necesidad o curiosidad propia del estudiante, consiguiendo un aprendizaje más significativo.

5.3.3. Actividad 3 :: Familiar

- Actividad: Elaborar el árbol genealógico de la familia española donde se alojan los alumnos y responder a un cuestionario.
- Objetivos: Que el alumno aprenda algunas costumbres relacionadas con las relaciones familiares en España.
- Contenidos: 1) Los dos apellidos. 2) Los apellidos tras el matrimonio. 3) Nombres familiares. 4) Tipos de relaciones y estados civiles.
- Desarrollo: 1) Elaborar el árbol genealógico de la familia española donde se alojan siguiendo una plantilla proporcionada (como mínimo, tres generaciones: hijos, padres, abuelos; especificando las relaciones entre ellos y los estados civiles). 2) Responder a un cuestionario con preguntas del tipo (en función del nivel):

1. ¿Cuántos apellidos tienen las personas en España? ¿Puedes explicar por qué?
2. ¿Cambian los apellidos de la mujer cuando se casa?
3. ¿Hay en la familia algunas personas que usan nombres familiares, como Pepe, Paco, Fran, Toñi, Quique, Charo, Conchi...? ¿Cuál es el nombre real de cada uno?
4. ¿Hay en la familia hijos únicos? ¿Hay parejas de hecho? ¿Hay algún viudo?

- Material didáctico/Recursos: Plantilla para el árbol genealógico⁷. Cuestionario

5.3.4. Actividad 4 :: Horario

- Actividad: Elaborar una tabla con los horarios en España y en el país de los alumnos
- Objetivos: Que el alumno conozca los horarios más habituales en España y los compare con los de su país.
- Contenidos: Los horarios.
- Desarrollo: 1) Completar, con la ayuda de la familia y la observación en casa y en la calle, una tabla de horarios. 2) Entregar un documento de conclusiones en el que compare los horarios en los dos países.
- Material didáctico/Recursos: Plantilla para el horario siguiendo el siguiente modelo (o similar):

	En España Ciudad:	En mi país Ciudad:
¿A qué hora desayunan?		
¿A qué hora abren las		

⁷ También se puede proponer el uso de alguna de las herramientas digitales, como <http://myheritage.com>

tiendas de ropa?		
¿A qué hora almuerzan?		
¿A qué hora meriendan?		
¿A qué hora abren los bares de tapas?		
¿A qué hora cierran los centros comerciales?		
¿A qué hora cenan?		
¿Hay diferencias en los horarios los fines de semana? ¿Cuáles?		

5.3.5. Actividad 5 :: Gestos

- Actividad: Elaborar un diccionario visual de gestos.
- Objetivos: Que el alumno sea capaz de interpretar el contenido semántico de los gestos que utilizan los españoles. Que el alumno pueda incorporar los gestos adecuados a su repertorio de elementos extralingüísticos a la hora de comunicarse en español.
- Contenidos: Gestos
- Desarrollo: Grabar en vídeo o sacar fotos de cinco gestos que realizan los españoles acompañando la comunicación, especificando el significado.
- Material didáctico/Recursos: Móvil con cámara. Blog de clase (el profesor creará un blog cerrado, otorgando permisos a los alumnos para que publiquen. En cada entrada se sube la foto o el vídeo y la explicación).

5.3.6. Actividad 6 :: Observador

- Actividad: Presentar un informe final que recoja 7 diferencias entre los hábitos y comportamientos socioculturales de los españoles y los del país de los alumnos
- Objetivos: Que el alumno desarrolle las capacidades de reflexión y la competencia intercultural.
- Contenidos: Diferencias culturales.
- Desarrollo: Elaborar un presentar el informe.
- Material didáctico/Recursos: El alumno tiene libertad en la forma de presentar: puede ser un PowerPoint, un cartel, un documento, etc.

6. Evaluación

6.1. Tipos de evaluación

Proponemos dos tipos de evaluación en el aula:

	Objetivos	Procedimientos
Para el aprendizaje	Evaluación formativa, que ayudará a los alumnos seguir aprendiendo	Coevaluación Realimentación
De aprendizaje	Final, que evaluará los conocimientos adquiridos	Pasaporte de español adoptivo (colección de emblemas)

Cada día de entrega (ver el cronograma en el apartado 10) se reservarán 30 minutos para la evaluación. Los primeros 15 minutos se organiza la clase en parejas para realizar un trabajo de coevaluación. Cada alumno presentará su trabajo y sus conclusiones a un compañero y se darán consejos y sugerencias de mejora mutuamente. Posteriormente, en plenaria, el profesor dará realimentación a los alumnos a partir de sus trabajos, aprovechando los errores como oportunidad de aprendizaje y entregando, finalmente, los emblemas a los alumnos que los hayan conseguido, según los criterios especificados más abajo.

6.2. Criterios

Actividades	Criterios	
1. Gastro	Presentar la tabla completa en la fecha indicada Presentar el documento de conclusiones en la fecha indicada	Debe tener el 60% de respuestas correctas en la tabla / Debe demostrar que ha realizado una reflexión adecuada a los resultados
2. Formal	Presentar los resultados de la encuesta en la fecha indicada Presentar el documento de conclusiones en la fecha indicada	Debe demostrar que ha realizado un análisis de los resultados atendiendo a la edad de los encuestados y a los matices en sus respuestas
3. Familiar	Presentar el árbol genealógico en la fecha indicada Presentar el cuestionario	Se valorará la cantidad de información aportada (dos apellidos, apodos, estados civiles, etc.) / Debe tener el 60% de respuestas correctas
4. Horarios	Presentar la tabla completa en la fecha indicada Presentar el documento de conclusiones en la fecha indicada	Debe tener el 60% de respuestas correctas en la tabla / Debe demostrar que ha realizado una reflexión adecuada a los resultados
5. Gestos	Publicar correctamente en el blog el material gráfico y la explicación de los gestos en la fecha indicada	Debe tener el 60% de explicaciones correctas
6. Observador	Presentación del documento con las siete diferencias en la fecha indicada	Debe demostrar que ha realizado una tarea de reflexión a partir de la observación Debe demostrar que incorpora lo aprendido durante las dos semanas en esta actividad final Se valorará la originalidad en la presentación

7. Cronograma

El cronograma propuesto para la realización de las actividades a lo largo de las dos semanas del curso es el siguiente:

Actividad	Fecha de entrega	Emblema que se puede conseguir
1	Martes, semana 1	Gastro
2	Jueves, semana 1	Formal
3	Lunes, semana 2	Familiar
4	Miércoles, semana 2	Horarios
5	Jueves, semana 2	Gestos
6	Último día del curso	Observador

8. Conclusiones

En esta última fase del proyecto nos gustaría extraer algunas conclusiones preliminares que habrán de ser confirmadas durante la puesta en práctica de la propuesta:

- Los alumnos se harán una aproximación a la cultura de un modo diferente al habitual, concebida como herramienta de comunicación, entendiendo que la cultura es un componente indisoluble de la lengua. Es más, consideramos que de este modo, además de la fluidez gramatical, llegamos a “ampliar el concepto de comunicación de acuerdo con las necesidades reales de los alumnos, y tenemos que perseguir la fluidez cultural” (Izquierdo, 1996: 273).
- Se realiza un tratamiento explícito de los contenidos sociolingüísticos, por medio de actividades diseñadas a tal fin, carencia que nos preocupaba al presentar y justificar la propuesta.
- Habrá un mayor aprovechamiento del contexto de inmersión cultural. Habitualmente los beneficios de la experiencia de inmersión suelen ser indirectos y no se utilizan pedagógicamente todas las oportunidades de esta situación. Estamos convencidos de que esta propuesta da un paso más y, al mismo tiempo, ayudará al desarrollo de la competencia de aprender a aprender.
- Estamos convencidos de la capacidad de motivación e implicación de los alumnos en su proceso de aprendizaje que tiene la gamificación del proyecto, lo que repercutirá positivamente en el aprendizaje y supondrá una relación afectivamente positiva con la lengua y cultura metas.
- Se fomenta un aprendizaje participativo y activo, que va más allá del aula y de los compañeros, implicando a las familias, el entorno y la propia capacidad de observación y reflexión en el proceso.
- Se facilita el desarrollo de la competencia intercultural tanto con la cultura meta como con las culturas de los compañeros e, igualmente, tanto por la propia experiencia de inmersión como por las actividades y proyectos propuestos.

9. Referencias bibliográficas

- Coll, J., Gelabert, M^a.J. y Martinell, E. (1990), Diccionario de gestos con sus giros más usuales, Madrid, Edelsa.
- Consejo de Europa (2002): Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: enseñanza, aprendizaje y evaluación. Instituto Cervantes para la versión en español. Anaya, Madrid. Versión en línea
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/
- Cruz, O. y De la Torre, M. (2006): “La cultura del alumno frente a la cultura meta en L2: ¿qué puede hacer el profesor”, en Monográficos MarcoELE. Texto original en Expolingua 2006. Versión en línea
http://marcoele.com/descargas/expolingua_2006.cruz-delatorre.pdf
- Escandell Vidal, M.V. (1995), “Cortesía, fórmulas convencionales y estrategias indirectas” en Revista Español de Lingüística, n° 25. Versión en línea
<http://www.sel.edu.es/pdf/ene-jun-95/25-1-Escandell.pdf>
- García, M.A. y Rodríguez, J.R. (2012), Meta ELE Final 1, Edelsa, Madrid.
- Huizinga, J. (2004), Homo ludens, Madrid, Alianza.
- Instituto Cervantes (2007): Niveles de referencia para el español. Plan Curricular del Instituto Cervantes, Biblioteca Nueva, Madrid. Versión en línea
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/
- Izquierdo, S. (1996), “La comunicación no verbal en la enseñanza del español”, Actas VII ASELE. Versión en línea
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/07/07_0269.pdf
- Kapp Karl M. (2012): The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education, Pfeiffer, USA.
- Martín Peris, E. (coord.) (2008), Diccionario de términos clave de ELE. SGEL, Madrid. Versión en línea
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/
- Miquel, L. (2004), “Lengua y cultura desde una perspectiva pragmática”, en redELE, n°2
http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/MaterialRedEle/Revista/2004_02/2004_redELE_2_11Miquel.pdf?documentId=0901e72b80e0673b Publicado originalmente en Frecuencia-L, n°5 (1997).
- Miquel, L. y Sans, N. (2004), “El componente cultural: un ingrediente más en la clase de lengua”, RedELE, n°0 Madrid
http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/MaterialRedEle/Revista/2004_00/2004_redELE_0_22Miquel.pdf?documentId=0901e72b80e0c8d9 Publicado originalmente en Cable (1992).
- Moreno de los Ríos, B. (2009), “Programar para distintos destinatarios”, en Monográficos MarcoELE, n° 9. Publicación original en Expolingua 1996. Versión en línea: http://marcoele.com/descargas/expolingua1996_moreno.pdf
- Pérez, L. y Rodríguez, J.R. (2014), Meta ELE Final 2, Edelsa, Madrid.
- Poyatos, F. (1994), La comunicación no verbal: cultura, lenguaje y conversación, 2 vols., Madrid, Itsmo.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2013), Gamificación, Pearson, Madrid.