Y EL PREMIO ES PARA...

Marta Pazos Anido
Mónica Barros Lorenzo
Faculdade de Letras – Universidade do Porto (Portugal)

RESUMEN: *Y el premio es para...* es una propuesta didáctica basada en una simulación de una entrega de premios, que además incorpora el componente lúdico y la aplicación de las TIC, en concreto, el uso de software en la Red para crear y subtitular vídeos y un wiki. El conjunto de estos tres elementos hace que esta actividad resulte muy motivadora para los aprendices, dado que propicia su participación de manera natural y eficaz y crea un clima adecuado para la desinhibición y el riesgo, facilitando así el aprendizaje de la lengua extranjera. Es un ejemplo, además, de como un uso adecuado de las TIC favorece la colaboración entre el grupo y convierte al alumno en un agente activo en el proceso de aprendizaje.

Fundamentación teórica

Muchos estudios actuales señalan la importancia de los factores afectivos para el aprendizaje. De hecho, según los estudios científicos sobre el funcionamiento del cerebro llevados a cabo, Schumann (1994:232, en Arnold, 2006) afirma que es imposible separar lo afectivo y lo cognitivo. Uno de estos factores afectivos clave para el aprendizaje de una lengua extranjera es la motivación y esta preocupa mucho a los profesores, ya que como apuntan Williams y Burden (1999, en Minera Reyna 2009), lo más sensato es pensar que el aprendizaje ocurre si queremos aprender. Si bien la motivación es un factor personal que influye enormemente en el aprendizaje, la realidad es que en el aula también hay alumnos desmotivados y sin una motivación intrínseca; por lo que en los contextos formales de aprendizaje, los docentes deberían tener los factores afectivos muy presentes en la metodología, los materiales y la situación de aprendizaje para crear interés y aumentar el grado de motivación del aprendiz con la finalidad de que el aprendizaje sea más eficaz y significativo.

La propuesta presentada en este documento parte de este principio y se basa en tres elementos altamente motivadores para los aprendices: la simulación, el componente lúdico y el uso de las TIC.

La simulación

La simulación es una actividad que ofrece un gran potencial para la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, ya que los aprendices se involucran en una práctica comunicativa en la que se enfrentan a una situación y en la que deben tomar deci-

siones, ya que «it is the environment that is simulated –the company, the newsroom, the market place– but the behaviour is real» (Jones, 1995:7). Esta es una de las diferencias entre una simulación y un juego de rol, pues en el primer caso los alumnos participan en la actividad como si fuera la vida real y no dejan de ser ellos mismos ni adoptan ningún papel, sino que simplemente adquieren diferentes obligaciones y responsabilidades para poder realizar la tarea (Andreu Andrés, 2005:34-38).

En consonancia con lo comentado por Andreu Andrés, Pérez Gutiérrez (2000:171) señala que las simulaciones contribuyen a crear un ambiente idóneo para el desarrollo del lenguaje, en el cual «la lengua es el epicentro de todo el proceso [...] y el medio en el que se ejecuta» dentro de un contexto y una situación determinados. Por lo tanto, se trata de una actividad que en sí misma motiva al aprendiz a usar la lengua, pero además la característica intrínseca de que se basa en una situación real que el propio aprendiz podría vivir en cualquier momento fuera del contexto del aula, aunque sin correr los riesgos que conllevaría si fuese totalmente real, es un elemento altamente motivador.

Por su parte, el *Marco común europeo de referencia para las lenguas* (*MCERL*, 2002:146) también se refiere a la eficacia de su uso, indicando que la creación de situaciones y la realización de tareas (como las simulaciones) que conllevan operaciones de planificación, ejecución, evaluación y corrección con la posterior reflexión acerca del proceso facilitan el desarrollo de la capacidad del alumno para utilizar estrategias comunicativas; y por otra parte, permiten tratar las competencias generales no específicamente lingüísticas, como la competencia sociolingüística y la pragmática (*MCERL*, 2002:147).

El juego didáctico

Además del carácter lúdico de esta simulación, *Y el premio es para...* consiste también en un juego didáctico ya que recoge los tres elementos que según Chacón (2008:2) forman parte de los mismos: tiene un objetivo didáctico, actividades lúdicas para desarrollarlo y reglas o elementos organizativos del mismo que hay que cumplir. El objetivo didáctico mencionado anteriormente posee una doble vertiente: una no-lingüística (en este caso, obtener un premio) y otra lingüística (que se especificará en el apartado 2.1).

Los juegos didácticos, por su naturaleza, facilitan la puesta en práctica de las habilidades comunicativas de los alumnos de manera natural y eficaz (Baretta, 2006:2), estimulando así la adquisición de una lengua extranjera. Este tipo de actividades favorecen un clima positivo, relajado, distendido, de confianza e intercambio mutuo, propiciando la desinhibición y el riesgo y facilitando las relaciones interpersonales y grupales, de manera que el grado de motivación aumenta y propicia el desarrollo cognitivo y personal del alumno (basado en Chamorro y Prats, 1990; Tornero, 2009).

La aplicación de las TIC

En los últimos años las nuevas tecnologías han experimentado una gran aceptación y también se han puesto al servicio de la educación, debido a que el alumnado actual (los denominados «nativos digitales») están totalmente familiarizados con estas

tecnologías, por lo que incorporarlas al proceso de enseñanza-aprendizaje resulta una apuesta segura para motivarlos. Son múltiples las ventajas pedagógicas y didácticas que ofrecen las TIC, algunas de ellas son las siguientes:

> se centran en los intereses y posibilidades del alumno, estimulan el pensamiento crítico o creativo, utilizan múltiples medios para presentar la información, ofrecen condiciones adecuadas para el aprendizaje cooperativo, permiten que el docente privilegie su rol como facilitador de aprendizaje y hacen del alumno un aprendiz más activo, estimulan y ofrecen condiciones para el aprendizaje exploratorio y fomentan un estilo de aprendizaje más libre y autónomo (Ministerio de Educación de Colombia, 2004)

De entre las amplias posibilidades que ofrecen las TIC, esta propuesta se centra en los recursos en la Red para crear y subtitular vídeos y el uso de un entorno web colaborativo (un wiki).

El uso de vídeos y recursos en la Red para crearlos y subtitularlos

Las ventajas del uso del vídeo en la clase de lenguas son indiscutibles, pues son documentos reales y auténticos que permiten múltiples usos didácticos (refuerzan conocimientos adquiridos, sirven de input, introducen elementos de la cultura meta, etc.), son susceptibles de adaptación a diferentes niveles, promueven la comunicación entre alumnos y, por sus características, motivan y crean interés. Actualmente algunos sitios web existentes nos permiten acceder a innumerables vídeos y también ofrecen herramientas para manipularlos (doblarlos, subtitularlos, etc.). Dado que, en general, los alumnos están familiarizados con estos recursos, llevar esta práctica al aula, en concreto, la del subtitulado puede resultar interesante, motivador y creativo.

La fase de preparación de la propuesta aquí presentada se basa en el subtitulado de vídeos o fragmentos de vídeos con el objetivo de crear un cortometraje para poder realizar la tarea final. En este caso, el vídeo sirve de estímulo visual y auditivo y de contexto para la negociación de los alumnos en el proceso de escritura de dichos subtítulos.

Para ello, la Red ofrece distintas posibilidades que se podrán utilizar en función del nivel de los aprendices, así como de su competencia digital. Para los niveles iniciales, la páginahttp://www.grapheine.com/bombaytv/ es la más adecuada porque los alumnos solo necesitan elegir el corto y subtitularlo; además, el proceso es muy sencillo y los vídeos son muy breves. Para los niveles intermedios es preferible utilizar el sitio http://www.grapheine.com/classiktv/ puesto que permite crear la propia historia (complicando más el argumento), introducir efectos y, como consecuencia, más oportunidades para el subtitulado. Para los niveles avanzados, se pueden utilizar otros programas que ofrecen muchas más opciones, como Windows Movie Maker y Video Pad, con los que se puede, además de editar los subtítulos para aquellos cortometrajes, anuncios o canciones elegidos por los estudiantes, doblar los cortos, introducir voces en off, etc.

El uso de wikis

Anteriormente se citaban las numerosas ventajas de las TIC, pero la aparición de la Web 2.0. ha incorporado otras novedades muy interesantes para la enseñanza-apren-

dizaje de lenguas, porque genera interacción, colaboración y actúa como punto de encuentro entre usuarios, que dejan de ser utilizadores pasivos y receptivos y pasan a tener una actitud mucho más activa (basado en Pujolà 2007). Dentro del gran abanico de posibilidades que ofrece la Web 2.0, los wikis son los que se ajustan mejor al desarrollo de la propuesta aquí presentada.

Un wiki es, en palabras de Pujolà (2007), «una colección de páginas web de hipertexto que puede ser visitada y editada por cualquier persona (aunque en algunos casos exige registrarse como usuario) en cualquier momento y lugar». Esta herramienta ofrece un gran potencial pedagógico, ya que maximiza la interacción, estimula a los aprendices a involucrarse más en su proceso de aprendizaje al otorgarles una mayor responsabilidad y cederles parte del control, promueve la negociación, potencia el trabajo colaborativo y el trabajo en grupo y desarrolla un sentimiento de pertenencia a un «grupo». Por todas estas razones el uso de los wikis resulta muy motivador para los alumnos y su mayor ventaja es que ofrece a los estudiantes un papel activo en su aprendizaje, pues se hacen responsables de la creación (es muy fácil de crear y editar) y evolución del wiki, que es de todos los miembros del grupo y todos son responsables de él (adaptado de Gallardo 2011:44 y Pujolà 2007).

Además de todo el potencial pedagógico que ofrece, el uso de este entorno web colaborativo conlleva algunos cambios importantes no solo en el papel de los alumnos (como ya se ha indicado), sino también en el del docente, que adquiere un papel de facilitador del aprendizaje, moderador y tutor virtual (Barroso Osuna y Romero Tena 2007:193, en Gallardo 2011:19). Asimismo, esta aplicación le permite un seguimiento personalizado del estudiante y guarda todas las modificaciones realizadas de manera que es posible saber quién ha editado el wiki y cuándo.

Propuesta didáctica

A continuación, se presenta la propuesta titulada *Y el premio es para...* que consiste en una simulación de una entrega de premios de cortometrajes. En ella los alumnos se implicarán en todo el proceso, ya que deberán realizar el subtitulado de un vídeo, preparar la gala, ponerla en escena (como nominados, periodistas y presentado

Información sobre la propuesta

Nivel: A partir de B1.1. Se puede adaptar ajustando la complejidad de las actividades posibilitadoras, en función de las metas que formule el profesor para cada nivel y del recurso que se utilice para la creación de los cortos.

Destinatarios: jóvenes y adultos.

Tipo de agrupamiento: parejas y gran grupo.

Actividades de la lengua implicadas: comprensión lectora y auditiva, expresión oral y escrita e interacción oral y escrita.

Objetivos:

- Expresar agradecimiento al recibir un premio.
- Justificar y argumentar la decisión del jurado y la propia actuación.

- Expresar opinión, valorar y mostrar acuerdo y desacuerdo.
- Hablar sobre experiencias pasadas y planes para el futuro.
- Fomentar un acercamiento al cine español.

Tiempo de preparación: 1 hora aproximadamente para la clasificación de los vídeos y la preparación de la presentación para la gala más el tiempo empleado para crear el wiki o, si se prefiere, el *wikiquest.*

Material necesario: ordenadores con acceso a Internet (para poder subtitular los cortos), los vídeos que sirven de input (disponibles en Youtube), el PowerPoint utilizado para la presentación, un wiki, diplomas u otro premio para todos los participantes y grabadora o cámara (para facilitar el proceso de evaluación).

Duración aproximada de la actividad: una primera sesión de 1 hora y una segunda sesión de 2 horas.

Variantes: El mismo proceso puede aplicarse a otros certámenes como premios de poesía, teatro, relatos breves, canciones, etc.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA (todos los pasos comentados a continuación están disponibles para los alumnos en el wiki http://tareasele.wikispaces.com/)

Fase de preparación (primera parte de la primera sesión)

En primer lugar, se plantea a todo el grupo el objetivo de la actividad: participar en una entrega de premios de cortometrajes realizados por ellos mismos. Para ello, se les pregunta si normalmente ven cortometrajes, si les gustan y si conocen alguno en español.

A continuación se trabaja el léxico relacionado con el cine: géneros, secuencia, argumento, guión, subtitulado, doblaje, actor/actriz, efectos especiales, vestuario, etc.

Fase de elaboración

En la primera sesión, los alumnos en parejas o grupos de tres subtitularán uno o dos vídeos (dependiendo del número de alumnos) utilizando la página http://www.grapheine.com/bombaytv/, con los que posteriormente competirán en las diferentes categorías de los premios. Para ello, deciden el vídeo que van a subtitular, negocian su argumento y escriben los subtítulos.

Al mismo tiempo, dos alumnos de la clase, previamente escogidos por el profesor, serán los presentadores de la gala, por lo que mientras sus compañeros subtitulan los cortos ellos prepararán la presentación de la gala a partir de input facilitado por el profesor, procedente de otras entregas de premios cinematográficos (como pueden ser los Goya, el festival de cine de San Sebastián, etc.), musicales o televisivos.

El segundo día se presentarán los cortos organizados en diferentes categorías. Para dicha presentación el profesor debe clasificar previamente los vídeos y preparar un documento PowerPoint en el que aparezcan los diferentes premios y los títulos y enla-

ces a los cortos nominados. Los alumnos tendrán que prepararse para la entrega de premios durante esa clase, un acto en el que tendrán que agradecer el galardón recibido, expresar su decepción por no haber sido premiados y responder a las preguntas de los periodistas; para ello, realizarán las siguientes actividades:

1. Los alumnos escucharán y verán distintos vídeos de actores, actrices o directores premiados por sus trabajos que les servirá como fuente de input para preparar sus discursos de agradecimiento.
2. También se proyectarán otros vídeos en los que los nominados no han recibido el premio y expresan su opinión sobre la decisión del jurado con el objetivo de ofrecerles algunos ejemplos a los alumnos para que puedan preparar sus discursos en caso de que no sean premiados.
3. Como después de cada entrega habrá una rueda de prensa para conocer la opinión de todos los nominados, los alumnos también prepararán preguntas para plantear a los participantes (premiados o no).

Mientras tanto, los dos presentadores, con el guión dado por el profesor con la información sobre las categorías que concursan y los títulos para cada una de ellas, planificarán la presentación de la gala (el papel de cada uno de ellos, temas, como darán los turnos de palabra, etc.)

Una vez realizadas estas actividades, se pasará a la entrega de premios propiamente dicha. En este punto se aprovechará para explicar las reglas del juego:

1. Cada alumno podrá votar solo por un corto en cada categoría y nunca por el propio. En caso de empate habrá una segunda votación.
2. Tanto en las entrevistas como en los discursos todos los alumnos deben participar oralmente.

Los presentadores anunciarán las categorías, se verán los cortos nominados para cada una de ellas y los alumnos votarán (nunca por su propio trabajo). Los ganadores recibirán su premio, pronunciarán su discurso de agradecimiento y responderán a las preguntas realizadas por otros compañeros que no hayan participado en su misma categoría y que desempeñarán el papel de periodistas. A continuación, serán los que no han ganado los que expresen su opinión sobre el resultado de la votación y también contestarán a las preguntas de los periodistas. Se repetirá el proceso tantas veces como categorías haya.

Tras la entrega de premios, los alumnos tendrán que acceder al wiki de la clase (http://tareasele.wikispaces.com/) y en el foro de discusión deberán dejar sus comentarios sobre los cortometrajes vistos, el desarrollo de la gala y sus impresiones y reflexiones sobre el proceso.

Fase de evaluación

Al final de la segunda sesión se hace una puesta en común para animar a los alumnos a reflexionar sobre el proceso y el producto final de la actividad que han realizado: cómo se han sentido, qué han aprendido, etc.

El profesor, a partir de esta actividad, puede evaluar la expresión oral de los alumnos, en concreto, su capacidad para agradecer, justificar, argumentar y mostrar acuerdo o

desacuerdo, así como la pronunciación, entonación y fluidez. En la parte de la rueda de prensa se evaluará además la interacción oral con sus compañeros. Para ayudar a esta evaluación, se recomienda grabar la sesión. También puede evaluar la expresión y la interacción en el wiki, dependiendo del objetivo establecido para dicha evaluación.

CONCLUSIÓN

En definitiva, *Y el premio es para...* es una propuesta didáctica muy completa, puesto que además de diversos contenidos y las diferentes actividades comunicativas de la lengua involucradas, aúna el potencial de las simulaciones en la clase de ELE con el componente lúdico de los juegos didácticos y la aplicación de las TIC. Por todo lo mencionado anteriormente, este es un claro ejemplo de como una actividad «tradicional» puede transformarse en otra más motivadora, dinámica, auténtica y participativa con el objetivo de facilitar y promover el aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

ANDREU ANDRÉS, María Ángeles, Miguel GARCÍA CASAS y Miguel MOLLAR GARCÍA (2005): «La simulación y juego en la enseñanza-aprendizaje de lengua extranjera», Cuadernos Cervantes, año XI, número 55, Madrid: ELR Ediciones, 34-38.

ARNOLD, Jane (2006): Los factores afectivos en el aprendizaje del español como lengua extranjera, Études de Linguistique Appliquée, número 139, [en línea]: <http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/antologia_didactica/claves/arnold.htm>

BARETTA, Dannielle (2006): Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE, Revista electrónica de didáctica/ español lengua extranjera, número 7, [en línea]: <http://www.educacion.gob.es/redele/revista7/baretta.pdf>

CHACÓN, Paula (2008): El Juego Didáctica como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? , Nueva Aula Abierta, número 16, [en línea]<http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

CHAMORRO GUERRERO, María Dolores y Nuria PRATS FONTS (1994): La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como lengua extranjera, Actas del II Congreso Nacional de ASELE. Español como lengua extranjera: didáctica e investigación, [en línea]: <http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/02/02_0233.pdf>

CONSEJO DE EUROPA (2001): Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (MCERL), [en línea]:<http://cvc.cervantes.es/obref/marco/cvc_mer.pdf>

GALLARDO BALLESTERO, José Ignacio (2011): Uso de wikis para la enseñanza del español como segunda lengua a inmigrantes en contextos escolares, Dossieres segundas lenguas e inmigración, número 27, [en línea]: <http://www.segundaslenguaseinmigracion.org/index.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=115&Itemid=15>

JONES, Ken (1995): Simulations. A Handbook for teachers and trainers, London: Kogan Page Ltd.

MINERA REYNA, Luz María (2009): El papel de la motivación y las actitudes en el aprendizaje de ELE en un contexto de enseñanza formal para adultos alemanes, Revista Nebrija de Lingüística Aplicada, 6 (3), 58-73, [en línea]: <http://www.nebrija.com/revista-linguistica/revista-linguistica-nebrija6/articulos_n6/investigacion_1.pdf>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE COLOMBIA (2004): Una llave maestra. Las TIC en el aula, Altablero, n.º 29, [en línea]: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87408.html>

PÉREZ GUTIÉRREZ, Manuel (2000): La simulación como técnica heurística en la clase de español con fines profesionales, Actas del I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos, 169-183, [en línea]: <http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0023.pdf>

PUJOLÀ, Joan-Tomàs (2007): ¿Qué TICs usar con nuestros alumnos de ELE?, [en línea]: <http://www.slideshare.net/JoanTomas/tics-en-la-enseanza-de-ele>

TORNERO, Yolanda (2009): Las actividades lúdicas en la clase de E/LE: ventajas e inconvenientes de su puesta en práctica, Madrid: Edinumen.