Gestión del aula e interacción: algunas propuestas Para trabajar en un grupo cohesionado

María Estévez Funes
Centro de Lenguas Modernas
Universidad de Granada

La mayoría de los profesores somos docentes vocacionales y, como tales, queremos crear las condiciones óptimas para el mejor desarrollo de nuestro trabajo. Trabajamos duro para conseguirlo y, sin embargo, a veces el éxito no está del todo garantizado viendo cómo nuestros cursos no funcionan tal y como esperábamos. ¿Por qué unos grupos funcionan y otros no? ¿Qué podemos hacer para que la situación cambie?

Todos sabemos que la sintonía en un grupo es crucial para que este funcione y que afecta, a su vez, a su proceso de aprendizaje y a la actitud que tendrán ante la lengua que están aprendiendo. No obstante, ¿se puede crear algo tan etéreo y sutil como una "buena sintonía"? Nosotros creemos que sí. También sabemos que cada grupo tiene su propia idiosincrasia, aun así, todos ellos cuentan con una gran herramienta disponible a nuestro alcance: "el potencial del grupo", un potencial que debemos aprovechar al máximo. Por ello, debemos procurar las condiciones adecuadas para que el alumno se sienta como en casa, que quiera estar allí, que le guste venir a clase, que quiera aprender y que disfrute aprendiendo.

Son bien conocidos los beneficios que reporta el trabajar en equipo (que no en grupo). Este tipo de trabajo ayuda a desarrollar valores como la empatía, la ayuda mutua, la participación, la asunción de responsabilidad, favorece la interacción comunicativa y el sentimiento de pertenencia a un grupo con lo que todo ello colabora a aprender mejor los contenidos del y los resultados en general. El ambiente que consigamos en la clase desde el principio marcará la pauta para el resto del curso. Cómo creemos nuestro grupo, cómo les hagamos interactuar, cómo facilitaremos el contacto entre los miembros para que fomentemos esa unión no es tarea fácil. No todos los alumnos han aprendido a cooperar o no a todos se les ha enseñado.

Por un lado, la formación del profesor es imprescindible. Para fomentar esta formación de modo más global Perrenaud (2004) plantea "Diez dominios de competencias" que él considera prioritarias para la formación de los docentes y que son:

1. Organizar y animar situaciones de aprendizaje.
2. Gestionar la progresión de los aprendizajes.
3. Elaborar y hacer evolucionar dispositivos de diferenciación.
4. Implicar al alumnado en su aprendizaje y en su trabajo.

5. Trabajar en equipo.

6. Participar en la gestión de la escuela.

7. Informar e implicar a los padres y a las madres.

8. Utilizar las nuevas tecnologías.

9. Afrontar los deberes y los dilemas éticos de la profesión.

10. Organizar la formación continua.

Por otro lado, en el *Marco Común Europeo de Referencia* (descrito en la página web del Cervantes[1]), se describen los diferentes conocimientos que son necesarias para realizar las tareas requeridas para poder abordar con éxito diferentes situaciones comunicativas. Estos conocimientos, o saberes, que complementarían su competencia general, junto con las competencias comunicativas son:

1. Conocimiento declarativo (saber).

2. Las destrezas y las habilidades (saber-faire).

3. La competencia «existencial» (saber ser).

4. La capacidad de aprender (saber aprender).

Todas las competencias, lingüísticas o no, que estén relacionadas con el aprendizaje y que puedan favorecer el mismo deberían ser tenidas en cuenta y fomentadas.

Asimismo, todos conocemos las competencias clave del profesorado de segundas lenguas y lenguas extranjeras publicadas por el Instituto Cervantes y que, desarrolladas por los docentes, contribuirán enormemente a la mejora del aprendizaje y la enseñanza de nuestros alumnos. Estas no son otras que:

1. Organizar situaciones de aprendizaje.

2. Evaluar el aprendizaje y la actuación del alumno.

3. Implicar a los alumnos en el control de su propio aprendizaje.

4. Facilitar la comunicación intercultural.

5. Desarrollarse profesionalmente como profesor de la institución.

6. Gestionar sentimientos y emociones en el desempeño de su trabajo.

1. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cap_05.htm.

7. Participar activamente en la institución.

8. Servirse de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) para el desempeño de su trabajo.

Por tanto, todos los valores, aprendizajes y experiencias que unamos a la clase para que el aprendizaje sea óptimo serán de gran utilidad y facilitarán nuestra labor así como la adquisición de la lengua que nuestros alumnos están aprendiendo en nuestro grupo. Sin embargo, ¿qué más podemos hacer para mantener a nuestro grupo cohesionado? Tuckman (1977) nos habla de las diferentes fases en el desarrollo de un grupo y que serían:

1. FORMACIÓN: durante los primeros días de clase, los miembros del grupo se empiezan a conocer; están todavía un poco nerviosos; tienen (muchas) expectativas y preguntas sobre este nuevo grupo que se está formando. Están deseosos de empezar esta nueva experiencia en este nuevo curso.

2. NORMATIVAS: el grupo se empieza a conocer y reconocer como tal. Los miembros se empiezan a aceptar unos a otros. Las normas y valores del grupo comienzan a surgir y los miembros se van adaptando poco a poco a ellas.

3. TORMENTA/ASALTO: en esta fase empiezan a surgir los primeros conflictos y el grupo puede desunirse. Es en esta etapa donde deberemos actuar con más celeridad para que, en caso de que exista un problema, se pueda solucionar de la forma más rápida y más exitosa posible para todo el grupo.

4. ACTUACIÓN/DESEMPEÑO: en esta fase el grupo comienza a trabajar bien junto y surge esa identidad de grupo. Los miembros se apoyan, se ayudan, se ríen juntos, tienen sus bromas internas... Esto es, el grupo se ha convertido en una entidad y puede solucionar problemas de forma constructiva y unida.

5. DESPEDIDA/ DUELO: se acerca el final del curso y el grupo ha de despedirse. En esta fase, paradójicamente, si todo va bien debería ser una fase triste. El grupo llega a su fin y ha vivido una experiencia común durante cierto tiempo. Si hemos conseguido que el grupo se mantenga unido y cohesionado este será un momento de duelo, en el que los participantes realizarán sus últimas aportaciones como grupo y deberán despedirse (a veces, para siempre).

Estas fases nos ayudarán a identificar las necesidades específicas del grupo y las actividades que podemos implementar en ese momento del curso.

Nos podemos preguntar ¿cómo puedo identificar si mi grupo está cohesionado o no? La respuesta no es fácil. Todos los profesores percibimos cuándo hay buena sintonía en nuestro grupo o no, cuándo el grupo funciona de forma más unida o no y cuándo existe esa cooperación entre los miembros o no. Aun así, he aquí algunas características básicas que nos dirán si nuestro grupo funciona como tal y está unido:

1. Están unidos.

2. Hay una atmósfera positiva.

3. Existe una comunicación abierta.

4. Existe el compromiso y la toma de decisiones las hacen unidos.

5. Se escuchan/ están interesados.

6. Observamos cooperación y confianza.

6. Hay una sensación de 'diversión'.

7. Los miembros son responsables de sí mismos y del resto del grupo.

8. Se resuelven los problemas de forma abierta y constructiva.

Ahora la pregunta es: ¿tenemos un grupo cohesionado? Si es así, deberemos seguir trabajando y fortaleciendo esa unión. Si no lo hemos conseguido del todo, aquí proponemos algunas actividades que, realizadas a lo largo del curso, y cuando creamos conveniente, favorecerán esa cohesión que tanto buscamos. Por esta razón, hemos querido proponer algunas actividades que promuevan el buen ambiente en clase, la cohesión de grupo y un aprendizaje óptimo y enriquecedor.

Las actividades han sido divididas en siete categorías diferentes, aunque al mismo tiempo son totalmente intercambiables y realizables en otros momentos que consideremos oportunos.

1. Propuestas para el aprendizaje

1.1.- Los primeros días de clase

1.1.1. Conocerse

Reparte en clase una ficha como la de la figura 1. Se trata de conocer al compañero. Para ello deberán escribir bien grande su nombre y procedencia en el recuadro asignado. Posteriormente, empezarán a hablar y, al mismo tiempo, van dibujando (no escribiendo) todo aquello que les diga su compañero. Finalmente, deberán hacer una "foto" del compañero e incluirla en la ficha. Cuando todos han terminado, cada persona presenta a su compañero mostrando su ficha a la clase. Los dibujos ayudan a recordar la información y también eliminamos la presión de tener que escribir durante esos primeros días o minutos de la clase. No es importante si el alumno sabe dibujar bien o no, no es el objetivo. Cuando todos han terminado les diremos que pasen el folio a su compañero. Ahora, les pedimos que doblen el folio por la mitad y, así, pueden ponerlo en su silla y podremos identificarlos por sus nombres desde el

primer día. Debería quedar algo como lo que aparece en la figura 2. Una opción es retirar las fichas al final de la clase y devolvérselas al día siguiente a la persona a la que corresponde usando la información en las mismas. También usaremos estas fichas al final del curso (vid. pág. 11).

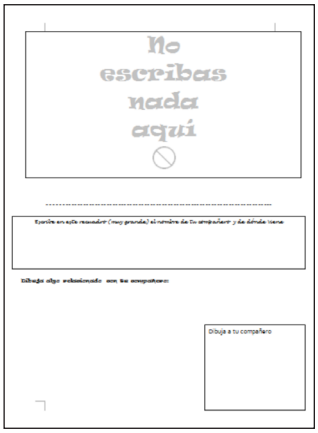


Fig. 1



Fig. 2

1.1.2. La pelota

Cuando el grupo ya se ha presentado en días anteriores se les da una pelota y se les dice que la lancen a un compañero. Cuando el compañero la reciba, deberán describir a su compañero y toda la información que, por el momento, tienen de él. Esta actividad nos sirve, además, para que los chicos recuperen información ya comentada en la clase y les ayude a recordarla.

1.1.3. ¿Quién en la clase?

Es una actividad parecida a "Busca en la clase a alguien que...", pero en esta ocasión lo que queremos conseguir es que encuentren afinidades con los miembros del grupo. Deberán intentar escribir el máximo número de compañeros diferentes posibles. A modo de ejemplo, proponemos preguntas como la tabla 1:

¿Quién en la clase...	Nombre(s)
...tiene los mismos años que tú?	
...tiene los mismos hermanos que tú?	
...trabaja en algo similar a ti?	
...se levanta antes que tú?	

Tabla 1.

1.1.4. La pregunta adecuada

Se trata de crear preguntas para cierta información personal que se presenta. El profesor servirá de ejemplo y mostrará a la clase cómo funciona. La información mostrada puede ser algo como:

1. El 29 de agosto
2. El azul.
3. Cerca de la oficina de Correos
4. Casi nunca.

Podemos seleccionar tanta información como creamos necesaria, personalizarla tanto como queramos y hacerlas más concretas o más vagas, como la número 4, para que los alumnos tengan que hacer más preguntas hasta llegar a la respuesta correcta.

1.1.5. Con chocolates

Para esta actividad podemos usar chocolates de colores de marcas muy conocidas. Cada estudiante, por turnos, coge uno de los chocolates de colores que habremos puesto en un plato o vaso y, después, mira de qué color es. A cada color le corresponde una pregunta. El alumno, responderá a la pregunta según el color que le haya tocado. Cuando todos han terminado se repite la ronda. Podemos ver un ejemplo de ficha en la tabla 2:

	Tu momento más memorable y el más embarazoso
	Un punto en el mundo que te gustaría visitar y por qué
	Algo sin lo que no puedes vivir en tu día a día
	3 características de la persona con la que mejor te llevas

Tabla 2.

1.2. Conocerse

1.2.1. Test

Elaboraremos un pequeño test para preguntar al compañero y que incluya preguntas un poco más personales sin que el alumno se siente invadido en su intimidad. Las preguntas pueden ser del siguiente tipo:

1. *Nombre. ¿Por qué te llamas así?*
2. *¿Se puede traducir tu nombre al español?*
3. *Palabras que más repites*
4. *¿Tienes apodos? ¿Cuáles?*

5. *¿ Cantas en la ducha?*
6. ...

Ahora piensa en 3 preguntas diferentes y escríbelas. Después, haz estas preguntas a diferentes compañeros de la clase.

1.2.2. *Selfies*

Los *selfies* están ahora muy de moda y, dependiendo del grupo con el que trabajemos, esta actividad podría gustarle a nuestros alumnos. Se trata de una variante de la actividad 1 en la anterior sección y que tendría una forma parecida a un teléfono donde por delante dibujaríamos a nuestro compañero y, por detrás, escribiríamos o dibujaríamos su información personal.

1.2.3. ¿Te gusta?

Queremos buscar, de nuevo, afinidades entre los compañeros y el grupo. En esta ocasión hablamos de gustos. Los gustos tradicionales pero, para darle una pequeña vuelta de tuerca, hablaremos también de gustos un poco diferentes. Por ejemplo, podemos añadir preguntas como "cosas raras que te gustan" o "una cosa que es raro que no te guste". También podemos añadir preguntas del tipo, "día de la semana" que te gusta o no, "una prenda de vestir" que te gusta o no, "un nombre" que te gusta o no, etc. La lista puede ser tan larga como queramos.

1.2.4. Cuando era pequeño

La infancia suele ser una época memorable y nos puede ayudar a crear una atmósfera muy positiva en clase recordando aquellos momentos. Para ello, podemos elaborar preguntas como las que aparecen en la tabla 3 y que les pediremos que hagan a diferentes miembros del grupo:

	NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE
¿Cómo eras? (descripción física y de carácter; breve)			
¿Dónde vivías? (NO el nombre de la ciudad; descripción de la zona donde vivía)			
¿Qué te encantaba/odiaba hacer?			
¿Quién era tu mejor amigo? ¿Cómo era?			

Tabla 3.

1.2.5. Cosas que los demás no saben de mí

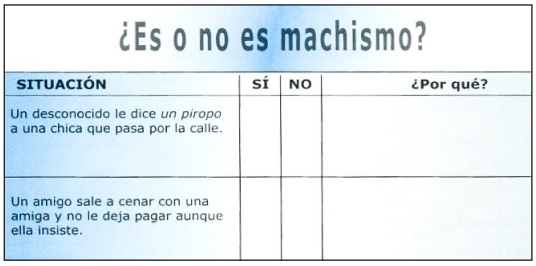
Una vez que ya hemos hablado y comentado diversos aspectos de la vida de los diferentes miembros de la clase, para añadir algo más podemos proponerle a los alumnos

esta actividad. Se trata de que compartan cierta información que, probablemente, la clase no conocerá de ellos. Algo como: "no puedo salir de casa sin mi móvil", "mi número favorito es el 29", "antes era rubia", "tengo una araña como mascota". Les proporcionamos ejemplos, les dejamos algún tiempo para pensar y tomar algunas notas y, finalmente, se comparte la información con la clase.

1.3. Actividades centradas en la comunicación oral

1.3.1. ¿Qué opinas?

Para esta actividad proponemos algo similar a lo que aparece en algunas actividades del libro de texto Bien dicho (2004: 69) en el que se pregunta al estudiante si está a favor o no sobre ciertos temas pero, también, se le pregunta por qué. Es esta última parte la que favorece la discusión y sobre la cual los alumnos pueden crear un debate en el que llegarán a un punto común o no. Mostramos algunas preguntas a modo de ejemplo, en la figura 3:



¿Es o no es machismo?

SITUACIÓN	SÍ	NO	¿Por qué?
Un desconocido le dice *un piropo* a una chica que pasa por la calle.			
Un amigo sale a cenar con una amiga y no le deja pagar aunque ella insiste.			

Fig. 3.

1.3.2. ¿Eres de perros o gatos?

Todo el mundo tiene preferencias que afectan a diferentes ámbitos de su vida y que va desarrollando poco a poco a medida que sus experiencias aumentan. En esto está basada la siguiente actividad en la que los alumnos tienen que responder a las siguientes preguntas en la tabla 4 y encontrar a la persona con la que creen que tienen más afinidad en la clase según las repuestas ofrecidas. Podemos añadir tantas categorías y tantas columnas como queramos.

Elige entre...	**Mi respuesta**	**Mi compañero**	**Mi compañero** .....
Perros o gatos.			
Café o té.			
Pueblo o ciudad.			
Casa o piso.			

Tener ojos bonitos o dientes bonitos.			
"Times New Roman" o "Comic Sans".			

Tabla 4.

1.4. Juegos colaborativos

1.4. 1. Mapa cultural

Podemos mostrarles uno de los mapas culturales que se pueden encontrar fácilmente en internet. Podemos pedirles que localicen en el mapa ciertos elementos clave como pueden ser: la paella, Federico García Lorca, Don Quijote, La mezquita de Córdoba, etc. Después, pueden discutir en parejas preguntas relacionadas con el mapa, con los viajes... Por ejemplo: ¿qué tipo de turista eres?, ¿te gustan los viajes organizados?, ¿prefieres un viaje cultural o ir a tomar el sol en una playa?, ¿en coche o en avión?...

1.4.2. *Pasapalabra*

Podemos hacer diferentes variantes del popular programa de televisión. Podemos elaborar nosotros las preguntas y presentarlas en fotocopias para que los alumnos las completen en grupos, los alumnos pueden preparar las preguntas o podemos usar el juego de mesa que es fácil de encontrar en cualquier tienda de juguetes. Recomendamos la versión "junior" que es bastante más fácil para nuestros alumnos.

1.4.3. *Trivial*

La dinámica sería similar al anterior juego propuesto. En este caso también recomendamos la versión junior si nos decidimos por el juego de mesa.

1.4.4. *Scattergories*

De nuevo proponemos un juego muy popular y que también nosotros podemos elaborar en clase. Si nos decidimos por el juego de mesa, de nuevo, recomendamos la versión junior por las mismas razones.

1.4.5. *Time's up!*

Este juego no es muy conocido. Sin embargo, es muy útil y da mucho juego en clase. Lo podemos elaborar nosotros o, también pedir a los alumnos que lo elaboren ellos. Sin embargo, en este caso, por la complicación a la hora de seleccionar el vocabulario recomendamos la versión *Family* ya que, además de trabajar con material real, las tarjetas son más numerosas, están mejor elaboradas y pensadas para su desarrollo. Es un juego que nos ayuda a practicar vocabulario, la descripción, la cohesión de grupo a la

vez que estamos jugando. En clases grandes es mejor dividirlas por pequeños grupos o la actividad podría ser muy caótica.

1.4.6. *Story cubes*

Esta actividad se suele usar para crear historias grupales. La dinámica es muy fácil: Por turnos, cada persona del grupo va lanzando los 9 dados del juego. Uno de los compañeros escoge una imagen y empieza con "Érase una vez...". La persona a su derecha deberá continuar la historia con otra imagen que él elija enlazándola con la anterior y así hasta terminar con todas las imágenes. Habrá que elegir previamente a un alumno que vaya escribiendo el cuento mientras se deja volar la imaginación. No hay respuestas incorrectas, es el grupo el que decide en caso de duda.

1.4.7. *Whatsapp*

Cada vez, desafortunadamente, es más común ver a nuestros alumnos usando el móvil en clase durante las pausas en lugar de estar interactuando con los compañeros. Ya que ello es así, ¿por qué no aprovecharnos? Podemos usar la aplicación de *Whatsapp* para practicar diferentes contenidos como, por ejemplo, quedar. Si no nos encontramos cómodos compartiendo nuestro número con los alumnos, podemos usar una aplicación del tipo *Remind 101* donde podemos comunicarnos con los alumnos sin que se comparta la información telefónica de ningún miembro.

1.4.8. *Heads up!*

Este es otro juego donde podemos explotar el uso del móvil. Es una aplicación muy útil y divertida que ya se ha desarrollado en español, dividido por categorías y donde los alumnos pueden jugar con su móvil o tableta y donde, a través de las descripciones de los compañeros, deberán adivinar de qué se está hablando.

1.4.9. Imanes de palabras

Aquí los alumnos pueden dejarse llevar por su imaginación libremente. La dinámica también es simple: el grupo cuenta con pequeños imanes con palabras y letras que se pueden poner en la pizarra (también se puede hacer una versión casera con cartulinas). Los imanes pueden combinarse para crear divertidos poemas. El grupo decide el tema, el estilo, la longitud...Si se prefiere, se pueden hacer juegos de palabras. Al final, los compañeros, en grupos escribirán el resultado de sus combinaciones y pasarán a leer el texto al resto de la clase.

1.4.10. Conocer España

Proponemos el juego de mesa *Conocer España* de Educa como una forma de aprender y disfrutar de la vida y la cultura en España en el grupo. Es un juego de tablero donde se hace un viaje a través de las diferentes comunidades autónomas y está dirigido a toda la familia. Está pensado para niños a partir de ocho años y contiene diferentes niveles

de dificultad. Se trata de conseguir una serie de banderas que completarán tu carné de viaje. El primero que logre conseguirlo gana.

1.5. Práctica lingüística/ gramática

1.5.1. La biografía

Para esta actividad proponemos mostrar una biografía a la clase. El profesor empezará con la suya como ejemplo. En ella incluirá los datos básicos y personales que quiera compartir. Sin embargo, también se incluirán dos mentiras (no demasiado obvias). Para descubrir las mentiras, los alumnos tienen que discutir en grupos qué información creen que es cierta o no. Una vez descubiertas serán los estudiantes los que presenten su pequeña biografía. El hecho de que se comparta información personal hace que el alumno se implique más en el desarrollo de la misma y que conozca más y mejor a sus compañeros y que el grupo se sienta más unido.

1.5.2. ¿Alguna vez...?

De nuevo proponemos una actividad del libro *Bien dicho* (2004: 46). En esta ocasión los alumnos comparten experiencias personales relacionadas con sus vivencias durante su estancia en España. Se puede hacer de forma grupal o en parejas. Mostramos algunas preguntas a modo de ejemplo.

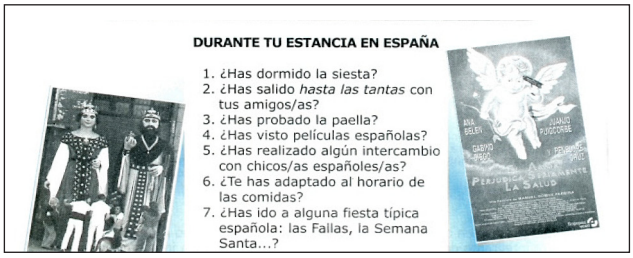


Fig. 4.

1.5.3. ¿Quién es esa chica?

Cuando el grupo ya se conoce podemos proponerle crear una actividad de tipo conjunta. Les mostramos la imagen de cualquier persona, una chica por ejemplo y, a partir de la imagen, tendrán que crear un personaje. Toda la información que puedan incluir (dependiendo del nivel) debería ser incluida. Dependiendo de la unión del grupo los datos de la chica serán más concisos o personales.

1.5.4. Escribir un cuento.

Una vez practicados los pasados y las partes y elementos de los cuentos/historias, se les pide a los alumnos que escriba una historia en partes. Esto es, la clase se divide en

tres grupos y, sin discutir entre ellos, un grupo escribe el principio, otro el desarrollo y otro el desenlace. Una vez finalizados los tres, deberán negociar cómo enlazan las tres partes para que quede un cuento bonito, con sentido y que incluya las características propias de este tipo de textos.

1.6. Creación de grupo

1.6.1. ¿Y tú? ¿Cómo eres? Las primeras cuatro palabras te definen

Inspirada por el póster de Edinumen (vid. Fig. 5) practiqué esta actividad en clase. Los alumnos se involucran muchísimo. Participan de forma voluntaria. Aprenden vocabulario muy positivo sobre ellos mismos y les ayuda a conocerse mejor.

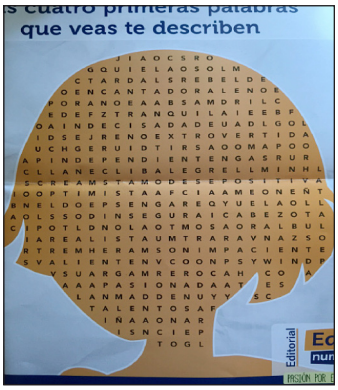


Fig. 5.

1.6.2. Sabes que...

Hay páginas web y juegos online similares. Se empieza con "Sabes que..." y cada página o grupo añade la información que sigue. En este caso yo les propongo "Sabes que vives en Granada cuando..." y los alumnos tienen que completar con la información que crean conveniente. Podemos añadir tantas opciones como queramos y adicionarlas con las partes de la clase que queramos. Es muy versátil y divertida. A modo de ejemplo algunas respuestas ofrecidas por los alumnos: Sabes que vives en Granada cuando... (1) Tienes la vista de la Alhambra cerca de tu casa/ (2) Todas las comidas vienen con pan/ (3) Casi todas las frases que escuchas incluyen la palabra "vale".

1.6.3. *Speed-dating*

En esta actividad los alumnos tienen que conocer lo máximo de sus compañeros en el menor tiempo posible. Les damos unos minutos de preparación previa para que preparen preguntas que quieren hacer a los compañeros y a continuación empiezan las entrevistas. Por turnos y con un tiempo fijo (unos tres minutos) deberán extraer la

máxima información de los compañeros. Es como una especie de "cita express" donde todos tendrán que hablar con todos.

1.7. Despedir el curso[2]

1.7.1. La despedida

Los alumnos, al llegar el final del curso, pondrán en una balanza todo lo bueno y malo de su experiencia en el curso así como las cosas que quieren decirles a sus amigos del grupo (vid. Fig. 6).



Fig. 6.

1.7.2. El escaparate

Podemos pedir a los alumnos que traigan, o simplemente junten en casa y hagan una foto de objetos (una entrada de cine, un cuaderno, unos zapatos...) que han significado algo para ellos en su experiencia en España. Los alumnos presentarán sus objetos a la clase y explicarán por qué son importantes para ellos.

1.7.3. Vídeos a futuros alumnos

¿Recomiendas la experiencia a otros alumnos? ¿Por qué no decírselo? Les pediremos a los estudiantes en nuestro grupo que graben un vídeo conjunto recomendando a futuros alumnos que vivan una experiencia similar.

1.7.4. La canción de la clase

Si tenemos algún cantante en el grupo (o si no, también puede ser divertido) podríamos crear una canción para despedir el curso. En ella, los alumnos hablarán de sus expectativas, sus experiencias, sus amigos...

1.7.5. Más que palabras

¿Por qué no decirnos algo bonito? Esta actividad suele dar mucho juego. Especialmente cuando hemos trabajado la descripción y los adjetivos. Pedimos a los alumnos

2. Algunas actividades en esta sección están adaptadas del blog de Pilar Carilla en: http://deamorypedagogia.blogspot.fr/2010/06/la-ultima-clase.html.

que cada uno escriba en un papel el nombre de su compañero y haga un pequeño dibujo del mismo. Una vez han terminado todos, cada compañero escribe un adjetivo positivo en la ficha que le ha tocado. Después, pasa la ficha al compañero de la derecha y este escribe otro adjetivo sobre el mismo compañero. Todos tienen que escribir en las fichas de todos y no se pueden repetir palabras. Quedaría algo como la figura siete.

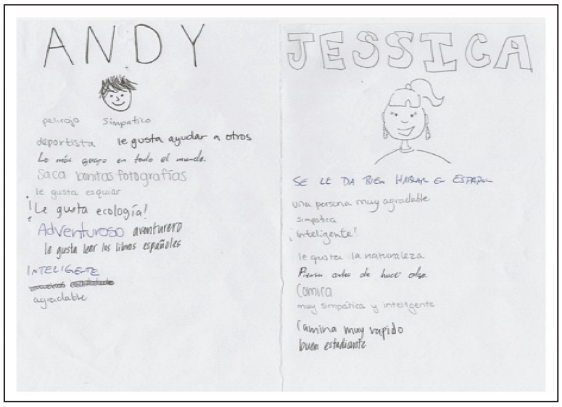


Fig. 7.

1.7.6. Nuestro diploma

A lo largo del curso deberíamos guardar las fichas de la primera actividad en la sección 1 (vid. pág. 4). Al finalizar el curso haremos un póster con todas las "fotos" que los chicos hicieron el primer día de sus compañeros. Uniremos todas esas fotos en un póster que copiaremos y repartiremos a la clase. Ahí los chicos pueden añadir alguna frase bonita a sus amigos o dejarles su información de contacto, etc. Tendríamos algo como la figura 8:



Fig. 8.

1.7.7. El tendedero

Para terminar, podemos pedir a nuestros chicos que piensen en su palabra favorita en español. Una vez pensada, les pedimos que escriban un micro-poema con esa palabra. Puede estar relacionado con su experiencia en el país, con su aprendizaje, con la clase...

2. Conclusiones

Nuestra intención ha sido mostrar diferentes actividades que podrían favorecer el aprendizaje del español y que nos ayudarán a crear un ambiente más favorable durante este aprendizaje. Las actividades han sido divididas en categorías diferentes, aunque ya hemos mencionado previamente, son totalmente intercambiables y realizables en otros momentos que consideremos oportunos. Son actividades que han sido llevadas a clase y que, generalmente, han funcionado muy bien. Creemos que, al crear esta idea de grupo como una entidad unida con sus características únicas los chicos están más receptivos para el aprendizaje y, por tanto, este se producirá en mejores condiciones.

Referencias Bibliográficas

CARILLA, P. (2015): *De amor y pedagogía (blog)*. Disponible en: http://deamorypedagogia.blogspot.fr/

CONSEJO DE EUROPA (2002): *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación.* Madrid: Secretaría General Técnica del MEC, Anaya e INSTITUTO CERVANTES: Disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco

INSTITUTO CERVANTES (2012): *Competencias clave del profesorado de lenguas segundas y extranjeras*. Madrid. Disponible en: http://cfp.cervantes.es/imagenes/File/competencias_profesorado.pdf

PERRENAUD, P. (2004): *Diez nuevas competencias para enseñar. Invitación al viaje*. Barcelona: Graó.

PINILLA, R. y ACQUARONI, R. (2000): *Bien dicho. Ejercicios de expresión oral*, Madrid: SGEL.

TUCKMAN, B. y JENSEN, M. A (1977): *Stages of Small-Group Development Revisited* in *Group & Organization Studies, December 1977*; 2, 4, pp. 419-427.