¡Gamificar el español de los negocios sí es posible!

Isabel Ibarra García
Profesora autónoma de ELE en Madrid

1. Introducción

1.1. ¿Por qué el español de los negocios?

En la actualidad una opción de trabajo bastante común en el campo de la Enseñanza de Español para Extranjeros es el mundo de la empresa, con la dificultad añadida que conlleva de enseñar un léxico específico en la mayoría de los casos plagado de tecnicismos. Muchas veces la enseñanza en empresas o en IMBA se hace cuesta arriba por el contexto o los prejuicios, pero con una adecuada dinamización se puede hacer también divertido y por lo tanto más efectivo.

El objetivo de esta propuesta didáctica es presentar algunas herramientas digitales y algunas dinámicas docentes útiles para gamificar la enseñanza del vocabulario específico de los negocios en concreto y también del léxico profesional en general. Se van a mostrar actividades puestas en práctica en numerosas ocasiones, tanto en grupos como en clases individuales de Español de los Negocios, y que han tenido siempre resultados positivos. Son actividades que incluyen *Kahoot*, *Quizlet*, *Prezi*, *Nube de palabras* y más aplicaciones de actualidad. Aunque las actividades aquí expuestas se centran en léxico se darán también ideas de aplicación de dichas herramientas digitales a la hora de afianzar contenido gramatical o presentar contenido cultural, tanto en clase como fuera de clase y para trabajar en grupo o de forma individual.

1.2. Principales problemas a la hora de trabajar el español de los negocios

Las clases de Español de los Negocios se enmarcan en dos contextos principalmente: la empresa y la universidad o centro de estudios empresariales. Por este motivo el profesor va a trabajar o bien con ejecutivos de todos los niveles en activo o bien con estudiantes. El estudio del español como lengua de negocios puede ser una asignatura obligatoria en su formación o una elección individual para mejorar su función, pero en ambos casos, en general, el estudiante cuenta con una motivación inicial que si se logra mantener garantiza un aprendizaje rápido y efectivo.

Pero este perfil de alumno tan específico y las circunstancias en las que se lleva a cabo este aprendizaje producen unos problemas muy característicos del Español de los Negocios:

- Aburrimiento: precisamente por la necesidad de funcionalidad en muchas ocasiones estudiar español es una carga impuesta.

- Poco tiempo: tanto estudiantes como ejecutivos en activo disponen de poco tiempo fuera de clase para trabajar de forma individual.

- Constancia dudosa: suelen ser estudiantes que viajan mucho por motivos de trabajo, por lo que aunque su compromiso sea firme no depende de ellos mantener la regularidad de las clases.

- Presión y prisa: a veces el español les viene impuesto por su compañía, por un futuro trabajo y por ello su plazo para aprender es limitado, además es un mundo en el que prima la inmediatez de resultados y quieren eso también en sus clases de español.

- Vergüenza: sobre todo si se trata de un ejecutivo de alto rango que se puede sentir minimizado por no hablar español correctamente.

El resultado es un nivel muy alto de estrés para los estudiantes y por tanto para el profesor, con un nivel de exigencia superior a otro tipo de estudiantes, por lo que la necesidad de diluir dicho estrés es casi urgente.

1.3. Propuesta de soluciones a dichos problemas

Por supuesto que lo ideal es que el profesor cree un ambiente relajado y cómodo para sus estudiantes, en grupo o individual, estudiantes o trabajadores, pero esto no siempre es posible o no siempre depende del profesor solamente, así que en esta propuesta didáctica la propuesta es apostar por la gamificación. Gamificar de forma controlada y con los objetivos muy marcados para sacar el mayor provecho a las herramientas digitales a disposición de todos hoy en día y para que el escaso tiempo de los estudiantes rinda más.

Con la gamificación se logrará el objetivo evidente de divertir, con los beneficios sobre la efectividad que la diversión implica, y el objetivo camuflado de repetir y repetir hasta que los contenidos gamificados queden fijados.

Todo son ventajas, y así es como hay que presentarle estas dinamizaciones al estudiante, que muchas veces es reacio al juego o a las dinámicas por no formar parte de su día a día laboral. Con esto se puede conseguir que la clase de español sea un momento de paréntesis en su estrés diario y que la identifiquen con algo positivo que se les fija mejor. De esta manera el aprendizaje es más efectivo y productivo para todos.

2. Gamificar los negocios

A continuación se van a describir seis herramientas digitales, especificando si su uso es para dentro o fuera de la clase y si es para trabajo individual o en grupo. Además se incluye un ejemplo de propuesta de actividad de cada.

2.1. *Kahoot*

Kahoot es una herramienta fantástica para trabajar en clase y en grupo. Sobre todo para trabajar el vocabulario específico. Permite al profesor dirigir el aprendizaje y después obtener un documento resumen de los resultados de los estudiantes.

La actividad propuesta es que el profesor haga un *Kahoot* con cinco palabras y se juegue en clase en el modo competición. En la siguiente clase, el profesor presenta otra vez el mismo *Kahoot* al que ha añadido cinco palabras nuevas (previamente trabajadas en clase, por supuesto). Y así en sucesivas clases hasta un máximo de 25 palabras. De esta forma se va repitiendo el vocabulario que se ha trabajado en clase de forma divertida y apelando al espíritu competitivo que en general tiene este tipo de alumno, y no consume más de quince o veinte minutos de la clase. Se recomienda que en el *Kahoot* se varíe el tipo de pregunta, es decir, que haya preguntas con traducción, otras con diferencia de escritura, otras con imágenes, otras de siglas, etc.

Se puede usar la última sesión a modo de recopilación o examen si así lo requiere el programa de estudios.



2.2. *Quizlet*

Otra herramienta muy útil para trabajar de forma individual (aunque la última versión permite jugar en grupo) tanto dentro como fuera de la clase.

La actividad propuesta se centra también en trabajar el léxico, a modo de diccionario de términos empresariales y laborales. En cada clase se nombra a un encargado que vaya incluyendo en un set de *Quizlet* las palabras que salen en clase (si es en clase individual se recomienda que lo haga el propio estudiante, el término y la traducción) con su correspondiente traducción. Posteriormente, diez minutos antes de que termine la clase, el encargado muestra esas palabras y en grupo se decide la traducción definitiva (por clase, normalmente, salen unas ocho o nueve palabras importantes). Todos los estudiantes tienen acceso a ese set de *Quizlet* y como esta herramienta permite al profesor ver quién practica y quién juega y con qué resultados, se puede pedir que practiquen el vocabulario, hagan un examen o compitan para batir el récord de velocidad. De clase en clase se va ampliando el diccionario, y es un diccionario a la medida del grupo. Depende del profesor incluir por su cuenta palabras que considere importantes, aunque no hayan salido en clase, y así incentivar a quien lo use en casa.

Como *Quizlet* está disponible sin conexión permite que los estudiantes practiquen cuando están de viaje. Es perfecto para el avión y para momentos en los que no van a poder tener clase durante una temporada. Al profesor le alivia carga de trabajo, ya que hacer los sets está en mano de los estudiantes, y al alumno le motiva, ya que puede usarlo cuando quiera, de forma totalmente autónoma.





2.3. *AnkiDroid*

Herramienta muy similar a *Quizlet*; el objetivo es el mismo y más o menos permite lo mismo, dentro y fuera de clase y principalmente de forma individual. La principal diferencia es que tiene más opciones para extraer estadísticas de aprendizaje y tiene una opción para reducir la aparición de las palabras que ya se saben para que se practiquen más las menos acertadas. Son gráficos que gustan a este tipo de estudiantes. También permite establecer recordatorios de práctica y alarmas.

La actividad propuesta es igual a la actividad para Quizlet, aunque funciona mejor para las clases individuales únicamente.

2.4. *Prezi*

Esta es una herramienta para hacer presentaciones un poco más dinámicas que en *PowerPoint*. Es ideal para usar en la clase y en grupos, aunque no es descartable su uso individual.

La actividad propuesta es para trabajar vocabulario; más concretamente se incluye dentro de una tarea que es crear una empresa, y esta presentación en Prezi sirve para presentar el vocabulario que se va a necesitar. El tipo de presentación permite que el estudiante vea el todo y poco a poco, a través de los *zooms* que maneja el profesor, ir viendo el vocabulario por categorías. Permite además que los estudiantes puedan guardar la imagen como una y que se pueda compartir en blog o redes sociales.

Se puede hacer la forma alternativa de que sean los estudiantes quienes creen la presentación, ya que *Prezi* permite la edición conjunta, y por ello, por grupos, cada uno puede aportar a la imagen total.





2.5. *TodaysMeet*

Esta herramienta es perfecta para trabajar la expresión escrita en clase y en grupo de forma más dinámica y más inmediata.

La actividad propuesta es muy simple, se trata de representar en la clase una reunión de la junta directiva de una empresa. Se reparten los roles previamente y pueden ser secretos para que se vayan descubriendo a medida que se desarrolla la actividad, o pueden ser públicos y centrar la actividad en el desarrollo de la reunión sin más. Se tratará de una empresa multinacional y con sede en diferentes lugares del mundo, por lo que la reunión se hace por chat. Antes de empezar se negocia un orden del día entre todos. Una vez puesta en marcha la sala de chat el profesor solo modera y soluciona dudas. Cuando la tarea termina se pude obtener una copia de dicha conversación, que el profesor puede corregir o pedir que la corrijan los estudiantes en grupos. Uno de los estudiantes ha sido nombrado secretario, y por ello quizá tenga menos participación inmediata en directo, pero luego tiene que hacer una pequeña acta de la reunión.

2.6. *Poll Everywhere*

Esta herramienta es interesante para trabajar en clase y en grupo la expresión oral a modo de debate e interpretación de datos a partir de encuestas.

La actividad propuesta es que el profesor plantee unas preguntas sobre un tema de actualidad económica, empresarial o laboral y los estudiantes contesten de forma individual y anónima. Posteriormente, en grupo, se interpretan los resultados y se discute por qué han salido así. Un consejo es que el profesor haga de alumno infiltrado y vote la opción que cree que será menos votada, para que haya más diferencias. Al final de

la tarea, cuando se ha debatido lo suficiente, se vuelve a pasar la encuesta para ver que quizá, muy posiblemente, los resultados han cambiado.

2.7. *Nube de palabras*

Cualquier herramienta de creación de nubes de palabras es óptima para trabajar en clase y ante un grupo, aunque se puede también usar en clases individuales.

La actividad propuesta es un complemento a una actividad de comprensión de lectura. El profesor organiza la clase en grupos de tres o cuatro personas y cada grupo trabajará con una noticia de actualidad, no relacionadas entre sí, pero de tema de negocios. Cada grupo lee y entiende su noticia y hace una lista de las cinco palabras que cree que son básicas para comprender ese texto. Después se ponen todas las palabras en común y, como remate, el profesor pasa los textos por una herramienta de creación de nubes de palabras y saca las palabras comunes más frecuentes. Tiene un resultado interesante porque coinciden bastantes palabras, pero siempre hay sorpresas que dan pie a la reflexión.

3. Conclusión

Trabajar con el Español de los Negocios es una actividad que tiene sus inconvenientes, pero que con una correcta gamificación y una presentación más ligera de contenidos, resulta de lo más gratificante, ya que los resultados son sobre todo prácticos y cuando se trata de estudiantes que ya trabajan, ponen inmediatamente en práctica lo aprendido con, siendo optimistas, buenos resultados. Es una didáctica de vértigo en ocasiones, pero permite centrarse en el aquí y ahora de forma activa.

Se han presentado propuestas y actividades de gamificación pensadas para el Español de los Negocios, pero son perfectamente aplicables al Español con Fines Específicos y al Español como Lengua Extranjera en general.

Enlaces a las herramientas mencionadas

http://kahoot.it
http://quizlet.com
http://ankidroid.org
https://prezi.com
http://todaysmeet.com
http://polleverywhere.com
http://nubedepalabras.es