Talleres culturales en la clase de ELE: un enfoque lúdico

Clara Rivas Novoa
Henar Domínguez Bravo
Laura Manzano García

Instituto Cervantes de Nápoles

1. INTRODUCCIÓN

Desde el año 2017 el Instituto Cervantes de Nápoles lleva organizando lo que hemos llamado «talleres culturales», en los que se pretende acercar a los jóvenes italianos a las temáticas más recurrentes de la cultura hispana, abarcando diversos ámbitos como cine, literatura, música y gastronomía , entre otros. Están dirigidos a alumnos de edades comprendidas entre los 12 y los 18 años, aunque son perfectamente adaptables a cualquier nivel y edad.

Debido al gran éxito obtenido en estos años por el número de alumnos y por su participación, pensamos que sería interesante realizar una ponencia con el título «Talleres culturales en la clase de ELE: un enfoque lúdico» en el XVI Encuentro Práctico de Español como Lengua Extranjera (EPELE) celebrado en Nápoles el 7 de junio de 2019.

Varios colaboradores de la Institución expusieron en esa fecha los objetivos principales de los talleres así como la metodología aplicada en los mismos, sin olvidar la filosofía que, como docentes, nos ayuda a acercar los contenidos presentados a estudiantes adolescentes. El primer objetivo es dar a conocer la amplia variedad de talleres ofertados por el Instituto y, el segundo y principal, ayudar a los compañeros asistentes al encuentro a crear sus propios talleres en sus respectivas aulas.

A tenor de lo anterior, y tomando como premisa el hecho de crear material atractivo para nuestros alumnos sin perder de vista lo que atañe a la formación o educación, cabe hacer referencia, en primera instancia, a lo que supone el enfoque lúdico al que alude el título de la exposición.

Se trata, en síntesis, de acercar al alumno al español y, por ende, a la cultura hispana, de manera motivadora. Para alcanzar este objetivo, partimos

de los siguientes propósitos:

— Hacer del estudiante el protagonista del acto comunicativo.

— Crear un ambiente relajado y participativo.

— Generar un buen clima en el aula.

Se trata, por tanto, de que el aprendiente se encuentre en un ambiente distendido en el que el proceso de evaluación no sea percibido como un juicio de valor hacia sus conocimientos, sino como un proceso en el que sea testigo de su evolución con el español. En este sentido, es preciso destacar además el hecho de que el error, lejos de ser algo que puede estigmatizar al discente, se toma simplemente como una parte del aprendizaje común y necesaria. Asimismo, el ambiente de *competitividad* que se crea con estas dinámicas no es sino una forma de estimular al alumnado a través de la superación de retos. El juego, llevado a cabo con unos objetivos claros y precisos, es un eficaz instrumento de aprendizaje y supone un recurso didáctico que estimula:

— la comunicación,

— la creatividad,

— la participación,

— la socialización,

— la implicación,

— la adquisición de confianza del alumno.

En cuanto a la tipología, existen diversas actividades lúdicas: cooperativas, simulaciones, juegos de rol, juegos para emparejar, juegos de memoria, juegos de creatividad, juegos para adivinar, etc. A la hora de realizar los talleres, se tienen en cuenta estas dinámicas lúdicas, así como su adecuación a los contenidos y objetivos que se pretenden trabajar. A este respecto, cabe hacer referencia tanto a la temática como a la metodología en la que se focalizan este tipo de clases:

— música, baile y tradiciones,

— el *boom* de la literatura hispanoamericana y el realismo mágico,

—gastronomía,

— mitos y leyendas en las tres civilizaciones precolombinas: Inca, Maya y Azteca,

— una ruta virtual por ciudades de España y de América Latina,

— márquetin y publicidad,

— arte pictórico.

Como puede comprobarse, una de las máximas para elaborar los talleres es la variedad en lo que a las materias presentadas se refiere. Este planteamiento, radica en el objetivo de ofrecer una visión global del mundo hispano y, consecuentemente, de transmitir la riqueza que existe tanto en España como en América Latina a distintos niveles, ya sea cultural, geográfico, literario, social, etc.

2. ACTIVIDAD PROPUESTA

Con el fin de exponer y trabajar con los asistentes en la jornada de formación uno de los talleres más solicitados como es «Guía por un día en Nápoles», se propone una actividad a la inversa, para que sean los propios asistentes al encuentro quienes adivinen los objetivos, los contenidos gramaticales, léxicos y culturales, destrezas utilizadas, junto con los recursos y materiales planteados durante la construcción de dicho taller. De esta manera, y durante la puesta en común, se comprobará la coherencia del taller.

A. En un primer momento, se reproduce un vídeo de 4 minutos en el cual, como primera toma de contacto, se realiza un recorrido por la ciudad de Nápoles: https://www.youtube.com/watch?v=AiFVyXAAyx0.



B. En segundo lugar, se muestra una ficha con la explicación proporcionada a los estudiantes durante la realización del taller, en la que aparecen cuatro perfiles turísticos diferentes: Nápoles cultural, misteriosa, familiar y deportiva. Cada perfil aparece acompañado de breves textos explicativos como recurso de apoyo para la tarea final: https://drive.google.com/open?id=1HPvZm4gSJ2-mjjYK2xDE50FxAsgjZd4T.

C. A continuación, se divide el auditorio en grupos. Se les entrega una ficha que tendrá que ser rellenada con la información proporcionada:

— objetivos del taller,

— contenidos gramaticales,

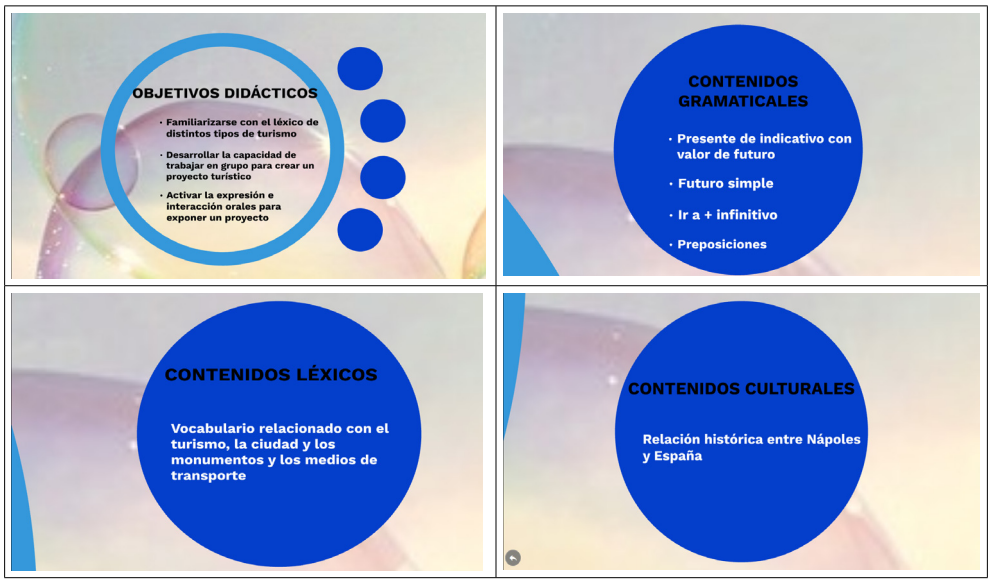
— contenidos léxicos,

— contenidos culturales,

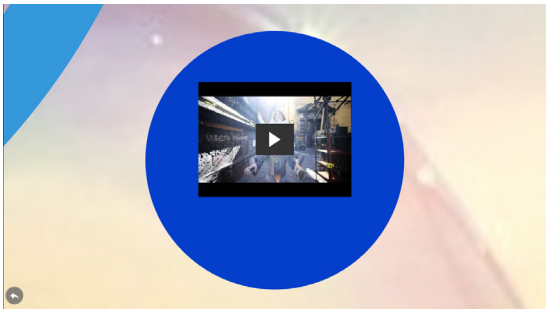
— destrezas practicadas,

— recursos y materiales.

D. Seguidamente, se proyecta la ficha preparada por los ponentes con toda la información planteada durante la programación de la actividad, con el fin de poner en común los datos de la ficha trabajada en la fase C.



E. Se finaliza la sesión con el visionado del vídeo «Happy Napoli», para poner un broche lúdico y ameno a la actividad realizada por los asistentes: https://www.youtube.com/watch?v=kv72cuvUUy.



BIBLIOGRAFÍA

Andreu Andrés, M. A. y García Casas, M. (2000). «Actividades lúdicas en la enseñanza de ELE: el juego didáctico». Universidad Politécnica de Valencia-IES La Morería, Mislata.

García Collado, M. A. (2005). «Cine y Web 2.0 en el aula de ELE. Explotación didáctica del cortometraje *Éramos pocos*». Instituto Cervantes de Tetuán, Marruecos.

Alcedo, Y. y Chacón C. (2011). «El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria». *Saber*. Universidad de Oriente (Venezuela), vol. 23, n.º 1: 69-76.

ANEXO 1

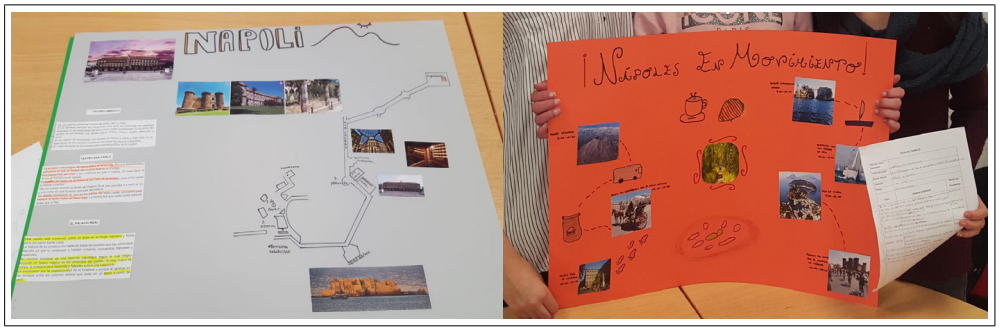
Taller «Guía por un día»

1. Se reproduce un vídeo de 4 minutos donde se realiza un recorrido por la ciudad de Nápoles.

2. Se muestra una presentación con cuatro perfiles turísticos diferentes: Nápoles cultural, misteriosa, familiar y deportiva. Cada perfil está acompañado de breves textos explicativos como recurso de apoyo para la tarea final.

3. Se divide la clase en cuatro grupos. La dinámica consiste en imaginar que son guías turísticos y tienen que crear y presentar un itinerario destinado a los visitantes del perfil de Nápoles que previamente les ha sido asignado.

4. Se presenta la ruta al resto de compañeros como si estos fueran turistas reales ayudados por distintos materiales.



ANEXO 2

FICHA DE TRABAJO

Objetivos didácticos:	- Familiarizarse con el léxico de distintos tipos de turismo. - Desarrollar las capacidades de trabajar en grupo para crear un proyecto turístico. - Activar la expresión e interacción orales para exponer un proyecto.
Contenidos gramaticales:	- Presente de indicativo con valor de futuro. - Futuro simple. - Ir a + infinitivo. - Estructuras de valoración.
Contenidos léxicos:	- Vocabulario relacionado con el turismo, la ciudad y los monumentos.
Contenidos culturales:	- Relación histórica entre Nápoles y España.
Destrezas practicadas:	- Expresión oral. - Expresión escrita. - Comprensión auditiva. - Comprensión lectora.
Recursos y materiales utilizados:	Cartulinas, rotuladores, mapa de la ciudad, tijeras, pegamento, colores, ordenador, imágenes.

FICHA DE TRABAJO PARA RELLENAR

Objetivos didácticos:	
Contenidos gramaticales:	
Contenidos léxicos:	
Contenidos culturales:	
Destrezas practicadas:	

Recursos y materiales utilizados:	