Cómo trabajar con *Mejor lo hablamos… 2:* propuestas didácticas para dinamizar las actividades

M.ª Jesús Martínez Domínguez y M.ª Asunción Requena Andreu
Instituto Cervantes de Budapest, Hungría

RESUMEN

Mejor lo hablamos… 2 es un material didáctico que nació con el objetivo de preparar a los estudiantes de español de los últimos cursos de bachillerato en Hungría para el examen de nivel superior de español. Con motivo de su reedición, nos planteamos la posibilidad de presentar algunas de sus actividades desde la perspectiva de las dinámicas de grupos, fomentando así la interacción en el aula y el aprendizaje cooperativo, puntos fundamentales en el aprendizaje y adquisición de una lengua.

INTRODUCCIÓN

El libro surgió como respuesta a la necesidad que los profesores sentíamos de que hubiera un material que sirviera de guía, tanto a los estudiantes como a los docentes, para preparar este tipo de exámenes. El libro, por tanto, desarrolla de manera exhaustiva todos los epígrafes que aparecen en los temarios de los exámenes orales de nivel medio y superior de bachillerato, y se estructura de forma que los alumnos puedan realizar con éxito las tres tareas que se exigen y puntúan en estas pruebas, preguntas en las que el candidato debe probar su capacidad de respuesta improvisada sobre cuestiones relacionadas con los temas generales, un monólogo mantenido y una conversación dirigida.

Los temas siempre comienzan con un apoyo gráfico que presenta el tema y una serie de textos que analizan todas las posibles perspectivas del mismo. Estos textos son explotados en las actividades de manera secuenciada con la finalidad de desarrollar la destreza oral del estudiante reforzando el vocabulario específico de cada tema y dotando al alumno de las estrategias y habilidades comunicativas potenciadas en el *Marco común europeo de referencia (MCER)*.

Finalmente, se han incluido exámenes modelo y un material complementario que se puede consultar en www.karolyigimnazium.hu, donde están incluidos textos y fichas para el correcto desarrollo de las actividades propuestas.

CUESTIONES PREVIAS

Las dinámicas como metodología de trabajo y su justificación

Muchas veces los docentes basamos nuestro éxito del proceso de enseñanza en aspectos como la evaluación, las necesidades particulares de los alumnos o el buen

desarrollo de una actividad o de una programación, pero no somos conscientes de que todos estos aspectos se ponen en práctica dentro de un grupo. Como afirma Encina Alonso[1]: «El aprendizaje de una lengua como el de cualquier otra materia, es un proceso que tiene lugar de forma individual y, por lo tanto, diferente en cada individuo. Sin embargo, el aprendizaje de un idioma suele realizarse en grupo y en clases dirigidas por un profesor/a».

La tradición pedagógica de la enseñanza de idiomas propia de Hungría siempre ha optado por métodos estructurales más conservadores en los que la corrección gramatical y el aprendizaje memorístico eran fundamentales; poco a poco, la metodología ha ido cambiando y la llegada del método comunicativo impuso nuevos gustos en los estudiantes y profesores.

La investigación sobre adquisición de segundas lenguas ha analizado la relación existente entre las actividades cooperativas y las modificaciones en la variable afectiva; los principales efectos observados son los siguientes: el aprendizaje en cooperación disminuye la ansiedad del aprendiente, aumenta su motivación, mejora su autoimagen y desarrolla en él actitudes positivas hacia el aprendizaje de la lengua. Jane Arnold afirma que «por otro lado, al estimular diferentes factores emocionales positivos como la autoestima, la empatía o la motivación, se facilita extraordinariamente el proceso de aprendizaje de idiomas»[2].

En la práctica didáctica se ha observado que el aprendizaje en cooperación estimula la interacción y la negociación del significado entre los alumnos, que pueden generar un *input* y un *output* más comprensibles y aumentar así las oportunidades de usar la lengua meta, con una mayor variedad de funciones lingüísticas; también permite respetar sus diferentes estilos de aprendizaje; finalmente, promueve el desarrollo de la competencia intercultural. Sin embargo, se señalan también algunas limitaciones de esta propuesta: entre otras, que no se ajusta a todos los perfiles de aprendizaje y que expone a los alumnos a muestras de lengua y a una retroalimentación imperfectas.

Si pretendemos que los estudiantes sean capaces de hacer producciones de una manera libre y natural, debemos procurar que la interacción entre los miembros de la clase sea auténtica, lo que requiere una dinámica de grupo donde sea posible moverse, cambiarse de sitio, mirarse, hablarse y escucharse los unos a los otros. Por lo tanto, hay que tener en cuenta la dinámica que se elige para desarrollar una actividad lúdica. Recordemos que es posible trabajar en grupo, con toda la clase (sobre todo en momentos de motivación, explicaciones generales o corrección de errores). También se puede trabajar en pequeños grupos o por parejas. Ambas dinámicas favorecen la comunicación, aseguran la ejercitación de todos los alumnos y crean un sentimiento de seguridad en aquellos estudiantes más tímidos.

---

1 Alonso, Encina (1994), *¿Cómo ser profesor/a y querer seguir siéndolo?*, Madrid, Edelsa, p. 8.

2 Arnold, Jane (2000), *La dinamización afectiva en el aprendizaje de idiomas*, Madrid, Akal, p. 257.

Debemos tratar de organizar los grupos tanto de manera formal como informal, ya que si dejamos que siempre sean los estudiantes los que se agrupen, se puede favorecer la aparición de parejas o grupos fijos. Evitando este tipo de distribuciones evitaremos también que los alumnos desarrollen una modalidad de lengua meta en la que acomoden sus interlenguas respectivas y que les sirva para comunicarse solamente entre ellos.

El juego como recurso de aprendizaje

El juego también es un recurso muy valioso en el aprendizaje de lenguas. En palabras de Palencia[3] (1990), «los juegos han sido durante mucho tiempo considerados como actividades idóneas para los momentos en los que la atención del alumno no era muy alta y en los que no merecía la pena realizar un trabajo más «serio». Sin embargo, desde hace algunas décadas, la enseñanza de idiomas ha incorporado el juego como parte de su metodología. Los juegos, según el *Plan curricular del Instituto Cervantes*[4], posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como socioculturales.

El juego, por tanto, no es un mero entretenimiento, sino que es una herramienta más del proceso de enseñanza-aprendizaje justamente porque posee unas características y riqueza propias y, por lo tanto, es necesario integrarlo en la programación en el momento más adecuado en relación con las otras actividades. Si aceptamos la importancia del juego no como mero pasatiempo, podrá ser utilizado en clase en los momentos de mayor atención para sacar el máximo provecho de él. Las características de los juegos entendidos como estrategias que favorecen el aprendizaje y que están integrados en una programación comunicativa se convierten en claras ventajas a la hora de presentarlos en el aula, sobre todo si se plantean de forma cooperativa y no competitiva.

En definitiva, los juegos fomentan en clase una atmósfera de relajación y diversión donde se hace posible practicar la lengua sin inhibiciones, evitando los primeros rechazos y la vergüenza y consiguiendo involucrar al estudiante en la interacción. Además, propician su comportamiento activo, haciéndose responsable de su propio aprendizaje. El alumno se siente motivado, pues, si le interesa, pone todo su esfuerzo en aprenderlo; si añadimos el componente competitivo, se puede convertir en una actividad lúdica más motivadora aún; y no debemos olvidar que el juego también nos puede servir para acercar la cultura meta a los alumnos.

El perfil de alumno húngaro lleva a pensar al docente, en un primer momento, que está ante alumnos reticentes a este tipo de actividades lúdicas; muchos tienen

---

3 Palencia, R. (1990), *Te toca a ti: 50 juegos para la práctica comunicativa de la lengua y la cultura española*, Madrid, Ministerio de Cultura.

4 Instituto Cervantes (1994), *La enseñanza del español como lengua extranjera. Plan curricular del Instituto Cervantes*, Instituto Cervantes, Alcalá de Henares.

la idea equivocada de que los juegos son un momento de recreo y una pausa en el aprendizaje; es decir, que no se aprende nada, pues están acostumbrados a los métodos tradicionales. Pero el docente debe ser el encargado de demostrarles que no es cierto y que, con las actividades lúdicas, se puede llegar a aprender todo tipo de contenidos de forma amena. Afortunadamente, el perfil del alumnado húngaro está cambiando y se adapta a las nuevas metodologías que imperan hoy en día en el aprendizaje de lenguas.

La importancia de la imagen

En los últimos años, las imágenes se han convertido en elementos imprescindibles en multitud de actividades para el aula debido a su capacidad para desarrollar las estrategias de expresión, ya que facilitan la producción de reacciones, sensaciones o recuerdos en el alumno.

Entre los argumentos que afianzan las imágenes como herramientas imprescindibles entre los materiales de clase encontramos los siguientes:

- Se puede alcanzar cualquier objetivo de aprendizaje: conocimiento, entendimiento y desarrollo de destrezas.
- Garantizan la motivación por su poder de atracción. Despiertan la curiosidad y producen una reacción espontánea y natural.
- Estimulan la imaginación y la capacidad expresiva, proporcionan oportunidades para comunicar en un contexto real. A los alumnos les resulta más atractivo inventar historias o hablar sobre personajes que viven de forma muy diferente a la suya, de ahí que las imágenes sean de especial valor a la hora de desarrollar la destreza expresiva; estas les ofrecen la oportunidad de crear algo nuevo, divertido, interesante.
- Funcionan de apoyo mnemotécnico para recordar mejor el vocabulario, las reglas gramaticales o cualquier contenido que deban retener. La información recibida de forma visual es almacenada de forma más efectiva y duradera que la información leída o escuchada. Según Seymour y O´Connor[5] «recordamos un 10 % de lo que leemos, un 20 % de lo que oímos, un 30 % de lo que vemos y un 90 % de lo que hacemos».
- Se transmiten contenidos culturales de manera más directa.
- Aportan dinamismo y enriquecen la metodología.

Cuando hablamos de imágenes se incluyen fotos, dibujos, cómics, obras de arte, mapas, señales e incluso materiales audiovisuales[6].

---

5 O'Connors, J., Seymour, J. (1992), *Introducción a la Programación Neurolingüística*, Barcelona, Urano.

6 Las imágenes que aportan los vídeos (películas, cortos, anuncios publicitarios, series y programas de televisión, etc.) cumplen las mismas funciones que las imágenes tradicionales.

Somos conscientes de que existen entornos en los que no se dispone de medios suficientes desde el punto de vista de la tecnología y los recursos. Sin embargo, en estos casos, la creatividad y el entusiasmo de los estudiantes suplen con creces estas carencias. No son pocas las ocasiones en las que plantear retos a los alumnos e implicarles en la realización de los propios materiales con los medios disponibles en su entorno da resultados increíbles.

ACTIVIDADES DESARROLLADAS EN EL TALLER

Las actividades propuestas en este taller son dinámicas grupales que tienen como objetivo desarrollar el aprendizaje activo, autónomo y colaborativo de los estudiantes en un ambiente afectivo y distendido.

Al ser nuestro objetivo la preparación de un examen muy concreto, el de bachillerato, hemos hecho especial hincapié en las actividades que preparan y desarrollan las habilidades exigidas en las tareas finales. En cada caso, hemos partido de los textos y actividades propuestos en el libro *Mejor lo hablamos… 2*.

Dinámicas para desarrollar el vocabulario

El objetivo de la enseñanza del vocabulario es que las unidades léxicas aprendidas formen parte de la competencia comunicativa de los estudiantes de una manera eficaz y natural a la hora de hacer el examen, ya que los alumnos deben hacer gala de una riqueza lingüística y una precisión claras. Las actividades propuestas en el taller tienen como meta el incremento del corpus léxico, la especialización del mismo y su uso real en sus producciones. Por ello, en la mayor parte de los casos, son los propios estudiantes los que crean y resuelven las actividades fomentando así el autoaprendizaje y potenciando su creatividad.

a) El Miau

JIPIS	PIJOS	PUNKS	*HEAVIES*
PONCHOS	CAMISA DE RAYAS	CRESTAS DE COLORES	VAQUEROS CEÑIDOS

Se trata de un juego de cartas muy popular en España. En esta propuesta se adaptan las reglas del juego transformando los naipes en fichas de vocabulario. Se trata entonces de agrupar palabras según el criterio que el profesor proponga en lugar de los palos de la baraja española. El objetivo básico de la actividad es automatizar el vocabulario al mismo tiempo que se introducen elementos culturales en el aula. La actividad se realiza después de presentar léxico específico de un tema.

Texto: *La búsqueda del camino por los adolescentes y su necesidad de identificación a través de la pertenencia a un grupo y el uso de una vestimenta. (Tema II.* Hombre y sociedad)

Agrupación: Grupos de cinco personas.

Tipo de actividad: De precalentamiento/refuerzo.

Material: Fichas plastificadas en forma de naipes con el vocabulario referente al tema; en este caso, la indumentaria típica de las distintas tribus urbanas. En cada carta aparece el nombre de una prenda de un grupo; tiene que haber cinco prendas por tribu.

Dinámica: Se reparten todas las cartas. El objetivo del juego es que cada estudiante llegue a reunir las 5 características referentes a una tribu. Para ello, cada jugador puede desprenderse de una carta que pasa al jugador de su derecha al mismo tiempo que recibe una carta del que tiene a su izquierda bocabajo. Las cartas se pasan al mismo tiempo diciendo la muletilla «una, dos y tres, miau». Cuando un jugador tiene todas las cartas de un grupo, tiene que poner la mano en el centro de la mesa diciendo «miau». Todos los demás tienen que hacer lo mismo. Pierde el último que la ponga.

b) El dominó

ROL DE LA MUJER	PAPEL QUE DESEMPEÑA UNA MUJER EN LA VIDA COTIDIANA

Este juego presenta dos ventajas; por una parte, los estudiantes ya conocen las reglas. Por otra, son ellos mismos los que elaboran su propio material de trabajo con lo que potenciamos el autoaprendizaje y fomentamos el uso natural de la lengua, tanto en la confección del juego como en las transacciones necesarias para hacerlo.

Texto: El papel de la familia en la vida del individuo y la sociedad (Tema I. Referencias familiares. La familia).

Tipo de actividad: De adquisición.

Agrupamiento: Grupos de cuatro.

Material: Fichas de dominó en blanco.

Dinámica: Primera parte: Cada grupo confecciona un dominó de manera que en una parte de las fichas escriben una palabra y en la otra la definición correspondiente a la ficha que irá a continuación.

Segunda parte: Una vez terminadas las fichas, los grupos las intercambian y juegan.

Variantes: Las fichas del dominó pueden ser confeccionadas utilizando diversos criterios: antónimos, sinónimos, asociación de imágenes…

c) El cazatarjetas

Giro postal	Cuenta corriente
Giro postal	Cuenta corriente
Dinero en efectivo	Libreta de ahorro
Dinero en efectivo	Libreta de ahorro

Con este tipo de actividades pretendemos potenciar la socialización de los estudiantes que forman parte de un equipo al mismo tiempo que asimilan el vocabulario nuevo de forma activa. Estas pequeñas competiciones en grupo entre estudiantes adolescentes potencian sus ganas de participar en clase ya que desaparece la presión que supone en algunos estudiantes la actuación individual.

Texto: *Los servicio públicos. (Tema II.* El hombre y la sociedad)

Tipo de actividad: De refuerzo.

Agrupamiento: Grupos de seis estudiantes.

Material: Fichas con el vocabulario y fichas con las definiciones correspondientes.

Dinámica: Se colocan todas las fichas del vocabulario en una mesa y los dos grupos se sientan enfrentados. El profesor o un estudiante lee las definiciones y el resto tiene que coger la ficha con la palabra correspondiente. Gana el grupo que más fichas consiga.

d) La sopa de letras

Se trata de una actividad colaborativa que pone en juego mecanismos internos de autocorrección en los estudiantes que saben de antemano que sus producciones van a ser utilizadas por otros grupos de la clase.

Texto: *Descripción del sistema educativo español y húngaro. (Tema IV.* La escuela).

Tipo de actividad: De refuerzo y asimilación.

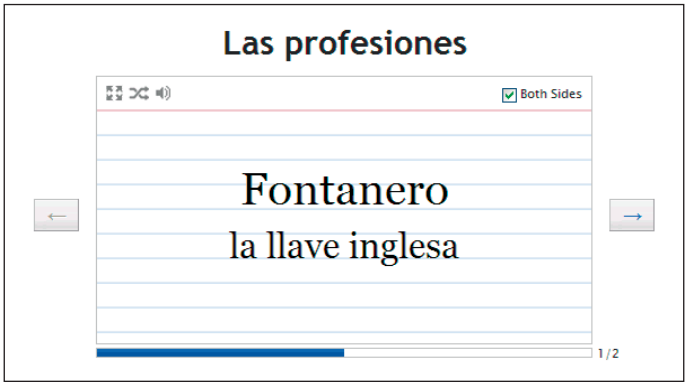
Agrupamiento: Parejas.

Material: Sopa de letras en blanco.

Dinámica: Después de leer el texto, los estudiantes eligen doce palabras que colocarán aleatoriamente en las casillas del pasatiempo. Todos deben cumplir un requisito: las letras que queden libres entre las palabras, formarán un refrán español que se refiera a las comidas.

Una vez que han terminado la tarea, el profesor reparte las sopas de los otros compañeros letras entre los estudiantes para que las resuelvan en casa.

e) La TIC y el vocabulario: Quizlet (http://quizlet.com)



Quizlet es un programa gratuito que permite realizar tarjetas de vocabulario que se visualizan en el ordenador, tableta o teléfono móvil y puede ayudar a los estudiantes a memorizar conceptos y contenidos, relacionándolos con imágenes. Cuenta con la ventaja añadida de permitirnos jugar con ellos, imprimirlos, escucharlos o visualizarlos incluso desde el móvil.

Texto: *Trabajo estudiantil, trabajos de verano. (Tema V.* El mundo laboral)

Tipo de actividad: De refuerzo y asimilación.

Agrupamiento: Todo el grupo.

Material: Ordenador con conexión a Internet, tableta o teléfono móvil inteligente.

Dinámica: Se trata de hacer tarjetas de vocabulario. El profesor abre un grupo con algunos ejemplos y los estudiantes pueden añadir tantas fichas como quieran. El profesor puede, en todo momento, corregir las producciones de los estudiantes para crear entre todo el grupo un corpus temático que pueden asimilar en el proceso de creación y luego, en los juegos que propone el programa.

Dinámicas para desarrollar la expresión oral

Gran parte del éxito del examen oral radica en la capacidad de los estudiantes para hablar de un tema que conocen, pero que no se prepara (se improvisa); es decir, en la capacidad que tienen para reaccionar correctamente en una situación auténtica (preguntas introductorias) o en una simulación (situación). De ahí que hayamos considerado muy importante desarrollar la capacidad de improvisación de los alumnos a partir de algunas dinámicas propuestas en el taller, en las que hemos potenciado especialmente valores como el movimiento y los factores afectivos en el aula que crean un clima de distensión adecuado para la libre expresión.

a) A vueltas con un tema

Este tipo de actividades permiten evitar la formación de grupos fijos en la clase. Los estudiantes tienen que hablar entre ellos de una manera aleatoria y recabar información del mayor número de compañeros posible. Hay varias técnicas pero proponemos que en todos los casos se incluya la música porque relaja mucho el ambiente y evita silencios incómodos.

Texto: *¿Qué eres tú cuando viajas: viajero, turista o aventurero? (Tema VIII*. Viaje. Turismo).

Tipo de actividad: Intercambio de información.

Agrupamiento: Dos grupos.

Dinámica: Los estudiantes se colocan en dos círculos concéntricos. Después de recibir el estímulo gráfico con el que se abre cada tema, los círculos empiezan a girar en sentidos contrarios. Cuando el profesor lo decida, detiene la música y los estudiantes paran y hablan sobre el tema con el compañero que tienen enfrente. Se repite el proceso varias veces hasta que los estudiantes tienen información de casi todos los compañeros. Después se puede hacer una puesta en común con los resultados de todos.

b) Los cocinillas

Esta actividad permite al estudiante argumentar y defender su opinión de manera absolutamente natural porque debe intentar imponer su criterio frente a los demás

hasta conseguir un consenso en la clase. Se trata de un ejercicio que potencia la creatividad y que actualiza los conocimientos adquiridos en el aprendizaje de un tema.

Texto: *¿Sabes cocinar algún plato? (Tema VI.* El modo de vida)

Tipo de actividad: Negociación.

Agrupamiento: Todo el grupo.

Dinámica: El profesor enseña la foto de un plato, por ejemplo, una tortilla de patata. Cada estudiante elegirá ser un ingrediente o uno de los utensilios que se utilizan para hacerla y hará un dibujo sencillo. Una vez realizado el dibujo, los participantes se ordenan según el momento en el que son utilizados para elaborar el plato y explican por qué aparecen en ese orden. Normalmente, surge entre ellos rápidamente el debate ya que proponen diferentes ordenamientos que tienen que defender.

c) Salir del paso en cualquier situación

Esta actividad provoca la improvisación motivada por estímulos externos inmediata en la conversación.

Texto: *Curación (Médico de cabecera, especialistas, hospitales) (Tema VI.* El modo de vida).

Tipo de actividad: Simulación.

Agrupamiento: Parejas.

Dinámica: Esta actividad parte de una de las tareas del examen: la simulación de una situación. El estudiante recibe una ficha con la situación que tiene que representar con otro compañero. La diferencia con la actividad tradicional está en que el profesor les irá entregando papeles con palabras o frases que tienen que incorporar inmediatamente a la conversación. Es más divertido cuando algunas de las palabras son auténticos disparates que el estudiante tendrá que adaptar a su producción.

d) Las TIC y la improvisación: Wordle



Wordle es una aplicación gratuita para crear nubes de palabras que pueden adoptar diferentes formas, colores y fuentes. En la clase ELE estas nubes resultan de gran utilidad para hacer lluvias de ideas que provoquen una conversación rápida sobre el tema propuesto.

El profesor puede mostrar un ejemplo en la clase, pero es mucho más interesante que sean los estudiantes los que elaboren sus propias imágenes ya sea en forma de tarea individual en casa o grupal como actividad de clase y las expongan y expliquen en la clase.

e) Los debates y las TIC

En el taller presentamos varios de los debates propuestos en el libro. Lógicamente, en cada caso es una tarea final resultado de un proyecto. Para llevar a cabo estas actividades con éxito, nos parece imprescindible, en primer lugar, dar herramientas y estrategias, tanto temáticas como lingüísticas, a los estudiantes para que posean una correcta documentación y recursos suficientes, procedente de todos los ámbitos posibles, para defender su punto de vista. Por otra parte, es conveniente hacer un reparto claro de papeles que evite el caos y la desorientación entre los estudiantes para conseguir el objetivo del debate, argumentar correctamente, mantener una postura coherente y realizar negociaciones claras. Los tipos de textos varían dependiendo del tema de debate (folletos, noticias, artículos), y en estas propuestas hemos añadido material audiovisual.

Texto: *La convivencia generacional (Tema I.* Referencias personales. La familia)

Agrupación: Grupos de cuatro.

Material: Texto del libro, fichas con situaciones familiares y corto (http://www.youtube.com/watch?v=YQ9txWq3Ae8).

Dinámica: Primera parte: Una vez formados los grupos, cada miembro elige el papel que quiere representar en la situación y preparan la simulación en casa o con alguna herramienta digital (blog, Wiki…). Al día siguiente representan la situación delante de la clase; es conveniente que se caractericen de alguna manera para que el resto de los compañeros los identifiquen fácilmente con su papel.

Segunda parte: Lectura individual del texto y reflexión en grupos.

Tercera parte: Visionado del corto.

Final: El debate: ¿Qué ocurre cuando el abuelo vive en casa?

CONCLUSIONES

Al tratarse *Mejor lo hablamos 2…* de un manual para preparar la parte de oral de un examen cuyos temas tienen mucho que ver con la actualidad, se imponía hacer una revisión del mismo con la idea de actualizar los textos y propuestas que desde sus páginas se hacía a los docentes. El objetivo de este taller ha sido presentar esta

actualización, sobre todo en los temas que se refieren a la actualidad y proponer dinámicas diferentes a las que ya existían para adaptar el material a las más nuevas propuestas pedagógicas e incluir las nuevas tecnologías en la práctica docente de manera que el profesor pueda disponer de un abanico de recursos más amplio y nuevas perspectivas a la hora de preparar a los alumnos de Bachillerato. Esperamos que con nuestro humilde granito de arena hayamos ayudado a nuestros compañeros docentes en su labor.

BIBLIOGRAFÍA

Alonso, E. (1994). *¿Cómo ser profesor/a y querer seguir siéndolo?* Madrid: Edelsa.

Arnold, J. (2000). *La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas*. Madrid: Akal.

Fernández, S. (1997). «Aprender como juego. Juegos para aprender español», en *Carabela 41.* Madrid: SGEL.

Instituto Cervantes (1994). *La enseñanza del español como lengua extranjera. Plan curricular del Instituto Cervantes,* Instituto Cervantes, Alcalá de Henares.

Martínez Domínguez, M.ª J. y Requena Andreu, M.ª A. (2012). *Mejor lo hablamos… 2. Material didáctico de ELE para la preparación del examen oral de bachillerato*. Budapest: Editio Mediterránica.

Moreno, C. (1997). *Actividades lúdicas para practicar la gramática*, en *Carabela 41*. Madrid: SGEL.

O'Connors, J. y Seymour, J. (1992). *Introducción a la programación neurolingüística*. Barcelona: Urano.

Palencia, R. (1990). *Te toca a ti: 50 juegos para la práctica comunicativa de la lengua y la cultura española*. Madrid: Ministerio de Cultura.