Objetos valiosos en la clase de ELE

Alexandra Álvarez Mennuto

Berlitz Mánchester / Instituto Cervantes de Mánchester

En el ámbito de la enseñanza de lenguas extranjeras ha ido cobrando cada vez más importancia el hecho de integrar la competencia lingüística y la competencia intercultural. Para alcanzar dicho objetivo los docentes de lenguas contamos con una amplia gama de recursos en el aula: uno de ellos es el uso de *realia*, término que se refiere a los objetos reales que podemos introducir en nuestra clase de ELE. Mi propuesta para estas IV Jornadas Didácticas del Instituto Cervantes de Mánchester se basa en la gran variedad de actividades que estos objetos nos permiten realizar y que no solo facilitan la comprensión de contenidos lingüísticos sino que también se caracterizan por su gran aporte cultural logrando así que la clase de lenguas se acerque más a la realidad de los países que hablan dicha lengua.

¿QUÉ ES *REALIA*?

Estas son algunas de las definiciones del término *realia* en la enseñanza de lenguas extranjeras:

«Objetos reales que se usan en el aula como ejemplos o ayudas didácticas para la enseñanza». (Richards, Platt, y Platt, 1992)

«Objetos de cualquier origen que son utilizados para ilustrar vocabulario y estructuras en L2». (Celce-Murcia y Hilles, 1988)

«Cualquier cosa que tenga un propósito por fuera del aula de lenguas extranjeras y que pueda ser traída al aula». (Dickens, Robertson, y Hofmann, 1995)

Berwald (1987) también coincide con los anteriores puesto que para él *realia* se refiere a los objetos reales que forman parte de una cultura y que han sido creados para ser utilizados en situaciones de la vida real. Para él los periódicos, las revistas, los billetes, los catálogos, los directorios telefónicos, entre otros, son claros ejemplos de material auténtico que, aunque no hayan sido diseñados especialmente para la enseñanza, nos proporcionan información variada que puede ser utilizada como material para la clase de lenguas extranjeras.

Del mismo modo, Gebhard (1996) considera *realia* aquellos objetos del mundo real (monedas, relojes, teléfonos, máscaras, muñecos, etc.) que los profesores utilizan con frecuencia en la enseñanza de lenguas extranjeras para ilustrar algún punto de forma visual o para el juego de roles.

¿CUÁLES SON LAS VENTAJAS DEL USO DE *REALIA* EN EL AULA?

Una de las ventajas del uso de *realia* en el aula es que son de gran ayuda para presentar el vocabulario ya que con ellas podemos ilustrar las palabras que queremos enseñar sin necesidad de recurrir a la lengua materna. Asimismo, nos ayudan a practicar y consolidar las estructuras gramaticales vistas en clase. Si pensamos en algunos de los productos que encontramos en el mercado hoy en día, una cámara fotográfica por ejemplo, vemos que estos vienen acompañados de instrucciones de uso que podemos traer al aula de ELE para reforzar algunas formas gramaticales (en este caso, el uso del imperativo para dar instrucciones).

Otra de las grandes ventajas del uso de *realia* es su estrecha relación con la cultura ya que los objetos que seleccionemos pueden mostrar las diferencias entre la cultura del aprendiente y la cultura meta y esto a su vez aumenta el interés en el aprendizaje de la lengua (Berwald, 1987). El autor señala que «estos objetos no son solamente una serie de artefactos que describen las costumbres y las tradiciones de otra cultura sino que también son un conjunto de ayudas didácticas que facilitan la simulación de la experiencia en la cultura meta».

Algunos tipos de *realia* como los mapas o avisos constan de una mínima cantidad de palabras y de ese modo se puede reducir el efecto de frustración en el aprendiente. Aún los estudiantes que se consideren con menos habilidades para aprender una lengua pueden ser capaces de entender algunos tipos de *realia* con una sensación de logro. Otros autores como Waltz (1986) coinciden en que por medio del uso de *realia* los docentes pueden incrementar el número de respuestas por parte de los aprendientes y a la vez su participación e interés en actividades de aprendizaje.

¿CÓMO PUEDO USAR *REALIA* EN EL AULA?

Debido a su carácter tridimensional y tangible son muchas las actividades que podemos realizar con dichos objetos en el aula de lenguas extranjeras. Además de las ya mencionadas en el apartado anterior (introducir el vocabulario, consolidar formas gramaticales, mostrar diferencias entre la cultura propia y la meta) también podemos incorporar actividades de manipulación de objetos, como por ejemplo cuando el profesor da una serie de órdenes que los alumnos deben ejecutar (pasa el lápiz a tu compañero o pon el libro debajo de tu silla, etc.). Las *realias* también nos ayudan a crear un contexto que nos facilita la comprensión de diálogos o juegos de roles, por ejemplo, usar objetos como un menú, billetes, mesas, sillas para simular una conversación en un restaurante. Cabe anotar que este tipo de material no es solo apto para niños sino también para jóvenes y adultos ya que dan un carácter más real a la actividad.

Los siguientes son ejemplos concretos de explotación didáctica en los que he incluido el uso de *realia* con fines lingüísticos y culturales. Algunas de estas actividades pueden trabajarse como proyectos pues necesitan mayor tiempo de

preparación por parte de los estudiantes. Además se pueden adaptar a todos los niveles y se pueden combinar con actividades suplementarias de lectura, escucha y discusión en clase.

Uchuva

Objetivos: Describir un objeto.

Nivel: Todos.

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos.

Destreza: Expresión oral.

Duración: 10 minutos.

Procedimiento: Para esta actividad necesitaremos un voluntario que deberá vendarse los ojos. A continuación el profesor le entregará un objeto que deberá tocar y describir para luego decir de qué se trata. En esta actividad el alumno hará uso del vocabulario para describir formas (redondo, cuadrado, ovalado, etc.), peso (liviano, pesado), sabores (dulce, amargo, salado) y tamaño (grande, pequeño, mediano). Ya que se trata de una fruta exótica al final conocerá su nombre y país de origen. Esta actividad nos lleva a tratar temas como: «¿Cuáles son las frutas que se dan en tu país?» «¿Se conocen por el mismo nombre en todo el país?» «¿Se pueden comprar en el Reino Unido?» «¿Qué recetas puedes preparar con ellas?».

¿Qué será?

Objetivos: Describir un objeto y adivinar su función.

Nivel: Todos.

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos.

Destreza: Expresión oral y escrita.

Duración: 15-20 minutos.

Procedimiento: El profesor presenta un objeto con forma de calabacín (figura 1). Los estudiantes observan atentamente y en parejas deben describirlo, decir su función y dar un nombre.



Figura 1

Luego cada grupo comenta su respuesta y el profesor elige la correcta o la que más se acerque al objeto en sí. Esta actividad no solo permite usar contenidos lingüísticos sino también culturales puesto que el objeto en sí es un instrumento musical típico de Puerto Rico. Los estudiantes conocerán su nombre y el tipo de música para el cual se emplea. Este tipo de actividad puede generar discusiones sobre los instrumentos musicales o música típica de tu país.

Mi objeto especial

Objetivos: Hacer preguntas, narrar una historia.

Nivel: B1 del Marco Común de Referencia de las Lenguas.

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos.

Destreza: Comprensión auditiva, expresión oral.

Duración: 20 minutos.

Procedimiento: Cada estudiante deberá traer un objeto que para ellos relate una historia (ver mi ejemplo en la figura 2). Se trabaja en grupos de tres y cada uno puede hacer un máximo de tres preguntas tipo «sí» o «no» para tratar de adivinar por qué el objeto es importante para su compañero, por ejemplo: «¿Fue un regalo de tu infancia?» «¿Lo tienes en tu dormitorio?» «¿Te da buena suerte?». Si ninguna de las preguntas tuvo respuesta afirmativa el compañero deberá relatar la historia de su objeto.



Figura 2

La tienda de artesanías

Objetivos: Preguntar y dar información.

Nivel: Todos.

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos.

Destreza: Expresión oral y comprensión auditiva.

Duración: 15-20 minutos.

Procedimiento: Se dispone una mesa con objetos típicos de un país. En parejas un estudiante será el cliente y el otro el dependiente. El cliente contará con cierta cantidad de dinero en moneda local y deberá comprar la mayor cantidad de artesanías que le sea posible. Al lado de cada producto encontrará su nombre pero puede preguntar al dependiente en caso de tener dudas sobre su uso. Esta actividad además de conocer objetos típicos de un país nos permite conocer otras monedas y nos lleva a plantear las diferencias entre las denominaciones entre billetes y monedas del propio país y de la cultura meta. Además de saber por qué aparecen ciertos personajes o símbolos en ellos y qué se puede comprar con cierta cantidad de dinero en ese lugar.

¿Quién dice la verdad?

Objetivos: Describir un objeto, persuadir.

Nivel: Todos.

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos.

Destreza: Comprensión auditiva, expresión oral y escrita.

Duración: 30 minutos.

Procedimiento: Esta actividad es una variación de «¿Qué será?» (ver apartado 3.2) y se puede utilizar como un proyecto pues requiere un tiempo de preparación por parte de los estudiantes. Por cada grupo de tres estudiantes se debe elegir un objeto o aparato poco común (figura 3).



Figura 3

Cada uno de los participantes tiene que preparar su propia descripción en la cual debe dar información sobre la función del objeto, material, origen, precio. Al final cada grupo contará con tres descripciones distintas del mismo objeto pero solo una de ellas es la correcta. El objetivo es que al presentar el objeto o aparato en clase cada uno de los estudiantes trate de convencer a sus compañeros que su descripción es la que más se ajusta al objeto presentado para que así el resto de la clase decida quién está diciendo la verdad.

CONCLUSIONES

Los objetos reales o *realia* son una herramienta esencial en la enseñanza de las lenguas extranjeras que por su autenticidad, vocabulario y formas gramaticales fomentan el interés en la lengua y la cultura meta. Gracias a su carácter tridimensional y tangible existe una gran variedad de actividades que podemos realizar con ellos: desde introducir vocabulario, practicar estructuras gramaticales, describir un proceso hasta realizar actividades de manipulación de objetos. De igual manera, el uso de estos objetos se adapta a todo tipo de público. Nuestra labor como docentes de lengua radica en promocionar su uso en clase para acercar a nuestros estudiantes a la realidad de los países en donde se habla la lengua meta para así lograr mayor conexión entre lo visto en clase y el mundo real.

BIBLIOGRAFÍA

Berwald, Jean Pierre, 1987, *Teaching Foreign Languages with Realia and Other Authentic Materials*, ERIC Clearinghouse on Languages, 1-6.

Celce-Murcia, Marianne, y Hilles, Sharon, *Technniques and Resources in Teaching Grammar*, 1988, Oxford: Oxford University Press.

Dickens, M.; Robertson, L., y Hofmann, E., *Realia: Bringing the Real World into the Classroom*, http://www.wlc.com/oxus/realia.htm.

Gebhard, Jerry G., *Teaching English as a Foreign Language: A Teacher Self-Development and Methodology Guide*, 1996, Ann Arbor, The University of Michigan Press.

Richards, Jack; Platt, John, y Platt, Heidi, *Longman Dictionary of Language Teaching & Applied Linguistics*, 1992, Essex: Longman.

Smith, Bryan, *Virtual Realia,* http://iteslj.org/Articles/Smith-Realia.html.

Walz, Joel C., 1986, «Increasing Student Talk Time in the Foreign Language Classroom», *The Canadian Modern Language Review*, 42 (5): 952-967.