Usando concursos televisivos como escenario de aprendizaje del español como una L2

Marta F. Suárez

El presente trabajo pretende ofrecer ideas y actividades prácticas a educadores de español como segunda lengua. El taller para el cual se preparó este artículo fue eminentemente práctico, y en él se discutieron las ventajas o desventajas de algunas de las propuestas y se simuló una de las actividades. Esta presentación incluye una breve introducción sobre la motivación y el uso de concursos televisivos en el aula, tras lo cual se sugieren una serie de actividades basadas en concursos que han sido emitidos en España o en el Reino Unido. El taller, por lo tanto, no profundiza en teorías didácticas o distintas líneas de investigación en relación con lo lúdico, la didáctica o el empleo de material auténtico, sino que pretende exclusivamente presentar propuestas de actividades basadas en este tipo de programa. La mayoría de estas actividades se han trabajado en grupos de entre seis y dieciséis alumnos en edad adulta.

EL GRUPO Y LA MOTIVACIÓN

Un considerable número de estudios ha puesto de manifiesto el papel motivador del uso de material lúdico en el aula. Por lo general la mayoría de estudiantes de español como segunda lengua llegan a la clase con *motivación intrínseca* (Ur 1991; Dornyei 1994), es decir, quiere aprender la lengua por el simple hecho de aprender la lengua o por superación personal. Complementariamente, la gran mayoría también presenta *motivación extrínseca*, es decir, el estudiante también tiene motivos externos que influyen en la decisión de estudiar una segunda lengua, tales como poder comunicarse durante un viaje, oportunidades laborales o nuevas relaciones familiares o de amistad. Sin embargo, es importante recordar que la motivación extrínseca no se refiere exclusivamente a factores externos fuera del aula, sino que una vez el alumno o alumna emprende el proceso de aprendizaje, nuevos factores externos se añaden generalmente a la lista de motivaciones extrínsecas, como competitividad, compañerismo, el deseo de divertirse o divertir a otros o el deseo de agradar al profesor o profesora, entre otros (Julkunen 2001). El alumnado no se aísla en el aula, sino que forma vínculos y lazos afectivos con el resto de compañeros. Este hecho promueve una dinámica de aula específica que se va adaptando a posibles cambios dentro del grupo, y que está en constante negociación con el estilo del educador. Diferentes grupos de estudiantes reaccionan de forma diferente a distintas actividades. Por ejemplo, y entre otros muchos escenarios, mientras algunos alumnos prefieren situaciones en las que se establece un diálogo directo con el profesor, otros alumnos prefieren practicar entre sí para evitar sentirse juzgados in situ (Graham 1997), y otros, por ejemplo, prefieren trabajar la gramática previamente antes de enfrentarse a una situación puramente comuni-

cativa. En cualquier caso, las preferencias del grupo se van haciendo poco a poco evidentes y crean una dinámica de aula en respuesta a las actividades propuestas. En función de cómo percibamos a nuestro grupo, podemos adaptar las actividades y, por ejemplo, ejercer de observadores, participar en la tarea u ofrecer actividades previas de refuerzo gramatical, de contenido, de calentamiento, etc. En algunas de las actividades que se ofrecen en esta presentación se incluyen sugerencias, pero es recomendable que el educador tenga en cuenta siempre las características de su grupo y que adapte las actividades de forma correspondiente.

LO LÚDICO Y LO AUTÉNTICO EN EL AULA

Dos elementos motivadores de gran relevancia en el aula son el elemento lúdico (Teixeira 1995) y la autenticidad (Melvin and Stout 1987).

A través de actividades lúdicas, el estudiante percibe el aprendizaje del idioma no como una tarea ardua, sino como una tarea divertida que paulatinamente contribuye al conocimiento de un idioma (Arturo Ojeda 2004) y que contribuye a crear vínculos afectivos en el aula (Linaza, et ál. 2002; García Terrez 2010).

Frecuentemente, las actividades lúdicas incorporan actividades de representación, simulación, juego o *rol play*. Estas actividades presentan oportunidades únicas para introducir elementos socioculturales, en muchos casos suponen un reto para el estudiante (Julkunen 2001), y a menudo permiten al estudiante no solo expresarse con menos restricciones y reticencias personales, sino también explorar otros registros, situaciones, expresiones e ideas distintas de las propias (Moreno 1997).

Según Moreno (1997), las características de actividades lúdicas *efectivas* se resumen en la siguiente lista:

1. No son puramente comunicativas en sentido estricto, sino que el foco de atención reside generalmente en el lenguaje y en el juego.
2. Estas actividades son generalmente actividades con enfoque en la tarea.
3. Deben responder a una necesidad lingüística de aprendizaje.
4. Deben tener un objetivo claro que los estudiantes conocen y que las distingue de meros juegos para pasar el tiempo.
5. Deben permitir algún tipo de repetición, si es posible, aunque también deben de ser divertidas.
6. El profesor ha de consultar a los estudiantes después de la tarea y obtener *feedback* acerca de los resultados y el éxito de la actividad respecto a los objetivos propuestos.

Los concursos televisivos en el aula simulan un entorno que de por sí ya es lúdico. La tarea suele tener una serie de reglas y pautas que ayudan a dirigir al alumno, presenta componentes de cooperación y competitividad, y crea dos objetivos: el educativo, orientado a la práctica de estructuras o vocabulario, y el competitivo, orientado a conseguir una recompensa, en este caso una mayor puntuación que el equipo contrario, aunque se pueden incorporar pequeños premios si se desea.

En cuanto a la autenticidad, el hecho de que el material con el que se trabaja sea el que se podría utilizar en una situación real en el idioma que se estudia es un gran elemento motivador (Pegrum 2000). En este trabajo se considera «autenticidad» como la cualidad que poseen los materiales dirigidos a hablantes nativos, aunque hay debates acerca de la autenticidad o la artificialidad de materiales en este sentido (Taylor 1994).

Los alumnos generalmente están acostumbrados a trabajar con materiales diseñados específicamente para su nivel, frecuentemente simplificados, lo que en ocasiones les crea la sensación de que están aprendiendo la lengua de un modo artificial. Es importante integrar en el aula materiales auténticos, al menos para complementar los materiales diseñados, ya sean materiales extraídos de la televisión, la radio, revistas, periódicos, entrevistas, diálogos en la calle, etc. (Nunan 1999). Sin embargo, no se debe usar cualquier material auténtico en cualquier nivel, es importante tener en cuenta las habilidades del grupo antes de usar determinada actividad, a fin de evitar situaciones en las cuales el alumnado no entienda el procedimiento o el objetivo, o simplemente no tenga los recursos necesarios para desarrollarla, lo que ocasionaría sentimientos de fracaso y desmotivación. Aunque el material auténtico es muy útil en el aula, es trascendental, por lo tanto, tener en cuenta las habilidades del alumnado y la dificultad de la actividad.

Gebhrard (1996) propone la siguiente clasificación para contextualizar el aprendizaje:

1. **Material audiovisual auténtico:** anuncios de televisión, concursos y paneles televisivos, dibujos animados, noticias, series, películas, telenovelas, audiolibros, boletines de radio, canciones, documentales, reportajes, partes meteorológicos televisivos, discursos de ventas, etc.
2. **Material pictórico auténtico:** diapositivas, fotografías, pinturas, arte infantil, monigotes, señales sin palabras, siluetas, dibujos de revistas, manchas de tinta, postales, sellos, radiografías, etc.
3. **Material impreso auténtico:** artículos de periódicos, anuncios de películas, horóscopos, resúmenes deportivos, esquelas, consultorios, letras musicales, menús de restaurante, nombres de calles, cajas de cereales, envoltorios, panfletos de información turística, catálogos universitarios, agendas telefónicas, mapas, programación televisiva, tebeos, tarjetas de felicitación, cupones de descuento, horarios de transporte, chapas o pins con mensajes, etc.
4. «**Realia**» (objetos auténticos): monedas, recuerdos turísticos, máscaras, muñecos, teléfonos, etc.

Según Gebhard, cuando la actividad se centra en material auténtico el alumnado tiende a prestar atención al contenido y al significado, y no tanto al lenguaje específico. Del mismo modo, el material auténtico ofrece en la mayoría de los casos una tercera variante lingüística en el aula, diferente de la del profesor o el libro. En los concursos televisivos, por ejemplo, frecuentemente tenemos distintos

concursantes y acentos, los presentadores a veces incorporan ciertas muletillas y palabras de apoyo, los concursantes a menudo usan expresiones de duda y sonidos de apoyo, se pueden percibir gestos y expresiones de lenguaje corporal, etc.

En el caso de los concursos televisivos que se presentan en este taller, el visionado de un extracto antes de la actividad permite al alumnado centrarse en el contenido y el formato, mientras que la actividad en sí permite al estudiante trabajar con el lenguaje de una forma lúdica y, por lo tanto, incorporar elementos cooperativos y competitivos que incrementan la motivación y los vínculos afectivos en el aula, a la vez que transforman la tarea de aprendizaje en una actividad entretenida e interesante. Es importante tener en cuenta que estos programas no solo nos ofrecen una amplia variedad de material lingüístico y oportunidades para trabajarlo, sino que frecuentemente nos brindan también contenidos socioculturales.

A continuación presentamos varias propuestas de trabajo que incluyen distintos concursos televisivos que se han retransmitido en España o en el Reino Unido. Aunque no se especifica en las fichas, se entiende que se ha hecho un visionado en clase de algunas partes del concurso cuando se tiene material auténtico en español, especialmente para poder integrar también aspectos relacionados con el lenguaje corporal, las muletillas o las expresiones de refuerzo. Cuando el programa es en inglés, sin embargo, se recomienda que los estudiantes lo vean en casa por adelantado para entender la dinámica o que el profesor lo ejemplifique en clase antes de preparar la actividad. Se pueden encontrar vídeos de estos concursos fácilmente mediante una búsqueda en Internet.

FICHAS DE TRABAJO

Un, dos, tres... responda otra vez

- **Nivel:** A-C (depende de la dificultad del vocabulario)
- **Objetivo**: Practicar vocabulario temático.
- **Actividad**

Se disponen los alumnos en parejas. El profesor o profesora formulará una pregunta a la pareja de alumnos, quienes tendrán que contestar por turnos. Estos alumnos no pueden hablar entre sí pero pueden darse pistas mediante mímica para sugerir nuevas palabras. Dependiendo del nivel y de los alumnos, se puede permitir que el resto les dé pistas. Se establecerá un tiempo límite, durante el cual tendrán que dar el mayor número de respuestas posibles. Una vez se haya agotado el tiempo, pasará el turno a otra pareja a la que el profesor o profesora hará una nueva pregunta. Los alumnos deberán responder tantas palabras como puedan en relación a un tema.

Dependiendo del nivel, podemos sugerir a los alumnos que repasen cierto vocabulario en casa, realizar actividades de vocabulario antes de la tarea o incluso enfocar el objetivo en la práctica de la pronunciación y permitirles usar el diccionario para buscar palabras.

- **Ejemplos de preguntas para distintos niveles**

1. *Prendas y accesorios de ropa, por ejemplo, «calcetines».*
2. *Platos típicos españoles, por ejemplo, «tortilla de patatas».*
3. *Ciudades españolas en la costa, por ejemplo, «Valencia».*
4. *Materiales y texturas, por ejemplo, «seda».*
5. *Verbos que transmiten información y pueden ser sustituidos por «decir», por ejemplo, «sugerir».*
6. *Verbos con complemento de régimen que requieren la preposición «de», por ejemplo, «enterarse de».*

Pasapalabra

- **Nivel:** C
- **Objetivo:** Trabajar con vocabulario.
- **Actividad**

Se divide a los alumnos por equipos. Se puede hacer todas las partes o solo las que convenga. En esta actividad se presentaron tres de las secciones habituales. En el concurso televisivo, los concursantes adquirían segundos en lugar de puntos, que se usaban en la última parte. Dada la dificultad, es más adecuado otorgar puntos y establecer un tiempo límite para la última prueba, en relación con las habilidades del grupo. El equipo que termine con más puntuación, gana.

1. Letra a letra

En esta parte los alumnos tienen que adivinar cuatro palabras. Cada nueva palabra tiene las mismas letras que la anterior excepto una, que cambia. El profesor lee las definiciones y los alumnos han de adivinar la palabra. Para preparar este apartado es útil a veces usar páginas que nos hagan búsquedas a partir de una cadena de letras, como la web http://www.buscapalabras.com.ar/buscarpalabras.php.

2. ¿Qué es qué?

En esta parte los alumnos tienen un listado de palabras complejas y poco habituales y otro listado de sinónimos que presentan palabras más comunes. Los alumnos tienen que relacionar los dos listados.

3. El rosco

Esta es la parte final del programa y la más popular. Es mejor organizar dos equipos para evitar que se prolongue mucho la actividad. Podemos tener un rosco por equipo o dividir un rosco en letras alternas, de modo que un equipo conteste las definiciones con las letras A, C, E... y el otro, las letras B, D, F... Las soluciones son palabras que empiezan con (o contienen) cada una de las letras del abecedario. Uno de los estudiantes hará de portavoz y responderá a las preguntas. Las respuestas erróneas restarán un punto y harán que se pierda el turno, las respuestas correc-

tas sumarán un punto, y ante la duda se recomienda decir «pasa palabra» para que el profesor pase a la siguiente definición, si se da una vuelta al rosco, se pierde el turno. Para esta parte, recomiendo usar palabras que se hayan visto en clase o que no sean demasiado complicadas, así como mostrar varias definiciones en pantalla o entregarlas por escrito. De este modo, los alumnos tienen tiempo para pensar las palabras mientras otro integrante del equipo contesta. Sin embargo, el portavoz no puede contestar esa palabra hasta que no llegue el turno de esa letra nuevamente. Dependiendo de las habilidades del grupo, esta parte puede llevarnos de media a una hora. Es importante que recalquemos, por lo tanto, que se trata de conseguir el mayor número de palabras, no de conseguir completar todo el rosco. Al cumplirse el tiempo límite, podemos leer nuevamente las definiciones y ver si el equipo contrario tenía las respuestas, aunque ya no cuente para la puntuación.

- **Ejemplos de preguntas**

1. Letra a letra

Conjunto de muchas hojas de papel u otro material semejante que, encuadernadas, forman un volumen. [Libro].

Natural de Libia. [Libio].

Cada uno de los rebordes exteriores carnosos y móviles de la boca de los mamíferos. [Labio].

Dicho de una persona: Que posee la sabiduría. [Sabio].

Forma conjugada del indefinido de salir. [Salió].

2. ¿Qué es qué? (relaciona)

Adefesio	Grosero
Agreste	Extravagancia
Atónito	Truco
Ardid	campesino
Tosco	Sorprendido

3. El rosco



*Con la «**A**», Que cultiva o practica, sin ser profesional, un arte, oficio, ciencia, deporte, etc.* [Aficionado]

*Con la «**B**», Caldo con algunas sobras de sopa, mendrugos, verduras y legumbres que de ordinario se daba a los pobres en las porterías de algunos conventos. Cosa mal hecha, desordenada o de mal gusto.* [Bodrio] *(...)*

*Contiene la «**Ñ**», Tiempo que transcurre desde que amanece hasta mediodía.* [Mañana]

¿Quién quiere ser millonario? / El millonario

- **Nivel:** A
- **Objetivo:** Repasar contenidos socioculturales o el vocabulario que se haya estudiado en clase.
- **Actividad**

Esta actividad la puede preparar el profesor para el aula o ponérsela a los alumnos de deberes. Dependiendo del número de alumnos, se puede hacer en tríos (en donde se alternan como concursante o presentador) o en grupo con toda la clase (en donde se hacen turnos para ser o bien el presentador o bien el concursante). Lo ideal es tener hasta un máximo de ocho preguntas posibles por alumno, para que no resulte muy larga y que todos tengan la opción de participar. Cada respuesta válida tiene un valor monetario, que el alumno ha de leer (*Por doscientos mil euros*…), por lo que se pueden incluir distintos valores sin redondeo para que practiquen la lectura de números más complejos.

- **Ejemplos de preguntas**

1.000.000 € ¿Qué escritor obtuvo el Premio Nobel de Literatura en 1982?
a) Gabriel G.ª Márquez; b) Federico G.ª Lorca; c) Isabel Allende; d) Cervantes.

855.000 € ¿En qué año recuperó España la democracia?
a) 1943; b) 1963; c) 1975; d) 1985.

676.000 € ¿En qué año entraron los árabes en España?
a) 320; b) 711; c) 913; d) 1492.

527.000 € ¿Cuántos centros del Instituto Cervantes hay en España?
a) 0; b) 5; c) 17; d) 28.

329.000 € ¿Qué es una *rebeca*? Un tipo de...
a) Sombrero; b) chaqueta; c) vestido; d) zapatos.

215.000 € ¿Qué isla no es española?
a) Ibiza; b) Mallorca; c) Mauricio; d) Tenerife.

117.000 € ¿En qué año se celebraron los Juegos Olímpicos en España?
a) 1982; b) 1992; c) 1996; d) 1998.

73.000 € ¿Cuál es la capital de España?
a) Valencia; b) Barcelona; c) Madrid; d) Sevilla.

Como en el programa, el alumno tiene 3 comodines: «50%», «llamada» y «votación». Con el «50%» el profesor elimina dos de las cuatro respuestas, con la «llamada» el alumno puede llamar a cualquiera de los otros alumnos en la clase, con la «votación» se hace una votación a mano alzada entre los alumnos de la clase.

¿Acaso te mentiría?

- **Nivel:** A2-B1
- **Objetivo:** Reforzar el uso del imperfecto y el indefinido.
- **Actividad**

Esta actividad se basa en el concurso de televisión británico «Would I lie to you?», que se recomendará a los alumnos que vean en casa para familiarizarse con el formato. Los alumnos se dividen en dos o tres grupos. Cada alumno hará una afirmación sobre sí mismo, que puede ser verdad o mentira. Se trata de engañar al equipo contrario, es decir, hacerles creer que es mentira cuando es verdad, y viceversa. El alumno empieza diciendo solo una frase, y el equipo contrario tiene que hacer preguntas sobre el contexto, los motivos, las circunstancias, etc. Se darán entre cinco y diez minutos para llegar a una conclusión en función del tamaño de la clase, del nivel y de la participación oral. A partir de las preguntas los estudiantes intentan que el alumno que está contando la historia se contradiga o cometa un error. Como se trata de contar una historia de algo que ya ocurrió o de algo que hacen habitualmente pero que empezó en algún momento en el pasado, los alumnos tendrán que recurrir al uso de verbos en pasado. Al comenzar la actividad, el profesor indicará a la clase que alzará la mano cada vez que un alumno use un verbo incorrectamente, para que se autocorrija. En caso de que el alumno no se dé cuenta, el profesor tomará nota de la frase y al final de la actividad se hará *feedback* del resultado.

- **Ejemplos de afirmaciones**

Hace unos años veía a David Beckham al menos una vez a la semana.
Una vez me tiré de un avión y no se me abrió el paracaídas.
En el trabajo siempre uso la misma taza y si alguien me trae un té en otra taza, la cambio en secreto.

- **Ejemplos de preguntas**

¿Dónde lo veías? ¿Lo veías siempre en el mismo lugar? ¿Por qué ibas allí? ¿Cómo llevaba el pelo en aquella época? ¿En qué año dices que pasó?...
¿Por qué te tiraste de un avión? ¿Qué ocurrió? ¿Cuándo fue? ¿Con qué empresa lo hiciste? ¿Cuántos años tenías? ¿Cuánto costaba la actividad?...
¿Cómo es la taza? ¿Por qué es especial? ¿Dónde la compraste? ¿Cuánto te costó? ¿Cuántos años tiene? ¿Quién hace el té en tu trabajo? ¿Por qué no les dices que usen tu taza?...

Allá tú

- **Nivel:** A1
- **Objetivo:** Practicar los números.
- **Actividad**

Se dan a los alumnos sobres o tarjetas dobladas con el dibujo de una caja y un número (del 10 al 30) en el exterior y el valor en el interior (entre 0 y 1000). Hay que tener en cuenta que se debe mantener el equilibrio entre «premios malos» y «premios buenos». En cada ronda, un alumno se sienta en medio de la clase con su sobre y empieza a eliminar el resto de los sobres según el orden que prefiera. Tiene que decir el número del sobre, no el nombre de la persona. El alumno con el sobre eliminado, a su vez, tiene que leer el valor del premio, no enseñar la tarjeta. Se puede hacer al principio o al final de cada clase, dependiendo de los alumnos. En clases de ocho a veinte alumnos, la actividad dura unos cinco o diez minutos, por lo que se puede o bien hacer varias tarjetas para permitir varias rondas en una clase, a modo de tarea final de unidad, o usar distintas tarjetas para usar en días diferentes, como actividad de calentamiento o extra de relleno. El profesor puede ser la banca e interrumpir de vez en cuando para ofrecer una cantidad a cambio de «la caja».



Cifras y letras

- **Nivel:** A
- **Objetivo:** Practicar ortografía, el vocabulario, la pronunciación del alfabeto y los números.
- **Actividad**

Se traen tarjetas a clase, unas con letras y otras con números. Se dispone a los alumnos en parejas o tríos, para que jueguen en equipo. Para facilitar que los

alumnos puedan construir palabras, se dan más tarjetas con las letras habituales y menos con las letras menos usuales. Por ejemplo:

a, e, (8 tarjetas); *o, s, r, n, i,* (6 tarjetas); *d, l, c, t, u, m*, (4 tarjetas); *p, b, g,* (3 tarjetas); *v, y, q, h, f, z, j,* (2 tarjetas); *ñ, x, w, k*. (1 tarjeta).

Se hacen dos rondas con palabras y una con números. En la ronda de palabras, los alumnos sacan ocho tarjetas de letras, para lo cual piden una «vocal» o una «consonante». Con las letras resultantes, el equipo tiene que formar una palabra con el mayor número de letras posibles, pudiendo usar una letra sólo una vez, a menos que hayan sacado esa letra más de una vez.

En la ronda de números el profesor saca primero tres dígitos simples para formar un número de tres cifras. Después los equipos sacan ocho tarjetas, para lo cual piden «unidades», «decenas» o «centenas». Usando las tarjetas sólo una vez, los estudiantes han de usar matemáticas simples (suma, resta, multiplicación y división) para acercarse lo más posible al número que se pide.

Saber y ganar

- **Nivel:** B
- **Objetivo:** Practicar vocabulario y contenidos temáticos o socioculturales específicos.
- **Actividad**

Para esta actividad los alumnos se disponen en parejas o tríos. Hay tres secciones:

1. Cada sabio con su tema

Se muestran distintos temas generales, que pueden tener relación con contenidos específicos de las lecciones vistas: arte, deporte, música, viajes, cine, etc. Al azar, los equipos escogen uno de los temas. Cada pareja tiene que tener un tema diferente. Una vez se han escogido los temas, el profesor hace cinco preguntas relacionadas con ese tema a cada pareja. Los equipos obtienen un punto por cada respuesta correcta.

2. La pregunta caliente

Esta sección consta de diez preguntas más complejas. Empezamos por el equipo que menos puntos tiene. Si el equipo falla, pasamos al siguiente grupo por orden de puntos; si el equipo acierta, este escucha la siguiente pregunta y escoge a qué otro equipo se la quieren pasar.

3. El reto

En esta sección se dan las primeras tres letras de varias palabras y se van leyendo definiciones. El equipo que primero diga la palabra se lleva dos puntos, en caso de que varios alumnos digan la misma palabra a la vez, se les otorga un punto a cada uno.

Ejemplos de preguntas

1. Cada sabio con su tema

(En relación con un tema específico, por ejemplo: lección 7, *Aula Internacional 4,* lugares con encanto).

¿Dónde está el Parque de Doñana? ¿Dónde estaba el local favorito de Hemingway? ¿Qué es una encrucijada? ¿Cuál es el lugar más feliz de la Tierra? ¿Dónde está Antigua?

2. La pregunta caliente

(En relación con cualquier tema que se haya visto en clase. En este ejemplo, los contenidos aparecen en el libro *Aula Internacional 4*).

a) Ejemplos de tres construcciones que van siempre con subjuntivo.
b) ¿Qué significa «acongojado»?
c) ¿Qué es una «acotación»?
d) Completa la frase: Te compraré ese perfume en el *duty free* la próxima que _____ al aeropuerto...

3. El reto

E S C _ _ _ _ : Pobreza o falta de lo necesario para subsistir. (*Escasez*)
A N C _ _ _ _: Que está arraigada en un lugar, o se aferra tenazmente a una idea o actitud. (fem). (*Anclada*)

El tiempo es oro

- **Nivel:** A
- **Objetivo:** Trabajar estrategias de lectura y comprensión.
- **Actividad**

Esta actividad se realiza el último día de clase. Se divide la clase en dos o tres grupos y se les da un listado con preguntas que están relacionadas o encadenadas, y que pueden contestar consultado el libro de clase o mediante conocimientos de cultura general que sepamos que conocen. El equipo que consiga responder más rápido a las preguntas, gana. Es importante que todos los alumnos tengan el libro de clase.

- **Ejemplos de preguntas** [*Aula Internacional 1*]

A partir de los años 20, la industria de cine en España se traslada a esta ciudad. (Madrid, página 88)
Esta ciudad es rival de otra, donde se celebra un festival de música en junio. (Barcelona, página 48)
En esta se ciudad se celebró un evento deportivo muy importante en los años 90, ¿recuerdas exactamente en qué año? (Olimpiadas, 1992)

En ese año, un actor muy famoso hizo una película con Bigas Luna con nombre de comida. (Bardem, 1992, *Jamón, jamón*, página 132)

En el lugar de nacimiento de este actor se celebra un evento espectacular durante el primer trimestre del año, ¿de qué evento hablamos? (Carnaval, página 32)

Hay otro país muy famoso por este evento y por el cual no pasa la Panamericana, ¿cuál es? (Brasil, página 26)

En un país limítrofe con este país, la cultura más importante fue la Tiahuanacota. ¿De qué país se trata? (Bolivia, página 129)

Palabra por palabra

- **Nivel:** C
- **Objetivo:** Aprender y afianzar vocabulario.
- **Actividad**

Este programa tiene varias secciones, todas ellas relacionadas con definiciones y frases hechas. Dispone de una versión en Internet en la página del Centro Virtual Cervantes. Se puede hacer directamente desde la página web, por lo que es un juego útil si nos sobra mucho tiempo de clase y necesitamos improvisar. A través de la página web http://cvc.cervantes.es/lengua/palabra_por_palabra/diccionario/anteriores/juegosypremios_anteriores.asp podemos acceder a distintos programas y jugar en línea. También incluye las soluciones.

- **Ejemplos de preguntas**

Los ejemplos han sido extraídos de la página web:

a) La frase enmascarada

La frase oculta de esta semana tiene su origen en el lenguaje marinero: el remero que no da ninguna palada al agua y no ayuda a sus compañeros es un zángano.

_ _ _a_ _ _ lo _l _g _ a.

(Solución: No dar palo al agua)

b) Verdadero o falso

¿Son ciertas o falsas las siguientes definiciones?

Derrabar: descomponerse, desordenarse, desmandarse. (Falso)
Gosipino: que tiene algodón o se parece a él. (Verdadero)

c) Palabras de autor

Hoy extraemos nuestras palabras de la novela *Fácil de matar,* de Maruja Torres. Fíjate en aquellas palabras que están resaltadas y averigua si la definición que proponemos es verdadera o falsa.

«Desde hace siglos los Asmar, una dinastía cristiana de hombres necesarios para el país, se cruzan con las mujeres Ghorayeb, gallinas ociosas procedentes de la misma cepa del *maronitismo* cerrado».

Maronitismo es una iglesia cristiana originaria del Líbano y de Siria. (Verdadero)

«La sirvienta filipina exterioriza a su manera, con irritante laboriosidad oriental, el dolor que le produce la *defección* de Diana».

Defección es sinónimo de «enfado» o «disgusto». (Falso)

BIBLIOGRAFÍA

Arturo Ojeda, Fernando. «The Role of Word Games in Second-Language Acquisition: Second-Language Pedagogy, Motivation and Ludic Tasks». University of Florida, 2004.

Dornyei, Zoltan. «Motivation and Motivating in the Foreign Language Classroom», *The Modern Language Journal* 78, n.º 3 (Autumn 1994).

García Terrez, Margarita. «El juego como estrategia formativa en la educación musical», *Revista Digital Ciencia y Didáctica* 40 (2010).

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

Graham, Suzanne. *Effective Language Learning*. Clevedon: Multilinguak Matters, 1997.

Julkunen, K. «Situation and Task Specific Motivation in Foreign Language Learning». En *Motivation and Second Language Acquisition*, de Z. Dörnyei y R. Schmidt, 29-41. Hawaii: University of Hawaii, 2001.

Kodotchigova, Maria A. «Role Play in Teaching Culture: Six Quick Steps for Classroom Implementation», *The Internet TESL Journal* VIII, n.º 7 (July 2002).

Linaza, José Luis, Cecilia Simón, Marta Sandoval, y María Gracia García Blanco. «Herramientas didácticas para la educación intercultural: el juego y las canciones», *Aula Abierta* 80 (2002): 27-42.

Livingstone, Carol. *Role Play in Language Learning*. New york: Longman, 1983.

Melvin, B.S, y D.S. Stout. «Motivating Language Learners through Authentic Materials». En *Interactive Language Teaching*, de W. (ed) Rivers, 44-56. New York: Cambridge UP, 1987.

Moreno, C. «Actividades lúdicas para practicar la gramática», *Carabela, Segunda etapa* 41 (1997): 35-48.

Nunan, D. *Second Language Teaching and Learning*. Boston: Heinle and Heinle Publishers, 1999.

Pegrum, Mark A. «The Outside World as an Extension of the EFL/ESL Classroom», *The Internet TESL Journal* VI, n.º 8 (August 2000).

Taylor, David. «Inauthentic Authenticity or Authentic Inauthenticity?». *TESL-EJ* 1, n.º 2 (1994).

Teixeira, Carlos E.J. *A ludicidade na escola*. Sao Paulo: Loyola, 1995.

Ur, Penny. *A Course in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.