

NEUROPAIDEIA

DIDATTICA, LINGUE E CULTURE

I4

Direttori

Giuseppa COMPAGNO

Università degli Studi di Palermo

Floriana DI GESÙ

Università degli Studi di Palermo

Comitato scientifico

Maria Vittoria CALVI

Università degli Studi di Milano

Giuseppa COMPAGNO

Università degli Studi di Palermo

Floriana DI GESÙ

Università degli Studi di Palermo

Alessandra LA MARCA

Università degli Studi di Palermo

Patrizia LENDINARA

Università degli Studi di Palermo

Covadonga LÓPEZ ALONSO

Universidad Complutense de Madrid

Ángel LÓPEZ GARCÍA–MOLINS

Universitat de València

María MATESANZ DEL BARRIO

Universidad Complutense de Madrid

Félix SAN VICENTE SANTIAGO

Alma Mater Studiorum — Università di Bologna

Montserrat VEYRAT RIGAT

Universitat de València

Giuseppe ZANNIELLO

Università degli Studi di Palermo

NEUROPAIDEIA

DIDATTICA, LINGUE E CULTURE



La collana intende raccogliere contributi finalizzati alla co-costruzione di conoscenza accogliendo i paradigmi formativi che propone la Neuroeducation o la Neurodidattica. Si auspica che, nell'intersezione con le Neuroscienze, l'area psico-pedagogica, l'area didattica, l'area linguistico-filologica e quella letteraria possano invitare alla riflessione epistemologica sulla possibilità di esplorare i percorsi educativi, i fatti di lingua, i testi letterari. Il tutto ricorrendo anche all'ausilio dell'Educational Technology come veicolo di trasmissione di contenuti. S'intende porre attenzione, da una parte, al dialogo tra Neurodidattica, pedagogia e didattiche disciplinari, mediante la presa in esame delle coordinate principali del discorso educativo, dall'altra parte, alle connessioni tra lingua, psiche e cultura letteraria, grazie alla convergenza dell'indagine filologica, di quella semiotico-letteraria nonché alle relazioni tra linguistica percettiva, contrastiva, cognitiva, didattica della lingua, nonché analisi del discorso.

La collana adotta un sistema di valutazione dei testi basato sulla revisione paritaria e anonima (*blind peer review*). I criteri di valutazione riguarderanno il rigore metodologico, la qualità scientifica e didattica e la significatività dei temi proposti.

Motivación y creatividad en la enseñanza de L2/LE

Perspectivas prácticas y teóricas

editado por

Fátima Faya Cerqueiro
Victoria Guadamillas Gómez
Juana María Blanco Fernández
Olga Elwes Aguilar
María del Mar Ramón Torrijos





Aracne editrice

www.aracneeditrice.it

info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXVI

Gioacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

www.gioacchinoonoratieditore.it

info@gioacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20

00020 Canterano (RM)

(06) 45551463

ISBN 978-88-548-9660-4

*Reservados todos los derechos internacionales de traducción,
digitalización, reproducción y transmisión de la obra en parte o
en su totalidad en cualquier medio, formato y soporte.*

*No se permiten las fotocopias
sin autorización por escrito del editor.*

I edición: diciembre 2016

Índice general

- 9 Presentación
Fátima Faya Cerqueiro, Victoria Guadamillas Gómez, Juana María Blanco Fernández, Olga Elwes Aguilar, María del Mar Ramón Torrijos
- 11 El juego empieza aquí
Fátima Faya Cerqueiro, Victoria Guadamillas Gómez, Juana María Blanco Fernández, Olga Elwes Aguilar, María del Mar Ramón Torrijos
- 17 La improvisación dramática para la enseñanza del léxico en clase L2
Carmen M^a Sánchez Morillas
- 25 El juego dramático y la adquisición de estrategias de interacción en ELE y EL2
Juana María Blanco Fernández
- 41 Aproximación a la transpodidáctica textual en la enseñanza–aprendizaje de lenguas
Pilar Couto–Cantero
- 57 Integrar la tecnología en el aula de LE/L2
Natalia Cordeiro Paredes, Soledad Llano Berini
- 71 Escritura creativa a través del cómic y los cuentos infantiles
María de las Mercedes Fuentes Hurtado
- 87 El cuento como recurso didáctico en Educación Infantil para la enseñanza de idiomas
María Bobadilla Pérez
- 95 Aplicación práctica de los juegos de mesa a la enseñanza de lenguas
Zaida Vila Carneiro

- 109 El uso del juego como recurso didáctico para la enseñanza de arte en una clase de ELE
Mercedes Comba Otero
- 121 Creación de material lúdico para el aprendizaje de lengua china
Chiara Uliana, Antonio Luis Díaz García
- 133 Materiales docentes en Educación Infantil y Primaria
Laura Viñas Valle, Olga Elwes Aguilar, Leticia Barco García, M^a Isabel Madero Aguado
- 157 La poesía y la canción en el aula de lengua inglesa
M^a Victoria Guadamillas Gómez
- 173 Motivación e innovación en el aula de Magisterio de Educación Primaria
María Isabel Jiménez González, Margarita Navarro Pérez
- 183 En todas partes cuecen habas
Marina Montero García, M^a Isabel Cortijo Delgado
- 193 Los autores

Presentación

FÁTIMA FAYA CERQUEIRO
VICTORIA GUADAMILLAS GÓMEZ
JUANA MARÍA BLANCO FERNÁNDEZ
OLGA ELWES AGUILAR
MARÍA DEL MAR RAMÓN TORRIJOS*

En los últimos años han proliferado multitud de herramientas y materiales que permiten adoptar nuevos enfoques en la enseñanza de lenguas. En la misma medida, se ha incrementado el interés de los docentes a la hora de diseñar y utilizar actividades personalizadas que respondan a las necesidades de su aula y que permitan la incorporación de diferentes recursos tecnológicos y didácticos. Además del auge en la innovación docente, se han abierto nuevas perspectivas con el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación para la enseñanza, el potencial de nuevas herramientas y la aplicación de nuevos enfoques comunicativos. Todos estos cambios han acaparado también el interés de un gran número de expertos, que plantean y analizan desde un punto de vista teórico, aspectos didácticos y metodológicos innovadores en la enseñanza–aprendizaje de lenguas modernas.

Así pues, este volumen busca dar visibilidad a la creatividad e innovación que se está llevando a cabo en las aulas de segunda lengua y lengua extranjera y servir de punto de partida para todos aquellos que estén interesados desde un punto de vista práctico o teórico en incorporar metodologías y materiales que incrementen la motivación del alumno en cualquier contexto educativo.

* Profesoras en la Facultad de Educación de Toledo (Universidad de Castilla-La Mancha).

El juego empieza aquí

Reflexiones sobre la introducción de elementos lúdicos
en el aula de idiomas

FÁTIMA FAYA CERQUEIRO
VICTORIA GUADAMILLAS GÓMEZ
JUANA MARÍA BLANCO FERNÁNDEZ
OLGA ELWES AGUILAR
MARÍA DEL MAR RAMÓN TORRIJOS*

La presencia de lo lúdico nos acompaña de un modo intrínseco durante toda la vida ya que como *Homo ludens* (cf. Huizinga, 2012) la relación del ser humano con el juego atañe a diferentes elementos de la sociedad y la cultura, como al arte en sus diferentes manifestaciones, al deporte, y, por supuesto, al lenguaje. El juego contribuye al desarrollo del niño a diferentes niveles: personal, social, afectivo, emocional, físico e intelectual, y constituye una parte esencial en toda la etapa educativa. Conceptos como “ludificación” o “gamificación” (*gamification* en inglés, cf. Kapp, 2012), han proliferado en los últimos años en contextos educativos, poniendo de manifiesto la relevancia del componente lúdico en la enseñanza–aprendizaje en cualquier ámbito educativo. En el aula de segunda lengua o lengua extranjera, en la que la motivación juega un papel trascendental en la adquisición de contenidos, resulta indispensable prestar atención al juego en sus diferentes variantes e introducir estrategias lúdicas como facilitadoras en la enseñanza de las diferentes actividades comunicativas. De este modo, se ofrece al alumno un medio más para convertirse en protagonista activo de su propio aprendizaje. Estas modalidades lúdicas en la enseñanza se inscribirían dentro de los denominados “juegos serios” (Abt, 1987), ya que su finalidad última es educativa y no meramente recreativa o de divertimento.

* Profesoras en la Facultad de Educación de Toledo (Universidad de Castilla-La Mancha).

En este contexto, los docentes se muestran necesariamente creativos a la hora de adaptar las técnicas de enseñanza a las necesidades de su grupo, implicándolos en nuevas maneras de desarrollar el potencial que tienen tanto los materiales didácticos tradicionales como las nuevas herramientas tecnológicas. Además, el alumno se expone a diferentes estrategias educativas y actividades que contribuyen a desarrollar su propia creatividad e incentivan su entusiasmo por la materia más allá de las dificultades que puede suponer. En definitiva, el uso de diferentes elementos lúdicos y creativos contribuye a que el estudiante incremente su motivación intrínseca, al facilitársele un medio de hallar satisfacción en su propio proceso de aprendizaje.

Los trece capítulos de este volumen recogen diferentes aspectos lúdicos en el aula de segundas lenguas desde un punto de vista teórico, así como actividades de carácter más práctico. Se presentan propuestas muy variadas, que a menudo aúnan enfoques integradores de lengua y literatura a través de diferentes géneros y tipos de texto, o que combinan la enseñanza de la lengua y la cultura. Entre las lenguas objeto de estudio predominan la lengua española y la lengua inglesa, aunque también tienen cabida otros idiomas como el francés y el chino. Asimismo, el volumen recoge experiencias en diferentes niveles educativos, incluyendo Educación Infantil y Primaria, grados universitarios y diferentes estadios en el aprendizaje de la lengua (inicial, intermedio o avanzado), con indicaciones claras sobre el nivel de los alumnos meta.

Especial relevancia tienen las aportaciones sobre las diferentes herramientas que pueden ser utilizadas en el aula de segundas lenguas, con predominio del uso de nuevas tecnologías para la creación y diseño de multitud de actividades. En este sentido, cabe destacar la originalidad y personalización de los materiales en función del alumnado y de los objetivos didácticos que se buscan en el aula. Muchas de las propuestas que han surgido como iniciativas individuales en contextos concretos pueden tener repercusión en otros ámbitos y ser replicadas por otros docentes en diversos entornos educativos.

El volumen se ha organizado en cuatro bloques temáticos. El primer bloque, “Textos dramáticos y dramatización en el aula de segundas lenguas” aborda el uso de la dramatización y actividades similares en el aula. El primer capítulo, “La improvisación dramática para la enseñanza del léxico en L2”, escrito por Carmen M^a Sánchez Morillas, trata de las ventajas que aportan las dramatizaciones en la competencia comunicativa, y más concretamente en el vocabulario.

La autora hace dos propuestas de taller: una dirigida a docentes y otra dirigida a estudiantes de español, ambas con un enfoque dinámico pensado para potenciar la producción de vocabulario y alejado de la enseñanza tradicional del léxico mediante listas.

En el segundo capítulo, “El juego dramático y la adquisición de estrategias de interacción en ELE y EL2”, Juana Blanco Fernández hace una reflexión sobre los diferentes conceptos relacionados con el juego dramático, como los juegos de rol o los juegos de simulación, tras la cual presenta una selección de actividades y juegos dramáticos que pueden tener una gran utilidad para potenciar diferentes estrategias de interacción con alumnos de niveles iniciales e intermedios.

En el último capítulo de este bloque, “Aproximación a la transposición didáctica textual en la enseñanza–aprendizaje de lenguas”, Pilar Couto–Cantero propone la versión inglesa del cuento popular de Andersen *The Emperor’s New Clothes* como punto de partida para que los alumnos, a través del aprendizaje basado en proyectos, escriban y representen una obra teatral. De este modo, la competencia comunicativa se ve reforzada por la diversidad de tareas propuestas, que hacen especial énfasis en las destrezas productivas, así como se resalta la interdisciplinariedad entre lengua, literatura y didáctica de lenguas. El segundo bloque, “El cómic y los cuentos para la enseñanza de lenguas”, aborda el uso de estos géneros en diferentes contextos. Inauguran este segundo tema Natalia Cordeiro Paredes y Soledad Llano Berini con “Integrar la tecnología en el aula de LE/L2: propuestas basadas en el uso del cómic”. En este trabajo se presentan algunas de las características más destacadas de la interacción tecnológica y se ponen de relieve las ventajas que supone el uso del cómic interactivo en el aula, sobre todo con estudiantes jóvenes. Las autoras ofrecen seis propuestas metodológicas que recurren a esta herramienta en el aula de lengua extranjera, con ejemplos en lengua francesa y en lengua española, que abordan tanto las destrezas orales como las escritas.

La segunda contribución de este bloque corresponde a María de las Mercedes Fuentes Hurtado con “Escritura creativa a través del cómic y los cuentos infantiles”, en la que se describe una propuesta didáctica diseñada para alumnos tailandeses de español con dos objetivos: en primer lugar, los estudiantes de niveles superiores crean materiales originales como cuentos y cómics, en los que ponen en práctica su competencia en lengua escrita, y en segundo lugar se estimula el aprovechamiento de estos materiales como actividades de lectura pa-

ra alumnos de español en niveles inferiores, que se benefician así del trabajo de sus compañeros.

María Bobadilla Pérez cierra este segundo bloque con “El cuento como recurso didáctico en Educación Infantil para la enseñanza de idiomas”. Este capítulo expone minuciosamente las características metodológicas más destacables de la narración de cuentos para niños en la etapa de Educación Infantil y las ventajas que aporta su uso en el aula de segundas lenguas. Asimismo, la autora reflexiona sobre las consideraciones a tener en cuenta por el docente para sacar el máximo partido al cuento en el aula de infantil.

El tercer bloque temático versa sobre el “Diseño de juegos y materiales lúdicos como recurso de aprendizaje de segundas lenguas”. La primera contribución, “Aplicación práctica de los juegos de mesa a la enseñanza de lenguas: El *Dixit* y otros recursos más convencionales”, escrita por Zaida Vila Carneiro, presenta una serie de actividades lúdicas para llevar al aula diferentes juegos de mesa con un propósito didáctico. Entre los diferentes juegos que propone se incluyen algunos muy conocidos, y otros no tanto, como el *Dixit*, para los que se sugieren actividades muy versátiles en el aula de ELE para varios niveles, aptas para practicar cualquier contenido lingüístico, e incluso aspectos culturales.

En el capítulo “El uso del juego como recurso didáctico para la enseñanza de arte en una clase de ELE”, Mercedes Comba Otero elabora un planteamiento didáctico para acercar a los estudiantes de ELE a contenidos artísticos típicos de la cultura española. Este enfoque lúdico plantea un taller compuesto por cinco grandes actividades que incluyen una amplia gama de juegos muy conocidos, a través de los cuales los alumnos pueden iniciarse en diferentes autores, corrientes y movimientos artísticos, a la vez que ponen en práctica sus habilidades comunicativas en lengua española.

Chiara Uliana, y Antonio Luis Díaz García muestran tres actividades diferentes realizadas *ad hoc* para estudiantes de chino en el capítulo “Creación de material lúdico para el aprendizaje de lengua china”. Los autores compensan así una laguna que a su criterio existe todavía en los materiales dedicados a esta lengua, ya que las actividades de creación propia que se exponen ofrecen un componente lúdico. Todas ellas incorporan dinámicas de juegos, con tarjetas, puntuaciones y otros elementos que pueden ayudar al aprendiz con los aspectos gramaticales que resultan más complejos en lengua china, a la vez que desarrollan las diferentes destrezas.

El último capítulo de este bloque, “Materiales docentes en Educación Infantil y Primaria: cuatro propuestas lúdicas para reforzar la competencia comunicativa en lenguas extranjeras (inglés/francés)”, corresponde a Laura Viñas Valle, Olga Elwes Aguilar, Leticia Barco García y M^a Isabel Madero Aguado. Estas autoras describen un curso distribuido en cuatro propuestas didácticas para la elaboración de materiales en el aula de lengua inglesa y lengua francesa. La primera de ellas se centra en el uso de *jazz chants* y narraciones de cuentos como estrategias en la enseñanza del inglés en Educación Primaria, y detalla cómo los patrones rítmicos pueden ser de gran utilidad para que los niños adquieran diferentes aspectos de la lengua extranjera. La segunda experiencia defiende la narración de cuentos y álbumes ilustrados como actividad de iniciación a la lectura en lengua extranjera en niños de Educación Infantil, debido a la gran variedad de material disponible y a los beneficios que la literatura infantil puede aportar en edades tempranas en el desarrollo de la lengua, en este caso la francesa. La tercera propuesta se centra en el uso del método *Jolly Phonics* para acercar la fonética al aula de Educación Infantil de un modo divertido. Este sistema ayuda a establecer asociaciones entre gestos e imágenes con los distintos fonemas de la lengua inglesa, de modo que al alumno le resulta más sencillo recordar y distinguir cada sonido. La cuarta y última sección que describen las autoras narra una experiencia en un centro con metodología CLIL, en la que tienen cabida, además del área de lengua inglesa, las asignaturas de Educación Artística y Conocimiento del Medio, y en la que se ponen en práctica muchos de los aspectos teóricos propuestos por expertos en este enfoque metodológico.

El último bloque de contenidos aún a “Propuestas lúdicas en diferentes contextos educativos”. En la primera de ellas, “La poesía y la canción en el aula de lengua inglesa: propuestas para niveles intermedios”, M^a Victoria Guadamillas Gómez presenta actividades personalizadas para trabajar las cuatro destrezas en lengua inglesa a través de diferentes poemas y canciones. De este modo se consigue introducir la literatura en el aula de lengua inglesa de un modo lúdico y adaptado a la dificultad que pueden requerir los alumnos.

El siguiente capítulo, “Motivación e innovación en el aula de Magisterio de Educación Primaria”, escrito por María Isabel Jiménez González y Margarita Navarro Pérez, pone de relevancia el uso de material audiovisual en la enseñanza de contenidos culturales en lengua inglesa. Las autoras describen la experiencia en un grado universitario,