

La gamificación en el aula de ELE

2023/2024



COMPONENTES:

Ana María Ramos Hermoso
Enrique Navarro Camacho
Javier Alonso Pérez
María García Zamora
Miriam Brizuela Ruiz
Noelia Gaspar Rojas
Noelia Jiménez Mesas

ÍNDICE

1. Descripción del grupo de trabajo.	2
2. Especificaciones didácticas.	2
3. Justificación.	4
4. Objetivos.	5
4.2 Objetivos generales.	5
4.2 Objetivos específicos.	6
5. Metodología.	7
6. Contenidos.	9
7. Banco de actividades/situaciones de aprendizaje gamificadas.	10
7.1 Educación Primaria.	10
7.2 Educación Secundaria.	25
8. Conclusión.	46
9. Bibliografía.	46
10. Anexos.	46

1. Descripción del grupo de trabajo.

Este grupo de trabajo tiene como finalidad desarrollar una serie de actividades gamificadas en la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE), siendo así un banco de recursos. Al estar compuesto por dos docentes de Educación Primaria y cinco de Educación Secundaria, se han elaborado diversas situaciones de aprendizaje en las que se podrá observar la evolución de estas de acuerdo con los diferentes niveles educativos.

Estas situaciones de aprendizaje han sido realizadas con alumnos y alumnas que aprenden español como lengua extranjera y se han creado y elaborado con apoyo y ayuda de diferentes recursos (manipulativos o recursos en línea). El objetivo común de todas ellas es fomentar y trabajar la competencia comunicativa en español a través de la gamificación, creando así un ambiente que favorezca a un aprendizaje participativo, activo y divertido, en el que los alumnos puedan expresarse en esta lengua. Los niveles ELE trabajados han sido: A1-A2, B1, B2 y C1.

La organización y presentación de estas actividades se muestran en un estilo de tabla en la que se recogen los siguientes puntos:

- Nombre de la actividad/situación de aprendizaje.
- Nivel al que va dirigido.
- Temporalización.
- Objetivos.
- Contenidos.
- Instrucciones para los alumnos.
- Desarrollo de la actividad/situación de aprendizaje.
- Recursos utilizados.

Por último, se pretende que este trabajo sea publicado con el fin de que otros docentes puedan acceder a estos materiales e ideas para que les sirva de ayuda o se continúe elaborando material de forma cooperativa y colaborativa.

2. Especificaciones didácticas.

Actualmente, el juego (sobre todo en el campo digital) es un patrón de interacción habitual que podemos encontrar en una gran variedad de espacios: marketing, publicidad, redes sociales... Sabemos que la dimensión lúdica forma parte del desarrollo de la cultura humana, ya que las personas disfrutamos del juego de una forma natural desde nuestra infancia.

Salen y Zimmerman (2013) definen juego como *"un sistema en el que los jugadores se implican en un conflicto artificial, definido por unas reglas, y que tiene un resultado cuantificable"*. Como se ha demostrado en varias investigaciones educativas, los juegos son un recurso adecuado para la adquisición de segundas lenguas, en este caso concreto, del español como lengua extranjera.

Con la nueva modificación de la Ley Orgánica 3/2020, 29 de diciembre (LOMLOE), incluimos el objetivo de no solo conseguir que los alumnos adquieran la competencia comunicativa en el aprendizaje de una lengua extranjera, sino que a la vez se promueva y trabaje en la competencia plurilingüe. La educación actual busca un aprendizaje de lenguas extranjeras en el que los alumnos usen el idioma como un instrumento de comunicación, producción, interacción y mediación junto al desarrollo del respeto a la diversidad intercultural.

Debemos promover las interacciones comunicativas interculturales en las que alumnos de diversas partes del mundo puedan comunicarse y trabajar en concordancia ante la diversidad y problemas de la sociedad de hoy en día. Las escuelas no solo tienen la responsabilidad de enseñar un segundo idioma como un sistema lingüístico, sino también como un sistema social para ser utilizado por el alumno y alumna en su presente y futuro personal, social y profesional.

Como ya sabemos, las prácticas docentes han evolucionado en los últimos años. Los y las docentes somos un recurso, una herramienta activa para la labor educativa que guía y muestra cómo desarrollar y conseguir las competencias clave necesarias para que los alumnos y alumnas sean ciudadanos activos en la sociedad. Así, nosotros como docentes ayudaremos a que los alumnos puedan formar su aprendizaje a través de experiencias enriquecedoras. Para ello, es nuestro deber incorporar metodologías activas que promuevan la motivación, el interés y la participación activa de nuestros alumnos, como es el caso del uso de la gamificación dentro del aula ELE. Desarrollaremos esta metodología en el punto 5 de nuestro trabajo.

La gamificación consigue que los estudiantes reflexionen, ya que al recibir un feedback inmediato entienden que si comenten errores deben pensar más detenidamente su próxima actuación dentro del juego que estamos desarrollando. Esta metodología promueve el compromiso, crea un espacio seguro donde se da cabida a la repetición, la colaboración, el error y la competitividad con uno mismo y contra otros equipos que buscan la misma finalidad que ellos mismos. Consigue incrementar la motivación individual y de grupo, creando así lazos de cohesión entre compañeros y fomentando la confianza y el reconocimiento del esfuerzo propio y de los objetivos conseguidos, aumentando así la autoestima (Szabó and Kopinska, 2023).

Por lo tanto, este trabajo pretende mostrar una recopilación de actividades o situaciones de aprendizaje gamificadas que ayuden a alumnos y docentes a promover un proceso de enseñanza y aprendizaje motivador, divertido, activo, actual y útil. Es importante destacar que las actividades planteadas en este trabajo se basan en un aprendizaje continuo del alumno a lo largo de su paso por las etapas de Primaria y Secundaria. Es decir, que al plantear una actividad para 6º de Primaria, por ejemplo, se asume que ese alumno ha recibido clase desde 1º de primaria y ya tiene una base al ir pasando de curso. Es por ello que, a medida que aumenta el nivel educativo que se especifica en cada actividad, aumenta también la dificultad de las actividades propuestas. Con ello cumplimos con las orientaciones metodológicas establecidas en los diferentes currículos de Educación Primaria y Secundaria en España.

3. Justificación.

El principal objetivo de la enseñanza del español como lengua extranjera en Educación Primaria y Secundaria es dotar a los alumnos de las habilidades necesarias para comunicarse en una lengua extranjera. Por lo tanto, nuestro objetivo no es simplemente enseñar un idioma, sino enseñar cómo comunicarse con él a la vez que creamos un ambiente de respeto y curiosidad por conocer la cultura hispanohablante y así promover la tolerancia y la no discriminación. Para ello, se pueden utilizar diversas metodologías que motiven e impliquen a los alumnos y alumnas de forma significativa.

El proceso de adquisición de una lengua extranjera puede verse como una construcción creativa donde los alumnos, a partir de una serie de estrategias naturales, especialmente a partir de su adquisición de la lengua materna, formulan hipótesis con el objetivo de adivinar las reglas de la nueva lengua que están aprendiendo. Este proceso permite al estudiante organizar el nuevo lenguaje de manera comprensible y significativa y producir mensajes en diferentes situaciones comunicativas. En otras palabras, siguen el mismo proceso que siguieron en la adquisición de su lengua materna. La enseñanza de Lenguas Extranjeras en estas Etapas, tanto en Primaria como en Secundaria, debe abarcar la lengua hablada y la escrita, con un relativo mayor énfasis en la lengua oral, sobre todo en los primeros cursos en los que se comienza a aprender esta lengua, sin importar la edad de los estudiantes.

Es por ello que la habilidad oral del aprendizaje de una lengua es fundamental y primordial, ya que primeramente se deben fortalecer y consolidar las habilidades receptivas, para desarrollar la conciencia fonológica en los estudiantes. Esto les facilitará el paso natural de un desarrollo progresivo de las habilidades expresivas permitiéndoles producir mensajes orales y escritos con cierta fluidez. En cualquier caso, es importante destacar que el desarrollo de las cuatro habilidades (escuchar, hablar, leer y escribir) debe ser un proceso interrelacionado.

Las producciones de los estudiantes en español dependen en gran medida de los aportes que reciben y de la orientación del docente, por lo que es crucial brindar abundante input contextualizado de mensajes tanto orales como escritos; cuanto más input reciben, más pueden producir. Al mismo tiempo, es de vital importancia que los estudiantes reciban un feedback constante por parte de los docentes y que sean conscientes de que esperamos de ellos. Es por ello por lo que debemos promover la coevaluación, la evaluación propia (desde la perspectiva del estudiante) y la evaluación de grupo, enseñando a los alumnos a ser independientes, autónomos y realistas con su proceso de aprendizaje.

El uso de elementos lúdicos permite poner en práctica pedagogías con un enfoque activo y participativo. Por ello, el uso de la gamificación en el aula queda justificado al beneficiar a los alumnos con las siguientes ventajas o características (Herrera Jiménez, 2018):

- Motivación e implicación por parte de los alumnos y alumnas.
- Aprendizaje en acción, conocido como "*learning by doing*" y también relacionado con el aprendizaje basado en competencias, el cual se promueve en la LOMLOE.

- Resolución de problemas, relacionada con la teoría del socio constructivismo.
- Planificación y diseño, dos factores imprescindibles a la hora de poner en práctica la gamificación en el aula.
- Tratamiento del error, creando espacios seguros en los que los estudiantes aprendan a progresar a base de prueba y error, disminuyendo emociones de estrés que se pueden dar en otro tipo de actividades. Además, la incertidumbre juega un papel primordial que conseguirá sacar a nuestros estudiantes de su zona de confort y hará que el aprendizaje sea significativo y realista.
- Colaboración y comunidad, promoviendo así el aprendizaje colaborativo a través de acciones como compartir, escuchar, comunicar, hacer críticas constructivas y disfrutar de la creatividad de cada uno de los integrantes de un grupo.
- Progreso y superación de niveles, pudiendo así intensificar la dificultad de las actividades propuestas a la vez que las adaptamos para aquellos alumnos con dificultades de aprendizaje. Presentar los contenidos básicos a través del juego forma parte de uno de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- Retroalimentación, fomentando el feedback constante, tanto positivo como negativo, encontrando un equilibrio entre ambas y así evitar la frustración.
- Resultado evaluable, dejando atrás métodos de evaluación que se basan en la memorización de contenidos.

4. Objetivos.

4.2 Objetivos generales.

La Educación Obligatoria en Primaria y Secundaria, contribuirá a la adquisición de las **Competencias Básicas** establecidas por el **Consejo de Europa**, con el fin de que el alumno pueda: desarrollarse como individuo, avanzar en el mundo laboral, desenvolverse a nivel social y cultural, siendo al mismo tiempo considerado como parte activa de la ciudadanía en un mundo tan cambiante y globalizado como el actual.

Es importante destacar las **competencias clave** que han de promoverse en todo grupo de primaria o secundaria, y en el caso que nos ocupa, en la clase de **ELE**: Competencia en Comunicación Lingüística, Competencia plurilingüe, Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, Competencia digital, Competencia personal, social y de aprender a aprender, Competencia ciudadana, Competencia emprendedora y Competencia en conciencia y expresión culturales.

Como ya hemos mencionado anteriormente, uno de los objetivos primordiales en la educación de lenguas extranjeras es conseguir que los alumnos obtengan la **Competencia Comunicativa**, definida como la habilidad con la que una persona se comunica dentro de un contexto sociocultural, teniendo en cuenta las reglas léxico-semánticas, fonéticas, gramaticales y de uso de la lengua que una determinada comunidad de hablantes usa, para que la comunicación real pueda darse de manera efectiva. El docente, partiendo del análisis de necesidades de un grupo, facilitará todas aquellas herramientas estratégicas necesarias para el logro de dicha competencia por parte de los alumnos.

Aparte de la adquisición de las competencias mencionadas, la clase de **ELE** fomentará los siguientes **objetivos**:

1. Favorecer el ejercicio de los derechos de cada individuo de forma respetuosa, mostrando tolerancia por los demás.
2. Consolidar hábitos de estudio y disciplina.
3. Trabajar en igualdad de oportunidades sin importar el género, la religión o las características psicoevolutivas del alumno o la alumna.
4. Evitar la violencia, los prejuicios y los comportamientos sexistas, y solucionar los conflictos de forma pacífica.
5. Promover el uso de los recursos ofrecidos por las Tecnologías de la Información.
6. Comprender el conocimiento científico, los métodos aplicados para identificar problemas y buscar soluciones.
7. Desarrollar la iniciativa personal, el pensamiento crítico y la toma de decisiones por parte del alumno.
8. Respetar las diferencias, la diversidad, reforzar los hábitos saludables, cuidar el medioambiente.
9. Comprender textos orales y escritos, como forma de promover la lectura y el estudio de la Literatura en español.
10. Valorar y apreciar los aspectos culturales e históricos de España y de los Países Hispanohablantes, además de su cultura y su patrimonio artístico.
11. Apreciar la creación artística de dichos países.

4.2 Objetivos específicos.

La enseñanza del Español como Lengua Extranjera tendrá como propósito el desarrollo de las siguientes destrezas por parte de los alumnos:

1. Escuchar y comprender la información específica de textos orales en diferentes situaciones comunicativas.
2. Expresarse e interactuar oralmente, en situaciones comunicativas cotidianas de una manera apropiada y significativa, usando diálogos.
3. Leer y comprender diferentes textos en un nivel apropiado, que se corresponda con las capacidades e intereses de los alumnos, con el objetivo de extraer información específica y general, que pueda ser complementada con otras fuentes para adquirir nuevos conocimientos.
4. Hacer uso de la lectura en español en diferentes formatos.

5. Escribir textos (simples o más complejos, según el nivel) usando recursos de coherencia y cohesión.
6. Utilizar correctamente los componentes funcionales, sintáctico-discursivos, fonéticos y léxicos del español en contextos comunicativos reales.
7. Desarrollar la autonomía de aprendizaje, para que el alumno sea capaz de poner en práctica las estrategias comunicativas adquiridas en otras lenguas y que puedan contribuir a un aprendizaje más efectivo del idioma español.
8. Desarrollar la capacidad de trabajo en grupo, fortaleciendo las habilidades sociales, para facilitar el acto comunicativo en español.
9. Usar las estrategias de aprendizaje apropiadamente, haciendo uso de los recursos ofrecidos por las Tecnologías de la Información, los medios audiovisuales, para obtener, seleccionar y presentar información en formato oral y escrito en español.
10. Valorar y apreciar el español, como un medio de comunicación, cooperación y entendimiento entre personas de diferentes orígenes y cultura.
11. Apreciar el español como instrumento para acceder a información y como herramienta para aprender diversos contenidos.
12. Mostrar una actitud receptiva hacia el aprendizaje del español de una manera creativa, que facilite la iniciativa individual para participar en situaciones comunicativas en español.
13. Conocer y apreciar la riqueza de la historia y la cultura de España y de los demás Países Hispanohablantes.

5. Metodología.

Podemos definir **gamificación** como una metodología o conjunto de estrategias que incluyen elementos del juego dentro de contextos que no son generalmente lúdicos, como es el aprender una lengua extranjera. Encontramos conceptos imprescindibles dentro de la dinámica de gamificación, como son el jugador, el conflicto, las reglas y el resultado. Jugar es una experiencia de aprendizaje en la que los alumnos y alumnas se enfrentan a diversos retos, a través de unas normas claras, para conseguir un objetivo preciso y así recibir feedback inmediato y continuo. Con ello, los juegos pueden verse como una interfaz de aprendizaje en la que los alumnos participan activamente, hay motivación, se promueve el juego significativo (en este caso, el aprendizaje de una lengua extranjera) y en la que se trabaja y promueve la competencia digital. Además, la competencia lingüística es un elemento clave, ya que un idioma se aprende cuando lo utilizamos de forma real, en contextos reales y cercanos a nuestro entorno.

La gamificación permite así la competición con uno mismo y entre grupos, procurando que no se convierta en un elemento negativo que elimine los objetivos didácticos que hemos planteado. Además, permite la colaboración y la evaluación de las actuaciones de nuestros

alumnos, sean mejores o peores, consiguiendo así las metas establecidas previamente. Así, cooperación, rendimiento y logros son también conceptos que incluimos dentro de la relación de juego y aprendizaje.

Si queremos ser concisos, debemos mencionar que los juegos que se aplican en el aula con el fin de aprender son conocidos como “*serious games*” ya que su finalidad gira en torno a la unión entre educación y diversión. No debemos olvidar que esta metodología educativa no va a consistir en un divertimento continuo, sino que aplicarla requiere paciencia, perseverancia y motivación externa por parte de aquellos que la utilicen. Al final, la gamificación en el aula es una oportunidad para hacer divertidas aquellas actividades que previamente no lo eran, pero que permiten que los alumnos actúen de forma innovadora, sin dejar de lado la calidad o la eficacia de la enseñanza.

Por lo tanto, uno de los retos que debemos afrontar como docentes que utilizan la gamificación es el de plantear retos, construir equipos, desarrollar y crear historias y gestionar el progreso de nuestros estudiantes a través de situaciones de aprendizaje útiles y atractivas. Por otra parte, debemos llevar a cabo una evaluación de nuestra práctica docente en la que respondamos a cuestiones relacionadas con la planificación, el desarrollo y el resultado de las actividades gamificadas que llevemos al aula de ELE.

Antes de incluir esta metodología en nuestras aulas, debemos tener en cuenta los siguientes criterios:

- Establecer el objetivo u objetivos de la clase/grupo y planificar así la meta final. Hacer partícipes a nuestros alumnos y alumnas al establecerlos y saber con certeza que conocen y entienden el fin de las actividades o proyectos gamificados.
- Ser realistas y crear experiencias de aprendizaje aptas para todo nuestro grupo, adaptando medidas de flexibilización e implementación. El alumno y alumna debe ser el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Planear nuestro trabajo a corto y largo plazo, preparando así los recursos adecuados y organizando los tiempos necesarios.
- Potenciar estrategias de retroalimentación que sean significativas y continuas.
- Preguntar a los estudiantes diferentes mecánicas, recursos, inquietudes y elementos que quieren trabajar o utilizar en el proceso de aprendizaje.
- Encontrar y establecer un equilibrio entre los elementos competitivos y colaborativos, priorizando el trabajo y esfuerzo cooperativo.
- Ajustar el uso de recompensas y que estas se utilicen en momentos concretos y justificados. Comunicarnos con los alumnos para conocer qué tipo de recompensa necesitan o les gustaría conseguir, llegando así a un consenso.
- Buscar y perseguir en todo momento la diversión e implicación de nuestros alumnos para fomentar emociones positivas. No podremos evitar emociones negativas, por lo que es un buen momento para guiar y enseñar a los alumnos a gestionar este tipo de sentimientos.

6. Contenidos.

Las actividades gamificadas presentadas en este trabajo incluyen los siguientes contenidos, siempre adaptados al nivel en el que se está trabajando, establecido por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas y teniendo en cuenta su adecuación a la enseñanza primaria o secundaria:

- **Contenidos funcionales.**

Expresar preferencias, pedir información, hablar de acontecimientos pasados, preguntar por direcciones, describir y comparar, presentarse, pedir permiso, hablar de planes futuros....

- **Contenidos gramaticales.**

Conectores, perífrasis, tiempos verbales, estructuras comparativas, pronombres, adjetivos posesivos, preposiciones...

- **Contenidos léxicos.**

Campo semántico de las emociones, la ropa, las compras, la escuela, los viajes, la tecnología, el hogar, los amigos, los colores...

- **Contenidos culturales.**

Arte y cultura en España y los países hispanohablantes, las tradiciones y fiestas en España e Hispanoamérica, personajes célebres, costumbres, horarios, rutinas, la gastronomía... (Contenidos interculturales: comparativa con los países en los que se enseña la lengua española).

- **Contenidos estratégicos.**

Aprender a usar el diccionario y los recursos online, reflexionar sobre un tema, cómo obtener información, estrategias comunicativas, promover la actitud positiva hacia el aprendizaje, motivación...

7. Banco de actividades/situaciones de aprendizaje gamificadas.

7.1 Educación Primaria.

Actividad: ¿Dónde están?	
Nivel al que va dirigido: alumnos de ELE Nivel A1, de 6 a 12 años.	Temporalización: 1º y 2º Primaria: 25 minutos 3º y 4º: 25 minutos 5º y 6º: 30 minutos
Objetivos <ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática. 2. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor. 3. Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas. 4. Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas. 	Contenidos <p><u>1º - 2º Primaria:</u> preposiciones de lugar (encima, debajo, dentro) y vocabulario sobre el material escolar (lápiz, goma, estuche, regla, libro, libreta, sacapuntas, ceras).</p> <p><u>3º - 4º Primaria:</u> preposiciones de lugar (encima, debajo, dentro, al lado, delante, detrás) y vocabulario ampliado (tijeras, mesa, silla, bolígrafo, corrector, pegamento, pizarra + el mencionado anteriormente).</p> <p><u>5º - 6º Primaria:</u> preposiciones de lugar (encima, debajo, dentro, al lado, delante, detrás, a la derecha, a la izquierda, entre, al lado de...) y el vocabulario del material escolar y relacionado (estantería, proyector, ordenador, cajón, armario + el mencionado anteriormente).</p>
Instrucciones para los alumnos <p>1º y 2º:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos colocamos en los equipos que la maestra propone. - Preparamos todas las tarjetas encima de las mesas pertenecientes al grupo. - Escuchamos, cogemos la tarjeta (en turnos) y salimos a la pizarra para pegarla. <p>3º y 4º:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repasamos el vocabulario con juegos online. - Distribuimos los equipos y organizamos las mesas, las tarjetas y los espacios en el aula. - Explicamos las reglas y comprobamos haberlas entendido. - Desarrollamos el juego. 	

5º y 6º:

- Repasamos el vocabulario con juegos online.
- Escuchamos en qué consiste el juego.
- Organizamos los espacios para poder tener un rincón de grupo y resolver los acertijos.
- Leemos las instrucciones y comenzamos a jugar

Desarrollo

Debemos destacar que nos centramos en las actividades gamificadas o en tareas previas o finales relacionadas con la temática indicada. Se indican los tiempos de la sesión en la que se realizan estas actividades, no incluyendo los minutos dedicados a las rutinas diarias u otro tipo de actividades no gamificadas.

1º y 2º Primaria (sesión de 35')

Contexto: Hemos presentado con anterioridad el vocabulario y las preposiciones de lugar indicadas. Hemos dividido a los alumnos en grupos de seis (cuatro grupos en total). Cada grupo tiene tarjetas (solo con la imagen) de los materiales escolares que hemos trabajado y un número de grupo (1-4).

Actividad gamificada (15'): Dibujamos cuatro mochilas “abiertas” en la pizarra con los números de cada grupo. Seleccionamos a un integrante de cada grupo para ser el/la participante de esta ronda. Decimos en alto la expresión, por ejemplo: “el lápiz está encima de la mochila” y el/la estudiante seleccionado de cada grupo debe coger la tarjeta correcta (con ayuda del resto del grupo) e ir a la pizarra y colocar la tarjeta en la posición indicada oralmente. Cuando los cuatro alumnos la hayan colocado, comprobaremos que han escogido la tarjeta correcta y que la han colocado en el lugar apropiado. Daremos puntos a los equipos que hayan realizado el juego correctamente y recompensas de acuerdo con diferentes aspectos: el/la más rápido/a, el/la más paciente, el/la jugador/a que no se enfada... Realizamos este juego hasta que todos los alumnos/as hayan participado.

Juego online (10'): Utilizamos la plataforma WORDWALL para repasar el vocabulario y las preposiciones.

3º y 4º Primaria (40' de sesión)

Revisamos el vocabulario con juegos online en WORDWALL (10').

Contexto: Los alumnos están divididos en grupos de cuatro (seis grupos en total), compartiendo mesas y espacio (deberán poner un nombre a su grupo). Cada grupo tiene dos tipos de cartas: una con las imágenes de los materiales escolares y otras con imágenes que representan las preposiciones de lugar aprendidas.

Actividad gamificada (15'): Cada grupo tiene que dejar encima de sus mesas dos tarjetas: una con el vocabulario del material y otra con la preposición de lugar. Una vez listas, cada grupo rotará de posición siguiendo las agujas del reloj y deberá decir en voz alta la frase que representan las tarjetas del sitio al que se hayan movido. En cada ronda se dirá el orden en el que pueden decir la frase, para evitar gritos y el que todos hablen a la vez. Si el grupo dice que la frase está bien (será calificado por el grupo que la creó y el docente) se darán puntos al grupo y recompensas para usar en otras clases, como más tiempo con juegos, ver algún vídeo, escuchar una canción...

5º y 6º Primaria (40' de sesión)

Recordamos el vocabulario con juegos online en WORDWALL (5').

Ejemplo de las indicaciones y ejemplos de los acertijos: ¡Hola grupo azul! Debes encontrar 3 materiales escolares DE TU COLOR resolviendo tres acertijos. El primer acertijo está en este papel. Cuando encuentres los objetos, encontrarás el siguiente acertijo. ¡SUERTE!

*Entre las páginas me encuentro escondido,
Encima del escritorio o al lado del libro querido.
No en la mochila ni bajo el pupitre espero,
¿Qué soy yo?*

Actividad gamificada (25'): Dividimos a los alumnos en grupos de 4 y les damos un papel con instrucciones (diferentes) a cada uno (seis en total). Cada grupo se representará por un color, ya que cada equipo solo podrá coger los materiales escolares de su color asignado. Este papel incluye las reglas del juego y el primer acertijo que los alumnos deben resolver para encontrar distintos materiales escolares escondidos en el aula y a su vez, el siguiente acertijo. El primer equipo en encontrar los 3 materiales ganará el juego, aunque este no terminará hasta que todos los hayan encontrado. Si un equipo acaba mucho antes, cada miembro se dividirá y ayudará a otros grupos a completar sus acertijos.

Recursos

Pizarra, proyector, PDI/smart TV, rotuladores de pizarra, tarjetas de vocabulario, tarjetas de las preposiciones, instrucciones y acertijos, materiales escolares diversos.

Juegos wordwall:

<https://wordwall.net/es/resource/8751184/preposiciones>

<https://wordwall.net/es/resource/2787645/material-escolar>

<https://wordwall.net/es/resource/22943864/preposiciones-de-lugar>

<https://wordwall.net/es/resource/8618113/preposiciones-de-lugar>

Actividad: ¿Cómo soy por fuera?

Nivel al que va dirigido: alumnos de ELE
Nivel A1, de 6 a 12 años.

Temporalización:
1º y 2º Primaria: 30 minutos
3º y 4º: 40 minutos
5º y 6º: 35 minutos

Objetivos

1. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
2. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así

Contenidos

1º - 2º Primaria: vocabulario sobre el aspecto físico (alto/a, bajo/a, rubio/a, castaño/a, pelirrojo/a) y estructuras del presente de los verbos ser (soy, eres, es, somos...)

3º - 4º Primaria: vocabulario

<p>como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.</p> <p>3. Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.</p> <p>4. Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.</p>	<p>sobre el aspecto físico (alto/a, bajo/a, rubio/a, castaño/a, pelirrojo/a), y estructuras para describir (verbo ser + tener los ojos azules/verdes/marrones, tener el pelo corto/largo, rizado/ondulado/liso).</p> <p><u>5º - 6º Primaria:</u> vocabulario sobre el aspecto físico (alto/a, bajo/a, rubio/a, castaño/a, pelirrojo/a), y estructuras para describir (verbo ser + tener los ojos azules/verdes/marrones, tener el pelo corto/largo, rizado/ondulado/liso, tener la nariz/orejas grande/s, pequeña/s, tener pecas, lunares + comparativos).</p>
---	--

Instrucciones para los alumnos

1º y 2º:

- Escuchamos y levantamos la mano para responder.
- Escuchamos y dibujamos en el orden correspondiente.
- Jugamos y levantamos la mano para llamar a la maestra y preguntar dudas.

3º y 4º:

- Ayudamos a la maestra a organizar el material.
- Realizamos los juegos correspondientes y trabajamos en equipo.
- Levantamos la mano en caso de dudas.

5º y 6º:

- Escucho y realizo la actividad cuando la maestra me indique.
- Escribo y procuro que todos los integrantes de mi grupo participen y escriban las frases.

Desarrollo

En estos casos, las sesiones se realizan una vez enseñado el vocabulario y las estructuras en sesiones anteriores. Debemos destacar que nos centramos en las actividades gamificadas o en tareas previas o finales relacionadas con la temática indicada, no incluyendo los minutos dedicados a las rutinas diarias u otro tipo de actividades no gamificadas.

1º y 2º Primaria (sesión de 35')

Recordamos el contenido previamente trabajado (5'): Llamamos a dos alumnos por turnos y hacemos preguntas sobre su aspecto físico. El resto de la clase dirá el nombre del alumno/a al / a la que nos estamos refiriendo. Por ejemplo: ¿Quién es bajo y moreno?; ¿Quién es alta y rubia?, etc. Tras varias rondas, llamaremos a más alumnos para aumentar la dificultad e incluir expresiones verbales referidas a vosotros y ellos.

Actividad gamificada 1 (10'): Tras repasar, daremos a cada alumno un folio dividido en 12 cuadrados numerados. Les indicaremos que deben dibujar (siguiendo el orden de los cuadrados) a dos personajes que nosotros describiremos. De esta forma, haremos hincapié

en los pronombres personales “él y ella”. Por ejemplo: Él es alto y pelirrojo; Ella es baja y castaña. Podremos recoger estas muestras y evaluar la comprensión oral de nuestros alumnos/as.

Actividad gamificada 2 (15'): Primero, proyectamos en la pizarra una imagen con varios personajes (incluyen sus nombres). Empezamos describiendo a varios personajes y los alumnos levantarán la mano para decirnos el nombre de ese personaje. Tras varias rondas, repartimos a parejas de alumnos esa misma imagen y les pedimos que jueguen en parejas. En cada ronda, un alumno/a es el que pregunta y el otro/a el que responde. Les pedimos que apunten cuántos personajes han acertado cada uno. Matizamos el poder referirnos a varios personajes, dando en este caso un punto por personaje acertado. En ese momento, nosotros iremos paseando por las mesas para comprobar que realizan bien el juego.

3º y 4º Primaria (40' de sesión)

Explicación del juego (10'): Las mesas están divididas en estaciones, es decir, que cada grupo de mesas corresponde a un tipo de actividad gamificada para que los alumnos practiquen el vocabulario y las expresiones mencionadas. Cada cinco minutos tocaremos una campana para que cada grupo se mueva a otra estación de juego, siguiendo el orden que hemos establecido. Aquí explicamos qué deben hacer en cada estación.

Actividad gamificada (30'): Dividimos a los alumnos en grupos de cuatro (seis grupos en total) y les asignamos un nombre de un país hispanohablante. Colocamos a cada grupo en una estación de juego y ¡comenzamos!

- *Estación 1: ¿Quién es quién?* Los alumnos hacen preguntas al / a la encargada de elegir a un personaje (solo puede responder sí o no): “¿Es pelirrojo? ¿Tiene ojos azules? ¿Tiene el pelo rizado?”
- *Estación 2: Encuentra las 7 diferencias.* Habrá dos hojas para que los grupos de 4 trabajen ahora en parejas. Cada hoja muestra al mismo personaje con apariencia diferente, por lo que los alumnos deberán rodear en la imagen las diferencias y completar unas frases con las mismas: “En la imagen 1, Kaloyan es _____ y _____ mientras que en la imagen 2 es _____ y _____.”
- *Estación 3: Completa el puzzle.* Los alumnos tendrán varias piezas de puzzle para completar una “foto familiar”. Si quieren conseguir puntos extra, deberán llamarnos y describir oralmente al mayor número de personajes (cronometramos esto para luego saber qué equipo fue el más rápido).
- *Estación 4: Dibujaros en el multiverso.* Los alumnos vuelven a trabajar en parejas y se describen oralmente para que el/la otra lo/la dibuje. La clave está en que deben cambiar su apariencia e imaginarse en otro multiverso.
- *Estación 5: Juego de memoria.* Los alumnos tienen tarjetas con el vocabulario en imagen y en escrito. Por turnos, podrán levantar dos tarjetas hasta que encuentren cada imagen con su texto correspondiente. Daremos puntos a los equipos según el número de parejas de tarjetas que completen.
- *Estación 6: Adivinanzas.* Los grupos tendrán una hoja con diferentes adivinanzas sobre el aspecto físico de sus compañeros/as de clase. Deberán adivinar de quién se trata y llamarnos cuando las hayan completado. Daremos puntos a los equipos según el número de adivinanzas que resuelvan.

5º y 6º Primaria (40' de sesión)

Revisamos las expresiones con juegos online en WORDWALL (5').

Actividad gamificada 1 (15'): Dividimos a los alumnos en dos grandes grupos y les pedimos

que hagan una fila delante de la pizarra. Pegamos en ella varias tarjetas con comparativos y seis imágenes (tres para cada equipo). Pedimos a dos alumnos (uno de cada equipo) que a la cuenta de 3 deben formar una frase con esas tarjetas y pegar al lado las dos imágenes que corresponden con esa descripción, por lo que una imagen no sirve. Esa frase compara a dos de los tres personajes que se muestran en las imágenes. Daremos puntos al equipo que consiga crear la frase correcta y relacionarla con las imágenes adecuadas.

Actividad gamificada 2 (15'): Dividimos a los alumnos en grupos de cuatro (seis grupos en total) y asignamos nombres de países hispanohablantes. En la pizarra, iremos proyectando imágenes de dos personas y pediremos a los alumnos que creen frases comparándolos. Establecemos 2 minutos como tiempo límite para crear oraciones. Cada miembro del grupo tiene que haber escrito al menos una palabra en el folio, si no, ese equipo no puntuará en esa ronda. Una vez suene la alarma indicando que ha acabado el tiempo, un representante del grupo leerá las frases completadas. El grupo con mayor número de frases bien hechas ganará puntos en cada ronda.

Recursos

Pizarra, proyector, PDI/smart TV, rotuladores de pizarra, tarjetas de vocabulario: imagen y texto, documento de adivinanzas, folios, puzzle, hojas de ejercicio sobre las 7 diferencias, imagen ¿quién es quién?, tarjetas de comparativos escritos.

Juegos

online

WORDWALL:

<https://wordwall.net/es/resource/38179315/espac3%b1ol/comparativos-en-espac3%b1ol>

<https://wordwall.net/es/resource/58013567/comparativos>

Actividad: ¿Qué persona soy?

Nivel al que va dirigido: alumnos de ELE
Nivel A1, de 6 a 12 años.

Temporalización:
1º y 2º Primaria: 30 minutos
3º y 4º: 35 minutos
5º y 6º: 35 minutos

Objetivos

1. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
2. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
3. Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y

Contenidos

1º - 2º Primaria: Vocabulario relacionado con las emociones (feliz, triste, enfadado/a, cansado/a, hambriento/a, aburrido/a) y presente indicativo del verbo ser (estoy, estás, está, estamos...).

3º - 4º Primaria: Vocabulario relacionado con el carácter (simpático/a, egoísta, cariñoso/a, divertido/a, amable, cabezota, ordenado/a, generoso/a, listo/a) y presente del indicativo verbo ser.

desenvolverse en situaciones cotidianas. 4. Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.	<u>5° - 6° Primaria</u> : Vocabulario relacionado con el carácter y sus sinónimos.
---	--

Instrucciones para los alumnos

1° y 2°:

- Escucho el cuento atentamente, respondo y actúo cuando la maestra lo indica.
- Represento una situación y pregunto a mis compañeros cómo me/nos siento/sentimos.

3° y 4°:

- Trabajo en equipo para completar el juego de tarjetas.
- Creo el/la superhéroe/superheroína y respeto los tiempos de la actividad.

5° y 6°:

- Juego con la pelota sin tirarla fuerte y cumpliendo con las reglas establecidas.
- Completo el juego usando las expresiones presentadas y realizo la/s frase/s.

Desarrollo

Debemos destacar que nos centramos en las actividades gamificadas o en tareas previas o finales relacionadas con la temática indicada. Se indican los tiempos de la sesión en la que se realizan estas actividades, no incluyendo los minutos dedicados a las rutinas diarias u otro tipo de actividades no gamificadas.

1° y 2° Primaria (sesión de 35')

Revisamos el vocabulario previamente aprendido a través de juegos en línea (5').

Actividad gamificada 1: ¿Cómo está cuando...? (10'): Sentamos a los alumnos en un gran círculo y contamos un cuento inventado en el que varios personajes realizan diferentes actividades (salir a pasear, jugar con amigos, ir al médico, leer, escuchar música, tener un tropiezo...). Este cuento se proyecta en la pizarra. Cuando contemos la situación a la que se enfrentan nuestros personajes, preguntaremos a los alumnos cómo creen que estos se sienten. Por ejemplo, Daniel ha ido a pasear a su perro. ¿Cómo se siente Daniel? Los alumnos deberán responder "Daniel está _____" y aquí dejaremos que cada uno diga una emoción y que a la vez la muestre con expresiones faciales.

Actividad gamificada 2 (15'): Tras haber escuchado la historia, dividimos a los alumnos en grupos de 3 y les dejamos unos minutos para pensar en una situación. Después, cada grupo saldrá al frente de la clase para representar esa situación y preguntar al resto de la clase: ¿Cómo me siento? El resto de los grupos deberán levantar la mano y decir sus respuestas.

3° y 4° Primaria (40' de sesión)

Revisamos el vocabulario con juegos online en WORDWALL (5').

Actividad gamificada 1 (10'): Dividimos a los alumnos en grupos de 4 (seis en total, con sus correspondientes nombres de equipos). A cada grupo le damos un juego de dos grupos de cartas: uno con imágenes de personajes que muestran cómo es su personalidad y otro con una frase corta que las representa, por ejemplo: Él es simpático y generoso. Deberán unir las

imágenes con las frases adecuadas. Pondremos un cronómetro en clase y daremos puntos al equipo más rápido, pero también a los más creativos, ya que una frase puede ir con varias imágenes.

Actividad gamificada 2 (20'): Los alumnos permanecerán en esos grupos para crear a un/a superhéroe o superheroína. Deberán asignarles unos adjetivos de personalidad y hacer un dibujo que lo/la represente, todo ello en 10 minutos. Los últimos 10 minutos se dedicarán a pasar ese dibujo al resto de grupos (todos rotarán sus dibujos). Cada equipo debe escribir dos adjetivos que creen que esa superheroína o superhéroe posee. Cuando todos los equipos hayan escrito en todos los dibujos, cada grupo leerá los adjetivos y dirá qué grupos han acertado con sus adjetivos. Daremos puntos a los equipos según el número de aciertos que hayan tenido.

5º y 6º Primaria (40' de sesión)

Revisamos el vocabulario con juegos online en WORDWALL (10').

Actividad gamificada 1 (10'): Formamos un círculo y sostenemos una pelota. Diremos un adjetivo y pasaremos la pelota a un estudiante para que este/a diga el sinónimo de ese adjetivo. Tendrá 15 segundos para responder, si no, deberá pasar la pelota a otro compañero/a y que este/a responda. Deberemos hacer parejas de adjetivos, por lo que una vez dichos los dos sinónimos (o varios, dependiendo del caso), cambiaremos de adjetivo.

Actividad gamificada 2 (15'): Preparamos tarjetas con adjetivos de personalidad (cada adjetivo tiene otra tarjeta gemela con un sinónimo). Distribuimos las tarjetas y pedimos a los alumnos que se levanten y que vayan preguntando a sus compañeros: ¿Eres _____ (adjetivo)? El resto de los compañeros debe responder: Yo soy _____. Una vez obtengan esa respuesta deberán pensar si esos adjetivos son sinónimos, preguntarnos a nosotras (las maestras) y que lo confirmemos. Si no aciertan, vuelven a buscar a su pareja de adjetivo, y si aciertan, deben ir a sus mesas y crear una frase (o pequeño párrafo) en el que aparezcan dichos adjetivos. Daremos puntos por creatividad.

Recursos

Pizarra, proyector, PDI/smart TV, rotuladores de pizarra, cuento en presentación de Google Slide, tarjetas de cartas con imágenes y expresiones, folios, pelota blanda, tarjetas con los adjetivos escritos.

Juegos online WORDWALL:

<https://wordwall.net/es/resource/8105590/spanish/las-emociones>

<https://wordwall.net/es/resource/20689637/emociones>

<https://wordwall.net/es/resource/28007680/los-adjetivos-de-personalidad>

<https://wordwall.net/es/resource/13120182/adjetivos>

Actividad: Leamos un cuento	
Nivel al que va dirigido: alumnos de ELE de 1º y 2º de primaria, nivel A1.	Temporalización: 120 minutos (tres sesiones)
Objetivos <ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática. 2. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor. 3. Adquirir en español como lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas. 4. Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas. 	Contenidos Vocabulario relacionado con “Caperucita Roja” (Los números hasta el 20, alimentos, las partes del cuerpo, tamaños (grande, pequeño), familia, colores, saludos).
Instrucciones para los alumnos	
<p>Actividad 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adivina quién soy. - Sentémonos en círculo para escuchar una historia. - Di las palabras que faltan. - ¡Resolvamos los puzles! <p>Actividad 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quiénes son? ¿Quién es? - Juguemos al <i>memory</i>. Elige dos tarjetas, encontremos a los personajes. - ¡Restamos puntos al lobo! <p>Actividad 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué ha preparado mamá en la cestita para la abuelita? - ¿Cuántas frutas hay? Contemos. - ¡Restamos puntos al lobo! 	

Actividad 4:

- ¿Recuerdas la historia?
- Diálogo, ¡hola Dimiter!, ¡hola Karina!, etc.
- Vamos a escuchar música.
- Cantemos una canción.
- ¿Cómo se llaman nuestros personajes?
- Cantemos la canción de la abuelita.

Actividad 5:

- ¡Vamos a casa de la abuela!
- Coge una baldosa, ¿de qué color es?
- Coloca la baldosa.
- Camina, ¿qué colores pisas?
- Repite conmigo.
- ¿Tiene flor?
- ¡Restamos puntos al lobo!

Actividad 6:

- Mira a la abuela, está un poco rara, extraña.
- Su cara es diferente.
- ¿Cómo se llama esto? (Señalo partes de la cara) ¿Recuerdas?
- Repasemos. Vamos a escuchar música, una canción.
- Repite las palabras, canta, imita el baile, toca tu cuerpo.
- Mira a la abuela, está un poco rara, extraña.
- ¿Cómo se llama esto?
- ¡Genial! Coloca las *orejas*.
- Diálogo, vamos a hablar.
- Repite conmigo: ¡Qué *orejas* tan grandes tienes!
- Repite conmigo: ¡Son para *oírte* mejor!
- Genial, dame las *orejas*.
- ¡Restamos puntos al lobo!

Actividad 7:

- Repasemos.
- Vamos a cantar.
- Responde:
- ¿Qué lleva *Caperucita a casa de la abuelita*?
- ¿Qué frutas lleva?
- ¿Dónde está *caperucita*?
- ¿Y la *abuelita*?

Actividad 8:

- Repasemos la historia...
- Juguemos a las categorías.
- Colocaos en filas de esta manera: *Grupo 1: Kalia, Joan, Kamen, Mina...*

- Aquí. Sí. ¡Muy bien!
- ¿Qué categoría es esta?
- ¿qué es esto? ¿en qué categoría va?
- ¡Adelante! Prueba otra vez. ¡Lanza! ¡Genial, fantástico!
- Es el turno de *Bozhidara*. Es tu turno.
- Contemos. ¿cuántos hay? Uno, dos...
- ¡Restamos puntos al lobo!

Actividad 9:

- ¡Vamos a abrir al lobo!
- ¿Quién está aquí?
- ¿Qué hay aquí?
- Ayúdame a llenar su tripa de piedras. Metamos las piedras, los aros son las piedras.
- ¡Así! ¡Estupendo!

Actividad 10:

- Colorea el dibujo.
- ¿qué color es este?
- ¿quién es esta?

Desarrollo

La idea de esta sesión es que los alumnos se vean inmersos en una historia en la que aprenderán vocabulario relacionado con la misma sin darse cuenta y a través de juegos basados en la gamificación.

SESIÓN 1

Actividad 1 (20 minutos): Caperucita Roja

La profesora entra al aula con una caperucita roja (un gorro, una capucha o algo similar) y una cesta pequeña. Entonces, empieza a preguntar a sus alumnos para que adivinen de quién va disfrazada. Cuando finalmente digan que va de Caperucita Roja (aunque lo digan en su lengua materna), les aplaudirá y sacará el cuento de Caperucita Roja (deberá ser un cuento con pictogramas para facilitar la lectura).

La profesora se sentará en una silla delante de todos y los alumnos deben formar un semicírculo alrededor. La profesora leerá el cuento, despacio y poco a poco. Siempre que aparezca un pictograma, serán los alumnos los que digan la palabra. Al final de la historia, en el punto en el que la abuelita y caperucita están en la tripa del lobo, la profesora parará y sacará un pequeño saco como si se trata de la tripa del lobo, en el cual habrá metido dos muñecas, a caperucita y a la abuela. Además, habrá metido tantos folios como alumnos hay en la clase, con un dibujo de la familia de caperucita. El saco estará cerrado con una cinta en la que cuelga un número (el 78). A partir de aquí, debemos resolver todos los puzzles y juegos para rescatarlas a las dos. Por cada punto que ganen en los juegos, restaremos un punto del saco, de manera que cuando llegue a cero podremos abrirlo.

Actividad 2 (10 minutos): ¿quién es?

Debemos retrotraernos en la historia, la clase se dividirá en 4 rincones, cada uno representando una parte de la historia. El primero será la casa de Caperucita y mamá (en una

pared del aula). ¿Quiénes formaban parte del cuento? La profesora muestra una tarjeta con la foto de Caperucita y preguntará:

- ¿Quién es?

Cuando los chiquillos lo digan la colocará en la pared (pegada con blutack) boca abajo. También sacará el resto de las tarjetas que lleva con todos los personajes del cuento (sus nombres en algunas tarjetas y sus fotos o dibujos en otras). La profesora irá preguntando quienes son y los alumnos han de ir respondiendo (o repitiendo después del profesor en caso de no recordar cómo se dice).

- ¡Es la abuelita!
- ¡Es la mamá!
- ¡Es el lobo!
- ¡Es el leñador!

Según van diciendo los nombres, la profesora los va colocando boca abajo pegados sobre la pared, preparando el juego de *Memory*.

Una vez colocadas todas las tarjetas, podemos jugar. Cada persona que vaya saliendo a jugar, hará un intento de crear parejas (la foto con el nombre correcto). Si acierta, la clase ganará un punto, de manera que cuando todas las parejas sean correctas, habrán ganado 5 puntos (que restaremos del saco, la tripa del lobo).

Los personajes los dejaremos pegados, esta vez vistos, con su nombre debajo, sobre la pared.

Actividad 3 (10 minutos): La cesta de la abuelita

Nos movemos hacia la mesa de la profesora, donde ha dejado la cesta de la comida. Al abrirla, vemos un montón de tarjetas con distintas frutas. Cada fruta viene representada cierto número de veces en las tarjetas. Por ejemplo, una tarjeta trae representadas 7 manzanas, otras 9 naranjas, otra 1 plátano, otra 3 peras... ¿Qué ha preparado mamá en la cestita para la abuelita? Distintos alumnos irán saliendo por turnos y contarán las frutas una por una en alto. Deben decir el número final y la fruta representada, por ejemplo:

- *Una, dos, tres. Tres peras.*

Por cada tarjeta que digan correctamente, sumarán un punto a la clase (que será restado del saco al final del juego). En este juego ganarán 10 puntos.

Es el final de la sesión, por lo que volvemos a nuestros pupitres y nos despedimos.

SESIÓN 2

Actividad 4 (10 minutos): ¿Recuerdo la historia?

Esta actividad comienza en una nueva sesión (la cual puede que se tenga un día diferente), por lo que empezaremos con un repaso de vocabulario y una reinmersión en el cuento. Lo haremos con la canción "Hola, Don Pepito". Primero escucharemos la canción original, la profesora hará los gestos adecuados a cada parte de la canción, saludando, señalando a la abuela en la pared (puesta el día anterior). Después, mostrará la letra de la canción con ayuda del proyector y preguntará a los alumnos quienes formaban parte de la historia. Va preguntando uno por uno quiénes son los personajes de la pared y los alumnos lo van diciendo. Entonces, cambiará la letra de la canción para decir:

*Hola, Caperucita,
¡Hola, mamá!*

*¿Pasó usted ya por casa?
Por su casa yo pasé,
Vio usted a la abuela
A la abuela yo la vi
Adiós, Caperucita,
¡Adiós, mamá!*

La profesora entonces cantará los versos impares y los alumnos los pares, repasando el vocabulario de los personajes de manera divertida. Además, la profesora, puede repasar en alto la historia, narrando el comienzo: La abuelita está enferma, la mamá de Caperucita le da una cesta con frutas para llevársela...

Actividad 5 (15 minutos): El camino a casa de la abuela

Una vez hemos estado en casa con mamá y conocemos las frutas que lleva Caperucita en la cesta, es hora de recorrer el bosque hacia la casa de la abuelita. Para ello, es importante seguir el sendero para no perdernos. Lo haremos con un juego de baldosas de dominó de colores. Algunas de las baldosas (hechas de cartulina de colores y plastificadas), tienen una flor dibujada. Las baldosas con flor hacen ganar un punto. ¡Es hora de quitarnos los zapatos! De esta manera no dañaremos el material ni lo ensuciaremos al pisar las cartulinas plastificadas.

Uno a uno, los alumnos cogerán una cartulina y la pondrán sobre el suelo como un dominó, haciendo coincidir los colores para formar el camino. Atravesaremos la clase.

Los alumnos deben decir en alto cada color según lo van pisando.

- *Amarillo, amarillo, rojo, rojo, azul, azul...*

Todos los alumnos deben poner una baldosa al menos y recorrer el camino diciendo los colores. Cuando una baldosa tenga flor, sumaremos un punto. En total, 10 baldosas la tendrán, por lo que se ganarán 10 puntos.

Actividad 6 (15 minutos): La abuela está rara...

En uno de los rincones del aula, como se ha mencionado antes, estará la casa de la abuelita. No ha de ser más que el dibujo de una casa y el personaje de la abuelita. Esto será suficiente.

Nos encontramos entonces mirando a la abuelita. La abuelita a la que miramos no es sino el lobo disfrazado de ella. Algunas partes de su cara tienen velcro.

- Los ojos
- Las orejas
- La nariz
- La boca con grandes dientes

En este juego hay que formular frases practicando las partes del cuerpo, por ello, primero cantaremos una canción a modo de recordatorio: *Las partes del cuerpo en español*, de Rockalingua, en Youtube. A medida que escuchamos la canción, nos tocamos cada parte de nuestro cuerpo, como se muestra en el vídeo.

*Las partes del cuerpo vamos a cantar
Y tú las tienes que tocar:
El pelo, la cabeza, el cuello, la garganta,
Los hombros, los brazos, los dedos y las manos,*

*La espalda, la barriga, la pierna, la rodilla,
Los pies, los dedos de los pies*

*Las partes de la cara
Los ojos, la nariz,
La oreja, la boca
Los labios, los dientes
La lengua y la frente
Y empezamos otra vez...
X2*

Primero deberemos entender qué partes del cuerpo vamos a practicar y vamos a repasarlas de nuevo. La profesora cogerá una de las partes de la cara, por ejemplo, las orejas del lobo (la cual tiene velcro para pegarse sobre el dibujo), y preguntará:

- *¿Qué es esto?*

A lo que los niños deben responder:

- ¡Orejas!

Si les costase recordar la palabra, podemos animarlos dándoles el comienzo de la canción anterior y parando en el momento oportuno para que ellos recuerden la palabra exacta.

Entonces un niño puede salir a colocarlas en el dibujo, uniendo el velcro. Por cada parte sumarán un punto. En total, en este juego pueden ganar 4 puntos.

Después, la idea es que los niños participen como un juego de rol en el que, de dos en dos, uno hará de caperucita y otro de lobo disfrazado de abuelita. Las estructuras a practicar deberán escribirse en la pizarra.

- *Abuelita, qué orejas tan grandes tienes.*
- *Son para oírte mejor.*

A medida que van diciendo los diálogos, pueden coger la pieza y despegarla del velcro. Ganarán un punto. En total, en este juego hay otros 4 puntos. Al llegar a la boca, siendo además el final de la sesión, la profesora se levantará y repetirá, “¡es para comerte mejor!” y perseguirá a los chiquillos a modo de broma. Podrá ir diciéndoles adiós. Volvemos a la calma sentados en los pupitres y nos despedimos de los niños.

SESIÓN 3

Actividad 7 (10 minutos): Repaso y reinmersión

Repasamos la historia de caperucita que hemos recorrido hasta el momento. Cantamos “*Hola, Don Pepito*” versión abuelita y “*Las partes del cuerpo*”. Además, la profesora preguntará lanzando una pelota a los chiquillos las siguientes preguntas:

- *¿Qué lleva Caperucita a casa de la abuelita?*
- *¿Qué frutas lleva?*
- *¿Dónde está caperucita?*
- *¿Y la abuelita?*

Es hora de llegar al desenlace de la historia.

Actividad 8 (15 minutos): El leñador

Es el momento de rescatar a la abuelita y a Caperucita. Vamos a un rincón del aula donde habremos puesto previamente el saco en el que sólo quedan 35 puntos por restar. Además, ahí, estará el leñador. Para abrir la tripa del lobo y que no se dé cuenta, como cuenta la historia, tenemos que hacerlo mientras duerme y luego llenar su tripa de piedras. Vamos a jugar a un juego de categorías.

En este rincón en el que estamos, la profesora habrá colocado unos conos (que pediremos prestados al departamento de educación física), en cada uno, hay escrita una categoría:

- Personajes (5)
- Números (10)
- Frutas (8)
- Colores (8)
- Partes de la cara (4)

Los alumnos se colocarán en cinco filas (tantas como categorías). Cinco alumnos serán los líderes de cada fila. Ellos deberán, uno a uno y ordenadamente con la ayuda de la profesora, coger un aro (en el cual hay escrita una palabra), decir la palabra en alto y clasificarla en una categoría, con ayuda de todos. Entonces se la dará al primer alumno de la fila de su grupo y este deberá lanzarla a la categoría correcta. Si falla, podrá intentarlo dos veces más y finalmente darle el aro al compañero siguiente, hasta que atinen. Cada alumno tiene tres intentos de lanzar el aro. Entonces será el turno del grupo siguiente, que hará la misma dinámica.

Haremos esto hasta que todos los aros hayan sido colocados en los conos.

Finalmente, al terminar, la profesora dirá en alto una categoría e irá sacando aros, los alumnos contarán los aros en alto, e iremos restando los puntos del saco del lobo.

Actividad 9 (5 minutos): Desenlace

Finalmente, el saco ha quedado en 0 puntos y es hora de abrirlo. La profesora lo hará con dramatismo, creando expectación, lento y pausado, repitiendo estructuras como:

- *A ver, a ver...*
- *¿Quién está aquí?*
- *¿qué hay aquí?*

Sacaremos tanto a Caperucita como a la abuela y los alumnos deberán ayudar a recoger los aros de las categorías del juego anterior, que simularán piedras que metemos a la tripa del lobo.

Finalmente, la profesora sacará las fichas con el dibujo de Caperucita y las distribuirá a los alumnos para que todos vuelvan a la calma coloreando.

Actividad 10 (10 minutos): Pinto y coloreo

Todos los alumnos se sientan en su pupitre y colorean el dibujo de Caperucita y su familia.

Recursos

Cuento de Caperucita Roja con pictogramas.

Un pequeño saco y dos muñecas simulando a la abuelita y Caperucita.
 Fichas fotocopiadas de un dibujo de Caperucita y su familia.
 Flashcards o tarjetas plastificadas con los personajes y con sus nombres.
 Una cestita.
 Tarjetas con frutas en distintas cantidades.
 Cartulinas de colores (cada mitad de un color) plastificadas. En algunas de ellas debe haber dibujada una flor.
 Dibujo grande del lobo disfrazado de abuela con velcro en las partes de la cara.
 Partes de la cara para colocar sobre el dibujo del lobo disfrazado.
 Conos y aros del departamento de educación física.
 Proyector, ordenador y altavoces.
 Pizarra y tizas o rotuladores.
 Pinturas de colores.
 Papel.

7.2 Educación Secundaria.

Actividad (proyecto): Creación de juegos interactivos en página web.	
<p>Nivel al que va dirigido: Alumnos de ELE. Niveles A1- A2, 14-15 años. Adaptable al nivel de la clase.</p>	<p>Temporalización: 4-5 sesiones.</p>
<p>Objetivos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizar mecánicas de juego en el entorno del aula, para mejorar el aprendizaje. 2. Usar la lengua de forma creativa, tomar la iniciativa y participar con una actitud positiva en dinámicas de grupo. 3. Adquirir formación básica en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación, en español. 2. Trabajar de forma interdisciplinar. 3. Desarrollar las competencias básicas en el uso de diferentes fuentes de información con el fin de adquirir nuevos conocimientos. 4. Usar correctamente los componentes básicos léxicos, fonéticos, sintáctico-discursivos y funcionales del idioma 	<p>Contenidos:</p> <p>Contenidos funcionales: Hacer comparaciones o establecer diferencias. Describir. Definir conceptos. Dar información de un lugar. Seguir instrucciones.</p> <p>Contenidos gramaticales: describir, definir, identificar, valorar con detalle objetos, lugares y personas. Verbos en indicativo. Imperativo. Preposiciones. Comparaciones.</p> <p>Contenidos léxicos: la hora, las profesiones, la familia, las direcciones.</p> <p>Contenidos culturales: el uso de las nuevas tecnologías.</p> <p>Contenidos estratégicos: Activar la motivación de la clase de idiomas. Selección de estrategias de trabajo cooperativo para realizar distintas</p>

español, estudiados previamente.

5. Usar estrategias de aprendizaje, valiéndose de diferentes recursos, usando las tecnologías de la información o medios audiovisuales, para obtener, seleccionar o presentar información oral o escrita en español.

tareas en el aula. Desarrollar la expresión e interacción oral a partir de conversaciones y otras actividades. Interaccionar con profesores y compañeros en relación con el desarrollo de procedimientos propios de aprendizaje a través de discursos orales. Ordenar las ideas y recopilar información para ser capaz de realizar las tareas propuestas.

Tipo de textos: crucigramas, sopa de letras, definiciones.

Desarrollo:

- Presentación del tema, lluvia de ideas. Organización de la actividad.
- Trabajo conjunto con el profesorado del aula de informática.
- Desarrollo de la actividad siguiendo la secuencia de pasos del apartado “Instrucciones”.
- Puesta en común y evaluación individual, grupal, y del profesorado tras el desarrollo de la actividad.

Instrucciones:

Antes de iniciar el proyecto, **en sesiones previas**, se entrega a los alumnos el **vocabulario** sobre **nuevas tecnologías** en español para que se familiaricen con él. Los alumnos ya conocen los contenidos léxicos y gramaticales que se plantean en la actividad. Se puede hacer un pequeño repaso, (familia, profesiones, direcciones, la hora, instrucciones, descripciones...) o pedir que lo hagan por su cuenta. También se crean los grupos de trabajo (4-5 alumnos que trabajarán en el ordenador por turnos, o en grupos de 2-3 crean distintas actividades para su grupo)

1º sesión: Explicación del proyecto:

-Se va a crear una **página web** para toda la clase, cada grupo y alumno tendrá acceso a dicha página. Previamente se habrán recogido las direcciones de correo electrónico de alumnos y profesores. En esta página, cada grupo insertará una subpágina general con el nombre de su grupo, (nombres divertidos, si se quiere) con la estética que elijan, con **5 subpáginas**: una **primera**, a la que pondrán nombre, con un vídeo de vocabulario sobre **profesiones** y una actividad o **juego de relación**, de unir parejas, nombres de profesiones e imágenes, por ejemplo; una **segunda página** con un **reloj interactivo**, con el que podrán practicar las horas; una **tercera** en la que insertan un **árbol genealógico**, que los distintos alumnos pueden completar con los nombres de sus familiares; **una cuarta** en la que se incorporará un **crucigrama y/o sopa de letras** con definiciones sobre miembros de la familia y profesiones, para que los demás alumnos de otros grupos, o el alumno que desee, puedan jugar; una **quinta**

para **moverse por la ciudad** que elijan, dando instrucciones sencillas para que al final, moviéndose por el callejero, lleguen a un destino y lo identifiquen. ¿Dónde estamos? También insertan un enlace a un vídeo sobre vocabulario de la ciudad y direcciones.

-En la sala de ordenadores, el profesor de español, junto con el profesor de informática, crean una página web, compartiendo la información en la pizarra digital central del aula, para que los alumnos puedan seguir todos los pasos, recibiendo la información en español.

- Una vez creada, se elige el nombre, y la estética de la página principal, entre todos.

- Se les da acceso a los distintos grupos, a través de sus correos electrónicos, y se facilitan los enlaces a los recursos online que pueden usar para crear sus **juegos y actividades**.

-A continuación, con la ayuda del profesor de español y el de informática, los distintos grupos comienzan a crear las subpáginas.

*para cada subpágina eligen la estética y nombre que quieren dar a su juego.

2ª sesión: los grupos continúan trabajando en sus subpáginas.

3ª sesión: se supervisan los grupos y se van ultimando las páginas.

4ª sesión: Los distintos grupos, **entran a jugar** a las subpáginas de sus compañeros y dan su opinión sobre los demás grupos y juegos.

*Según cómo se haya ido desarrollando el proyecto, se puede necesitar una **5ª sesión**, quedando a criterio del docente.

Finalmente se hace una valoración general de toda la actividad-proyecto haciendo una puesta en común de lo aprendido y del desarrollo de la misma, dando una puntuación a cada uno de los grupos, por votación, y entregándoles a los ganadores un pequeño premio por su trabajo.

Recursos:

Aula de informática, ordenadores. Pizarra digital.

Vocabulario, nuevas tecnologías en español:

<https://blablaespanol.com/vocabulario-nuevas-tecnologias-e-internet/>

Creación de página web:

<https://support.google.com/a/users/answer/9310491?hl=es>

<https://sites.google.com/d/1AGUhH8kHKzqVCOBBsLZ0UXr8IbNNLBIF/p/1442DqGBD5sAv4AIV4PsHHPIfxM0j5pX/edit>

Creación de árbol genealógico:

https://www.canva.com/es_mx/aprende/como-hacer-un-arbol-genealogico-con-plantillas-gratis/

Vocabulario profesiones:

<https://youtu.be/4Mk6Yi9H1FU?si=ukbTb9cDfnODfVR7>

<https://youtu.be/f8Dhq5Gymww?si=J6ZLTC84hxcJEegF>

<https://youtu.be/BnVCvpCLEog?si=KECYmduIk6yAaDM7>

Reloj interactivo: <https://www.gynzy.com/teach/es/board?content=3645&mode=pointer>

Generador de sopa de letras:

<https://www.educima.com/wordsearch.php>

Creación de crucigramas:

<https://puzel.org/es/features/crear-crucigramas>

Definiciones, diccionario:

<https://dle.rae.es/>

Creación de juegos interactivos:

<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/>

Callejero interactivo:

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/2670938-callejero.html>

Callejero: <https://www.google.com/maps>

Vocabulario direcciones, moverse por la ciudad:

https://youtu.be/eRvtpWDvoI?si=dNfo5N1CEy_kW6ic

Actividad: Citas rápidas

Nivel al que va dirigido: Alumnos de ELE. Nivel B1-B2.

Temporalización: 3 sesiones.

Objetivos:

1. Utilizar mecánicas de juego en el entorno del aula, para mejorar el aprendizaje.
2. Usar la lengua de forma creativa, tomar la iniciativa y participar con una actitud positiva en dinámicas de grupo.
3. Desarrollar las competencias básicas para adquirir información.
4. Usar correctamente los componentes básicos léxicos, fonéticos, sintáctico-discursivos y funcionales del idioma español, estudiados previamente, de acuerdo con sus intereses y necesidades.

Contenidos:

Contenidos funcionales:

Participar en presentaciones, dar información sobre lugares y gustos.

Contenidos gramaticales: describir, definir, identificar, valorar con detalle objetos, lugares y personas.

Contenidos léxicos: vocabulario relacionado con la profesión y el trabajo, los gustos personales, música, cocina, comida, etc.

Contenidos culturales: participar en conversaciones sobre tendencias actuales.

Contenidos estratégicos: utilizar estrategias para mantener una conversación fluida, utilizar estrategias para entender y hacerse entender en caso de malentendidos, ajustar el lenguaje y el tono según el contexto y la audiencia.

Desarrollo:

Primera sesión

-Previamente, trabajamos en clase contenidos como las profesiones y su campo léxico, el verbo gustar, vocabulario sobre la comida, comportamientos culturales a la hora de estar en un restaurante y otros temas que puedan ser relevantes. Se puede dedicar una sesión a esto.

-Podemos mostrar en clase algún trozo preseleccionado del programa "First dates" en España para que se hagan una idea de cómo puede ser una cita y el tipo de preguntas que se pueden hacer.

-Después, pasamos a mostrar la ficha a los alumnos. En esta ficha, se incluye la siguiente información: Nombre - Edad - Nacionalidad - Profesión - Me gusta - No me gusta - Manías. Hacemos una lluvia de ideas para crear dos personajes entre todos. Después, pedimos dos voluntarios para que salgan a hacer una prueba delante del resto de la clase. El profesor puede hacer de camarero para ir guiando a los alumnos y sacar conversación.

-Tras la prueba de 3-4 minutos, el profesor aporta feedback a los alumnos sobre qué aspectos pueden mejorar. Por ejemplo, no limitarse únicamente a lo que han escrito en la tarjeta sino seguir construyendo su personaje conforme hablan con los compañeros.

-Al final de esta sesión, el profesor da tiempo a los alumnos para que creen su personaje y comprueba que lo estén haciendo de forma correcta.

Segunda sesión

-Se colocan las mesas de un extremo de la clase a otro, creando una única fila. La mitad de la clase se sienta a un lado de las mesas y la otra mitad, al otro lado.

-Tendrán que hablar durante aproximadamente 4 minutos con el compañero que tengan delante, manteniendo siempre el papel que hayan creado. Deberán intentar averiguar información sobre la otra persona mientras simulan que estáis en un restaurante.

-El profesor deberá controlar el tiempo con un cronómetro. Mientras los alumnos realizan la actividad, el profesor actuará de camarero para ir interviniendo en caso de que la conversación no fluya.

-Cuando el profesor diga que se ha acabado el tiempo, se les dará un minuto para completar la ficha sobre la otra persona y puntuar la cita sobre 10, siendo 0 el nivel de afinidad más bajo entre los personajes creados y 10 el más alto.

-Posteriormente, los alumnos de uno de los lados irán rotando un puesto hacia la izquierda tras cada interacción, con el fin de que puedan hablar con el máximo número posible de compañeros. En el caso de que haya un número impar de alumnos, uno de ellos puede hacer también de camarero y este papel irá rotando en cada turno.

Tercera sesión

-Tras finalizar la actividad, reflexionaremos un poco. Los alumnos saldrán individualmente a la pizarra y entre todos los compañeros, intentarán describir su personaje.

-Además, se preguntará a cada alumno con qué personaje ha tenido más afinidad. Si ha habido alguna pareja que coincida, podemos pedir a nuestros alumnos que interpreten una segunda cita delante de los demás o podemos premiar a estos alumnos.

Instrucciones para los alumnos:

Completad la siguiente ficha de forma individual con información ficticia. A continuación, media clase se sentará a un lado de la mesa y la otra mitad, al otro lado. Tendréis que hablar durante aproximadamente 4 minutos con el compañero que tengáis delante, manteniendo siempre el papel que habéis creado. Debéis intentar averiguar información sobre la otra persona mientras simuláis que estáis en un restaurante. Cuando el profesor diga que se ha acabado el tiempo, deberéis completar la ficha sobre la otra persona y puntuar la cita sobre 10, siendo 0 el nivel de afinidad más bajo entre los personajes creados y 10 el más alto. Posteriormente, los

alumnos de uno de los lados irán rotando un puesto hacia la izquierda tras cada interacción, con el fin de que podáis hablar con el máximo número posible de compañeros.

Recursos:

Pantalla, proyector, mesas y sillas, reloj o cronómetro y fichas de personajes.

Actividad: Documental sobre taller de cooperación e integración social en español	
Nivel al que va dirigido: estudiantes de español como primera lengua extranjera nivel B2-C1 (Perfiles del sistema educativo búlgaro)	Temporalización: 7 sesiones de 40"
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades comunicativas y estrategias de aprendizaje autónomo. • Desarrollar destrezas para identificar, seleccionar, organizar, planificar, organizar y elaborar proyectos de cooperación. • Adoptar el rol de profesor con el objeto de enseñar a otros compañeros determinadas actividades relacionadas con el español. • Poner en práctica estrategias básicas para planificar, llevar a cabo, supervisar y controlar una actividad social. • Desenvolverse en situaciones conflictivas y consensuar soluciones apropiadas. • Ser consciente de la variedad étnica, cultural y lingüística del mundo hispano. • Conocer la riqueza lingüístico-cultural del mundo hispano y, en concreto, de la comunidad autónoma andaluza. • Fomentar la capacidad crítica sobre aspectos culturales de la cultura origen y la cultura objeto de estudio. • Contrastar aspectos étnicos, culturales y religiosos desde una postura amable, tolerante y respetuosa. • Utilizar las nuevas tecnologías de la información y herramientas digitales de distinta índole. • Desarrollar la creatividad y compartir ideas con el resto de los compañeros. • Adquirir léxico relacionado con la cooperación e integración social desde distintos soportes. • Participar de forma activa en cada una de las sesiones de este taller de cooperación e integración social. 	Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • Segregar la información relevante de una fuente real y retener esa información para elaborar su pensamiento crítico. • Identificar patrones sonoros, rítmicos y de entonación con el propósito de comprender mensajes transmitidos. • Identificar rasgos propios del dialecto andaluz y reconocerlos para evitar malentendidos o incomprensión. • Comprender refranes y expresiones hechas propias del dialecto andaluz y los movimientos gestuales y físicos que los acompañan. • Conocer costumbres y tradiciones destacadas para evitar choques culturales. • Comunicarse y desarrollar habilidades sociales y relaciones interpersonales. • Adoptar diversos roles en las diversas actividades colaborativas del proyecto. • Desarrollar habilidades de selección de materiales esenciales para sus actividades y ser capaz de trabajar en equipos colaborativos. • Tener la capacidad de adaptarse a cualquier situación imprevista. • Realizar entrevistas con fines culturales, académicos y profesionales. • Crear sus propios materiales y compartirlos con el resto de sus compañeros. • Manejar herramientas digitales. • Adquirir léxico sobre cooperación e integración social.
Instrucciones para los alumnos Taller de cooperación e integración social <ol style="list-style-type: none"> 1) Conocer la cultura gitana andaluza a través de un documental para reflexionar sobre la cultura de origen y la cultura objeto de estudio comprendiendo el plano lingüístico-cultural. 2) Organizar un taller de cooperación e integración social mediante la creación de 	

actividades grupales que tienen como fin el desarrollo de la comunicación en español.

- 3) Reflexionar sobre el progreso del proyecto y recoger todo el proceso en un documental propio y publicarlo en el centro escolar.

En la primera parte del proyecto tenemos que visualizar el documental “Alalá” de Remedios Álvarez para conocer el modo de vida de parte de la etnia gitana andaluza. Aquí nos vamos a reunir en pequeños grupos colaborativos para trabajar los rasgos del habla de estas muestras de lenguas reales y llevar a cabo una puesta en común en gran grupo.

En la segunda parte del proyecto vamos a crear una organización de cooperación e integración social en la que vamos a ofrecer actividades diferentes. Cada pareja va a organizar un pequeño taller con una materia concreta. Uno puede ser enseñar español, otro puede ser un taller de música en español, otro puede ser un taller de pintura o un taller de escritura en español, entre otros muchos ejemplos. En cada pareja uno adoptará, por un lado, el rol de profesor y, por otro, el rol de ayudante. Ambos os encargaréis de publicitar vuestro taller y crear los materiales para vuestras actividades. Tenéis que invitar a participar a todos los alumnos del centro en estas actividades colaborativas gratuitas que tienen como objeto la comunicación en español y el aprendizaje de la cultura española de forma lúdica.

Durante esta segunda parte del proyecto, una pareja se va a ocupar de recoger todo ese proceso de desarrollo de los talleres en un documental. Esta pareja se convertirá en una pareja de periodistas que se encargará de entrevistar a cada participante con el propósito de recoger esta labor social.

Sesión 1 y 2: visualización de fragmentos sobre el documental y actividad colaborativa.

Sesión 3 y 4: distribución, publicitación y creación de materiales para los talleres.

Sesión 5 y 6: sesiones de prácticas de los talleres en español y grabación del documental.

Sesión 7: reflexión global, propuestas de mejora y visualización del propio documental.

Consejos para nuestros talleres

- Crear materiales asequibles para todos los estudiantes participantes.
- Hacer partícipe a cada persona y que se implique en la actividad de forma activa.
- Organizar las preguntas de las entrevistas individuales de los pequeños talleres.
- Dar coherencia al discurso cuando intervenimos en un debate o puesta en común.

Evaluación de la actividad

Esta actividad será evaluada por medio de un diario de control en el que el docente recogerá tanto la asistencia como la participación de cada estudiante. Por medio de la observación se evaluará la comunicación en lengua española, el uso de la lengua española, el desarrollo del pensamiento crítico, la práctica de los valores ético-cívicos, el uso de las nuevas herramientas digitales y la capacidad de trabajar en equipos colaborativos de trabajo.

Desarrollo

Grabar un documental es una herramienta de difusión de información que permite de forma directa el contacto visual con cada persona independientemente del grado de dominio de lengua que posee. En la primera sesión, se visualizarán fragmentos del documental sobre la práctica del flamenco como medio de integración social. Lo que se pretende es transmitir a los estudiantes la idea de que la comunicación en español es una forma de cooperación e integración social que enriquece no sólo nuestro intelecto sino nuestro desarrollo personal y social. Durante la visualización de estos fragmentos se analizarán por grupos colaborativos distintos rasgos del

dialecto andaluz con el objeto de que los alumnos sean conscientes de la variedad no solo a nivel lingüístico sino también al cultural. Después, en las dos siguientes sesiones se procederá a la formación de los talleres descritos en las instrucciones de los alumnos. Una vez formados y publicitados los talleres, en las dos sesiones siguientes tendrán lugar esas actividades que unen a los estudiantes por medio de la comunicación en español a la vez que los estudiantes-periodistas aglutinan sus entrevistas para la grabación del documental. Para finalizar, la última sesión se destinará a la reflexión global del proyecto de cooperación e integración social junto con la visualización del documental.

De esta forma, los alumnos adoptarán un rol activo en el proceso de aprendizaje compartido en el que el docente se mantendrá al margen actuando como mero guía del conocimiento llevado a la práctica a través de pajaras y equipos de trabajo. Junto a ello, cabe destacar que se practicarán las cinco destrezas a lo largo de todo el taller, esto es, comprensión auditiva (documental), mediación (documental y talleres), comprensión de textos (entrevistas), expresión e interacción orales (todo el taller) y expresión escrita (entrevistas).

Finalmente, cabe señalar que se pondrán en práctica las competencias clave de *expresión en lengua extranjera*, en este caso, el español; *la competencia matemática y la competencia en ciencia y tecnología*, *la competencia digital*, *la competencia de aprender a aprender*, *la competencia social y cívica* y, por último, *la competencia de sentido de iniciativa y emprendimiento*.

Recursos

- Documental “Alalá” de Remedios Álvarez (*Netflix*).
- Ordenadores con conexión a internet en salas de ordenadores o bibliotecas para buscar información en fuentes fiables y de rigor científico.
- Otros dispositivos electrónicos como teléfonos móviles o tablets.
- Materiales de trabajo en soporte electrónico para evitar consumo de papel.
- Uso de aplicaciones de edición de vídeos y otros recursos.

Actividad: Elige tu propia aventura.	
Nivel al que va dirigido: Alumnos de ELE de nivel mínimo A2. Adaptable al nivel de la clase.	Temporalización: 6 sesiones de 40 minutos
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo. ● Utilizar mecánicas de juego en el entorno del aula, para mejorar el aprendizaje. ● Usar estrategias de aprendizaje, valiéndose de diferentes recursos, usando las tecnologías de la información o medios audiovisuales, para obtener, seleccionar o presentar información oral o escrita en español. ● Usar la lengua de forma creativa. ● Utilizar correctamente los componentes básicos léxicos, sintáctico-discursivos y funcionales del idioma español, estudiados previamente, de acuerdo con sus intereses y necesidades. 	Contenidos <ul style="list-style-type: none"> ● Practicar la descripción de personas y espacios. ● Asentar conocimientos como el estilo directo e indirecto o los tiempos verbales usualmente presentes en una narración: pretérito imperfecto y pretérito indefinido. ● Practicar la expresión escrita mediante la escritura de diferentes relatos. ● Comprender la estructura

<ul style="list-style-type: none"> ● Practicar la expresión escrita mediante la escritura de relatos. 	<p>básica de un relato: introducción, nudo y desenlace.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprender los mecanismos de cohesión a la hora de escribir un relato. ● Desarrollar la competencia tecnológica.
--	---

Instrucciones para los alumnos

Sesión 1.

Atendemos la explicación sobre lo que haremos en las siguientes sesiones.
Nos juntamos en parejas para practicar la descripción y la narración.
De forma individual realizamos la descripción de un personaje.

Sesión 2.

Nos juntamos en grupos para practicar la descripción de espacios.
Nos juntamos en parejas para practicar la descripción de espacios.

Sesión 3.

Nos juntamos en parejas para practicar la narración.
De forma individual escribimos el resumen de la trama de un relato.

Sesión 4.

Nos juntamos en grupos para practicar la expresión escrita.
De forma individual escribimos y estructuramos nuestro relato.

Sesión 5.

De forma individual modificamos nuestro relato y lo exponemos en la siguiente sesión mediante una presentación interactiva.

Desarrollo

Esta actividad, siguiendo la metodología del aprendizaje basado en proyectos, tiene como fin último la realización de una tarea final: la escritura de un relato que siga la estructura de los clásicos *Elige tu propia aventura*. Para ello, se realizan una serie de subtareas que, a su vez, están compuestas por diferentes ejercicios.

Sesión 1: Personajes

La primera sesión estará centrada en la creación de un personaje protagonista para nuestro futuro relato. Sin embargo, comenzaremos con la explicación de la actividad, exponiendo al alumno cuál es la tarea final que se le va a pedir y en qué medida contribuyen las diferentes subtareas. Una vez aclarados los objetivos de la actividad, realizaremos dos ejercicios que se desarrollan a continuación.

Ejercicio 1. (20 minutos)

Comenzaremos con una actividad de gamificación titulada *El crimen*. Pediremos a los alumnos que se junten en parejas y asignaremos a cada uno de ellos un rol distinto: uno será el testigo y el otro será el policía. Así pues, el testigo tendrá que contar brevemente un crimen que ha

presenciado, mientras el policía toma nota de ello. A continuación, el testigo deberá de describir por escrito y de forma oral el aspecto físico del criminal al policía, mientras este dibuja un retrato robot.

Ejercicio 2. (20 minutos)

Les daremos a los alumnos una guía que les servirá para crear a un personaje y una ficha que deberán rellenar. Así pues, deben seguir los siguientes pasos:

- 1) Hacer un dibujo de su personaje.
- 2) Escribir ciertos datos biográficos de forma muy breve.
- 3) Describir al personaje en dos párrafos: en el primero nos centraremos en la descripción física; en el segundo párrafo describiremos la parte psicológica del personaje, es decir, su personalidad.
- 4) Para finalizar, y sin perder de vista todo lo escrito anteriormente, contaremos una breve historia de su vida.

Sesión 2: Espacio

Esta sesión está enfocada en la práctica de la descripción de espacios. Así pues, está compuesta por dos ejercicios en los que se trabajan las descripciones de lugares.

Ejercicio 1. (20 minutos)

Se les propondrá un juego titulado *Las pruebas de Morfeo* para que practiquen la descripción de espacios. Se planteará la siguiente situación: Morfeo, el Dios del sueño, nos ha atrapado en un paisaje onírico; si somos capaces de describir oralmente el entorno y nuestros compañeros hacen un dibujo lo suficientemente parecido, seremos capaces de escapar. Organizados en grupos, este proceso se repetirá hasta que todos los alumnos hayan realizado la descripción. Para ello, se utilizarán las imágenes oníricas del juego de mesa denominado Dixit.

Ejercicio 2. (20 minutos)

En este ejercicio en parejas los alumnos tendrán una guía que les servirá como ejemplo y una ficha que deberán rellenar. Así pues, deben seguir los siguientes pasos:

- 1) Dibujar un escenario y dar esa ficha al compañero.
- 2) Ponerle nombre al lugar dibujado por el otro estudiante.
- 3) Guiado por una serie de preguntas que aparecen en la ficha, escribir un breve texto que describa el dibujo del compañero.

Sesión 3: Trama

En esta ocasión pondremos el foco en trabajar de forma breve la narración de una historia. Para ello, al igual que en las sesiones anteriores realizaremos dos ejercicios que se desarrollan a continuación.

Ejercicio 1. (30 minutos).

Pediremos a los alumnos que escriban en parejas una historia de mínimo 200 palabras utilizando unos dados con imágenes del juego de mesa *Story Cubes*. Si todavía tenemos tiempo, les pediremos que lean las historias en voz alta.

Ejercicio 2. (10 minutos).

En este ejercicio individual los alumnos tendrán que escribir de forma básica de qué va su relato. Así pues, deben seguir los siguientes pasos:

- 1) Recuperar los personajes que habéis creado anteriormente.
- 2) Recuperar los lugares tan especiales sobre los que habéis escrito ya.
- 3) Escribir un resumen sobre lo que quieren contar. Para ello, podéis ayudaros de las siguientes preguntas: ¿De qué va tu relato?; ¿Qué ocurre en tu historia?; ¿Cómo termina?

Sesión 4.

En esta sesión nos centraremos en trabajar de forma básica la estructura de una narración.

Ejercicio 1. (20 minutos).

En grupos de cuatro los alumnos doblarán una hoja de papel y tendrán unos minutos para escribir un cuento. Una vez pasado ese tiempo, deberán de dar su hoja al compañero de su lado para que este continúe la historia. Por último, leeremos las historias que los alumnos han creado.

Ejercicio 2. (20 minutos).

Los alumnos tendrán una guía que les servirá como ejemplo y una ficha que deberán rellenar. Así pues, deben seguir los siguientes pasos:

- 1) Recuperar los personajes, los espacios y la trama que han pensado.
- 2) Dividir de forma breve la historia en planteamiento, desarrollo y desenlace.
- 3) Desarrollar de forma un poco más extensa estas partes.

Sesión 5 y 6.

Estas sesiones estarán destinadas íntegramente a que los alumnos modifiquen el relato que han escrito en la sesión anterior para que se convierta en un juego parecido a los conocidos libros de Elige tu propia aventura. Para ello, comenzaremos enseñando en vídeo (“ELIGE TU PROPIA AVENTURA CAP 1 | Draw My Life”) cómo es una narración de este tipo. A continuación, pediremos a los alumnos que modifiquen sus relatos siguiendo dicha estructura y que en casa hagan una presentación interactiva en el que muestren sus cuentos a sus alumnos en la siguiente sesión.

Recursos

Juego de mesa *Dixit* o tarjetas de imágenes.

Juego de mesa *Story cubes* o dados narrativos que pueden encontrarse en internet.

Pizarra, proyector y materiales escolares diversos.

Fichas proporcionadas a los alumnos que se pueden encontrar en los anexos.

Vídeo *ELIGE TU PROPIA AVENTURA CAP 1 | Draw My Life*:
<https://www.youtube.com/watch?v=D6fG5WK7QfQ>

Actividad: ¡A por el gorro de chef! ¿Quiénes se convertirán en los verdaderos MasterChef Junior de la clase?

Nivel al que va dirigido: Alumnos de ELE. Nivel A2. Grado 8.

Temporalización: 5 sesiones

Objetivos:

- Consolidar el léxico de la comida y de los alimentos.
- Conocer ingredientes específicos.
- Repasar los números y los colores.
- Practicar y reforzar algunas estructuras sintáctico-discursivas: *gustar, preferir, encantar, chiflar, pirrar*, etc.
- Comprender textos escritos.
- Comprender textos orales en la lengua meta mediante el visionado de un vídeo corto.
- Producir textos orales.
- Introducir e implementar las metodologías activas en el aula de ELE.
- Fomentar la autonomía y la capacidad de liderazgo, así como la colaboración y el trabajo en equipo para la resolución satisfactoria de problemas.
- Promover el uso de las herramientas digitales con fines educativos.
- Activar las chispas de la emoción, la curiosidad y la creatividad, esta última en la cúspide de la pirámide propuesto en el modelo de las Taxonomías de Bloom.
- Integrar a todo el alumnado.
- Atender a los distintos ritmos de aprendizaje.
- Concienciar sobre prácticas medioambientales sostenibles: reciclar.

Contenidos:

Contenidos funcionales:

- Práctica conversacional en español mediante entrevistas a hablantes nativos o competentes en la lengua.
- Manejo del español en situaciones comunicativas reales.

Contenidos gramaticales:

- “Tener que + infinitivo” para entender instrucciones.
- Gustos y preferencias.
- Estructuras interrogativas para la formulación de preguntas.

Contenidos léxicos: Los números, la comida y los colores.

Contenidos culturales: Programas de gran éxito en España, como MasterChef Junior.

Contenidos estratégicos:

- Utilización de estrategias de grupo para la resolución de cada desafío.
- Respeto de los turnos de palabra y de las opiniones de cada integrante del grupo.
-

Transversalidad:

- Creaciones artísticas.
- Cuidado y conciencia medioambiental.

Desarrollo: Planteamos esta práctica de gamificación en cuatro sesiones que van a girar en

torno a **cuatro desafíos**, que seguirán el hilo conductor de MasterChef Junior, y que pretende asemejarse a una actividad de *Escape Room* a lo largo de varias sesiones de clase, como ya se ha estipulado previamente. Explicaremos a nuestro alumnado que tras la realización y consecución satisfactoria de todos los retos, proclamaremos a los nuevos expertos cocineros y cocineras de la clase, con recompensas académicas y algunos premios incluidos.

Sesión 1 (40 minutos): Presentación y **DESAFÍO 1**

¿Eres experto/a en coberturas y “toppings”?

- Organizamos al alumnado en grupos. Esta decisión dependerá de la casuística de la clase con la que trabajamos. Por lo tanto, la conformación de los grupos podrá ser a criterio del docente, a elección de nuestro propio alumnado, de acuerdo a intereses comunes del propio alumnado, etcétera. Hay infinidad de maneras de establecer criterios, pero ya dependerá de los objetivos que estamos persiguiendo con ese grupo-clase en concreto. Desde luego, si la decisión la toma el o la docente, esta debe ser meditada previamente en su afán por la creación de grupos compensados y a fin de evitar posibles problemáticas y/o conflictos.
- Se da un tiempo para que los y las integrantes de cada grupo piensen y decidan un nombre original y creativo para su equipo.
- Los equipos se organizan en el aula en un espacio separado y bien diferenciado del resto de grupos para que puedan debatirse bien las opiniones y pueda llevarse a cabo la toma de decisiones de una manera cómoda.
- Comienza el desafío...
- Se reparten los sobres con las instrucciones del **DESAFÍO 1**, que consistirá en averiguar las coberturas que se aprecian en las imágenes de unas tortitas que se han seleccionado. Para ello, se ha creado un formulario de Google que deben responder con ayuda de sus móviles o tabletas.
- El profesor o profesora monitoriza la actividad para asegurarse de que todo el alumnado está focalizado en la misma.
- El profesor o profesora evalúa positivamente que todo el alumnado ha finalizado el desafío con éxito, pues la actividad queda registrada en el formulario de evaluación de Google que se ha preparado.
- El equipo que resulte ganador va acumulando recompensas, en este caso, una ayuda del profesor o profesora para el siguiente desafío, que se verá en la segunda sesión.

Sesión 2 (40 minutos): Recapitulamos y **DESAFÍO 2**

Vemos un fragmento de MasterChef Junior España

- Recapitulamos sobre lo acontecido en el desafío anterior. De esta manera, volvemos a repasar léxico relevante.
- Recordamos la tabla de clasificación de los equipos y los puntos asignados dependiendo de la posición en que terminaron el desafío en la sesión anterior. Será el profesor o profesora quien se encargue de establecer unas puntuaciones determinadas, las cuales también pueden depender del número de grupos con los que trabajamos. Por ejemplo, si hay 6: Primer lugar (70 puntos), segundo lugar (60 puntos), tercer lugar (50 puntos), cuarto lugar (40 puntos), quinto lugar (30 puntos), penúltimo

lugar (20 puntos) y último lugar (10 puntos). Esta podría ser una propuesta.

- El grupo se organiza en espacios separados y bien diferenciados para que comience esta nueva práctica de gamificación.
- Se reparten los nuevos sobres con las instrucciones para el **DESAFÍO 2**. Este va a consistir en el visionado de un vídeo, cuidadosamente seleccionado y, por supuesto, en español, del programa de éxito en España: MasterChef Junior.
- Los miembros de los equipos se reúnen y lo visionan en sus móviles o tabletas, teniendo después que responder una serie de preguntas que se han formulado en un formulario de Google, como en el reto anterior, acerca de dicho vídeo.
- El profesor o profesora monitoriza la actividad para asegurarse de que todo el alumnado está focalizado en la misma.
- La actividad termina cuando todos los equipos han finalizado el desafío con éxito.
- Como el vídeo es corto, puede darnos tiempo a leer las preguntas y comentar sus respuestas en grupo grande antes del término de la sesión.
- Y, lógicamente, se asignan los puntos correspondientes, que el profesor o profesora encargado debe registrar pertinentemente.

Sesión 3 (40 minutos): Hacemos recuento y **DESAFÍO 3**

¿Qué nombre le has puesto a tu plato?

- Como en cada sesión anterior, hacemos recuento de los puntos y de la tabla de clasificación con el fin de motivar a nuestro alumnado.
- En este tercer desafío se necesitará hacer el reparto de materiales (platos de cartón y masa de PlayDough) antes de compartir las indicaciones para el nuevo reto con nuestro alumnado participante. Aquí jugaremos con el factor sorpresa, pues este hecho claramente dejará a nuestro alumnado boquiabierto y expectante por ver qué se le va a pedir a continuación.
- Es entonces cuando repartimos los sobres con las instrucciones acerca del nuevo desafío.
- En esta ocasión, nuestro alumnado tendrá que ponerse manos a la obra, nada que les guste más, y tendrán que recrear el plato que se les ha pedido: unas tortitas. Para ello, hemos provisto a nuestro alumnado con unas imágenes a color de diferentes tipos y creaciones de tortitas y para lo que cuentan también con la masa PlayDough y los platos de cartón que podremos reciclar en el mismo instituto o centro escolar después.
- El profesor o profesora monitoriza la actividad para asegurarse de que todo el alumnado está focalizado en la misma.
- ¿Quiénes ganan? Hay varias categorías esta vez y los puntos serán repartidos por un jurado (que puede estar conformado por algunos estudiantes más mayores, otros miembros del profesorado o personal laboral del instituto, por ejemplo):
 - 1) Habrá puntos por rapidez en la elaboración de la tortita asignada.
 - 2) Se tendrá en cuenta lo fiel que se haya sido al modelo asignado.
 - 3) Se valorará en otra categoría la originalidad del nombre pensado para cada plato.
- El punto anterior podría llevarse a cabo en la misma sesión en caso de contar con el tiempo suficiente; en caso de que no, se pueden hacer fotos y que el jurado revele su veredicto final en otra sesión, algo que sin duda hará aumentar la expectación entre

nuestro alumnado.

- Tanto si es dentro de esta sesión como si es en la siguiente, el recuento de puntos y la reordenación de la clasificación deben realizarse.
- Nos aseguramos también de recoger bien todos los materiales proporcionados por el profesor o profesora y de reciclar los platos de cartón utilizados en la actividad.

Sesión 4 (40 minutos): Esto se pone interesante y **DESAFÍO 4**

¿Qué te gusta más?

- Como hacemos siempre, comprobamos con nuestro alumnado cómo va la clasificación.
- Tras el análisis y la motivación a nuestro alumnado, procedemos al reparto de los sobres donde hemos estipulado las pautas para este cuarto desafío.
- El alumnado comprobará que tiene que hacer una serie de entrevistas sobre las coberturas o “toppings” favoritas en tortitas de unos miembros del personal (profesorado y personal no docente) del instituto. Lógicamente, se elegirán miembros que sean conocidos entre nuestro alumnado.
- Cada equipo designará a un representante que tendrá que salir de la clase e ir en busca de las personas asignadas con el objetivo de entrevistar y poder compartir las respuestas con la clase después. Pero ¡hay un inconveniente! y es que el alumnado no sabe en qué clase o en qué parte del instituto se pueden encontrar. Cabe reseñar aquí que para la realización de esta tarea se han pedido los permisos correspondientes y se ha hablado con los miembros del equipo educativo y/o el personal no docente en cuestión.
- Se dan diez minutos cronometrados para cada alumno o alumna que sale del aula. Tras el paso de ese tiempo, deben volver, con o sin entrevistas completas y deben dar el relevo al siguiente compañero o compañera dispuesto para salir.
- ¿Quién gana? Quien completa todas sus entrevistas y las comparte competentemente en español con el resto de la clase. Por ejemplo: *A la profe de búlgaro le encantan las tortitas saladas que hacen en la cafetería del instituto. Llevan jamón y queso. Sin embargo, el profe de Educación Física prefiere comerlas con fruta, sobre todo con plátano porque es su fruta favorita.*
- Dejamos el recuento final para la última sesión.

Sesión 5 (40 minutos): **RETO FINAL** y entrega de premios y diplomas

¿Sí? ¿Diga?

Pues ya vamos llegando al final y hay que comenzar la sesión para desvelar quiénes son los ganadores que merecen el gorro que los acredita como los MasterChef de esta primera edición en la clase.

- Desvelamos las puntuaciones finales.
- El equipo con más puntos puede erigirse ganador, pero antes debe cumplir exitosamente con el reto final y definitivo.
- Se les da un único sobre al grupo ganador.
- El resto de la clase observa y espera expectante.
- En este nuevo sobre se pide llamar con el móvil del profesor o profesora a un número

de teléfono (persona española que estará pendiente de la llamada, porque previamente se ha acordado con ella). El alumnado tendrá que averiguar quién es, cuál es el vínculo que le une a su profesor o profesora de español y cuál es su comida búlgara (podemos cambiar la nacionalidad) favorita.

- Si la conversación se ha podido llevar de una manera fluida, la persona al otro lado de la línea proporcionará un código que abre la caja que tenemos en clase. Ahí dentro está el contenido de la recompensa académica: el grupo queda dispensado de realizar la próxima prueba escrita en torno a esta temática, alcanzando la máxima nota. Además de eso, recibirán el gorro MasterChef Junior y se harán una foto a la que daremos difusión en las redes sociales educativas de nuestro centro.
- Haremos también entrega de diplomas de participación al resto de nuestro alumnado, valorando y compensándoles igualmente por su trabajo a lo largo de todas las sesiones.
- Conclusiones: Cierre de la actividad y retroalimentación de nuestro alumnado.

Instrucciones para el alumnado:

En el enlace se podrá tener acceso a la información detallada para el alumnado en referencia a los diferentes desafíos propuestos. Dicho documento es modificable y se podrá imprimir para hacer uso de él en las aulas:

<https://docs.google.com/document/d/1-umqdWf16VrhKwgK3eUT2QLOr63ncG0i/edit?usp=sharing&oid=110471522662306189400&rtpof=true&sd=true>

Recursos y materiales

- Necesitaremos imprimir las instrucciones de los diferentes desafíos y sobres para contener esta información.
- Móviles o tabletas con acceso a Internet.
- Formularios de Google creados específicamente para los desafíos.
- Pizarra y rotuladores.
- Pizarra digital o proyector para proyectar el cronómetro y que el alumnado pueda así controlar su tiempo.
- Platos de cartón, masa PlayDough e impresiones de las imágenes a color.
- Teléfono móvil del profesor o profesora.
- Ordenador o portátil para el docente.
- Caja con candado de seguridad que habrá que descodificar.
- PREMIOS: Gorros de MasterChef, comprados o elaborados por el profesor o profesora, y diplomas. Apartado que puede modificarse a criterio del profesor o profesora que decida implementar esta propuesta en clase.
- Material diseñado y creado para los **DESAFÍOS**:
→ **DESAFÍO 1:**

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdG->

[61sshVJicW0DtNOTid795Trlcjb2OY_ppqUVZ2mVcACwA/viewform?usp=pp_url](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSczS8Nzdm1VI45CC767VHUoXZ3pbqSks6BuKyuMzTwRKAkCA/viewform?usp=pp_url)

→ DESAFÍO 2:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSczS8Nzdm1VI45CC767VHUoXZ3pbqSks6BuKyuMzTwRKAkCA/viewform?usp=pp_url

→ DESAFÍO 3. Fotos varias:

<https://docs.google.com/document/d/1cIXNRlw2C8mpsn3So7Kq1sY-qQb2zMs5aBHHwBvdzhM/edit?usp=sharing>

<https://docs.google.com/document/d/1dh4gKB2Rf3a72PM5MLwobajA3mgjneGF0mSGIe9ieKE/edit?usp=sharing>

https://docs.google.com/document/d/1R0Z7uz14rV1KMUyp663B6jfv30nvf2HD_eY8BdQj74k/edit?usp=sharing

https://docs.google.com/document/d/1vGZhg-1DPNICVADg5ya7qkngXyflzJlfcVMZM_WefF8/edit?usp=sharing

https://docs.google.com/document/d/18Q4QkdIB_YT26_RRGNgZkbu7O7Jy5WLNwiVEZ3Z6t_M/edit?usp=sharing

<https://docs.google.com/document/d/1Qe1IFCI5DRI1afrq6SuGIBthispHalW6Cn-drfd5rc/edit?usp=sharing>

→ DESAFÍO 4:

<https://docs.google.com/document/d/1RsAveGoEOQzqAZfrDC7PRxyakM2a44gi/edit>

Actividad: La fiesta de la democracia

Nivel al que va dirigido: Alumnos de ELE. Nivel B2.

Temporalización: 4 sesiones.

Objetivos:

1. Conseguir que los alumnos se familiaricen con la cultura española.
2. Usar la lengua de forma creativa, tomar la iniciativa y participar con una actitud positiva

Contenidos:

Contenidos funcionales: argumentar y justificar opiniones, dar información, participar activamente en discusiones sobre temas de actualidad.

en dinámicas de grupo.

3. Desarrollar las competencias básicas para adquirir información.

4. Usar correctamente los componentes básicos léxicos, fonéticos, sintáctico-discursivos y funcionales del idioma español, estudiados previamente, de acuerdo con sus intereses y necesidades.

5. Fomentar una mentalidad crítica.

Contenidos gramaticales: futuro simple, condicional simple, estructuras condicionales.

Contenidos léxicos: vocabulario relacionado con la economía, la educación, el medio ambiente, la sostenibilidad y los problemas medioambientales, la política, la sociedad y los problemas sociales.

Contenidos culturales: conocimiento de aspectos sociales y políticos relevantes en la actualidad de España.

Contenidos estratégicos: aprender a estructurar la información de manera lógica y coherente en diferentes contextos discursivos, desarrollar estrategias para gestionar la ansiedad al comunicarse en situaciones desafiantes como hablar de cara al público o debates.

Desarrollo:

Primera sesión

-Como forma de calentamiento, preguntamos a los alumnos sobre cuáles son los principales partidos políticos en su país. A continuación, les preguntamos qué conocen acerca de la política en España.

-Tras este breve debate, pasamos a mostrar una presentación accesible a través del enlace <https://docs.google.com/presentation/d/1sPKVdpFLr98nEa-ITbu3NtMZqjYCdWeSnLCUFgCcTFg/edit?usp=sharing> en la que se explican cuales son los principales partidos políticos actualmente en España, pedimos a los alumnos que lean en voz alta las diapositivas y vamos comentándolas.

Segunda sesión

-Explicamos en qué consistirá el proyecto que realizaremos. En grupos de 4 o 5, deberán crear su propio partido político. Para ello, tendrán que crear un nombre, un logo y una serie de propuestas: qué nuevas legislaciones introducirán, qué cambios realizarán en la ciudad, cómo abordarán la cuestión del cambio climático, cómo mejorarán la educación, etc. Para realizar esta tarea, les dejaremos el resto de la sesión. Este proyecto deberán luego plasmarlo en una presentación por video que subirán a padlet.com para asegurarnos de que todos los alumnos entregan la tarea a tiempo. Es importante tener en cuenta que debemos dejarles al menos un fin de semana para grabar y montar el video.

Tercera sesión

-La tercera sesión la dedicaremos a visualizar los videos en clase.

Cuarta sesión

En la cuarta sesión organizaremos debates. Dos equipos se enfrentarán el uno contra el otro en un debate delante del resto de la clase durante unos 5 minutos. Tendremos una caja con preguntas de las que los grupos sacarán un papel a ciegas y esa será la temática sobre la que debatirán. Puesto que habrá unos 5 grupos, el objetivo es intentar que todos se enfrenten a todos. Al final de la clase, pediremos a los alumnos que vuelvan a padlet.com para votar al partido que crean que merece gobernar. Debajo del video del “partido político” tendrán que escribir su nombre y +1. Queda prohibido votar a su propio partido. El grupo ganador puede recibir algún tipo de premio.

Instrucciones para los alumnos:

Primera sesión

Debate: ¿Cuáles son los principales partidos políticos en tu país? ¿Qué sabes acerca de la política en España?

A continuación, vamos a leer una presentación sobre los principales partidos políticos de España actualmente.

Segunda sesión

En grupos de 4 o 5, debéis crear vuestro propio partido político. Para ello, tendréis que crear un nombre, un logo y una serie de propuestas: qué nuevas legislaciones introduciréis, qué cambios realizaréis en la ciudad, cómo abordaréis la cuestión del cambio climático, cómo mejoraréis la educación, etc. Este proyecto deberá plasmarse en una presentación por video que deberéis subir a padlet.com.

Tercera sesión

Ved las presentaciones de los compañeros y pensad en posibles preguntas que podáis preguntar a la hora de realizar el debate

Cuarta sesión

Debate: Dos grupos se enfrentarán mediante un debate. Cada grupo sacará una pregunta de la bolsa, la responderéis y después intentaréis demostrar que vuestra opción es mejor que la del contrincante.

Finalmente, deberéis volver a padlet.com y votar escribiendo vuestro nombre y “+1” en el video del partido que creáis que merece gobernar. No podéis votaros a vosotros mismos.

Recursos:

Pantalla, proyector, altavoces, acceso a internet y, caja con preguntas y el link de la presentación <https://docs.google.com/presentation/d/1sPKVdpFLr98nEa-ITbu3NtMZgjYCdWeSnLCUFgCcTFg/edit?usp=sharing>

8. Conclusión.

Podemos concluir afirmando que la gamificación o el hecho de utilizar estrategias lúdicas en el aula consigue que los alumnos y alumnas sean más participativos y activos en el aula de ELE. El promover un ambiente en el que todos son partícipes y en el que todos luchan por superar desafíos hace que los estudiantes se sientan cómodos y tengan una necesidad real de utilizar el idioma para expresarse.

Es nuestro deber como docentes el utilizar métodos y estrategias que ayuden a nuestros alumnos a conseguir la competencia comunicativa de una forma significativa y útil en la que unamos elementos educativos (enseñanza de un idioma), diversión (juegos), valores sociales (colaboración, cooperación, reflexión) y diversidad cultural que conviertan a los estudiantes en ciudadanos activos en nuestra sociedad.

9. Bibliografía.

Herrera Jiménez, F.J. (2018). Planificar y gestionar con dinámicas de juego el aula de segundas lenguas. Instituto Cervantes.

Salen, K and Zimmerman, E. (2013): Rules of Play: Game Design Fundamentals, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Szabó, F., & Kopinska, M. (2023). Gamification in foreign language teaching: A conceptual introduction. *Hungarian Educational Research Journal*, 13(3), 418-428.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

10. Anexos.

Anexos de la actividad *Elige tu propia aventura*

NOMBRE: _____

FECHA: _____

PROTAGONISTA



INSTRUCCIONES:

Es el momento de crear un **protagonista** para tu historia. ¡No te preocupes! Aquí tienes un ejemplo. Además, **rellenar las siguientes tablas** te ayudará.



Nombre: Natalia

Apellidos: Petrovna Hernández

Fecha nacimiento: 30 de febrero

Ciudad: Sofía (Bulgaria)

Profesión: ilustradora y soñadora

¿QUÉ CARACTERIZA AL PERSONAJE?

Natalia mide normalmente 1,68 de altura, pero cuando se pone de puntillas y estira el cuello puede llegar a medir bastante más. Sin embargo, cuando algo le da mucha vergüenza, se hace tan pequeña que no pasa del medio metro, incluso se redondea como una bola o un escarabajo pelotero.

Los días en los que llueve su melena crece y se vuelve pelirroja, pero en verano y con un sol espléndido su cabello cambia a un dorado que deslumbra. Tiene unos ojos grandes, curiosos y de color verde que graban en su cerebro las cosas que luego quiere dibujar, porque no se le escapa ni una. Su nariz pequeña y respingona huele y localiza lo que más le interesa a metros de distancia.

BREVE HISTORIA DE SU VIDA

La ilustradora revelación del momento nació en 1989, en un barrio obrero de la ciudad de Sofía, que se encuentra en Bulgaria. Desde muy pequeña le gustó dibujar, sobre todo desde que su abuela le regaló un estuche de lápices con más colores que el arco iris. Enseguida empezó a darse cuenta de que si miraba con más detenimiento de lo normal, se le venían imágenes a la cabeza que luego podía dibujar a su antojo. Este descubrimiento la alegró mucho ya que empezó a tener tantos dibujos que parecía que estaba creando un mundo propio, el mundo de Natalia.

	<p>Nombre:</p> <p>Apellidos:</p> <p>Fecha nacimiento:</p> <p>Ciudad:</p> <p>Profesión:</p>
<p>¿QUÉ CARACTERIZA AL PERSONAJE?</p>	
<p>BREVE HISTORIA DE SU VIDA</p>	

NOMBRE: _____

FECHA: _____

PAISAJES LITERARIOS



INSTRUCCIONES:

1. Yo lo he pintado, pero ahora tú tienes que **describirlo**. ¡Empieza por darle un nombre! Aquí tienes algunas preguntas que pueden guiarte:

- ¿Dónde está?
- ¿Qué clima hay?
- ¿Flora y fauna?
- ¿Espacio interior o exterior?

Este lugar tan raro se encuentra entre Rusia y China. No se sabe con certeza porque casi nadie ha podido salir de ahí.

La temperatura aquí es extrema, durante el día el calor hace que hasta las serpientes se escondan entre las piedras, mientras que por la noche el frío es tan intenso que aparecen osos polares entre los árboles.

Es un lugar al que no hay que ir los días que hay superluna, porque se empiezan a cerrar las ramas de los árboles sin hojas y atrapan todo lo que se mueva allí. Solamente los murciélagos son capaces de resistirlo todo.

NOMBRE: _____

FECHA: _____

PAISAJES LITERARIOS



INSTRUCCIONES:

1. Yo lo he pintado, pero ahora tú tienes que **describirlo**. ¡Empieza por darle un nombre! Aquí tienes algunas preguntas que pueden guiarte:

- ¿Dónde está?
- ¿Qué clima hay?
- ¿Flora y fauna?
- ¿Espacio interior o exterior?

NOMBRE: _____




FECHA: _____

GUION PARA EL RELATO

INSTRUCCIONES:



Ya estamos llegando al final. ¡Ánimo! Te he dejado una tabla ejemplo para que te ayude a ordenar lo que quieres escribir. Rellena la tabla vacía de la siguiente página con tu historia.

TÍTULO DEL RELATO		
EL CONCURSO DE MI VIDA		
LUGAR Madrid	PERSONAJES	
TIEMPO 2015	Protagonista: Natalia Petrovna Hernández. 	
ESCENARIOS Apartamento de Natalia y Rosa Calles de Madrid Universidad de Madrid	 Secundario: Rosa Lia M., la mejor amiga de Natalia.	 Antagonista: Marcelo D. Teach
INTRODUCCIÓN Presentación de Natalia: su aspecto físico, su personalidad, sus sueños, etc. Lee sobre un concurso de ilustraciones y decide participar.	NUDO Durante muchos meses trabaja en las ilustraciones que va a presentar al concurso. Marcelo D. Teach publica un comentario negativo y la gente empieza a tener una opinión negativa de las ilustraciones de Natalia.	DESENLACE Rosa la anima en creer en sí misma. Con trabajo duro y creyendo en sí misma Natalia consigue hacerse famosa en las redes sociales y publicar un libro.

CONFLICTO Y RESOLUCIÓN ¿QUÉ OCURRE Y CÓMO TERMINA?

Natalia es una chica que acaba de terminar la universidad. Ha estudiado para ser una ilustradora y ha ganado varios premios de ilustración durante sus estudios. El sueño de Natalia es poder vivir de sus dibujos y ganar el Premio Nacional de Ilustración. Para ello, crea una página web en la que vende sus dibujos y recibe encargos para hacer retratos. Aunque no es muy conocida, gracias a la web puede ganar dinero suficiente para alquilar y vivir en Madrid con su mejor amiga, Rosa. Una tarde, lee un anuncio en Facebook sobre el Concurso de Ilustración de Madrid. Se trata de un concurso muy famoso. Si lo gana, podría obtener más reconocimiento y dar un importante paso para conseguir su sueño, ganar el Premio Nacional de Ilustración.

Durante muchos meses trabaja muy duro para realizar las mejores ilustraciones posibles. Sin embargo, no consigue ganar el concurso. La situación empeora cuando su antiguo profesor de la universidad, Marcelo D. Teach, y juez del concurso deja un comentario negativo sobre sus ilustraciones, tanto las que vende en su página web, como las que envió al concurso. La relación que tenía con este profesor nunca había sido buena. A menudo discutían sobre cómo se debían hacer ilustraciones, y tenían perspectivas muy diferentes. Natalia se encontraba triste, puesto que cada vez tenía menos encargos.

Rosa, su mejor amiga, la animó elogiando sus ilustraciones y recomendándole que confiase en ella misma. No necesitaba ganar premios, sino hacer dibujos que a la gente le gustase. Estos comentarios ayudaron a Natalia, que decidió centrarse en dibujar lo que ella quería. Poco a poco y gracias a las redes sociales, consiguió que cada vez más gente viese sus ilustraciones. En concreto, ilustraciones de ella misma en diferentes momentos de su vida (cuando se cambió de casa, terminó el instituto o se murió su mascota) se hicieron muy famosas. Con trabajo diario y creyendo en sí misma, logró muchos seguidores y un contrato para hacer un libro de ilustraciones sobre su vida. Paso a paso Natalia se acercaba a su sueño.

TÍTULO DEL RELATO		
LUGAR TIEMPO ESCENARIOS	PERSONAJES	
INTRODUCCIÓN	NUDO	DESENLACE
CONFLICTO Y RESOLUCIÓN ¿QUÉ OCURRE Y CÓMO TERMINA?		

CONFLICTO Y RESOLUCIÓN ¿QUÉ OCURRE Y CÓMO TERMINA?