



# RESUMEN

Unidad didáctica de ELE



Jorge Pedrosa Rúa

## FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS

La realización de la unidad didáctica “Concurso de español” se construyó fundamentándose en los siguientes principios pedagógicos que, de modo esquemático, se presentan a continuación:

### El constructivismo

- El conocimiento es activamente construido por el sujeto, con una actitud dialógica consigo mismo o con los demás, y no recibido pasivamente desde el exterior.
- El aprendizaje es de carácter funcional, esto es, se aprende por algo y para algo.
- Se profundiza más en el conocimiento desde una actividad socializadora.
- El alumno es el protagonista de su propio aprendizaje.

### El desarrollo de capacidades

La capacidad está referida a la adquisición de **habilidades y destrezas** que debe lograr el alumno para alcanzar sus objetivos. Por tanto, fomentar la capacitación consiste en propiciar escenarios donde se desarrolle la práctica del “saber hacer”.

### Interaprendizaje

Es la técnica mediante la cual los participantes buscan lograr un objetivo común, en donde el diálogo, la confrontación de ideas y experiencias, la crítica, la autocrítica y la autoevaluación se hacen instrumentos de trabajo permanente.

El interaprendizaje se caracteriza por:

- Participación libre.
  - Planificación funcional del trabajo.
-

- Adecuación al horario disponible de los participantes.
- Libertad y autonomía.
- Cooperación y responsabilidad.
- Aprendizaje avanza según la capacidad y decisión del grupo.
- Ambiente cordial y no intimidatorio.
- Auto y coevaluación.

Las ventajas del interaprendizaje son:

- Estimula el aprendizaje de varias personas a la vez, de acuerdo a capacidades y disponibilidad de tiempo.
- Enriquece los hábitos de participación, solidaridad, responsabilidad e iniciativa.
- El Aprendizaje logrado es más sólido que el conseguido en forma individual.

## METODOLOGÍA

El método es actual, ágil y coherente. Se basa en la técnica de la simulación para generar juegos de roles donde practicar la lengua siguiendo los guiones de un concurso.

Se comienza trabajando las fichas de contenido (C1, C2, C3...), luego las de ejercicios de dichos contenidos (E1, E2, E3...), para llegar a las simulaciones (simulación 1, 2, 3...). En estas se trabaja la comprensión lectora y vocabulario, la comprensión auditiva (si se utiliza el ordenador) y la expresión oral simulando los guiones del presentador y concursante, (ver el "juego de roles").

La versatilidad de la unidad nos permite utilizarla como una unidad didáctica completa (con una temporalización de una o dos semanas dependiendo del ritmo que se le quiera imprimir), en donde se desarrolla y trabaja el curso

entero; como una unidad didáctica compuesta de una única simulación (en una sesión didáctica de 30 minutos); como actividad de clase con sus fichas (de contenidos o de ejercicios) sueltas; como un juego de ordenador autónomo; como ejercicios interactivos y autoevaluables, o como simulación de un concurso en el aula.

Finalmente, y como elemento motivador, se alcanza un diploma de la unidad que deja constancia del aprovechamiento con el que se ha cursado la misma.

## TÉCNICAS DIDÁCTICAS

### LAS SIMULACIONES

Parece ser que las últimas investigaciones sobre productividad en el aprendizaje confirman esta gradación de métodos (de menor a mayor productividad pedagógica): *comunicación lingüística, audiovisual, interactiva y las simulaciones*. Pues bien, ya que no podemos desde una unidad didáctica producir un proceso de inmersión en el país cuya lengua debemos aprender (estrategia didáctica indiscutible en la enseñanza de los idiomas), hagamos una simulación de una situación real, en la que el alumno debe desarrollar todas sus destrezas lingüísticas para desenvolverse con éxito en ella.

Por ello, dentro de la concepción de la simulación se eligió la técnica del juego de roles.

- ❖ **El juego de roles:** es una técnica de estudio semejante a la dramatización, y es particularmente importante en la actualidad ya que representa un medio adecuado para que las personas practiquen determinadas destrezas en una situación imaginaria.

- ❖ “El **Concurso** de español”

Para construir el juego de rol del **concurso** se distribuyen las **tarjetas de**

**los guiones** entre parejas de alumnos y se les da instrucciones a cada una de ellas para que un participante actúe como **presentador** y el otro como **concurante**. Es muy útil interrumpir a las parejas después de unos minutos y hacer que los participantes cambien de roles. También puede ser una buena idea formar grupos de tres (en lugar de parejas) y tener un participante que observe y comente el comportamiento de los que están desempeñando los roles (además de poder desempeñar el rol del comodín del teléfono cuando se llegue a la fase de las preguntas del concurso).

No se debe permitir que el juego se prolongue demasiado, pues hay que recordar que los alumnos están actuando y que esta situación puede volverse forzada si se pierde la noción del tiempo.

#### ❖ Reflexión

Una vez desarrollada la sesión de juego es muy importante asegurarse de que el ciclo de aprendizaje se ha completado. La experiencia por sí misma no es suficiente. Se debe proporcionar el tiempo suficiente para reflexionar. En primer lugar, los participantes deben recordar las actividades que llevó a cabo en el papel que le tocó jugar (la etapa de "identificación"). Los comentarios vertidos por observadores pueden ser de mucha utilidad en este punto. Fomentar la auto-crítica en la gente que participó en el ejercicio para analizar lo sucedido. Posteriormente hay que repasar los contenidos aprendidos en el juego para poder ser aplicadas en situaciones reales de la vida cotidiana.

## NIVEL EDUCATIVO

Aunque cualquier persona puede aprender un idioma, debemos seguir estrategias distintas, según el nivel y edad, para lograrlo. Para aprender un idioma como lo hacen los niños, o sea, el aprendizaje fácil, se suele poner un límite hasta los 10 años o incluso menos.

Se consideró que el "Concurso de español" era una buena presentación

del idioma en un nivel básico (A1, del portfolio de las lenguas europeas) cuyo estilo de aprendizaje se podía adecuar correctamente a los alumnos de secundaria y/o adultos, por ser estas las situaciones de aprendizaje más extensas.

## LA CULTURA HISPÁNICA

El idioma nunca debe ser una asignatura abstracta. Hay que despertar el interés del alumno por todos los aspectos socioculturales de la lengua: la cultura, las costumbres, la vida social, la historia etc. Para enseñar una lengua hay que despertar también el amor por esa lengua e ir más allá de lo que es la estructura superficial de las palabras. Solo así podemos asegurarnos un aprendizaje duradero y autónomo, que se extienda más allá de las clases y se desarrolle a lo largo de toda la vida. De ahí que se le haya dado tanta importancia al aspecto lúdico de la unidad, el juego, porque hay que ser conscientes de la importancia del elemento motivador que supone el clásico "aprender deleitando". Además de reforzar el espíritu de tolerancia. Desde este otro punto de vista, se trata de enseñar a ver de otra manera, de salir de nuestros encasillamientos mentales, de despertar el espíritu de asombro y curiosidad como semillas del conocimiento.

## INTERNET

La gran ventaja de estudiar por Internet es la gran libertad y flexibilidad en cuanto a tiempo y espacio. La red está activa las 24 horas del día y, en cualquier lugar con conexión a Internet, el alumno puede trabajar la unidad, de un modo interactivo y autoevaluable.

"Concurso de español" se convierte así en una aplicación que puede servir de *refuerzo, ampliación o consolidación* de los conocimientos adquiridos con el profesor; nunca como sustitutivo de este, sino como un potente aliado o complemento de su labor.

## BIBLIOGRAFÍA

- DEDE, Chris: *Vigentes About The Future of Learning Technologies* en "2020 Visions, Transforming Education and Training Through Advanced Technologies"/ Secretarías de Comercio y Educación de los Estados Unidos / (2002).
- COLL, César y otros : *El Constructivismo en el Aula*. Biblioteca de Aula. Barcelona, (1995).
- FLOREZ, Ochoa : *Hacia una Pedagogía del Conocimiento*. McGRAW-HILL, Colombia, (1994).
- ZABALA VIDIELA, Antoni : *La Práctica Educativa. Cómo enseñar. Las secuencias didácticas y las secuencias de contenido*. Graó, Barcelona, (1995).
- RODRIGO, M<sup>a</sup>. J. y ARNAY, J.: *La construcción del conocimiento escolar*. Paidós. Barcelona, (1997).
- MORENO, F., BAILLY-BAILLIÈRE, M.: *Diseño instructivo de la formación on-line*. Ariel Educación. Barcelona (2002).
- COMOJO GÓMEZ, Teresa María: *Consideraciones sobre el uso de la tecnología en la clase de lengua y cultura españolas*. Cuadernos Cervantes de la Lengua Española. Madrid (2003), págs. 68-75.
- PEÑA CALVO, Alicia: *Internet: posibilidades y retos para la enseñanza de ELE*. Actas del XII Congreso Internacional de ASELE: tecnologías de la información y de las comunicaciones en la enseñanza de ELE. Univ. Pol. Valencia. Valencia (2002), págs. 45-54.
- SÁNCHEZ DE VILLAPADIERNA José Ignacio; ARRARTE, Gerardo: *Diseño y elaboración de programas de autor para la creación de ejercicios interactivos*. Idem, págs. 403-409.
- POZO, J.I. *Una nueva forma de aprender*. Cuadernos de Pedagogía, 180, 24-27. (1.990).
- POZO, J.I., LIMÓN, M. y Sanz, A. (1.991). *Conocimientos previos y aprendizaje escolar*. Cuadernos de Pedagogía, 188, 12-14.