

La explotación de una imagen en la clase de E/LE

NATALIA BARRALLO BUSTO
MARÍA GÓMEZ BEDOYA
Instituto Cervantes de Tokio

Natalia Barrallo Busto es licenciada en Filología Hispánica por la Universidad de Santiago de Compostela. Ha realizado diversos cursos de formación de profesores de español como LE y actualmente cursa el Master de Lingüística Aplicada a la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera en la Universidad de Jaén. Ha trabajado como profesora de E/LE en Inglaterra, Estados Unidos, España, desempeñando además las funciones de Coordinadora Académica en un centro privado de idiomas, y Japón, impartiendo clases en la Universidad Seisen. Actualmente es profesora interina en el Instituto Cervantes de Tokio.

María Gómez Bedoya obtuvo su licenciatura en Filología Inglesa en la Universidad Antonio de Nebrija, donde el pasado año terminó el Master en Enseñanza de Español como Lengua Extranjera (MEELE). Ha trabajado como responsable de estudiantes incoming en el departamento de Programas Internacionales de la Universidad Nebrija, y como profesora de español en Estados Unidos, a través del programa Fulbright, además de en Canadá, España y Japón. Actualmente es profesora en el Instituto Cervantes de Tokio y co-presentadora del programa de español (LE) de la televisión pública japonesa.

Resumen: El siguiente artículo pretende examinar la importancia de las imágenes visuales como recurso didáctico en las clases de español como lengua extranjera. Partiendo un análisis de su función en el proceso de adquisición de lenguas, se desarrollarán una serie de criterios a tener en cuenta en el trabajo con imágenes y se presentará una clasificación con ideas de explotación de las mismas.

Palabras clave: imagen, explotación didáctica, creatividad, adecuación, motivación, aprendizaje.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Imágenes y creatividad en el proceso de aprendizaje

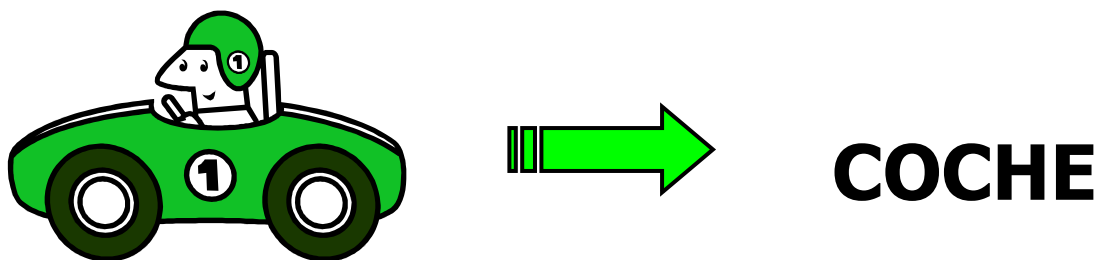
“Lo que estimula la reacción emocional para la comprensión, es la imagen asociada con palabras en nuestra mente”.
Arnold (2000: 281).

La importancia de lo visual en la sociedad actual hace que nuestra vida diaria esté llena de imágenes a las que recurrimos constantemente. En las clases de español como lengua extranjera (E/LE) o segunda lengua (L2), la imagen es una herramienta utilizada por el docente como recurso didáctico de diversas formas: como material de apoyo, como introducción de una actividad, como parte central de una tarea, para trabajar la interculturalidad, de forma específica con un objetivo marcado, sin concretar el objetivo o para su propio divertimento, etc.

La importancia de la imagen en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera (LE) está relacionada con la capacidad humana para crear imágenes mentales a través de visualizaciones que atraigan nuestra atención, que nos estimulen, o nos provoquen emoción. En el estudiante de LE esto significa una mayor implicación y una mejor asimilación de la lengua objeto.

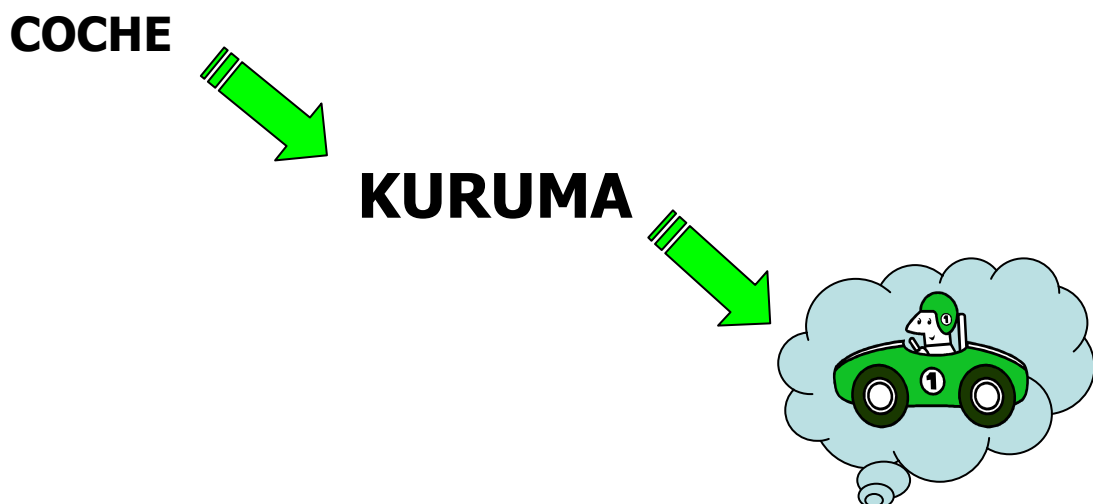
Siguiendo a Jane Arnold (2000), “de la misma forma que a un niño aprender una palabra le es muy difícil sin asimilar algo que no ve o que no puede imaginar, al estudiante de idiomas le pasa lo mismo en la etapa inicial. Las palabras son solo una serie de letras sin significado ni contenido emocional”.

Imaginemos, por ejemplo, un niño en su etapa de adquisición de su lengua materna (LM); el niño ve un coche, lo identifica, y crea una imagen mental; la madre le dice “esto se llama *coche*”, por lo que el niño, cuando vea el coche de nuevo, verá el objeto (no la palabra), y será capaz de producir *coche* por asociación de este con la imagen mental que ya tiene registrada en su cerebro.



De la misma forma, y como se muestra en el siguiente dibujo, un estudiante japonés de LE en un nivel inicial, puede verse ante una lista de palabras en español con su correspondiente traducción en su LM¹. En este caso, el estudiante verá la palabra, es decir, una serie de letras sin significado, sobre todo en un idioma tan diferente como es el japonés, después verá su traducción, lo identificará, y por último creará una imagen mental de la palabra, lo que alargará el proceso de aprendizaje si lo comparamos con el del niño.

¹Las listas de palabras con su correspondiente traducción al japonés, es una práctica muy común en el ámbito universitario de enseñanza superior en Japón.



De esta forma, cuando el estudiante quiera reproducir la palabra, no tendrá como primer referente la imagen, y deberá recurrir a la traducción, retardando así la comunicación y el aprendizaje; recordemos que en la reproducción con traducción, la nueva palabra está asociada a una serie de letras, no a una representación de la realidad; cuando el estudiante vea un coche, no “verá físicamente” la palabra en su LM, por lo que será más lenta la asociación de palabras representadas. Paralelamente, cuando los estudiantes de LE trabajan con imágenes, en el proceso anterior a expresar una idea en la lengua meta, no necesitan pensar en su lengua y después traducir para expresar dicha idea en la LE, sino que visualizan una imagen y a continuación producen en la lengua meta, sin tener que recurrir a la traducción.

Goodey (1997)³ señala que “gran parte de la lengua es la traducción de imágenes que están en nuestra mente. Como profesores de idiomas, tenemos que evocar en la mente de nuestros estudiantes toda una serie de imágenes, pues sin ellas no puede haber un aprendizaje de idiomas satisfactorio”. Las imágenes evocan recuerdos, pues hacen que los estudiantes las relacionen con etapas o sucesos en su vida, en el ejemplo anterior del coche, el estudiante de LE se imaginará el coche de su familia, de su novio, el coche de sus sueños, etc. Este factor favorece la motivación en el aula, pues permite crear un ambiente agradable, disminuir la ansiedad, y aumentar la concentración y la participación. Las representaciones visuales también albergan innumerables posibilidades de llamar la atención de los alumnos, se pueden unir a actividades lúdicas, que reducen el miedo a los errores, se pueden utilizar para crear situaciones reales de comunicación o simplemente acercar al profesor y a los estudiantes como grupo, creando un ambiente distendido y ameno en la clase.

En el caso de la introducción de un nuevo tema en el aula, la utilización de una imagen generalmente atrae la atención del estudiante y hace que desde el primer momento, aún sin saber de qué tratará la clase, sienta interés. En la presentación de la función *pedir en un bar*, por ejemplo, el profesor puede llegar al aula con una foto sugerente de un bar y otras dos fotos de dos personajes, en nuestro caso dos amigos españoles, Pepe y Pepa. Primeramente se les habla a los estudiantes de estos dos personajes, que son amigos del profesor, y se les anima a que los describan, con lo que desde el inicio el grupo de clase está ya participando e involucrándose en la futura explicación. A continuación se enseña la foto del bar, y se les pregunta “¿qué es?”; desde este momento, los alumnos se sitúan en el escenario, pues empiezan a imaginar sobre qué tema se va a tratar. Es decir, utilizando las imágenes, en este caso fotografías, se posibilita que imaginen una historia, y que memoricen de forma rápida y sencilla la función presentada en esa sesión, pues han sido ellos mismos quienes la han deducido. Por una parte, la imagen ha servido para introducir

² La palabra kuruma es una romanización del ideograma japonés original 車.

³ Cit. en Arnold (2000: 287).

una nueva función y por otra, ha permitido motivar al grupo, facilitando así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido se comprueba que el aprendizaje con imágenes es una fuente de afectividad, elemento fundamental en el aprendizaje de idiomas. Las palabras se recuerdan a través de imágenes mentales, y estas imágenes están siempre relacionadas con nuestras emociones, que si son positivas, refuerzan el aprendizaje. El uso de imágenes en el aula consigue evocar estas emociones, a la vez que estimula la creatividad y la capacidad imaginativa, propiciando a su vez una relación positiva entre la lengua meta y el grupo de clase. Las imágenes consiguen además favorecer la memoria, pues como analiza Marks (1973)⁴ "facilitan la precisión de los recuerdos".

1.2 Adecuación de la imagen en el aula

Muchos profesores, aun cuando comparten y están convencidos de lo expuesto anteriormente y de las infinitas posibilidades que encierran las imágenes en LE, el trabajo con ellas les resulta deficiente, pues no consigue satisfacer sus expectativas o las de sus estudiantes; en ocasiones una escasa reflexión sobre la explotación de una actividad, sobre el formato más adecuado o la función de una imagen dentro de un tema, puede generar el fracaso de una sesión completa. A la hora de elegir y de llevar una imagen a la clase ELE es importante que nos planteemos primero, y analicemos después, una serie de factores que faciliten la tarea de conseguir la mejor explotación didáctica de una imagen.

Las autoras Cuadrado, Díaz y Martín (1999: 4) plantean una serie de preguntas claves para el éxito en la explotación de una actividad o secuencia didáctica con imágenes. Entre ellas destacamos:

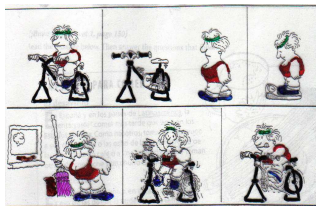
- ¿De qué factores depende que una imagen satisfaga nuestras expectativas?
- ¿Qué tipo de imágenes podemos utilizar?
- ¿Qué criterios debemos de seguir para la selección de imágenes?
- ¿Se ajusta siempre una imagen a nuestros objetivos?

En el trabajo con imágenes en el aula de LE, existen diversos factores que se deben considerar; se debe de tener en cuenta, por ejemplo, que el tipo de imagen elegida se acerque a los intereses de la clase, o que su explotación haya sido fruto de una buena reflexión por parte del profesor. Los factores sociales también deben ser considerados, especialmente aquellos que limitan el uso de ciertas imágenes en determinados contextos, bien por una gran distancia cultural entre la cultura local y la cultura meta, por diferencias en los referentes del grupo, o por las preferencias de los estudiantes. Es necesario que sean imágenes pertinentes, es decir, reconocibles y cercanas, con las que el grupo se sienta a gusto e identificado. Asimismo es importante reflexionar sobre los objetivos marcados para la clase, pues una imagen que no cumple con los objetivos propuestos o que hace que la clase derive hacia otros contenidos no es, en definitiva, una buena imagen.

La selección es fundamental para una adecuada explotación. Para ello el docente necesita tener presente las imágenes que puede utilizar, y que debe, posteriormente, clasificar de acuerdo a sus propios criterios y en relación con las necesidades del grupo. A continuación se muestra un ejemplo de clasificación que responde a tipos de materiales y fuentes:

⁴ Cit. en Arnold (2000: 283).

Tiras cómicas



Fotografías



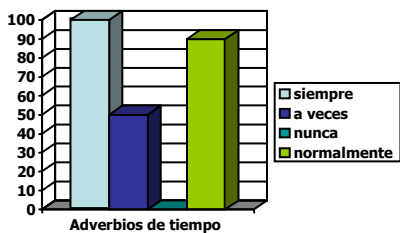
Anuncios publicitarios



Símbolos



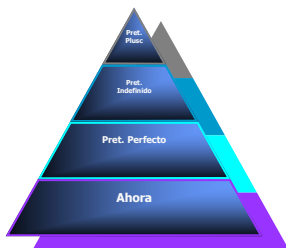
Estadísticas



Dibujos



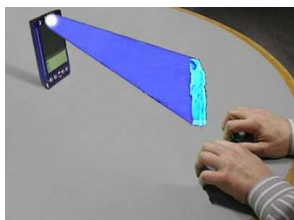
Diagramas y esquemas



Planos y mapas



Hologramas⁵



⁵ Consideramos que los hologramas puedan ser un soporte para las clases de LE en un futuro cercano.

1.2.1 Criterios de selección

Los criterios que se proponen a la hora de elegir una imagen, tanto los criterios formales como los de contenido, son la mayoría evidentes, sin embargo, factores como el tiempo, las características del curso, el tipo de actividad, o la dinámica, hace que no se tengan en cuenta, lo que puede concluir en una incompleta o poco útil explotación. Se señalan a continuación y de forma esquemática algunas sugerencias.

- **Criterios formales:**

Los principales criterios formales son los relacionados con el tamaño, la calidad, el formato o la claridad de la imagen que vayamos a trabajar en el aula.

Se deben considerar, entre otros, **el tamaño** de la clase en comparación con el tamaño de la imagen presentada, su nitidez y **el formato** más adecuado, es decir, si es necesario presentar una imagen en color, si es adecuado que cada estudiante tenga su propia ficha o crear un único gran póster para todo el grupo, si es mejor utilizar una transparencia, o unas tarjetas, etc. Asimismo, tiene que ser **evidente**, es decir expresar lo que queramos que exprese, evitando la ambigüedad que puede ocasionar una fotografía o un dibujo susceptible de varias interpretaciones o que puede dar lugar a la confusión sobre el concepto al que pretende hacer referencia. En el caso de las imágenes siguientes, para ejemplificar la palabra tristeza, o el verbo llorar, el dibujo de la derecha cumple la función de forma más efectiva que la foto de la izquierda, puesto que la fotografía, especialmente si no se conoce a la deportista, puede referirse a un gesto de dolor físico, o de sudor, a una persona pensativa, etc., mientras que el dibujo no induce a otras interpretaciones diferentes de la que se quiere ejemplificar.



- **Criterios de contenido:**

Estos criterios se refieren a la **adecuación al contenido**, es decir, a la función que debe cumplir una imagen en una actividad o explotación. Si el objetivo de una representación es la adquisición de la palabra mesa, se debe verificar que dicha representación es una mesa y no un escritorio, como se muestra a continuación:

⁶ Las imágenes en la clase de E/LE.



Si el docente enseña la imagen de la derecha como referente para la palabra *mesa*, los estudiantes estarán infiriendo un *escritorio*, lo cual es incorrecto en español, pues se utilizan dos palabras diferentes para dichos muebles.

De la misma manera, la **adecuación al grupo** es fundamental; en Japón, por ejemplo, una fotografía de Antonio Banderas como soporte para introducir los tiempos pasados a estudiantes de secundaria⁷ puede resultar un fracaso, puesto que dichos estudiantes no identifican a este actor. También se tiene que prestar atención a las diferencias generacionales, si se da el caso, dentro del grupo de clase y en relación con el profesor, con especial atención del profesor hacia la adecuación a los gustos y preferencias de sus estudiantes a la hora de elegir un dibujo, un comic, una fotografía de un personaje o un lugar.

Con respecto a la **adecuación al nivel**, el docente debe reflexionar sobre los objetivos descritos para cada nivel. En este sentido, si se quiere trabajar la destreza oral con un nivel A1 no sería adecuado presentar la siguiente imagen, pues estimula a los estudiantes a desarrollar temas para los cuales no han adquirido todavía los contenidos necesarios, mientras que podría ser explotada de forma más completa o variada en un nivel avanzado, y relacionar la viñeta con las relaciones conyugales o los estereotipos matrimoniales.



⁷ La utilización de una fotografía para introducir los pasados tiene una función motivadora, pues pretende que los estudiantes reconozcan e identifiquen al personaje de dicha foto para que puedan imaginar el tipo de vida que ha tenido en el pasado e inferir el tiempo verbal que se está presentando.

⁸ Viñeta perteneciente a los materiales del Curso de Formación de Profesores E/LE de International House.

Otro ejemplo de adecuación al nivel es que en una clase de A1, con las descripciones físicas evitaremos poner una fotografía de una persona que tenga "pecas" o algún rasgo que sabemos que no corresponde a ese nivel.

La **adecuación cultural** se muestra en el siguiente mapa, utilizado para trabajar la función *dar direcciones*, y cuyos símbolos para representar lugares no serían identificados por los estudiantes, excepto en un contexto de inmersión o similar. Si utilizamos este mapa en Japón, por ejemplo, los símbolos que aparecen en él (correos y RENFE), no serían reconocidos, por lo que el profesor debería optar por introducirlos antes de la actividad o utilizar los equivalentes símbolos japoneses, en este caso los indicados debajo.



La gramática da juego. Heinemann (adaptado)

2. IDEAS PARA LA EXPLOTACIÓN DE IMÁGENES

Siguiendo el análisis expuesto en el apartado anterior, se presentan a continuación algunas sugerencias de explotación de imágenes en el aula de E/LE. Dichos ejemplos son originales o parten de ideas y actividades recogidas en diferentes manuales y/o materiales de español como LE⁹, aunque las propuestas han sido adaptadas y enfocadas, por una parte a los grupos de clase de las autoras, y por otra al propósito de ejemplificar la importancia de la imagen.

Se ha establecido la siguiente clasificación de explotaciones atendiendo a criterios prácticos o que se consideran de fácil manejo para el profesor, si bien es una clasificación muy general que permite diferentes ampliaciones o modificaciones:

- La imagen para motivar.
- La imagen para trabajar contenidos gramaticales.
- La imagen para trabajar funciones concretas.
- La imagen para desarrollar distintas destrezas.

⁹ La información sobre los materiales o manuales de referencia utilizados se indica en la explicación de la propia actividad o en la bibliografía final.

2.1 La imagen para motivar

2.1.1 Personajes del aula

Objetivo: motivar.

Nivel: adaptable a todos los niveles.

Material: dibujos de personajes creados exclusivamente para el aula.

Procedimiento: Se trata de una explotación abierta a múltiples variaciones y posibilidades, que tiene como idea central el concepto de motivar al grupo a través de la creación de unos personajes que formarán parte de la clase, y guiarán el aprendizaje de los estudiantes.

El primer día de clase el profesor presenta, en formato dibujo, a una pareja de amigos, Pepa y Pepe, que son dos personajes creados por él mismo y que introduce en la clase como "nuestros amigos españoles". Pepa y Pepe servirán al profesor como protagonistas de las situaciones comunicativas que se vayan produciendo en el aula, o como personajes de los materiales de aprendizaje. Cualquier material utilizado será trabajado mediante ejemplos con los dibujos de Pepa y Pepe y su entorno, es decir, la familia de Pepe, los amigos de Pepa, su trabajo o universidad, su ciudad, sus aficiones, etc.

Otro ejemplo de explotación con personajes para motivar, llevada a cabo en el Instituto Cervantes de Tokio, es la creación de un curso extracurricular¹⁰ compuesto únicamente de actividades comunicativas, que parten de la historia de una chica japonesa que va a estudiar a España, y sus aventuras. El estudiante tiene un cuadernillo en el que en cada sesión se describen situaciones diferentes de la vida de Noriko, y en todas y cada una de las actividades trabajadas en el curso aparece un dibujo del personaje adaptado a cada situación, como se muestra a continuación.¹¹



¹⁰ Todos los personajes y materiales de este curso han sido creados por la profesora Mercedes Castro Yagüe.

¹¹ El diseño y creación de los personajes puede realizarse a través de páginas webs de diseño de imágenes, como www.faceyourmanga.it.

¹² Ficha creada por la profesora Mercedes Castro Yagüe.

2.2 La imagen para trabajar contenidos gramaticales

2.2.1 Pepe y el jefe de Pepe


Objetivo: Introducción del subjuntivo de deseo.

Nivel: B1.

Material: dibujos.

Procedimiento: A partir de la imagen abajo expuesta el profesor explica el concepto de subjuntivo de deseo presentando en primer lugar el dibujo de Pepe trabajando pero pensando en las vacaciones; el profesor pregunta a los alumnos sobre la situación de Pepe: "¿dónde está Pepe?", "¿qué hace?", "¿adónde quiere ir este fin de semana?". Y escribe en la pizarra la respuesta:

Análisis gramatical

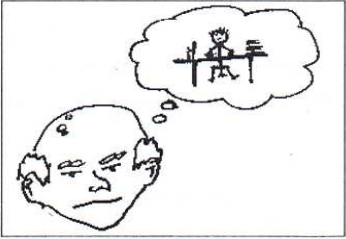


Este fin de semana Pepe quiere ir a la
playa .
Pepe Pepe

*Los dos verbos tienen el mismo sujeto.
Se usa el Infinitivo.*

www.comunicativo.net

A continuación se muestra la segunda imagen que representa al jefe de Pepe y se vuelve a preguntar a los alumnos: "¿qué quiere el jefe de Pepe?" y se escribe la respuesta tal como aparece en la imagen, a partir de lo cual el profesor desarrolla la explicación del subjuntivo de deseo.



Pero su jefe quiere que Pepe trabaje este
fin de semana.
el jefe Pepe

*Los dos verbos tienen sujetos diferentes.
Se usa el Subjuntivo.*

www.comunicativo.net

2.2.2 El huevo frito

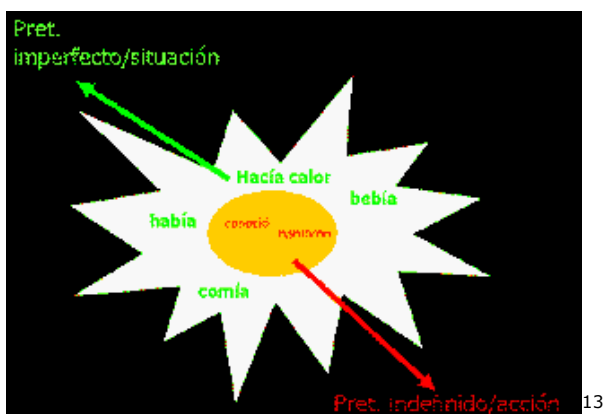
Objetivo: explicación del contraste imperfecto/ indefinido en el contexto circunstancia/ acción.

Nivel: A2.

Material: dibujo de un huevo frito.

Dinámica: grupo abierto (toda la clase).

Procedimiento: Una vez que el profesor haya introducido el contraste imperfecto/ indefinido en el contexto circunstancia/ acción, se dibuja en la pizarra un huevo frito y se comprueba que los estudiantes lo identifican. El profesor entonces les pregunta qué es lo más jugoso del huevo frito, obviamente la yema, y se hace una comparación de esta con el pretérito indefinido como elemento "jugoso" de una historia en pasado. De la misma forma, se compara la parte más "prescindible" del huevo (la clara) con el pretérito imperfecto, que añade circunstancias o detalles a la historia. El grupo de clase, a través de esta representación gráfica comprende de forma sencilla y en un solo golpe de vista el objetivo gramatical planteado.



2.3 La imagen para trabajar funciones concretas

2.3.1 Memory

Objetivo: practicar el léxico de la ropa.

Nivel: A1.

Material: juego de tarjetas de memoria con dibujos de ropa y sus correspondientes nombres.

Dinámica: pequeños grupos.

Procedimiento: El profesor debe elaborar tarjetas con los dibujos y los nombres de las prendas de ropa que se quieren practicar, como se presenta en el modelo:

¹³ Idea adaptada del manual *Escala*, editorial Edinumen.



Jugando en español. Langenscheidt.

Se divide la clase en pequeños grupos, si es posible 4 personas en cada grupo y se le da a cada grupo un juego de tarjetas recortadas y dispuestas en dos filas paralelas boca abajo, una con los dibujos y otra con las palabras. Siguiendo las reglas de los clásicos juegos de memoria o *memories*, en equipos de dos dentro del grupo, uno de los jugadores levanta una tarjeta perteneciente a la hilera de las imágenes, y el otro componente del equipo tendrá que decir el nombre de esa prenda de ropa; si es correcto, entonces pasa a levantar una tarjeta de la hilera de palabras; si se corresponde con el dibujo, el equipo se queda con la pareja de tarjetas y sigue jugando; si no se corresponde, ambas tarjetas se vuelven a colocar boca abajo en su lugar original y pasa el turno al equipo contrario. En caso de que al descubrir una prenda de ropa, el compañero de equipo no sepa su nombre antes de destapar la siguiente tarjeta, el equipo contrario tiene la posibilidad de decirlo y levantar una tarjeta, apoderándose de ese turno. Gana el equipo que consiga más parejas de tarjetas.

2.3.2 Adivina quién es quién¹⁴

Objetivo: practicar el pretérito perfecto compuesto.

Nivel: A2.

Material: fotografías de pies.

Dinámica: individual y grupo abierto.

Procedimiento: El profesor entrega a cada estudiante una fotografía boca abajo de los pies de una persona, y les dice que no deben mostrar la foto a sus compañeros, solo la puede ver ellos. Se les da un minuto para que examinen la fotografía y se les explica que tienen que escribir una pequeña historia de lo que creen que la persona de la foto ha hecho hoy. Una vez escrita la historia el profesor recoge las fotos y las pega en la pizarra o en la pared de forma aleatoria, asignando un número para cada una. Cada estudiante entonces lee la historia que ha escrito sobre su personaje, y los demás compañeros deberán adivinar de quién se trata. Es aconsejable explicar a los estudiantes que no deben describir a la persona o hablar de su profesión, sino solo narrar lo que ha hecho hoy. Esta actividad admite muchas posibilidades, pues se puede adaptar a la práctica de otros tiempos verbales, se puede dirigir para que usen la primera persona, admite otros tipos de imágenes (las manos, todo el cuerpo,...), etc. Es muy importante, no obstante, la elección de unas fotografías sugerentes y que den "juego", como se muestra a continuación.



2.3.3 Las mujeres y sus edades

Objetivo: practicar el subjuntivo.

Nivel: B1 o B2, dependiendo del tipo de explotación.

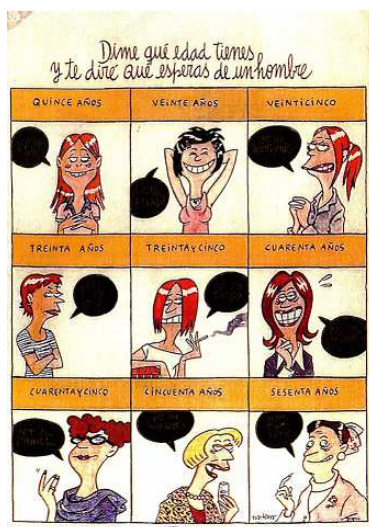
Material: viñeta de Maitena.

Dinámica: en parejas o en pequeños grupos.

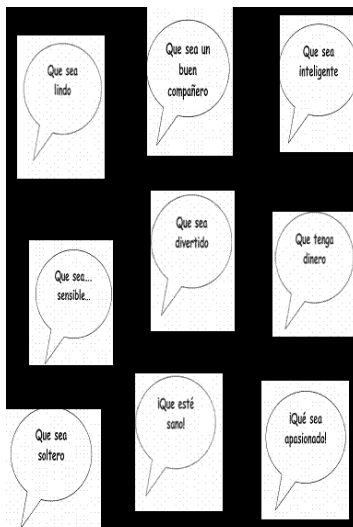
Procedimiento: El profesor puede introducir esta actividad de diversas maneras, dependiendo del grupo de clase, bien con una pequeña presentación sobre la autora de la viñeta, bien con una actividad sobre estereotipos masculinos y femeninos, etc.

Se organiza la clase en parejas o en pequeños grupos y se da a cada grupo la tira cómica número 1:

1.



2.



3.



www.mujeresdehoy.com

Después se les reparte el contenido de los bocadillos recortados en pequeñas tarjetas y desordenados (dibujo número 2), para que lo relacionen con la viñeta que creen que corresponde. Una vez hecha una puesta en común de los resultados, se les muestra la tira cómica original de la autora, y se les pide que, en una nueva con bocadillos vacíos, escriban ellos sus propios comentarios siguiendo la misma estructura que en la tira original.

2.4 La imagen para desarrollar distintas destrezas

2.4.1 Cada foto con su noticia

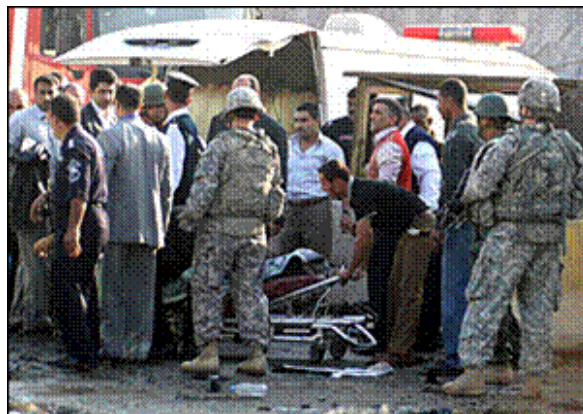
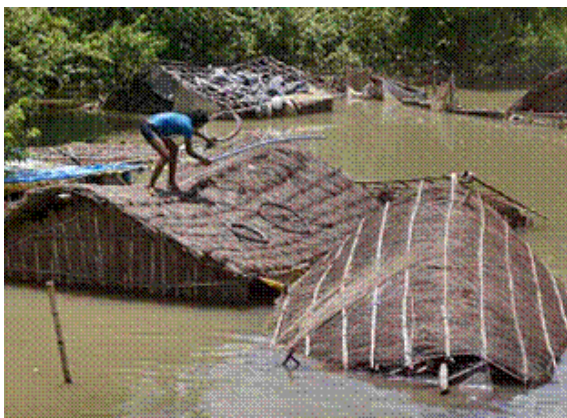
Objetivo: Redactar una noticia de prensa.

Nivel: B2 o C1.

Material: fotografías y titulares de noticias de prensa.

Dinámica: en pequeños grupos.

Procedimiento: Para trabajar la expresión escrita a través de la redacción de una noticia de prensa, muchos manuales proponen una actividad con diferentes titulares, a partir de los cuales los estudiantes deben escribir una noticia que se corresponda con uno de los titulares, lo que en esta explotación se propone con fotografías de noticias.



El profesor presenta una fotografía como cualquiera de las anteriores al grupo, y pide a los estudiantes una lluvia de ideas con el vocabulario que creen que aparecerá en la noticia de dicha fotografía. A continuación se divide la clase en pequeños grupos (3 personas) y se da a cada grupo una fotografía de otra noticia para que hagan lo mismo. Tras una puesta en común se les dirige a que redacten el contenido de la noticia a partir del vocabulario que han elegido, lo que pueden hacer de forma individual. Al terminar, se intercambian las noticias y se deja que otros compañeros las lean y que cada uno escriba un titular para la noticia leída antes de devolvérsela al compañero que la ha escrito.

Una variable de esta actividad sería que cada grupo tuviera un conjunto de fotografías con sus correspondientes titulares desordenados y los tuviera que relacionar, para después repetir los pasos de la actividad anterior.

2.4.2 Nuestra historia

Objetivo: trabajar la expresión escrita/ oral.

Nivel: C1.

Material: tiras cómicas.

Dinámica: en dos grupos (si el grupo de clase no supera los 10 estudiantes).

Procedimiento¹⁵: Se divide la clase en dos grupos y se entrega a cada grupo una tira cómica junto con una lista de vocabulario, en la que aparecen palabras relacionadas, o no, con la historia, como en el ejemplo:



POTINGUES – NARCISISTA –
DESBARAJUSTE – MESA –
CAMILLA – DESGRACIA –
JERINGUILLA – GAVIOTA –
SORPRENDERSE – FROTAR –
DETERGENTE – CHINCHETA
– CABREO – ESCAQUEARSE
– CASCARRABIAS – SACAR
BRILLO

Cada grupo deberá escoger de su lista el vocabulario que le parezca pertinente para su historia. Una vez realizada la elección se intercambian las listas de vocabulario y las viñetas, de forma que cada grupo utilice las palabras elegidas por sus compañeros para escribir la historia, si se quiere trabajar la expresión escrita, o bien para narrarla, si el objetivo es trabajar la expresión oral.

3. CONCLUSIONES

Las ventajas de la utilización de las imágenes en E/LE han sido ya descritas en la primera parte de este artículo. Se debe destacar, no obstante, que las imágenes tienen un carácter tan polifacético que permite su utilización una y otra vez, de muy diversas maneras y de forma inagotable, convirtiéndolas en un recurso didáctico de gran potencial. Si bien es cierto que el trabajo con ellas ha sido y es un recurso utilizado de forma constante, una adecuada reflexión sobre su utilización y objetivo en el aula debe ser el punto de partida de toda actividad que utilice este medio visual, pues una buena explotación será la prueba del éxito de la sesión. Asimismo, la motivación que despierta el

¹⁵ El desarrollo de esta actividad se basa en el manual *A que no sabes*, de la editorial Edelsa, cuyos datos se recogen en la bibliografía.

uso de dibujos, fotografías u otras representaciones permite un mayor acercamiento al grupo, y, por consiguiente, una mayor conexión con el profesor, quien tratará de llegar al grupo a través de imágenes que él mismo también disfruta y hace propias.

4. BIBLIOGRAFÍA

- ARNOLD, J. et al. 2000. *La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas*. Colección Cambridge de didáctica de lenguas. Cambridge. Cambridge University Press.
- MIQUEL LÓPEZ, L. y SANS BAULENAS, N. 2006. *¿A qué no sabes? Curso de perfeccionamiento de español para extranjeros*. Madrid. Eldesa.
- CUADRADO, C et al. 1999. *Las imágenes en la clase de E/LE*. Madrid. Eldesa.
- SÁNCHEZ QUINTANA, N y CLACK, D. *Destrezas Integradas. Español Lengua Extranjera*. Madrid. SM.
- SANZ, C y SÁNCHEZ, J. 1993. *Jugando en español*. Langenscheidt.
- EUSEBIO, S. et al. 2001. *Escala. Español para extranjeros*. Madrid. Edinumen.
- ARTUÑEDO GUILLÉN, B. y GONZÁLEZ SÁINZ, M.T. 1999. *taller de escritura*. Madrid. Edinumen.
- GRANGER, C. et al. 1997. *La gramática da juego*. Oxford. Heinemann.
- EUSEBIO HERMINA, S. y FERNÁNDEZ DE MOYA, Z. 2001. *Escala. Español para extranjeros, nivel inicial-intermedio*. Madrid. Edinumen.
- PINILLA, R. y ACQUARONI, R. 2005. *El español por destrezas: Bien dicho*. Madrid. Sgel.
- AUMONT, J. 1992. *La imagen*. Barcelona. Paidós.
- Otras fuentes:
 - <http://www.google.com> (Opción: "Imágenes")
 - <http://www.freefoto.com/index.jsp>
 - <http://www.acclaimstockphotography.com/>
 - Revistas y otros materiales gráficos.