

0. Introducción

Aprendemos con el cuerpo. Las metodologías tradicionales, sin embargo, suelen contemplar que el proceso de aprendizaje ocurre solo de cuello para arriba. Esta visión reduccionista, tan cuestionada, privilegia los procesos de memorización y repetición mecánica sin que haya más estímulos que el visual o auditivo de manera mecánica. Como podemos ver en el ejemplo de abajo (figura 1), el alumno tendría que decidir si usar el “Pretérito indefinido” (aprendí) o el “Pretérito imperfecto” (aprendía) en cada frase. Y ya en el primer ejemplo nos encontramos con que, siguiendo criterios gramaticales, se admitirían diferentes soluciones:


- a. Ella escribió una carta mientras escuchaba música.
- b. Ella escribía una carta mientras escuchaba música.

Directions: Complete each exercise correctly and collect both coins!

*Completen con el pretérito o el imperfecto:

1. Ella una carta mientras música.
2. Nosotros al parque todos los días.
3. Cada verano yo en la tienda de mi primo.
4. El año pasado yo español.
5. Cuando él pequeño él en México.
6. Cuando yo ocho años me leer mucho.
7. Ellos música ayer en la sala.
8. Nosotros comida mientras los muchachos en la sala.
9. Yo siempre béisbol.
10. Ellos muchas cosas interesantes durante sus últimas semanas de vacaciones.

This activity was created by a Quia Web subscriber.
[Learn more about Quia](#)

 [Create your own activities](#)

0 out of 2 coins collected




Figura 1. Ejemplo de actividad rellena-huecos”

https://www.quia.com/cz/91711.html?AP_rand=436721823)

SEP

Esta tipología de ejercicios de rellenar-huecos se hizo muy popular con la llegada del método estructural o audiolingüístico. Todos hemos realizado ejercicios así y este tipo de tarea continúa estando vigente y gozando de buena salud también en pruebas de evaluación. Poseen utilidad pedagógica. Es cierto. Pero dar una clase de español es mucho más complejo que una explicación gramatical.

A priori, la propuesta de la web parece una solución gamificada ya que utiliza un sistema de premio o recompensa basado en la puntuación, que es uno de los elementos que componen un juego. Pero, la gamificación es un procedimiento más complejo que dar simplemente puntos por logro.

La historia de la metodología está llena de “métodos” o recetas para el aprendizaje de una segunda lengua. El método es siempre un conjunto de ideas que se hacen operativas para conseguir logros académicos. Es una manera sistemática de operar, que no suele tener en cuenta al sujeto que aprende. Los métodos se emplean siempre igual independientemente del alumno. En la actualidad, se habla de que vivimos en un paradigma educativo “posmétodo” en el que los profesores saben que lo importante no es tanto la instrucción como la creación de una buena atmósfera del aula que permita al alumno mejorar su competencia comunicativa de manera más global. Hoy sabemos, en definitiva, que el mejor método es tu propio método.

“El éxito en el aprendizaje de una lengua extranjera, tal vez, no provenga tanto de los métodos, los medios técnicos o los análisis lingüístico que hagas, como de lo que ocurra *entre y dentro de* las personas que están en el aula”

(Earl Stevick)

El profesor necesita permanecer actualizado, desarrollar estrategias de enseñanza conducentes a sacar de los alumnos sus mejores virtudes en el aprendizaje de una L2 (segunda lengua). En el siglo XXI disponemos de muchas más herramientas y conocimientos. La competencia docente, ese saber hacer en el aula, es mucho más amplia y técnica que antes. Por ejemplo, hoy sabemos que necesitamos del mundo de las sensaciones para hacer que el aprendizaje lingüístico sea más intenso, como en un entorno inmersivo. En esa actividad de aprender, en la que participamos de manera integral, desempeña una función importante la imaginación. Stevick (1993) define el acto de imaginar como “la facultad de crear imágenes mentales de cosas que no están presentes ante nuestros sentidos”. Y así, sin imaginación podemos decir que no habría ni ciencia ni lenguaje, pues los modelos que construimos y con los que categorizamos el mundo se construyen desde nuestra facultad de imaginar. Uno de los puntos fuertes de las propuestas basadas en la gamificación es el potencial que poseen para el estímulo de la imaginación del alumno.



Pero en la enseñanza del español para adultos, a pesar de la indiscutible posición de la imaginación como herramienta para potenciar la aprendibilidad de los conceptos más básicos, la situación es muy diferente a la enseñanza a niños. Por lo general hay muy poco espacio para el desarrollo de la imaginación cuando se trata de trabajar con personas mayores de edad.

En nuestra opinión, la imaginación representa tres cosas positivas para las clases de ELE:

1.- La posibilidad de ganar recursos para la comprensión y la expresión en el aprendizaje de una L2. **2.-** La oportunidad de incluir otros sistemas de representación diferentes del lenguaje verbal. **3.-** La capacidad de vernos a nosotros mismos haciendo cosas.

LA IMAGINACIÓN COMO INSTRUMENTO PARA EXPRESAR Y COMPRENDER: EL PENSAMIENTO IMAGINATIVO

Ideas para llevar al aula

a. **“Yo soy una imagen”**. Se trata de una propuesta inspirada en una idea de Ben Goldstein y que podemos llevar a otros lenguajes como el musical (“Yo soy una melodía”). Una manera sencilla de alimentar la imaginación, romper el hielo en el aula y llevar a cabo una actividad de presentación diferente a las convencionales. Permite que tus alumnos traigan una foto a clase, convierte el aula en una sala de exposición fotográfica (metaforiza el aula) y que los alumnos se paseen viendo las imágenes de sus compañeros para tratar de imaginar cómo son a partir de los indicios del lenguaje visual (no olvidéis que el lenguaje verbal es también un sistema de indicios).

Yo soy esta imagen... ¿qué puedes saber de mí?



En pedagogía podemos ir más allá de lo evidente, más allá de lo visible para adentrarnos en el ámbito de lo invisible (**pedagogía de lo invisible**), de lo imaginativo. La literatura, crear símbolos como paredes para hacer grafitis, cultivar el pensamiento metafórico es también atender a la naturaleza lúdica del propio lenguaje. El video-juego o teñir una actividad de efectos digitales como sonidos y demás efectos especiales también contribuye a desarrollar ese entorno creativo que en muchos casos favorece el aprendizaje. Por ello, la gamificación es una estrategia que cuida bien del diseño y de la implementación de elementos multisensoriales.

1.2 También podéis ir hacia la experiencia multisensorial y combinar varios lenguajes. Las imágenes que nos hacemos de las cosas suelen poseer una naturaleza multisensorial desde su propia constitución. Y si la imagen es la base del pensamiento humano (Damasio, 1994) es porque la imaginación actúa así, de manera multimodal, a través de nuestra memoria sensorial, siendo así el origen de nuestra visión del mundo. Pregunta a tus alumnos, “Quién vive ahí”, mientras oyen una melodía. La música activará la carga emocional de la experiencia y cada uno podrá tener una representación mental de esta actividad. Esto último tiene un enorme potencial pedagógico y es que todas las respuestas que suscita son correctas: todo vale. Y esto, en una asignatura donde estamos constantemente encontrando errores o limitaciones, es un síntoma de libertad; un ingrediente primario para la estimulación de los procesos creativos.

b. “Símbolos”: ¿Qué es esto? ¿Quién vive ahí?



Como pudimos ver en el seminario, este tipo de actividades tan sencillas vienen bien para ayudar al alumno a adquirir confianza, a sentirse competente, a la vez que regulamos la temperatura emocional de la sensación de agrado, porque todas las respuesta pueden ser correctas y eso es algo que en la clase de idiomas difícilmente ocurre. Es la ventaja de las tareas que versan sobre el pensamiento imaginativo.

2. LA IMAGINACIÓN COMO SISTEMA DE REPRESENTACIÓN SIMBÓLICA PARA ENSEÑAR DE MANERA LÚDICA

Si comparáis la primera actividad con la que vamos a ver a continuación, entenderéis que los objetivos pedagógicos son los mismos (repetición, mecanicidad, fijar la forma gramatical que queremos que aprendan, etc), pero varía el modo en que nos podemos llegar a sentir en el aula y el canal de comunicación.

“Aunque tú no lo sepas”



Esta canción, basada en un poema de Luis García Montero publicado en *Habitaciones separadas*, es un estupendo recurso para conseguir los mismos objetivos que la actividad de la figura 1: repetición, mecanicidad. La ventaja es que nos permite crear atmósfera de aula, hacer que los alumnos se comuniquen y llevar una vez más el aspecto lúdico al aula. Podemos hacer las cosas de siempre, pero con un nuevo punto de vista.

Aunque tú no lo sepas es una buena elección para el aula porque tiene recursividad, la anáfora es un recurso retórico que se basa en la repetición, y que en las canciones ocurre de manera natural. Cuando estamos aprendiendo un nuevo idioma no siempre percibimos las formas gramaticales o el significado de las palabras que se nos expresan en la oralidad. Por eso, cuando elegimos una canción tenemos que tener en cuenta cosas como: nivel del alumno, claridad de bocalización del cantante, tempo y ritmo de la canción, opacidad del léxico, presencia o ausencia de estribillo, entre otros elementos.

“Aunque tú no lo sepas” ofrece al alumno un montón de ocasiones para percibir la forma “aunque + Subjuntivo”. Es bueno dejarles oír y disfrutar de la canción (las canciones nacieron para ser disfrutadas y no para rellenar huecos), porque seguro que van a percibir el título de la misma, ya que además los profesores lo

escribimos en la pizarra. Una vez oída la canción, les preguntamos a los alumnos si saben qué es un secreto. Seguramente, lo sepan. El subjuntivo es un contenido que se comienza a desarrollar de manera explícita a partir de un nivel B1. Una vez que confirmamos el conocimiento de la palabra “secreto”, le planteamos la relación “aunque tú no lo sepas + oración”, como la confesión de un secreto. Y les vamos a pedir que escriban en un folio en blanco, y de manera totalmente anónima, “Aunque vosotros no lo sepáis, + oración”. El profesor ha de ser el primero en mostrar un ejemplo, en confesar un secreto, para crear un clima de confianza en el aula.

Mediante este sencillo procedimiento de trabajar con una canción y expandir su significado mediante una actividad lúdica de aprendizaje, estamos consiguiendo que los alumnos perciban y que practiquen el idioma haciendo del ejercicio una experiencia memorable, algo que podemos recordar porque está vinculado emocionalmente con el haber vivido una situación. Frente a este tipo de actividades para realizar en el aula, están también los *drills* o rellena-huecos que vimos en la figura 1. Esos ejercicios representan la actividad de memorización que ya todos conocemos y sabíamos que estaban en la escuela. Ahora de lo que se trata es de hacer ese tránsito de la actividad de memorización a la actividad memorable porque, si enseñar es emocionar –como decía Francisco Mora(2013)-, aprender es sentir.

Un concepto muy importante en los juegos digitales es el musical, pensad en juegos ya clásicos como Super Mario Bross, por ejemplo. La música hace de sugestión y entretenimiento, elaborar una tarea gamificada podría significar también sacar ventaja del mundo del ocio y hacer que nuestras actividades incorporen melodías o sensaciones de tipo musical, tal y como proponía más o menos la Sugestopedia en los años 70. Hoy, con los avances tecnológicos hay muchísimas soluciones.

LA IMAGINACIÓN COMO CAPACIDAD PARA VERNOS A NOSOTROS MISMOS REALIZANDO TAREAS CON ÉXITO:

Al igual que una imagen contiene mil y unas historias, cada representación mental proviene de una experiencia y, así, la capacidad de imaginar está relacionada con el “conocimiento antropológico” del alumno, es decir, con su experiencia vital.

La experiencia de aprender español puede generar multitud de historias. Para empezar, un espacio neutral y aséptico como un aula puede metaforizarse y convertirse en una ventana de entrada a un mundo virtual y enriquecido sensorialmente. Decíamos, recordando a Modell (2009) que, en la formación de las metáforas o representaciones mentales de naturaleza sensorial, encontramos varios tipos de input: input visual, input auditivo y también input cinestésico. Decía el filósofo Giambattista Vico, en una época en que no había naturalmente videojuegos 😊: “la metáfora así dicha es una pequeña fabulita”. Pues bien, los tres ingredientes los encontramos en el juego y en la gamificación. Por ejemplo, en www.kahoot.it no es casual que se incorpore una melodía, porque la melodía atrapa y añade tensión. Otro de los sentidos que suelen incorporar las soluciones gamificadas es el tacto, este es el caso también de <https://www.plickers.com>, <http://es.akinator.com> desde los cuáles podemos introducir el sentido del tacto mediante el uso de teléfonos móviles o tablets. Y, finalmente, para los más pequeños tenemos <https://www.classdojo.com/es-es/>, un sistema de gestión del aula que incorpora el avatar como instrumento de la imaginación al servicio del aprendizaje y que añade también la posible intervención de los padres.

Para saber más sobre gamificación, podéis leer esto:

https://www.academia.edu/8880032/Gamificación_y_aprendizaje_de_segundas_lenguas

https://www.academia.edu/9753254/Didáctica_de_la_gamificación_en_la_clase_de_ELE

Para saber más sobre imaginación, podéis leer esto:

https://www.academia.edu/32039344/MOSAICO_REVISTA_PARA_LA_PROMOCIÓN_Y_APOYO_A_LA_ENSEÑANZA_DEL_ESPAÑOL_34_2016

https://www.academia.edu/27830281/EL_ABC_DEL_APRENDIZAJE_DEL_ESPAÑOL_IMAGINACIÓN_Y_PENSAMIENTO_NARRATIVO

Bibliografía consultada

- Damasio, A.R. (1994). *El error de Descartes. La razón de las emociones*. Barcelona: Andrés Bello Ed. ^[1]_[SEP]
- Modell, A. (2009). "Metaphor: The bridge between Feelings and Knowledge", *Psychoanalytic Inquiry*, Vol. 29, pp. 6-11. ^[1]_[SEP]
- Mora, F (2013). *Neuroeducación. Se aprende lo que se ama*, Madrid, Alianza Editorial. ^[1]_[SEP]
- Stevick, E.W. (1993). "Imagination and Memory: Friends or Enemies", *The Journal of the ^[1]_[SEP]Imagination in Language Learning*, Vol. I, pp. 8-20.