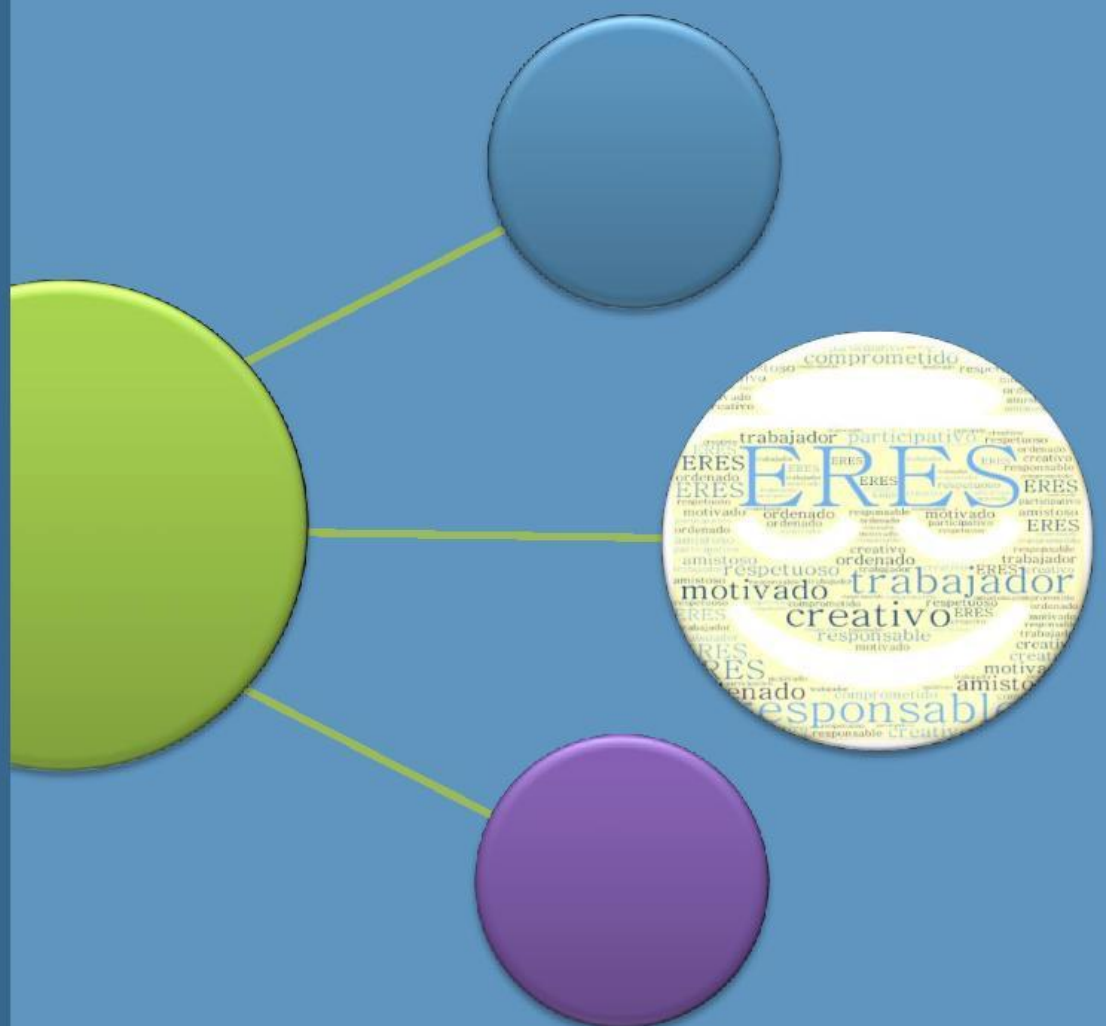


# SERIE DIDÁCTICA



Revista electrónica  
del Departamento de Estudios Hispánicos  
de la Universidad de Szeged

## **SERIE DIDÁCTICA**

Número 3

### **Consejo de Redacción**

Tibor Berta, Katalin Jancsó, Veronika Praefort  
(Universidad de Szeged, Hungría)

### **Editores**

TIBOR BERTA – KATALIN JANCÓSÓ – VERONIKA PRAEFORT

### **Consejo Asesor**

Kata Baditzné Pálvölgyi – Universidad Eötvös Loránd  
Narciso M. Contreras Izquierdo – Universidad de Jaén  
Lucila González Alfaya – Universidad de Szeged  
Álvaro Llosa Sanz – Universitetet i Oslo  
Alberto Madrona Fernández – Instituto Cervantes  
Andjelka Pejović – Universidad de Belgrado  
Mónica Poza Diéguez – Universitetet i Tromsø – Norges Arktiske Universitet

Redactora técnica

Katalin Jancsó

Revisión lingüística

Lucila González Alfaya, Andrea Losada Garate

Universidad de Szeged

**Departamento de Estudios Hispánicos**

Petőfi sgt. 30-34. H-6722 Szeged, Hungría

Tel/Fax: +36 62 544-148

Email: [hispan@hist.u-szeged.hu](mailto:hispan@hist.u-szeged.hu)

[www.hispanisztikaszeged.hu](http://www.hispanisztikaszeged.hu)

ISSN 2559-8309

Szeged, 2019



## Tabla de contenidos

Presentación .....	1
Artículos .....	3
¿PRECISIÓN LINGÜÍSTICA O INTELIGIBILIDAD? EL ESPAÑOL ORAL DE LOS HUNGAROPARLANTES DESDE LA PERSPECTIVA DEL PROFESOR DE ELE – <i>Kata Baditzné Pálvölgyi – Zoltán Kristóf Gaál – Dorottya Kovács – Renáta Hegedüs – Lili Takács.</i>	5
ESPAÑOL A MANO – <i>Lucila González Alfaya – Veronika Praefort</i> .....	15
LAS NUEVAS TENDENCIAS EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL. El uso de aplicaciones online en el aula – <i>Emese Balassa</i> .....	25
EL USO DE LA PLATAFORMA EDPUZZLE EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL – <i>Emese Balassa</i> .....	49
Carpeta de aula.....	55
¿QUIÉN GANARÁ EL ÓSCAR? – <i>Fruzsina Andrasek</i> .....	57
JUEGO DE FAMILIA. Juego de cartas “UNO” con miembros de la familia – <i>Edina Mező</i> ...	63
ELEJENGA – <i>Edina Mező</i> .....	73
LA GASTRONOMÍA DE AMÉRICA LATINA – <i>Nikolett Szövő</i> .....	77



## Presentación

La revista *Serie Didáctica*, editada por primera vez en 2017, nació con el objetivo de ofrecer a los interesados tanto estudios científicos dedicados a la adquisición del español como lengua extranjera como recursos didácticos que aplican los avances de dichos estudios en la práctica. La creación de una revista de esta orientación también estuvo motivada por el anhelo de crear un foro adecuado para la difusión de los resultados de las ricas actividades del Departamento de Estudios Hispánicos de la Universidad de Szeged destinadas a profesores y futuros profesores del español, tal como hace, desde hace más de dos décadas, *Acta Hispanica*, especializada en publicar los resultados de investigaciones científicas centradas en la literatura, lingüística e historia hispánicas. Con la intención de ampliar la gama de publicaciones por una parte, y con la de asegurar la calidad por otra, a partir del número siguiente *Serie Didáctica* se convertirá en revista abierta ante los trabajos de autores vinculados con cualquier centro de enseñanza que serán sometidos a un proceso de revisión. La creación de un comité asesor, constituido por expertos de renombre internacional, y la publicación de un estudio de compañeros de la Universidad Eötvös Loránd de Budapest en el presente número, ya anuncian nuestras pretensiones mencionadas. En cuanto a la estructura, sin embargo, el lector recibirá lo previamente establecido como modelo: la sección *Artículos* recoge estudios basados en investigación o en experiencia docente, mientras que la sección *Carpeta de aula* contiene propuestas didácticas elaboradas por estudiantes que participan en la formación de profesores.

Tibor Berta  
Katalin Jancsó  
Veronika Praefort  
Departamento de Estudios Hispánicos  
de la Universidad de Szeged



## Artículos





# ¿PRECISIÓN LINGÜÍSTICA O INTELIGIBILIDAD? EL ESPAÑOL ORAL DE LOS HUNGAROPARLANTES DESDE LA PERSPECTIVA DEL PROFESOR DE ELE

KATA BADITZNE PÁLVÖLGYI - ZOLTÁN KRISTÓF GAÁL - DOROTTYA KOVÁCS  
- RENÁTA HEGEDÜS - LILI TAKÁCS<sup>1</sup>

Taller de Lingüística Española - Universidad Eötvös Loránd

**Resumen.** En 2017, realizamos una investigación para ver si la *precisión lingüística*, la presencia natural de los *marcadores discursivos* o la *pronunciación* casi nativa juegan el papel más decisivo a la hora de juzgar la inteligibilidad del discurso oral de los estudiantes de ELE. Queríamos examinar cuál de estos tres aspectos contribuye a la aceptación más positiva por parte de hablantes nativos, por lo que evaluamos la opinión de 100 informantes nativos del español (incluidos 24 profesores de español) mediante una encuesta anónima en línea en la que tuvieron que evaluar 3 muestras orales de español producidas por tres estudiantes de español húngaroparlantes, respectivamente. Cada muestra se caracterizó por un punto fuerte y uno débil en relación con los tres aspectos mencionados anteriormente.

Los resultados de nuestra investigación piloto confirmaron que, según los hablantes nativos de español sin calificación de profesor, los errores morfosintácticos pueden ser compensados por una buena pronunciación y un uso natural de los marcadores discursivos, si nos centramos en la inteligibilidad (o más bien, en su percepción). Sin embargo, todavía asocian el nivel de dominio de la lengua con la buena formación morfosintáctica. Si analizamos la opinión de los profesores nativos de español exclusivamente, vemos que nuestros 24 profesores nativos de español consideran la muestra morfosintácticamente correcta como la más inteligible, incluso si se caracteriza por una pronunciación incorrecta y la falta de marcadores discursivos. Contrastamos este resultado con la opinión de 24 profesores húngaros de español, pero en su caso, la muestra con el nivel más alto de dominio del idioma y el nivel más alto de inteligibilidad resultó ser la que no tenía rasgos transferidos del húngaro en la pronunciación y tenía una alta presencia de marcadores discursivos, pero lejos de ser morfosintácticamente correcta.

**Palabras clave:** precisión lingüística, inteligibilidad, pronunciación, marcadores discursivos, percepción

**Abstract.** In 2017 we conducted a research in order to see whether linguistic accuracy, the natural presence of discourse markers or near-native pronunciation plays the most decisive role when judging the intelligibility of language learners' oral discourse. We wanted to examine which of these three aspects contribute to the most positive acceptance by native speakers, so we tested the opinion of 100 native informants of Spanish (including 24 Spanish language teachers) by an anonymous online survey in which they had to evaluate 3 Spanish oral samples produced by three different Hungarian learners of Spanish.

---

<sup>1</sup> El grupo de investigación TALEs (Taller de Lingüística Española) nació en el Departamento de Lengua y Literatura Españolas de La Universidad Eötvös Loránd en enero de 2017, dirigido por los profesores Péter Balázs-Piri y Kata Baditzné Pálvölgyi. El objetivo del grupo de investigación es reunir a los estudiantes que se presentan en la Conferencia Nacional de Asociaciones de Estudiantes Científicos y colaborar en varios proyectos científicos en el ámbito de la Lingüística Aplicada. **Kata Baditzné Pálvölgyi** es cofundadora del grupo TALEs, Departamento de Filología Hispánica, ELTE, con la prosodia como tema de investigación; es autora y coautora de libros y artículos relacionados con la entonación y la didáctica del español como lengua extranjera. **Zoltán Kristóf Gaál** es doctorando de Lingüística neolatina, ELTE, con la fonética como tema de investigación; es ganador de la Conferencia Nacional de Asociaciones de Estudiantes Científicos de 2015 en la categoría "Fonología, morfología". **Renáta Hegedüs** es estudiante de la Formación Continua de profesores, ELTE, con la adquisición de segundas lenguas como tema de investigación, ganadora del tercer puesto de la Conferencia Nacional de Asociaciones de Estudiantes Científicos de 2017 en la categoría "la actualidad práctica de la enseñanza de segundas lenguas". **Dorottya Kovács** es estudiante de la Formación Continua de profesores, ELTE, con la velocidad de habla en la interlengua húngaro-española como tema de investigación. **Lili Takács** es estudiante de Máster en Filología Hispánica, ELTE, con la dialectología de los elementos vocativos como tema de investigación.

Each sample was characterized by a strong point and a weak one concerning the three above mentioned aspects.

It was attested by the results of our pilot research that according to non-teacher Spanish native speakers, morphosyntactic errors can be compensated by good pronunciation and a natural use of discourse markers, if we focus on intelligibility (or rather, on its perception). However, they still associate language proficiency level with morphosyntactic well-formedness. If we analyse the opinion of native Spanish language teachers separately, we see that our 24 native Spanish teachers considered the morphosyntactically correct sample the most intelligible, even if it was characterized by improper pronunciation and the lack of discourse markers. We contrasted this result with the opinion of 24 Hungarian Spanish teachers, but in their case, the sample with the highest level of language proficiency and the highest level of intelligibility happened to be the one with good pronunciation and a good number of discourse markers, but far from being morphosyntactically correct.

**Keywords:** accuracy, intelligibility, pronunciation, discourse markers, perception

## 1. Introducción

De acuerdo con Baditzné (2015), actualmente en Hungría el español se imparte en tres o cuatro clases por semana, en general en grupos de 15-20 alumnos, con la instrucción de un profesor de ELE húngaro. Con estas circunstancias, después de cuatro o cinco años, solo una pequeña parte del grupo puede llegar al nivel B1 del *MCERL*. Como de momento en Hungría solo una lengua extranjera entra obligatoriamente entre las asignaturas del examen de Bachillerato, la mayoría de los alumnos opta por el primer idioma extranjero estudiado, que en general es el inglés o el alemán. Así, en los últimos dos años de la secundaria el interés y la motivación por el español disminuyen (Hegedüs, 2018:64). Otra desventaja del aprendizaje de no inmersión es que no se da la oportunidad para profundizar en el tema de los marcadores discursivos y el tiempo tampoco alcanza para desarrollar la pronunciación. Para garantizar el éxito de los alumnos en el Bachillerato de nivel medio se necesita trabajar la gramática a marchas forzadas, y eso muchas veces se logra solo en detrimento de los contenidos comunicativos o las prácticas de pronunciación.

Durante mucho tiempo los marcadores discursivos fueron considerados como elementos redundantes, carentes de función alguna, sin embargo, con la difusión de la perspectiva pragmática, se ha revalorizado el rol de dichos elementos en la comunicación (Schirm, 2015:49). De acuerdo con Garachana Camarero (2014:2,7, citado por Takács, 2018:4), los *marcadores del discurso* constituyen una clase funcional heterogénea, en la que caben categorías gramaticales diversas. Su función es establecida por el nexo de unión y sirven para encadenar fragmentos textuales, asegurando así la cohesión textual y la transición entre ellos. Pueden conectar sintagmas, oraciones, conjuntos de oraciones dentro de un párrafo, o incluso párrafos. Según los estudios sobre análisis discursivo, lingüístico y pragmático, se puede constatar que los marcadores discursivos desempeñan diferentes funciones, como expresar la relación entre enunciado o pares de enunciados, expresar la actitud del hablante ante lo que dice, o expresar las relaciones entre hablante y oyente. Algunos marcadores pueden desempeñar la función fática del lenguaje, lo que sirve para mantener abierto el canal de la comunicación (Balázs 1993:40, citado por Domonkosi, 2002:49).

La enseñanza de la pronunciación es otra área desatendida de la enseñanza de ELE. Por la pronunciación en el Bachillerato de nivel medio y avanzado se puede obtener menos del 20% de la puntuación total. Ni siquiera en el libro *Colores* (Nagy-Seres, 2011) aparecen ejercicios que desarrollen sistemáticamente la pronunciación, aunque este sea el único en la lista oficial de los libros de texto. Tal vez por eso se cree que la corrección de los errores de la pronunciación no es tan importante, y por eso se hace más hincapié en la morfosintaxis y en el léxico.

Aunque haya una batalla entre la gramática y el léxico en cuanto a su importancia en la adquisición de la lengua, el enfoque léxico que se está expandiendo actualmente (Lewis, 1993;

Higueras, 2006) da prioridad al léxico, concretamente a la fraseología. Hasta ahora, este punto de vista está más presente en las conferencias didácticas que en las clases, aunque la importancia del uso de los marcadores discursivos y de la pronunciación correcta tampoco en las conferencias mencionadas recibe la atención merecida todavía.

Al mismo tiempo es interesante observar cuáles son los estudiantes que obtienen el examen de idioma y tienen mayor éxito en una conversación informal con los españoles: ¿los que hablan con una gramática impecable o los que cometen faltas de gramática pero tienen una pronunciación buena y usan elementos fáticos y otros marcadores discursivos?

Basándonos en nuestra impresión, lo segundo, pero para justificar nuestra hipótesis principal consideramos importante realizar una investigación que examinara el trío de la pronunciación - gramática - marcadores discursivos, partiendo de la percepción de los españoles, y más adelante, comparar la opinión de los profesores húngaros y españoles de ELE acerca del tema. Para ver artículos anteriores publicados sobre la pesquisa, véanse Baditzné et al. (2018, 2019).

La base teórica de nuestra investigación se presentará en el próximo punto.

## 2. La base teórica y la hipótesis de la investigación

En 1983 Krashen formuló la hipótesis del *input* comprensible, según la cual el proceso de adquisición lingüística va motivado si el input lingüístico que recibe el estudiante supone conocimientos solo ligeramente superiores a los conocimientos dominados por él en aquel momento. En 1992, la teoría fue complementada por la teoría del *output* comprensible: ya no es suficiente comprender el input lingüístico para garantizar una adquisición exitosa, el output lingüístico emitido por el estudiante de idioma también tiene que ser comprensible para su entorno (Krashen, 1992). Esto significa que, si somos aprendientes de idiomas y nuestros interlocutores nativos de la lengua meta comprenden nuestro discurso, la interacción continuará entre nosotros. Esto nos da una retroalimentación adicional, que es la clave de la motivación y, a la larga, un prerrequisito para la adquisición exitosa de la lengua.

Sin embargo, si nuestros interlocutores tienen dificultades para decodificar nuestro discurso, porque nuestra pronunciación es defectuosa o porque nuestra habla es seca y no los ayudamos con los marcadores discursivos (que proporcionarían la función fática de la interacción), pueden abandonar la conversación. En el primer caso, Cantero (2002:88) describe el fenómeno como una ligera xenofobia lingüística: para nuestros oyentes, nuestra pronunciación es “extranjera”, “de guiris”, o meramente “diferente” y la rechazan involuntariamente. Este rechazo por parte de la comunidad del idioma meta puede bloquear permanentemente el proceso de adquisición lingüística, pidginizándolo, dejando la interlengua en una fase rudimentaria (Andersen, 1983).

Basándonos en la fundamentación teórica, nuestra hipótesis principal ha sido que los hablantes del idioma meta comprenden más fácilmente a los estudiantes de lengua si su pronunciación no tiene rasgos transferidos de su lengua materna y si sus enunciados van acompañados de una cantidad natural de marcadores discursivos, aun cuando tengan errores morfosintácticos. Para validar nuestra hipótesis, llevamos a cabo una investigación de dos fases: primero estudiamos la opinión de 100 hablantes nativos de español y después comparamos la opinión de 24 profesores húngaros y 24 profesores españoles de ELE. En este artículo nos centramos en presentar los resultados de la segunda fase. Los detalles se describen a continuación.

## 3. Las muestras elegidas para la investigación

Las tres variables estudiadas en nuestro proyecto (la morfosintaxis, la pronunciación y la presencia de marcadores discursivos) en teoría darían un total de  $2^3$  (=8) combinaciones posibles. Sin embargo, de las ocho posibilidades de momento nos limitamos a examinar tres, que son aquellas que consideramos como patrones característicos de los estudiantes de lenguas. Hemos

seleccionado el texto de las muestras del manual Aula Internacional 4 (Becerril, 2014:113), para que todas las muestras tengan el mismo nivel de adquisición en cuanto a la complejidad léxica. En la versión textual de las muestras, los ejemplos que ilustran fenómenos morfosintácticos aparecen en negrita, los marcadores discursivos van en cursiva, y los elementos morfológicamente mal formados están marcados con un asterisco:

- la **muestra 1** con pronunciación buena, pero con errores morfosintácticos y sin marcadores discursivos: la informante elegida se caracterizaba por una pronunciación casi nativa tanto en la realización de los segmentos como en la prosodia, sin embargo, el texto que debía reproducir contenía una amplia gama de errores morfosintácticos: el uso de un tiempo verbal inadecuado (*fui* en vez de *iba*) o de una preposición inadecuada (*con* en vez de *en*), la falta de concordancia temporal entre la cláusula motriz y la subordinada (*van* en vez de *iban*, *quiero* en vez de *quería*), el tratamiento de un verbo irregular según el patrón regular (*\*diceron* en vez de *dijeron*, *\*he descubierto* en vez de *he descubierto*):

Yo antes **fui** en moto, pero para desplazarme **en** la ciudad, nada más. Pero aquel verano estaba tratando de encontrar un grupo de gente que **quiere** atravesar el Sáhara **con** todoterreno, **puso** un anuncio y me contestaron unos moteros. Me **diceron** que **van** a hacer un viaje por el Sáhara en moto y que si **quiero** unirse **con** ellos. Y así es como **he descubierto** mi pasión por **los** motos.

- la **muestra 2** con errores de pronunciación, con morfosintaxis impecable y sin marcadores discursivos: este texto lo reprodujo un aprendiz en cuya pronunciación había rasgos claramente transferidos del húngaro tanto a nivel segmental (sobre todo en el timbre de las vocales) como a nivel suprasegmental (principalmente en el contorno melódico de los enunciados).

Estaba buscando una organización que me permitiera viajar con poco dinero y en un foro me recomendaron el couchsurfing. Al principio me daba un poco de apuro dormir en casa de otros, y alojar en la mía a desconocidos, pero lo probé y fue una experiencia increíble. Ahora solo viajo de este modo. Para mí es la mejor manera porque, aparte de que sale barato, hablas con gente del lugar que te recomiendan ver lugares que no aparecen en las guías ... y lo mejor es que a veces haces buenos amigos.

- la **muestra 3** con una pronunciación exenta de rasgos transferidos, pero con errores morfosintácticos y también una dosis natural de marcadores discursivos: en este texto también había varios tipos de errores morfosintácticos, como la falta de concordancia temporal entre la cláusula motriz y la subordinada (*tiene* en vez de *tenía*), la elección inadecuada del modo verbal en la cláusula subordinada (*ayuda* en vez de *ayudara*; la forma utilizada constituye un error desde el punto de vista del tiempo verbal también), el uso de una forma verbal no finita inadecuada (el participio *separado* en vez del gerundio *separando*) o la falta de concordancia entre sustantivo y adjetivos (*complicado* en vez de *complicada*, la forma concordada con el sustantivo femenino). Al mismo tiempo este era el único texto reproducido en el que había marcadores discursivos, sobre todo elementos fáticos).

*Hombre*, estaba viviendo una época **complicado**. **Tuve** mucho trabajo, me estaba **separado**. **Total**, que quería aprender **algún** técnica que me **ayuda** a reducir el estrés y en un foro me recomendaron **la** yoga. **Pues mira**, encontré un curso en una escuela, pero **fue** bastante caro y no me lo **pudo** permitir. Y **fijate** que el recepcionista me habló de los beneficios de la meditación y me dijo que **tiene** un amigo que **hace** un curso en su casa y que **fue** bastante barato. Desde entonces, hago meditación con él, **¿sabes?** Y me **anda** muy bien.

Mediante las tres muestras pudimos ver si la morfosintaxis deficiente podía ser compensada por una buena pronunciación sola o si para contrarrestarla hacía falta la presencia de elementos discursivos también.

#### **4. La metodología y los resultados iniciales de la investigación**

Para llevar a cabo nuestra investigación, elaboramos una encuesta que los autores distribuimos por correo electrónico en nuestra red de conocidos españoles y húngaros. En la encuesta se les preguntaba a los evaluadores sobre su edad, sexo, lugar de residencia y nivel de estudios, y en relación con este último criterio, también tenían que responder a la pregunta de si tenían título de profesor de español o si estaban cursando alguna formación para adquirir dicho título. Después de las preguntas que pretendían recabar información sobre los evaluadores, les esperaban tres preguntas relacionadas con las grabaciones: tenían que (i) decir cuál les parecía que era el punto fuerte y cuál el punto débil de cada muestra; (ii) decidir cuál creían que representaba el nivel más alto y cuál el nivel más bajo de español, y explicar textualmente el porqué de su decisión; y (iii) sopesar cuál de las muestras era la más y cuál la menos inteligible, y otra vez respaldar su decisión con un comentario textual. Para poder comparar los resultados de ambas fases con la mayor exactitud posible, tanto los profesores españoles como los húngaros recibieron estas mismas preguntas a propósito de las muestras.

Como ya se ha mencionado, la investigación se realizó en dos fases. En este trabajo nos enfocamos en presentar y discutir los resultados de la segunda (centrada en comparar los puntos de vista de los profesores de ELE españoles y húngaros), sin embargo, nos parece útil resumir someramente aquellos de la primera fase (destinada a sondear la opinión de los hablantes nativos peninsulares). Para más detalles de la primera fase, véase Baditzné *et al.* 2018.

En cuanto a la opinión de los hablantes sin calificación de profesor de español, cabe decir que eligieron el segundo audio (en el cual la morfosintaxis era correcta, la pronunciación mostraba características transferidas del húngaro y no se encontraban marcadores del discurso) como representante del nivel de adquisición más alto de la lengua. Por otra parte, consideraron la tercera muestra la más inteligible - la muestra que contenía errores morfosintácticos (más o menos la misma cantidad que el primer audio), pero con respecto a la pronunciación era casi perfecta (sin rasgos evidentemente húngaros), y contenía una cantidad notable de marcadores del discurso. Así, nuestro estudio piloto obtuvo como resultado que según los hablantes de la lengua meta, la pronunciación buena junto con el uso natural de los marcadores del discurso sí que puede contrarrestar los errores gramaticales, en cuanto a la inteligibilidad (más exactamente, su percepción).

#### **5. La segunda fase de la investigación**

Es importante resaltar que, de los 100 evaluadores de la primera encuesta, 24 eran profesores de castellano o estaban cursando estudios para serlo. En dicha fase de la investigación detectamos una diferencia entre la opinión de los profesores de ELE y los evaluadores que no tenían tal calificación. Según los profesores, la clave de la comunicación exitosa es la morfosintaxis correcta, es decir, para ellos precisión lingüística e inteligibilidad coincidían, mientras que en caso de los no profesores precisión e inteligibilidad no mostraban correlación, por ser la muestra con marcadores discursivos y pronunciación exenta de rasgos transferidos obvios la más inteligible y el texto con morfosintaxis correcta el de mayor precisión para ellos. Por eso, decidimos edificar una segunda fase sobre nuestros resultados iniciales y comparar la opinión de los profesores nativos de ELE con la de profesores húngaros. Para tener una muestra equilibrada, hicimos rellenar la encuesta a 24 personas húngaras.

### 5.1. Los datos de los informantes

Nuestra primera encuesta fue rellenada por 24 profesores nativos de español (o estudiantes de la formación de profesores) de edades entre 18-49 años; la proporción de los sexos era 83% (mujeres) a 17% (hombres). Los participantes húngaros de la segunda fase tenían entre 29-66 años y en este caso también eran ya profesores o alumnos que todavía no habían terminado sus estudios para ser profesores. En este caso el sexo femenino constituyó el 87% de los evaluadores húngaros.

En cuanto a su origen, los encuestados representaron varias provincias o comunidades autónomas de su país. Como se desprende de la Figura 1, la mayor parte de los participantes españoles era de Andalucía (8 personas) y Región de Murcia (7 personas), los seguían los catalanes (3 personas), canarios (2 personas), y los habitantes de Castilla-La Mancha, Comunidad Foral de Navarra y Cantabria (1 persona de cada una), entre otras.

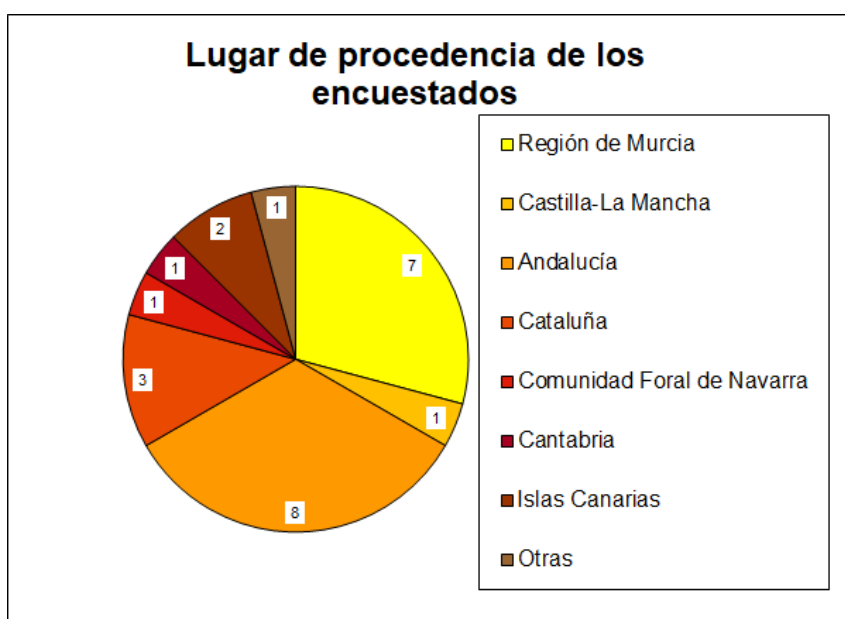


Figura 1. Lugar de procedencia de los encuestados (profesores nativos de ELE)

La mayoría de los profesores nativos del húngaro se declaró residente en Budapest o en la provincia Pest (13 personas), dos personas en las provincias Komárom-Esztergom y dos de Heves, respectivamente, y contamos con evaluadores de Hajdú-Bihar, Baranya, Csongrád, Borsod-Abaúj-Zemplén, Zala, Szabolcs-Szatmár-Bereg y Fejér (una persona de cada una). Su distribución porcentual se puede ver en la siguiente figura:

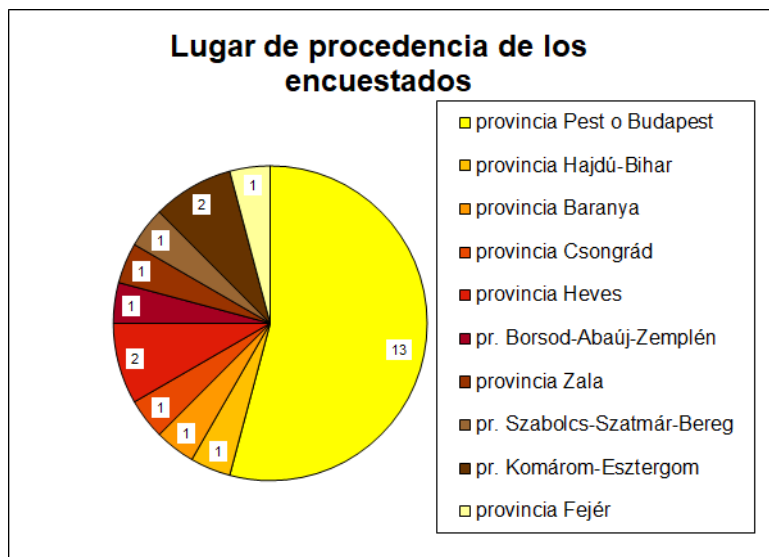


Figura 2. Lugar de procedencia de los encuestados (profesores húngaros de ELE)

## 5.2. Los resultados

Los profesores españoles de ELE eligieron la segunda muestra (morfosintácticamente correcta, pero sin ningún marcador discursivo y con pronunciación con características transferidas del húngaro) tanto como representante del nivel de adquisición más alto de la lengua como la más inteligible (Figura 3). Según su elección, para los profesores españoles la corrección morfosintáctica en sí resultó suficiente para satisfacer el criterio de ser “inteligible”. Esto contradice de cierta manera las proposiciones de las tendencias actuales de didáctica de las lenguas, que enfatizan cada vez más el papel de los marcadores discursivos para asegurar el éxito de una conversación y para garantizar la inteligibilidad del texto (véase, por ejemplo, Instituto Cervantes (2006)).

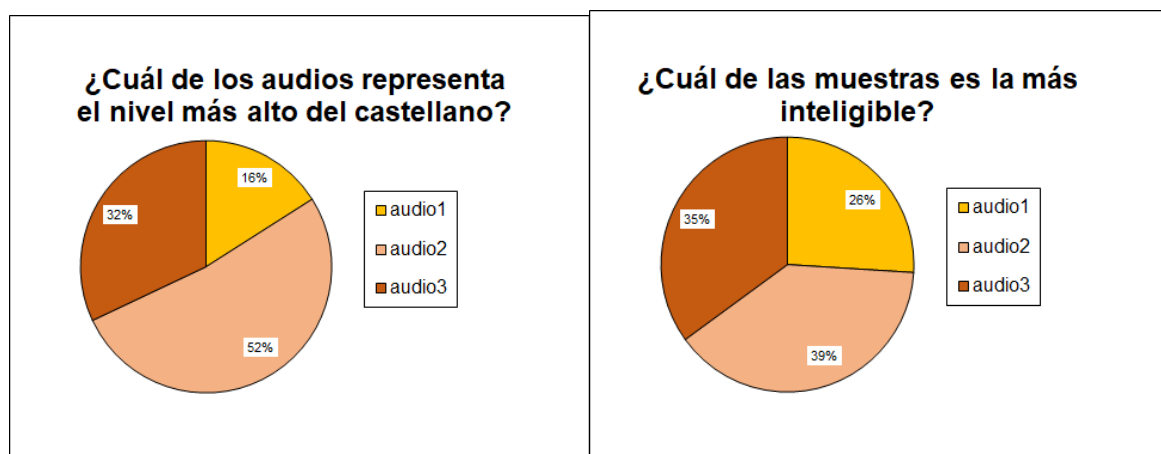


Figura 3. La opinión de los profesores nativos de ELE acerca de las muestras

En cuanto a los profesores húngaros de ELE, su opinión no coincidió con la de los nativos de la lengua meta (Figura 4): los profesores húngaros eligieron el tercer audio (pronunciación buena, con marcadores del discurso, con errores morfosintácticos) según ambos criterios.





Figura 4. La opinión de los profesores húngaros de ELE acerca de las muestras

## 6. Conclusiones y perspectivas para futuras investigaciones

Basándose en la investigación, se puede concluir que la opinión de los profesores de ELE húngaros y españoles es diferente en cuanto al nivel de adquisición y la inteligibilidad. Más de la mitad de los españoles marcó como representante del nivel más alto de español la segunda muestra, en la que no se podía encontrar ningún marcador discursivo, pero que en cuanto a la morfosintaxis era perfecta. En cambio, la mayoría de los profesores húngaros de ELE pensaba que el nivel más alto de castellano lo representaba la tercera muestra, en la que había algunos errores morfosintácticos, pero el hablante usaba los marcadores discursivos sin problema. Al seleccionar la muestra con el nivel más bajo de castellano, ambos grupos eligieron la primera muestra con la pronunciación casi nativa y muchos errores de gramática.

Hablando de la inteligibilidad, entre los españoles hubo una diferencia de opiniones. En la primera investigación – con los 100 hablantes nativos – más personas optaron por la tercera muestra como la mejor, pero entre ellos los profesores eligieron la muestra con morfosintaxis correcta. En cambio, casi el 70% de los profesores de ELE húngaros destacaron que la tercera muestra era la mejor, con una pronunciación buena y una alta presencia de marcadores discursivos. Así, podemos concluir que, según los profesores de ELE húngaros y españoles, el nivel de adquisición y la inteligibilidad se correlacionan, la diferencia se puede ver en la elección entre las muestras diferentes.

Como acabamos de ver, según los hablantes nativos de castellano sin título de profesor y los profesores de ELE húngaros, el uso de los marcadores discursivos con una pronunciación casi nativa ya puede paliar la presencia de algunos errores de gramática, si el criterio de evaluación es la inteligibilidad. En nuestra opinión, ser comprendidos como estudiantes de idiomas es más importante en toda circunstancia que el supuesto nivel de adquisición de la lengua. Además, los estudiantes después de las clases posiblemente hablarán con “la gente de la calle”, no solamente con profesores de español, por lo que vale la pena tomar en consideración qué aspectos deben desarrollar más para poder comunicarse exitosamente con los hablantes nativos sin calificación de profesor. Parece útil que en las conferencias de metodología y en las clases de lenguas la enseñanza de la pronunciación y el uso de los marcadores discursivos reciban un papel más relevante que hasta ahora.

Para corroborar los resultados de la investigación, en un futuro próximo se necesitaría realizar una investigación más profunda, en la que se pudieran examinar más combinaciones de las tres variables y trabajar con muestras más uniformes desde el punto de vista léxico. Además de las dos preguntas de la encuesta se podría ver la actitud de los informantes: según su criterio, los hablantes de las muestras en qué situación comunicativa o social tendrían éxito.

También se necesitarían más investigaciones para encontrar la causa de la diferencia de las opiniones de los profesores húngaros y españoles durante la investigación piloto. Como

Sztrapkovic (2019: 28-30) también demuestra, algunos errores morfosintácticos producidos por los aprendices húngaros pueden ser rasgos transferidos de su lengua materna, por eso se supone que los profesores húngaros los toleran más que sus colegas españoles. Además, es posible que nuestros participantes húngaros tuvieran más experiencia y siguieran las ideas innovadoras en la enseñanza del español. Por lo tanto, para ellos lo más importante es la comunicación oral exitosa y no la corrección gramatical en sí.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSEN, Roger (1983), *Pidginization and creolization as language acquisition*, Rowley, Massachussets, Newbury House Publishers.

BADITZNE, PÁLVÖLGYI Kata (2015), “La formación de profesores de ELE en Hungría: hitos y retos”, en *Actas del V Congreso Internacional de FIAPE. Biblioteca Virtual REDELE 16/2015*. Madrid, Ministerio de Educación y Cultura, 1-9.

BADITZNE, PÁLVÖLGYI Kata – GAÁL, Zoltán Kristóf – HEGEDÜS, Renáta – POLLER, Lilla – RUIZ SÁNCHEZ, Cristina – TAKÁCS, Lili (2018), “Actividades teatrales para lograr una comunicación oral exitosa”, en *Cuadernos ELtE 2017: El teatro como atajo pedagógico*, Budapest, Agregaduría de Educación de la Embajada de España en Hungría, 7-17.

BADITZNE, PÁLVÖLGYI Kata – GAÁL, Zoltán Kristóf – HEGEDÜS, Renáta – KOVÁCS, Dorottya – POLLER, Lilla – TAKÁCS, Lili (2019, en prensa): “Nyelvhelyesség vagy érthetőség? Magyar ajkú spanyol nyelvtanulók beszédproduktumainak megítélése spanyoltanári szemmel”, *Modern Nyelvoktatás* 2019. 1.

BALÁZS, Géza (1993), “Kapcsolatra utaló (fatikus) elemek a magyar nyelvben”, *Nyelvtudományi Értekezések. 137*. Budapest, Akadémiai Kiadó.

BECERRIL, Sandra et al. (2014), *Aula Internacional 4. B2.1*, Barcelona, Difusión.

CANTERO SERENA, Francisco José (2002), *Teoría y análisis de la entonación*, Barcelona, Edicions Universitat de Barcelona.

DOMONKOSI, Ágnes (2002), *Megszólítások és beszédpartnerre utaló elemek nyelvhasználatunkban. A Debreceni Egyetem Nyelvtudományi Intézetének Kiadványai*

GARACHANA CAMARERO, Mar. (2014), *Marcador discursivo*. Publicat a *Diccionari de lingüística*, disponible en: <http://www.ub.edu/diccionarilinguistica/printpdf/144>, fecha de consulta: 1 de septiembre de 2018.

HEGEDÜS, Renáta (2018), *El papel de la autonomía en la motivación de los estudiantes de ELE*, en *Cuadernos ELtE 2017: El teatro como atajo pedagógico*, Budapest, Agregaduría de Educación de la Embajada de España en Hungría, 62-68.

HIGUERAS, Marta (2006), *Las colocaciones y su enseñanza en la clase de ELE*, Madrid, Arco Libros.

INSTITUTO CERVANTES (2006), Plan curricular del Instituto Cervantes (PCIC). Niveles de referencia para el español. Madrid: Instituto Cervantes – Biblioteca nueva, disponible en: [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/plan\\_curricular/](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/), fecha de consulta: 1 de septiembre de 2018.

KRASHEN, Stephen – TERRELL, Tracy (1983), *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*, Oxford, Pergamon.

KRASHEN, Stephen (1992), *The Input Hypothesis. An update*, en Alatis, J. E. (ed.): *Georgetown University Round Table on Languages and Linguistics (GURT) 1991: Linguistics and Language Pedagogy: The State of the Art*, Georgetown University Press, 409-431.

LEWIS, Michael (1993), *The Lexical Approach*, Hove, Language Teaching Publications.

NAGY, Erika – SERES, Krisztina (2011), *Colores 1*, Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó.

SCHIRM, Anita (2015), *A diskurzusjelölők az osztálytermi kommunikáció szövegtípusaiban*. En Baditzné et al. (eds). (2015), *Tanóratervezés és tanórákutató. Bölcsész- és Művészetpedagógiai Kiadványok 10*. Eötvös Loránd Tudományegyetem, Budapest, 49-66.

SZTRAPKOVICS, Bettina (2019), *Los errores que dificultan la comprensión: la corrección de errores por profesores nativos y no nativos*. Trabajo presentado en la Conferencia Nacional de Asociaciones de Estudiantes Científicos. Budapest, Universidad Eötvös Loránd.

TAKÁCS, Lili (2018), *La dialectología de los apelativos en los países de habla hispana*. Trabajo Fin de Grado inédito. Budapest: Universidad Eötvös Loránd.

# ESPAÑOL A MANO

LUCILA GONZÁLEZ ALFAYA<sup>1</sup>

Universidad de Szeged

VERONIKA PRAEFORT<sup>2</sup>

Universidad de Szeged

**Resumen.** Si tenemos en cuenta que cada persona tiene su propio estilo de aprendizaje, para conseguir una enseñanza eficaz de lenguas extranjeras, tendremos que llevar al aula tareas que consigan adaptarse a estos distintos estilos y que consideren las diferencias entre el alumnado. En este artículo presentamos la explotación didáctica de varias manualidades, que pueden adaptarse a distintos niveles de lengua y que se pueden utilizar en clase de forma sencilla y rentable. Se trata de actividades que fomentan la creatividad y el trabajo colaborativo, rompiendo la monotonía y dando paso a estilos de aprendizaje alternativos.

**Palabras Clave:** manualidades, ELE, desarrollo de destrezas, enseñanza multisensorial, motivación

**Abstract.** Taking into consideration that each person has his or her own learning style, in order to achieve an efficient teaching of foreign languages, we will have to take to the classroom activities that can adapt to these different styles and that take into account the differences among the students. In this paper we present the didactic exploitation of various handicrafts, which can be adapted to different language levels and can be used in class in a simple and profitable way. These are activities that encourage creativity and collaborative work, breaking the monotony and giving way to alternative learning styles.

**Keywords:** handicrafts, ELE teaching, development of skills, multisensory teaching, motivation

Entretener las manualidades en el proceso de la enseñanza del español tiene sus ventajas. Cualquiera que sea nuestro objetivo, de vez en cuando vale la pena romper la monotonía del aprendizaje. Introducir alguna que otra actividad manual cumple perfectamente esa función. Poder utilizar la creatividad siempre hace que los alumnos se sientan más responsables de su propio desarrollo. Teniendo la libertad de elegir, combinar y variar elementos a su gusto, se sentirán más motivados. Esta manera de enseñanza y aprendizaje nos permite el trabajo cooperativo, fomenta la interacción de los alumnos y reduce la ansiedad.

Dado que cada persona tiene su propio estilo de percibir, aprender, conocer, sentir y actuar, no se puede llevar a cabo una enseñanza eficaz sin considerar las diferencias de los alumnos.

---

<sup>1</sup> Licenciada en Periodismo por la Universidad de Santiago de Compostela y Filología Hispánica por la Universidad de Vigo, ha cursado estudios de postgrado en Literatura Española y en Lingüística Aplicada, en la especialidad de Didáctica de Lenguas (ambos en la Universidad de Vigo). Ha trabajado como profesora en la Universidad de Vigo, tanto en el Centro de Lenguas que organiza los cursos de ELE, como en el departamento de Lengua Española y el de Literatura Española y Teoría de la Literatura, donde realiza sus estudios de doctorado, dentro del programa de Artes Escénicas, con una tesis doctoral centrada en la figura del poeta cancioneril Diego López de Haro. Actualmente es lectora de MAEC-AECID en el Departamento de Estudios Hispánicos de la Universidad de Szeged.

<sup>2</sup> Profesora de idiomas en el Departamento de Estudios Hispánicos de la Universidad de Szeged. Examinadora en exámenes de lengua del Centro de Aprendizaje Avanzado de Idiomas (ORIGO ITK, Hungría) y del Consorcio Europeo para el Certificado en Lenguas Modernas (ECL). Lectora de un diccionario húngaro-español publicado por la editorial GRIMM. Su interés se enfoca en la adquisición de la gramática del español LE y en el desarrollo de las destrezas lingüísticas y comunicativas en una clase inclusiva.

Utilizando manualidades es más fácil adaptarse a distintos tipos de aprendizaje. Hoy en día ya no consideramos la inteligencia como un don innato, fijo, y, utilizando la teoría de inteligencias múltiples de Howard Gardner<sup>3</sup>, en las clases de lengua, en vez de tratar al grupo como una masa homogénea, si les proporcionamos la posibilidad de explotar sus fuerzas y desarrollar sus debilidades, podemos observar que los alumnos mejoran considerablemente. Y no se puede olvidar que todo material o actividad se aprende mejor haciéndolo:

Lo que tienen que ofrecer los docentes de lengua extranjera es una variedad de tareas que puedan adaptarse a los distintos estilos de aprendizaje, ofrecer formas alternativas que ayuden a los alumnos en nuestras aulas a conocer sus capacidades, en vez de verse imposibilitados por sus limitaciones. Estas formas alternativas incluyen experiencias interactivas con las artes (pintura, música, literatura, etc.), prácticas que reducen la ansiedad en el aula de lengua extranjera y potencian el desarrollo de la inteligencia emocional, ejercicios que activan las imágenes mentales, técnicas de aprendizaje cooperativo o actividades que alternan energía activa y energía pasiva, entre otras” (Fonseca, 2007:1).

¿Con qué objetivos se pueden utilizar las manualidades en las clases de lengua? Los límites los determina solo nuestra originalidad. Nosotras ofrecemos en este artículo, a modo de ejemplo, algunas propuestas para la aplicación de las manualidades en el aula de ELE.

Podemos utilizarlas en la introducción y adquisición del vocabulario. Puede ser el punto de partida y elemento motivador en las actividades de escritura. Trabajando con algún tipo de manualidad, el alumno se siente más relajado, siendo así más capaz de expresarse oralmente, por lo tanto, es una herramienta perfecta para mejorar las destrezas orales. Podemos utilizar esas actividades también para ayudar al alumno a comprender textos escritos. Incluso podemos introducirlas en el desarrollo de la competencia lingüística. El aprendizaje y la interiorización de los códigos y reglas de una lengua extranjera suele resultar un trabajo agotador, monótono, difícil de digerir para el alumno. Sin embargo, las actividades manuales nos ofrecen la posibilidad de convertir ese proceso en algo más tangible, y de esa manera, más fácil de adquirir. Por último, puede ser una herramienta creativa y original en el desarrollo de la competencia cultural e intercultural del alumno.

En este artículo ofreceremos varias propuestas de explotación didáctica de las manualidades en clase de ELE, que pueden adaptarse a distintos niveles de lengua y que se pueden llevar al aula de forma sencilla y rentable. Todas las actividades fueron presentadas durante la “Jornada didáctica” organizada por el Departamento de Estudios Hispánicos de la Universidad de Szeged el 22 de septiembre de 2018.

## 1. Abanico de identidad

Objetivos de la actividad:

- Aprender y reunir los conocimientos necesarios para hablar de sí mismo
- Desarrollar el vocabulario en diferentes temas (descripción física, personalidad, pasatiempos, etc.)
- Desarrollo de la expresión oral: hablar de sí mismo

Materiales necesarios:

- ✓ papeles / papeles de color / cartón
- ✓ molde
- ✓ pinturas / lápices de color
- ✓ encuadernadores / ganchos mariposa

---

<sup>3</sup> Según Gardner, se puede hablar de varias inteligencias que cada uno tiene en diferentes proporciones: la inteligencia lingüística-verbal, la inteligencia físico-cinestésica, la inteligencia lógico-matemática, la inteligencia espacial, la inteligencia musical, la inteligencia interpersonal, la inteligencia intrapersonal, la inteligencia naturalista (H. Gardner, 2016).

- ✓ pegamento
- ✓ dibujos / fotos
- ✓ taladradora

Los alumnos tienen que diseñar su propio abanico, reuniendo la información necesaria para poder hablar de sí mismos. Esta puede ser la actividad de una clase de repaso o también se puede aplicar como un proyecto al que se vuelve varias veces a lo largo del curso, para tener al final un banco de datos complejo.



## 2. Casita de papel

Objetivos de la actividad:

- Desarrollo del vocabulario: partes de la casa, muebles
- Desarrollo de la competencia lingüística: direcciones, preposiciones, imperativo

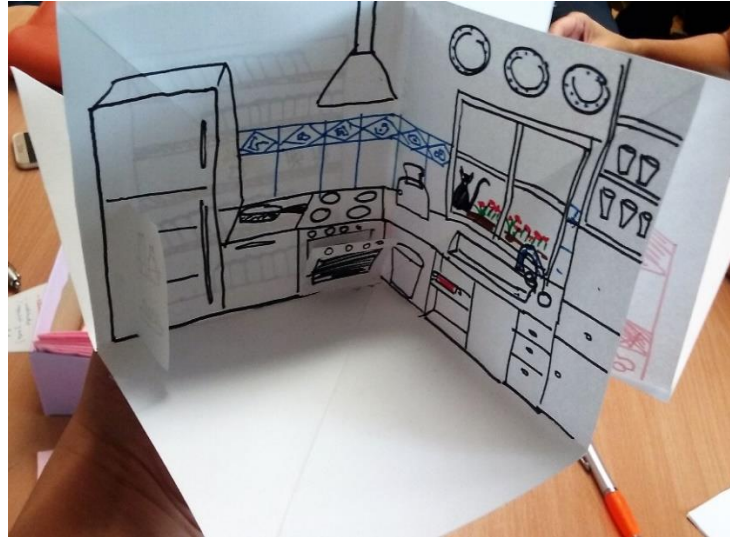
Materiales necesarios:

- ✓ papeles / papeles de color
- ✓ pinturas / rotuladores
- ✓ tijeras
- ✓ lápiz
- ✓ celo / pegamento
- ✓ plastilina

La actividad se puede llevar a cabo desde cero, es decir, partiendo de papeles en blanco que cada estudiante convertirá en su casa de papel (pueden encontrarse las instrucciones en la página web de Krokotak<sup>4</sup>), o pueden descargarse de internet plantillas recortables, con o sin etiquetas de vocabulario, lo que hace que la tarea requiera menos tiempo<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> La exposición del proyecto de la casa de papel, con vídeo explicativo, está disponible en la siguiente dirección: <http://krokotak.com/2017/06/how-to-make-a-3d-paper-house/> (fecha de consulta: 27 de noviembre de 2018).

<sup>5</sup> Las plantillas pueden encontrarse en la página del Tarro de los Idiomas: <https://www.eltarrodelsidiomas.com/2017/08/descarga-plantilla-casa-3d-manualidad-clase-de-ele-spanish-lesson-english-house-craft.html> (fecha de consulta: 29 de noviembre de 2018).



Esta actividad facilita la apropiación del vocabulario relacionado con la vivienda por parte del alumnado. En particular, si tenemos tiempo suficiente para permitir que el estudiante elabore su propia casa, recurrirá a llenarla con los muebles que considere indispensables en su día a día, logrando de esta forma un aprendizaje significativo. Sin embargo, si disponemos de poco tiempo, es posible llevar a cabo la actividad a partir de plantillas recortables, que utilizaremos para practicar el vocabulario que hayamos elegido de antemano. Así, podemos pedir a nuestros alumnos que describan qué muebles hay en cada habitación, o preguntarles dónde está un determinado objeto.

La tarea se puede complementar utilizando muebles u otros objetos hechos de plastilina, que cada alumno puede colocar en diferentes partes de la casa, de modo que practique las expresiones que indican localización espacial. Por ejemplo, en parejas, pueden pedir al otro que coloque un determinado objeto en un lugar específico, para lo que deben emplear también el imperativo (por ejemplo, “coloca el florero encima de la mesa”; “pon la silla al lado de la cama”, “acuesta al niño en la cama”, etc.).



### **Beneficios de utilizar plastilina**

Una actividad tan sencilla y divertida como moldear con plastilina puede tener muchos beneficios.

- Potencia la creatividad y la fantasía

- Aumenta la capacidad de concentración
- Desarrolla la coordinación ojo-mano
- Jugando con plastilina uno se relaja

Si la aplicamos en las clases, esta actividad fomenta una mayor implicación del alumno en el proceso de aprendizaje, favorece la formación integral, aumenta la motivación, el interés y la creatividad, en definitiva, hace el proceso de adquisición de conocimientos más efectivo. Uno aprender mejor con la posibilidad de manipular cosas y activar los sentidos.

### 3. Crear una historia

Objetivos de la actividad:

- o Practicar la descripción de una forma creativa y motivadora
- o Desarrollo de la competencia metafórica
- o Desarrollo de la competencia lingüística: uso de las formas de pasado, uso de elementos de enlace

Materiales necesarios:

- ✓ papeles
- ✓ pinturas
- ✓ lápiz
- ✓ fotos de fondo
- ✓ plastilina
- ✓ móviles

La tarea consiste en inventar una historia en fotos con muñecos de plastilina y después redactarla. En función del tiempo, se puede convertir en un libro ilustrado, con herramientas como *Storyjumper*<sup>6</sup>.

Se puede presentar una historia con la ayuda de figuras de plastilina, y ampliar la actividad con un objetivo gramatical: además de preparar las figuritas, se puede pedir a los alumnos que formen o dibujen también el ambiente, la escena de la historia. Al contar la historia, cuando pasan de una a otra figurita para mencionar otro acontecimiento, acción, se les pide que saquen fotos con su móvil. Y, al final, comparando las fotos, se puede observar qué es lo que ha cambiado de una foto a otra y qué es lo que no, revelando así el "secreto" del uso de las formas verbales indefinido e imperfecto.

Si los alumnos ya tienen diseñada una casita de papel, se les puede pedir que creen los muebles de plastilina para las habitaciones (véase la actividad 2).



<sup>6</sup> <https://www.storyjumper.com/>



#### 4. Gastronomía española – denominaciones de origen

Objetivos de la actividad:

- Desarrollo del vocabulario: alimentos, denominaciones de origen
- Desarrollo de la competencia cultural / intercultural: revisar la geografía
- Desarrollo de la competencia lingüística: direcciones, preposiciones, imperativo

Materiales necesarios:

- ✓ mapa de España (A3)
- ✓ plastilina

Para llevar a cabo esta tarea, podemos partir de la información ofrecida por la página web de la Asociación Española de Denominaciones de Origen<sup>7</sup>. Tras una breve descripción del concepto de denominación de origen, se reparten entre los estudiantes folletos con información sobre diferentes productos típicos de la gastronomía española, que deben identificar y reproducir en plastilina. Esto fomenta su curiosidad y, en algunos casos, les obliga a buscar imágenes de alimentos que pueden resultar muy exóticos en su cultura. Una vez creado el alimento en plastilina, deberán situarlo sobre el mapa de España, en la zona de donde procede el producto, lo que les obliga a activar su conocimiento cultural sobre la geografía española.



#### 5. Doblar servilletas

Objetivos de la actividad:

- Desarrollo del vocabulario: direcciones, términos
- Desarrollo de la competencia lingüística: direcciones, imperativo, impersonal, conjugación verbal

Materiales necesarios:

- ✓ servilletas
- ✓ instrucciones

En relación con la actividad anterior y en el contexto de un curso dedicado a la gastronomía española, llevamos a cabo una sesión centrada en cuestiones de protocolo y malentendidos interculturales. En este marco se inscribe esta actividad, que consiste en doblar servilletas en parejas de forma original, pero con la dificultad de que una de las personas tiene que dar las instrucciones de cómo hacerlo, solo con palabras, con las manos a la espalda, y la otra debe conseguir la figura deseada ejecutando estas indicaciones. La forma de doblar las servilletas puede ser una idea original

<sup>7</sup> <http://www.origenespana.es/>

de cada alumno o se puede llevar a cabo a partir de alguna página web dedicada a la gastronomía y el protocolo<sup>8</sup>.

## 6. Muñecos de palito

Objetivos de la actividad:

- Practicar la descripción de una forma creativa y motivadora
- Desarrollo del vocabulario: sentimientos, estados de ánimo, días de la semana, actividades favoritas
- Desarrollo de la competencia lingüística: expresar sentimientos

Materiales necesarios:

- ✓ papeles / papeles de color
- ✓ pinturas / rotuladores
- ✓ lápiz
- ✓ palitos
- ✓ diccionario
- ✓ tijeras
- ✓ celo / pegamento

Esta tarea está pensada para alumnado de nivel inicial, A1 o A2, y consiste en hacer muñecos utilizando como base un palito de helado al que se le adhiere un círculo de papel en el que se dibuja una cara. Esta cara debe reflejar el estado de ánimo que el estudiante haga corresponder a cada día de la semana y a continuación debe buscar, con ayuda del diccionario o del docente, la palabra que describe ese sentimiento. Después se hace una puesta en común en la clase para comparar cuáles son los mejores días de la semana y los peores y por qué (rutinas diarias, actividades favoritas, etc.).

La actividad también puede ser útil, en niveles más avanzados, para romper el hielo el primer día de clase y llevar a cabo una presentación de cada uno de los asistentes, como pretexto para hablar de sus aficiones, por ejemplo.



## 7. Descubrimiento del mundo hispano

<sup>8</sup> Pueden encontrarse ideas originales en el siguiente enlace: <https://cocinillas.lespanol.com/2015/02/como-doblar-servilletas-de-forma-original/> (fecha de consulta 7 de septiembre de 2018).



Objetivos de la actividad:

- Desarrollar conocimientos de cultura, lengua

Materiales necesarios:

- ✓ papeles de origami
- ✓ mapa de España y América Latina / papel en el que se dibujan los países
- ✓ móviles / ordenador / libros

Manualidad: preparar barcos / carabelas de papel

La actividad se desarrolla en grupos: se hacen los barcos de papel. Cada grupo elige un color diferente, los miembros del grupo hacen su propio barco del mismo color.

Cada grupo tiene que conquistar países de habla española reuniendo información sobre un país dado (capital, ciudades importantes, etc.).

Se hacen preguntas sobre los países de habla hispana y el que diga la respuesta correcta puede colocar su barco en el país al que se refiere la pregunta. Dependiendo del número de miembros de los grupos, hay que colocar todos los barcos del mismo color en un país para ganar el territorio del mismo. Gana el grupo que conquista el mayor número de países.

Al objetivo de adquirir conocimientos culturales y lingüísticos, se añaden las ventajas del uso de la papiroflexia en el aula, que son múltiples. La papiroflexia u origami es un material educativo que estimula varias áreas del cerebro, exige el uso de ambos hemisferios cerebrales y facilita el aprendizaje en todas las áreas cognitivas del aprendizaje. Es un arte manual que favorece la creatividad y la educación artística, pero también es el arte de la precisión. Al tratarse de un proceso sistemático, mejora la memoria visual, la concentración.<sup>9</sup>

El proceso de cognición y reconocimiento también juega un papel importante en la papiroflexia. Cuando doblan las figuras, los niños utilizan sobre todo sus manos y sus ojos para seguir los pasos concretos. La tarea debe llevarse a cabo siguiendo ciertos pasos, lo que representa no solo un sistema de aprendizaje, sino que también es esencial en la vida.

Beneficios de la Papiroflexia en el aula<sup>10</sup>

- Estimula la precisión o exactitud, la destreza manual y motora
- Ejercita el estado de atención y concentración del niño: se mantiene focalizada la atención
- Estimula la creatividad, la innovación y la coordinación entre lo real y lo abstracto
- Ofrece entretenimiento
- Desarrolla la concentración visual y mental

<sup>9</sup> <http://www.kumon.es/blog/8-beneficios-de-la-papiroflexia-para-ninos/>

<sup>10</sup> „Papiroflexia: Beneficios del Origami o figuras de papel para Educación”

<https://www.educapeques.com/estimulapeques/beneficios-papiroflexia-educacion.html> fecha de consulta: 15 de septiembre de 2018

- Mejora la memoria visual
- Relaja a los niños más inquietos
- Ayuda a la coordinación mano-ojo (Alba Caraballo, 2018)
- Desarrolla la paciencia
- Estimula del razonamiento lógico
- Resulta funcional para el tratamiento de algunos trastornos como el trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) o dislexia. (Ma. Italia Méndez Monroy)<sup>11</sup>

¿Cómo mejora las habilidades comunicativas?

“La creación de figuras con papel es más bien un juego educativo con diferentes beneficios en innumerables áreas, algunos especialistas en psicología recomiendan a los adultos, maestros y padres como terapias para la comunicación.”<sup>12</sup> Mejora la concentración, disminuye la inquietud, la ansiedad, los temores; hace posible la relajación y, con ello, facilita las capacidades comunicativas.

Introduciendo actividades y materiales propios de los trabajos manuales, tales como la papiroflexia o la plastilina, en la clase de ELE lograremos un mayor grado de motivación por parte de nuestro alumnado, al romper la monotonía de la clase. Además, las formas de enseñanza alternativas permiten prestar mayor atención a los distintos modelos de aprendizaje que pueden estar presentes en nuestra aula. Las tareas que hemos presentado en este artículo, con sus correspondientes explotaciones didácticas, no pretenden más que ser un modelo de cómo se pueden adaptar este tipo de actividades, de forma sencilla y rentable, para tratar contenidos lingüísticos, pragmáticos y culturales en la enseñanza de ELE, fomentando la creatividad y el trabajo colaborativo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARABALLO, Alba (2018), “10 beneficios del origami para niños,” disponible en <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/10-beneficios-del-origami-para-ninos/>, fecha de consulta: 15 de octubre de 2018.

CURRIE, Karen L. (2003), “Multiple Intelligence Theory and the ESL Classroom. Preliminary Considerations”, *The Internet TESL Journal*, vol. IX, número 4, disponible en <http://iteslj.org/>, fecha de consulta: 10 de enero de 2019.

FONSECA MORA, María Carmen (2007), “Las inteligencias múltiples en la enseñanza del español: los estilos cognitivos de aprendizaje”, en *Actas del Programa de formación para profesorado de Español como Lengua Extranjera 2006-2007*, Instituto Cervantes, Múnich. Disponible en: [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/publicaciones\\_centros/PDF/munich\\_2006-2007/03\\_fonseca.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/munich_2006-2007/03_fonseca.pdf), fecha de consulta: 29 de noviembre de 2018.

GARDNER, Howard (2016), *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*, México, Fondo de Cultura Económica, disponible en

<sup>11</sup> Ma. Italia Méndez Monroy (2017), „Beneficios del origami en la educación”, <https://www.urbipsi.com/beneficios-del-origami-en-la-educacion/> fecha de consulta: 10 de agosto de 2018

<sup>12</sup> “Papiroflexia: Beneficios del Origami o figuras de papel para Educación”<https://www.educapeques.com/estimulapeques/beneficios-papiroflexia-educacion.html> (fecha de consulta: 15 de septiembre de 2018).

<https://books.google.hu/books?id=Y9nDDQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=hu#v=onepage&q&f=false>, fecha de consulta: 1 de septiembre de 2018.

MÉNDEZ MONROY, Ma. Italia (2017), Beneficios del origami en la educación, disponible en <https://www.urbipsi.com/beneficios-del-origami-en-la-educacion/>, fecha de consulta: 10 de agosto de 2018.

# LAS NUEVAS TENDENCIAS EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL

## El uso de aplicaciones online en el aula

EMESE BALASSA<sup>1</sup>

Profesora de ELE

**Resumen.** Este artículo trata de las ventajas y las diferentes maneras del utilizar las herramientas online y los teléfonos móviles en el aula, así como las novedades didácticas que estos ofrecen en la enseñanza del español. Tras una breve introducción teórica, el ensayo presenta diferentes plataformas y ofrece algunas ideas de cómo integrarlas en la clase de ELE para facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

**Palabras clave:** herramientas TIC, Quizlet, código QR, plataformas online, teléfonos móviles en el aula, Thinglink

**Abstract.** This paper studies the advantages and different ways of using online tools and mobile phones in the classroom, as well as the methodological novelties they offer in teaching Spanish. After a brief theoretical introduction, the essay presents different platforms and offers some ideas of how to integrate them in Spanish classes to facilitate the teaching-learning process.

**Keywords:** ICT tools, Quizlet, QR code, online platforms, mobile phones in the classroom, Thinglink

Los niños de esta era digital crecen en una sociedad donde la tecnología funciona como eje central de la educación (Castellanos, Hernández: 2015:10). A causa de estos cambios, en el aula, si un profesor usa los métodos tradicionales, a muchos alumnos les resulta difícil concentrarse y seguir la presentación por la falta de dinámica en clase. Hoy en día, como pedagogos, tenemos acceso a herramientas educativas en línea, que cumplen las demandas de nuestros alumnos, que apoyan nuestro trabajo, por lo tanto, nosotros debemos adquirir estos instrumentos nuevos para desarrollar las capacidades de los alumnos y mantener su interés. Como Cesar Bona menciona en su libro: “No podemos olvidar jamás que si queremos enseñar, quienes primero tenemos que estar aprendiendo constantemente somos los maestros” (Bona, 2016:30).

Los grandes avances tecnológicos han hecho posible que hoy en día se pueda usar la tecnología para generar nuevas herramientas útiles en la escuela y en diferentes ámbitos educativos. Estas herramientas pueden facilitar la adquisición de los conocimientos nuevos y ofrecen un gran apoyo para el trabajo del profesor (Castellanos, Hernández, 2015:50).

Para empezar la presentación de las nuevas herramientas más detalladamente de las TIC, no debemos olvidar la regla más importante que aparece en el libro de Gergő Fegyverneki (2016:11), profesor húngaro muy innovador en este tema: “Las TIC son herramientas y no son metas. Usando solamente las TIC no se genera automáticamente innovación educativa en nuestra clase, tampoco significa que logremos tener la mejor presentación de nuestra vida. Siempre debemos conocer las ventajas y las desventajas de cada instrumento educativo, planear bien dónde y cómo los integramos

---

<sup>1</sup> Profesora de ELE independiente, terminó sus estudios en el Máster en formación de profesores en el Departamento de Estudios Hispánicos de la Universidad de Szeged. Fue profesora de ELE en el Instituto de Bachillerato Kosztolányi Dezső de Szabadka, Serbia. Tiene 10 años de experiencia en enseñanza experimental. Actualmente, además de trabajar como profesora independiente y participar en diferentes proyectos, dirige un taller de ELE para niños y se ocupa del estudio del uso de las TIC en el aula.

en nuestro plan educativo, para que nos permitan lograr la meta educativa de cierta clase” (Fegyverneki, 2016:11).

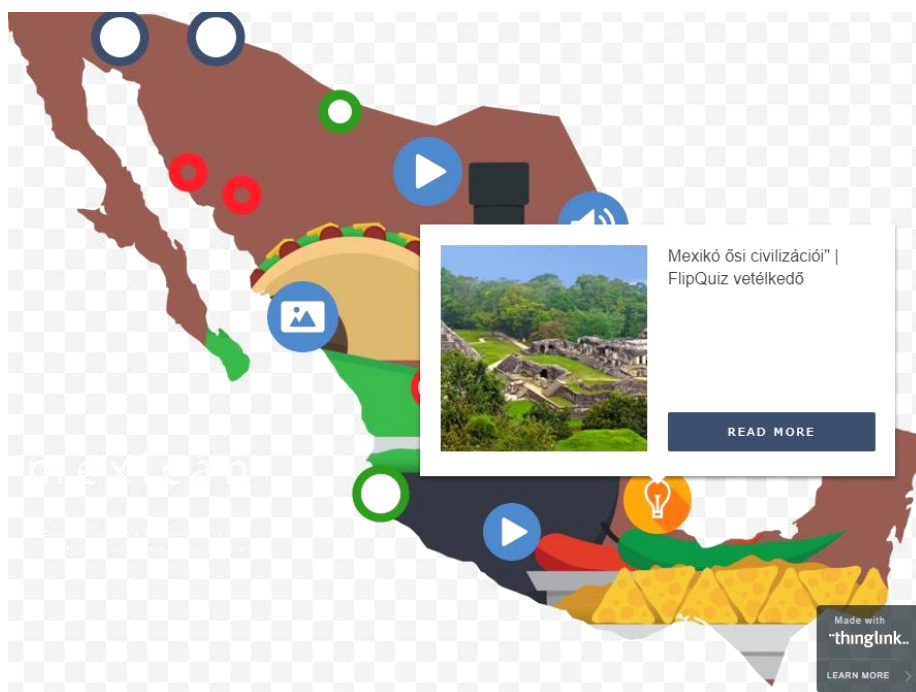
Para integrar las TIC en el trabajo educativo, ni el profesor ni los alumnos necesitan tener conocimientos informáticos específicos, es suficiente tener conocimientos básicos. La mayoría de las herramientas son gratuitas. Mediante el uso de las siguientes aplicaciones, el profesor gamificará su trabajo, ofreciendo a los estudiantes la oportunidad de divertirse de forma consciente y de repetir las materias creadas por el profesor, logrando el objetivo original que es el aprendizaje de los contenidos nuevos (Ibarra García, 2016:1).

## Thinglink<sup>2</sup>



*Los valores culturales de México a través de aplicaciones*  
<https://www.thinglink.com/scene/1083676376696881155>

La plataforma ThingLink es una herramienta con fines didácticos, que permite convertir una imagen tradicional en una imagen interactiva. Permite añadir comentarios, audios, vídeos y enlaces directamente en las imágenes, señalándolos con diferentes símbolos. Aprovechando esta aplicación los profesores tendrán una plataforma donde puedan compartir diferentes contenidos creados del mismo tema en una sola imagen.



*Imagen 1 –Una captura de pantalla de la plataforma ThingLink*

<sup>2</sup> [www.thinglink.com](http://www.thinglink.com)

Algunos de los posibles usos para aprovechar los beneficios de ThingLink son:

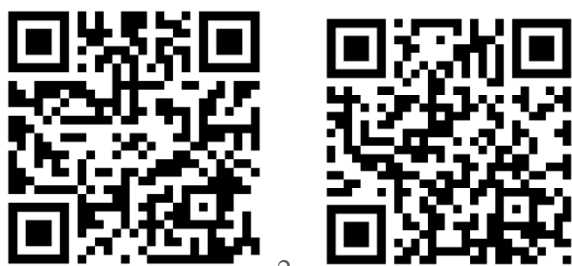
- Resumir las características más importantes de un tema
- Explicar detalles de una obra artística / edificio importante
- Explicar detalles de una imagen, de una obra artística, de un edificio importante etc.
- Aprender vocabulario nuevo
- Añadir explicaciones a mapas mentales
- Explicar informaciones incluidas directamente en las diferentes partes de un mapa

Las plataformas educativas son innumerables. Podemos realizar trabajos colaborativos en la pizarra virtual Linoit, crear tarjetas didácticas en la aplicación Quizlet o Brainscape para practicar o hacer un quiz online en la plataforma Kahoot! o en Mentimeter para repasar los temas estudiados. Es importante tomar en cuenta algunas características de las plataformas accesibles: debe ser gratis, fácil de usar y lo más importante es que debe ser asequible desde plataformas web también y no solo desde una aplicación móvil. Como profesores, no sabemos si todos los estudiantes tienen la posibilidad de descargar nuevas aplicaciones en sus móviles o no, por eso, si los estudiantes pueden usar las aplicaciones desde la web y desde los móviles también, evitaremos situaciones incómodas. La imagen virtual compartida en la plataforma ThingLink contiene diferentes actividades relacionadas con la cultura mexicana. Contiene las plataformas sobre las que escribiré en este trabajo escrito. Cada plataforma contiene un código QR con el que se puede abrir los contenidos didácticos, probarlos y verlos.

Mi meta es presentar algunas aplicaciones que pueden ser muy útiles en la enseñanza de las lenguas y pueden ser un gran apoyo para los profesores. Analizo estas herramientas desde el punto de vista práctico. Además, a través de mi experiencia trato de demostrar cómo se pueden utilizar estas plataformas con un grupo de educación secundaria.

Al abrir el primer código QR, se puede ver el mapa de México, que contiene los enlaces de las plataformas educativas y los productos creados en las plataformas mencionadas.

### Quizlet <sup>3</sup>



1. Países y capitales de Latinoamérica [https://quizlet.com/\\_530p5a](https://quizlet.com/_530p5a)
2. Latinoamericanismos: [https://quizlet.com/\\_52ltuo](https://quizlet.com/_52ltuo)

Los *flashcards* son tarjetas utilizadas para aprender vocabulario o un contenido estudiado. Una tarjeta didáctica (*flashcard*) es una hoja en la que se coloca una pareja de palabras. Es una manera muy eficaz para aprender nuevo vocabulario. Con las herramientas Quizlet y Brainscape se pueden crear *flashcards* virtuales, o sea, los alumnos pueden acceder a ellas desde cualquier lugar en cualquier momento. La aplicación Quizlet no sustituye las tarjetas en el aula pero ofrece una solución perfecta en las situaciones donde las tarjetas tradicionales no son las herramientas ideales. Quizlet ofrece actividades que incluyen el desarrollo de las habilidades como de escucha y escritura.

---

<sup>3</sup> [www.quizlet.com](http://www.quizlet.com)



En la plataforma Thinglink estarán accesibles dos Quizlet *study sets* que contienen fichas educativas y ejercicios interactivos. En uno de ellos se pueden practicar latinamericanismos, así tendrán un vocabulario más amplio, al conocer las palabras latinoamericanas. Como en Europa generalmente se enseña el español estándar, podemos ampliar el conocimiento cultural de los alumnos enseñándoles las diferencias entre el español hablado en América Latina y en España. Quizlet ofrece una manera gamificada para emparejar y aprender las nuevas palabras.



Imagen 2 – Una captura de pantalla de móvil de la actividad “Combinar”

En el otro Quizlet se pueden estudiar los países y las ciudades de América Latina, para y así ampliar el conocimiento geográfico.

Las fichas educativas presentadas no están hechas para usarlas en clase, más bien para poder practicarlas y estudiarlas en casa, individualmente. No es una herramienta de evaluación, la aplicación está preparada para que sea una herramienta de autoestudio.

Para poder jugar con los contenidos compartidos por el profesor, los alumnos no tienen que contar con una cuenta propia en la página, aunque es recomendable. En el caso de que la tengan, el juego guarda sus resultados, las fichas que no sabían, aparecerán más veces para practicarlas más a menudo, además de esta manera el profesor puede seguir el desarrollo de cada alumno.

El *study set* creado puede ser compartido mediante un enlace con los alumnos, donde ellos pueden elegir una de las siete actividades y juegos que ofrece la página:

- Ficha (*Flashcard*): La aplicación “lee” el contenido de las tarjetas en el idioma extranjero. Después de escuchar la palabra los alumnos hacen un click y aparece la pareja de la misma palabra.
- Aprender: Aparece una de las palabras (una ciudad o un latinamericanismo) y la tarea es elegir la pareja de la misma palabra entre cuatro posibles parejas. Al seguir el juego en la siguiente ronda aparecerán más veces las palabras equivocadas en la primera ronda.

- c. Ortografía: El programa “lee” una de las palabras y después de escucharla bien, hay que escribirla correctamente. Es más eficaz en el caso de tener parejas de palabras en dos idiomas diferentes, donde tienen que escribir con corrección ortográfica la palabra escuchada.
- d. Comprobar: La plataforma crea una prueba pequeña de cinco preguntas.
- e. Combinar: La tarea es emparejar las palabras que tienen el mismo significado y si el alumno la ejecuta, desaparece la pareja. Generalmente es el juego favorito de los estudiantes. La plataforma crea una competencia entre ellos que les suele motivar: reciben puntos por los segundos que necesitaron para emparejar bien las palabras.
- f. Gravedad: es un juego donde caen asteroides, en los que están escritas las palabras en español y el alumno debe escribir la palabra húngara antes de que el asteroide llegue al suelo.
- g. +1: Live: es un juego colaborativo que consiste en buscar las parejas de las palabras.

El primer paso para usar el Quizlet es hacer una nueva unidad de estudio, es decir, escribir el contenido que el creador quiere ver en sus tarjetas en las dos columnas que le ofrece la página. Por ejemplo, para la clase del idioma español las columnas pueden ser: palabras húngaras – palabras españolas o los sinónimos de las palabras españolas. Para ello será necesario escribir todas las palabras con las que el docente querrá trabajar y la página creará las actividades de forma automática.

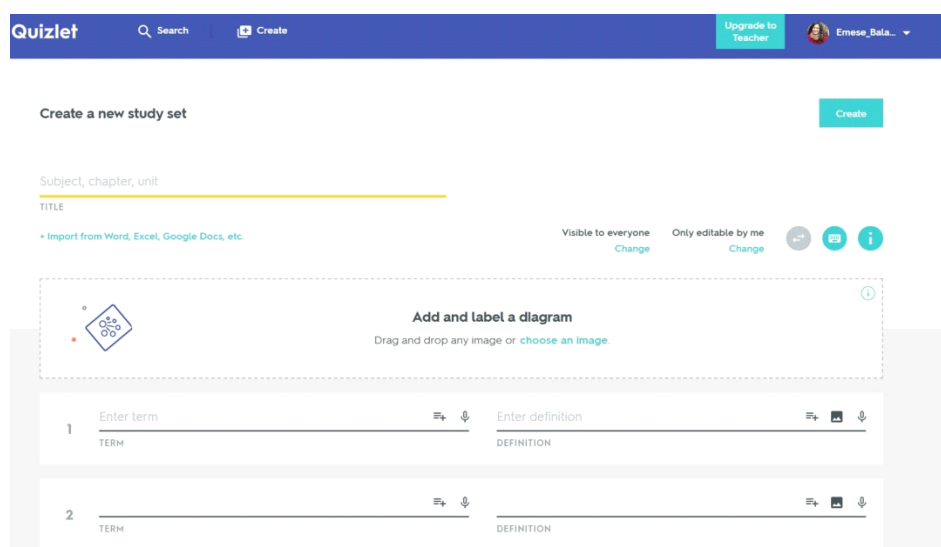


Imagen 3 – Una captura de pantalla de la creación de un *study set*

Me parece una herramienta ideal, ya que esta plataforma ofrece ejercicios para todos los pasos del aprendizaje: con los *flashcards* los estudiantes memorizan las palabras, las practican emparejando y al final revisan sus conocimientos con un test. También es útil para practicar contenidos culturales pero sobre todo para practicar las nuevas palabras antes de una prueba de vocabulario. Puede ser una idea muy buena compartir con ellos un *study set*, que contiene las palabras nuevas que deben aprender para el examen. Les gustará mucho practicarlas a través de sus móviles como si fuera un juego que crea una competición entre ellos.

## Brainscape<sup>4</sup>



<https://www.brainscape.com/p/287WF-LH-7A4NT>

Brainscape es una plataforma, una aplicación muy parecida a Quizlet, ya que se pueden crear tarjetas didácticas virtuales. Esta aplicación aprovecha las ventajas del sistema de codificación de colores para valorar el conocimiento y para mantener el interés.

Después de contestar las preguntas aparece la tarjeta con la respuesta. En la parte inferior de la tarjeta aparecen cinco números de diferentes colores. Cada color indica el nivel de conocimiento, desde el “no en absoluto” hasta el “perfectamente”.

- 1 - Color rosa – no sabe en absoluto.
- 2 - Color naranja – sabe un poco.
- 3 - Color amarillo – sabe regular.
- 4 - Color verde – tiene pocos errores.
- 5 - Color azul – sabe perfectamente.

El color elegido afecta a la frecuencia con la que la tarjeta le aparece al alumno. Las tarjetas marcadas con rojo aparecen con frecuencia hasta que tengan otros colores que significará que ya domina bien el tema, mientras las tarjetas marcadas en azul, aparecerán pocas veces. Se puede utilizar de tres diferentes maneras: los alumnos pueden practicar con *flaschards* creadas por el profesor, buscar entre los *flaschards* públicos creados por otros usuarios o ellos mismos colaborando pueden crear los *flaschards*.



Imagen 4, 5 – Captura de pantalla de la aplicación Brainscape

<sup>4</sup> [www.brainscape.com](http://www.brainscape.com)



<https://wheeldecide.com/index.php?id=225883>

Es una plataforma para crear ruletas de la suerte con las que se pueden dinamizar las actividades educativas. Es una herramienta estupenda para que los alumnos reciban una pregunta que deben responder durante o antes de un examen oral o para repasar el vocabulario estudiado. Igualmente puede ser divertido tener una ruleta con los nombres de los alumnos para aprovechar esta plataforma cuando realizamos actividades por turnos.

El uso de la herramienta es muy simple. En la parte de abajo de la página se pueden agregar directamente los conceptos. Al terminar de añadir los conceptos hay que hacer click en “apply” y ya está creada la rueda de las fortunas. En el caso en que el profesor no quiera modificar más su rueda, ya se puede utilizar en la clase. Aunque es importante mencionar que se pueden modificar algunos detalles, como por ejemplo los colores, la duración de la rueda, y la posibilidad de que una selección desaparezca después de haber sido elegida.

Lamentablemente, en esta plataforma el profesor no puede contar con una cuenta propia (no puede registrarse) por eso no es posible guardar las ruedas creadas en la plataforma. Después de crearlas, para los usos futuros hay que guardar la dirección web de cada rueda, por ejemplo, en una pizarra virtual o en un correo electrónico.

En el ThingLink actual se puede ver una rueda de la suerte que lleva el nombre de: “México, país de gran diversidad cultural” y contiene preguntas relacionadas con el tema. Para saber responder las preguntas los alumnos necesitan tener conocimientos básicos sobre la cultura y el pasado de México.

---

<sup>5</sup> [www.wheeldecide.com](http://www.wheeldecide.com)

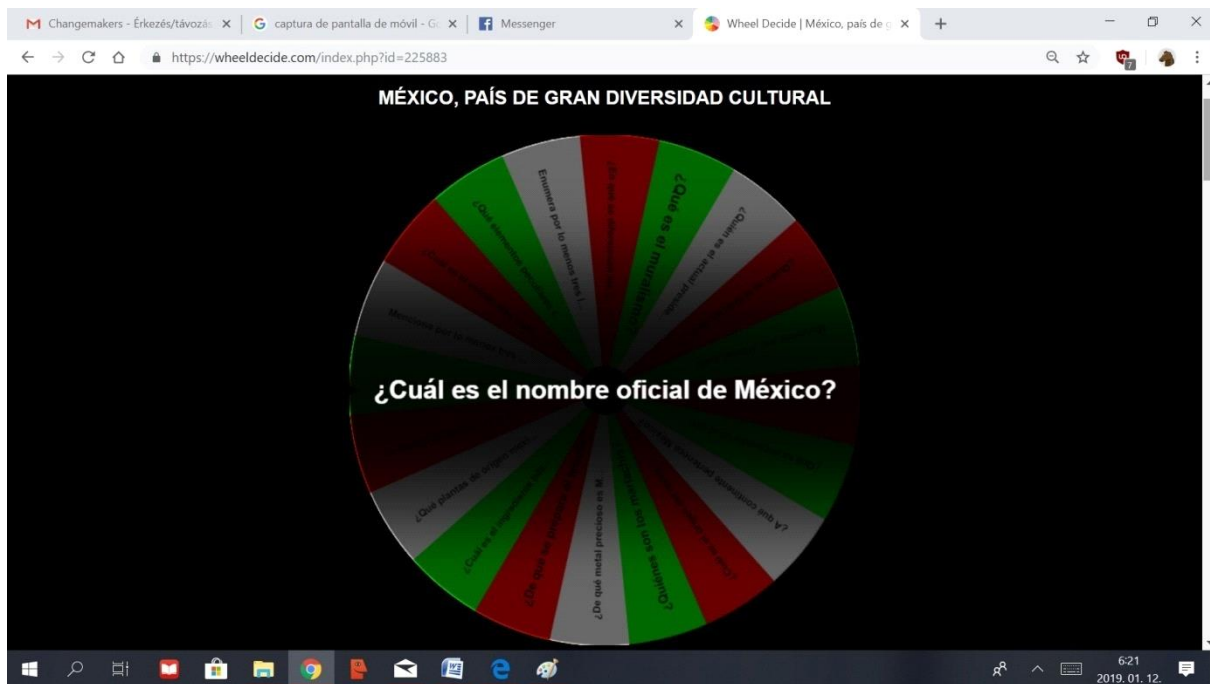


Imagen 6 – captura de pantalla de la plataforma WheelDecide

### Kahoot!<sup>6</sup>

Enlace para jugar: <https://play.kahoot.it/#/k/6f374a21-fc0e-426e-8a10-0eb64921c27b>

Para el uso de Kahoot! en el aula se requiere tener un dispositivo móvil o tablet. Es un cuestionario online que el profesor debe preparar previamente y durante la clase el cuestionario se convierte en un concurso. La gran ventaja de esta herramienta es que las escuelas no tienen que comprar los *clickers* para que todos los alumnos tengan la posibilidad de dar respuestas, los dispositivos móviles son suficientes para cumplir con esta tarea. Existen páginas y aplicaciones similares como el Socrative<sup>7</sup> y Poll Everywhere<sup>8</sup>, sin embargo, comparando con los programas mencionados, una de las ventajas grandes de Kahoot! es que no tiene límite de estudiantes que puedan entrar con el mismo código al mismo cuestionario, mientras que las otras páginas ofrecen sus servicios gratuitos solamente hasta un número limitado de estudiantes.

La página permite crear cuatro tipos de actividades: cuestionario tipo test, debate, cuestiones correlativas y encuesta / opinión. Al empezar la creación del cuestionario, el profesor elige un tipo de actividad, dependiendo de la tarea que quiera realizar.

Al crear un Kahoot! es necesario detallar los aspectos básicos del futuro quiz, como el título, la descripción del cuestionario, el idioma, la visibilidad y la audiencia. Después de escribir los datos básicos, ya se permite al usuario escribir sus preguntas una tras otra con sus cuatro soluciones posibles.

La aplicación permite insertar videos, textos, imágenes, efectos musicales y determinar el tiempo que tienen los alumnos para responder. La plataforma consiste en dos subpáginas, una para los profesores (kahoot.com) y otra para los alumnos (kahoot.it).

Una vez terminado el cuestionario, el docente decide si los alumnos juegan de manera individual (classic) o en grupos (team mode). Los alumnos participantes solo tienen que abrir la página Kahoot.it o descargar la aplicación con el mismo nombre, introducir el código PIN con el que entran en la misma actividad y dar su nombre para que el profesor pueda seguir sus respuestas. En

<sup>6</sup> [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com)

<sup>7</sup> [www.socrative.com](http://www.socrative.com)

<sup>8</sup> [www.pollerywhere.com](http://www.pollerywhere.com)

el momento en el que aparece la pregunta, hay música de fondo que permite crear un ambiente diferente en la sala. En el momento de ver las preguntas en la pantalla, los estudiantes tienen que pulsar en sus dispositivos digitales uno de los cuatro colores que simboliza la respuesta que ellos consideren correcta.

La plataforma asigna puntos a las respuestas correctas y más rápidas, así que, al terminar el juego, el estudiante que tenga el número de puntos más alto, ganará. Otra característica notable de la plataforma es que al enviar la respuesta, los alumnos reciben una notificación inmediatamente, un icono que significa “correcto” o “falso”. De esta manera, los jóvenes reciben una evaluación inmediata, de la misma forma que cuando juegan a los videojuegos, por diversión o para aprender. Como ya he mencionado, la evaluación inmediata es uno de los puntos clave en el discurso sobre los tipos de aprendizaje que necesitan los alumnos en el siglo XXI (Scott, 2015: 2, Prievara, 2015:24, Fegyverneki, 2016:77).

Como ya hemos visto anteriormente, al final de cada respuesta el programa muestra la respuesta correcta y los resultados de cada estudiante, así que el profesor tiene la oportunidad de seguir y apuntar los resultados y ver el desarrollo de cada alumno.



Imagen 7 – Captura de pantalla del juego Kaboot

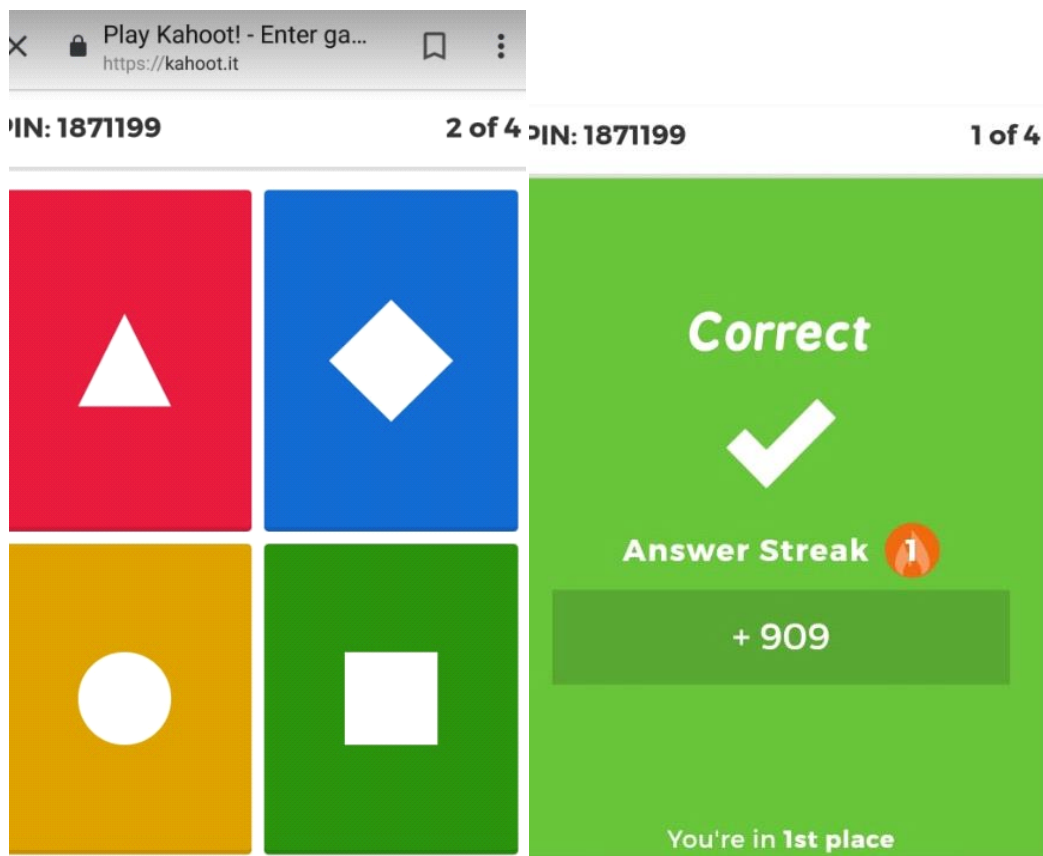


Imagen 8,9 – Dos capturas de pantalla de móvil durante el juego

Finalmente, el profesor tiene la posibilidad de guardar los resultados de cada alumno para su evaluación o simplemente para comparar sus resultados actuales con sus resultados previos o futuros. Desde el punto de vista del profesor, el uso de Kahoot! es muy útil por la posibilidad de recibir información sobre los avances de los alumnos y es una buena manera de conocer el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes sobre el tema actual. En mi trabajo cotidiano, utilizo esta herramienta en diferentes situaciones, por diferentes razones:

- Durante la introducción de una propuesta didáctica la uso para llamar la atención, para que vean y así memoricen las palabras y la información clave de la pantalla, para que recuerden todos sus conocimientos anteriores (en este punto me ayuda el ambiente competitivo) y sobre todo para obtener información sobre sus conocimientos.
- En la última clase antes de un examen, lo usamos para repasar el tema. Sirve mucho tanto para ellos, como para mí. Con la ayuda de los ejercicios de Kahoot! los alumnos pueden practicar los contenidos que necesitan conocer para poder escribir la prueba. En esta plataforma no hay oportunidad ni tiempo para pensar mucho, tienen que dar las respuestas inmediatamente: usando el Kahoot! el alumno no puede, y, por lo tanto, no intenta ver la respuesta de su compañero debido a la falta de tiempo y, por otro lado, porque sabe que su resultado no depende de ello, así que el profesor recibe un *feedback* real.
- Uno de los estudiantes prepara un Kahoot! para sus compañeros que puede ser sobre dos temas: un tema cultural en húngaro o el repaso de los materiales estudiados. En el primer caso, busca en casa un tema que le llame la atención y prepara una encuesta para sus compañeros, añadiendo información extra durante el juego.

En la imagen ThingLink compartí dos cuestionarios interactivos, titulados “La cultura y la historia de México”. Están disponibles en dos lenguas (en húngaro y en español) y contienen las mismas preguntas para poder elegir según el nivel de los estudiantes y según el fin didáctico del profesor.

Sin duda, entre las plataformas presentadas en este trabajo escrito, la aplicación Kahoot! es la herramienta favorita de mis estudiantes, tanto en la escuela donde trabajo como en la escuela donde hice mis prácticas. La opinión de los alumnos se presentará en la conclusión.

### Padlet<sup>9</sup> y Linoit<sup>10</sup>



1. *Contenidos culturales* <https://padlet.com/ebalassa/ar9pxyypgiljw>
2. *Día De Muertos* <https://padlet.com/ebalassa/chwlv65crajv>
3. *Opiniones* <http://linoit.com/users/ProfeMesi/canvases/Online%20alkalmaz%C3%A1sok%20haszn%C3%A1lata>

La utilización de Padlet revoluciona la forma de trabajar en proyectos en la escuela (Viñas, 2017: 4). Es un muro colaborativo, un espacio digital donde distintas personas pueden recolectar y compartir diferentes contenidos, es decir, trabajar en el mismo muro virtual, compartiéndolo.

Linoit es una pizarra virtual en la cual los alumnos pueden insertar notas como “*postit*” y también es posible publicar fotos, videos y enlaces. En la conclusión de este trabajo utilizaré esta plataforma para compartir y publicar las opiniones de mis estudiantes.

Es posible usar las plataformas con fines educativos, como una herramienta educativa para desarrollar la cooperación entre los alumnos, quienes, por ejemplo, pueden hacer proyectos colaborativos en un muro creado (Gallegos, 2016: 1). Los muros pueden servir para que los estudiantes reúnan información que encuentren en Internet y para que recolecten diferentes tipos de archivos: archivos guardados en el ordenador (archivos de texto, imágenes, PDF, documentos, videos), elementos publicados en Internet o enlaces.

Al darles la tarea de buscar contenidos e informaciones, les enseñamos cómo se pueden encontrar en internet las fuentes seguras y confiables con lo que también desarrollamos su competencia digital. Otra forma de utilizar esta plataforma con fines didácticos por parte del profesor es sugerir actividades, compartir los trabajos de los estudiantes, reflexionar, compartir enlaces. Además, se pueden usar las pizarras virtuales para iniciar una lluvia de ideas.

Entre las ventajas generales, se puede mencionar que son fáciles de usar y se pueden compartir los contenidos en la página de manera. No es necesario descargar un software porque tienen un espacio de trabajo en línea y también son accesibles desde dispositivos móviles.

Para empezar el trabajo en un muro virtual de Padlet, el primer paso es crear una cuenta o registrarse con un usuario Google y después de la entrada crear un nuevo muro. Una vez realizado este paso, la plataforma ofrece la opción de seleccionar el diseño y dar nombre al muro creado.

A continuación, se puede empezar a colocar los elementos, es decir, subir los archivos. Cuando los elementos deseados se han subido, es posible publicar el Padlet a través de las redes sociales o enviarlo para los alumnos.

---

<sup>9</sup> [www.padlet.com](http://www.padlet.com)

<sup>10</sup> [www.linoit.com](http://www.linoit.com)



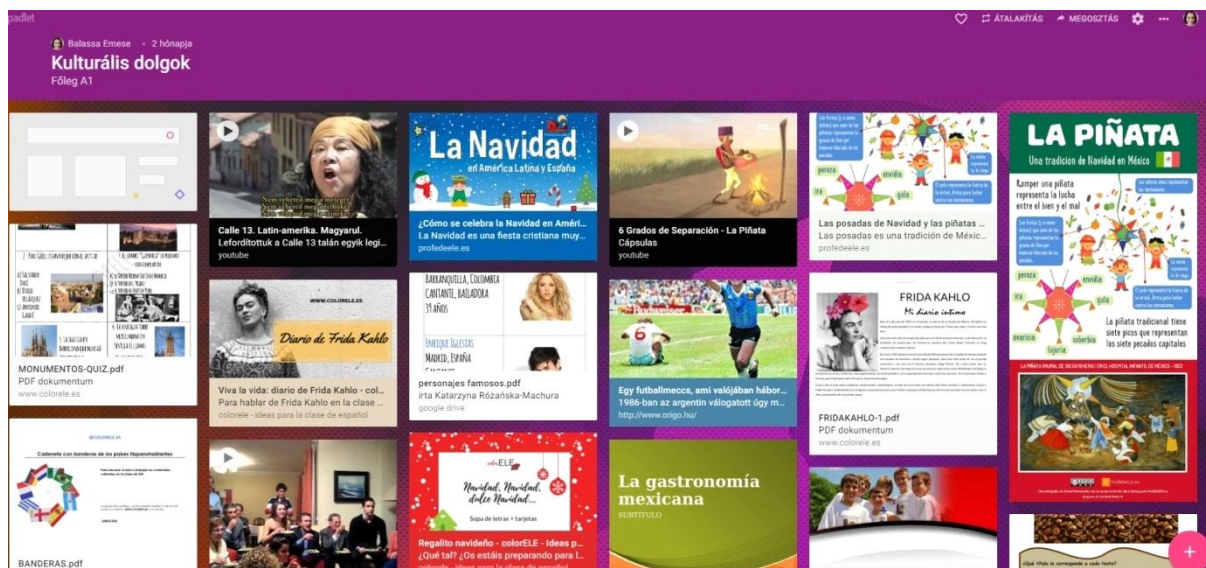


Imagen 10 – Una captura de pantalla de Padlet

En mi trabajo uso diferentes muros de Padlet con diferentes fines educativos. Es una plataforma ideal para compartir con los estudiantes diferentes contenidos. En la página subo las presentaciones de Prezi, Sway o de Power Point que usamos en la clase, hojas de trabajo, lecturas, fotos y dibujos (para hacer descripción). También comparto con ellos artículos sobre temas relacionados con la cultura del mundo hispano.

En cuanto en la plataforma Padlet que se puede abrir con el código QR, quiero demostrar a través de un ejemplo propio, cómo puede facilitar esta herramienta la preparación de los planes de clase. La pizarra que se abre con el código, contiene contenidos relacionados con la temática “Día de Muertos en México”. En la pizarra se pueden encontrar por ejemplo propuestas didácticas, videos, documentos, infografías y páginas interesantes. A la hora de buscar los contenidos temáticos para realizar una clase llena de curiosidades culturales, será de gran ayuda tener una plataforma donde tenemos guardados todos los contenidos relacionados con el tema.

### FlipQuiz<sup>11</sup>



Mexikó ősi civilizációi <https://flipquiz.me/review/298509>

Es una herramienta educativa que nos permite crear concursos, torneos de preguntas y respuestas, proyectarlas en el aula y así hacer la clase más interactiva. Es un juego ideal para evaluar el aprendizaje general del grupo. Cada grupo tendrá un turno para elegir una categoría y una puntuación. Las distintas columnas están ordenadas por dificultad, según el valor de los puntos. Cuando un concursante selecciona una pregunta, la tarjeta se gira y aparece la pregunta. Para hacerlo más dinámico, en la parte inferior derecha se puede poner un límite de tiempo. Cuando la pregunta

<sup>11</sup> [www.flipquiz.com](http://www.flipquiz.com)

ya ha sido contestada, hacemos *click* en la pregunta, la tarjeta se gira y aparece la respuesta y después de cerrar la tarjeta, la pregunta se quedará desactivada.

Si queremos crear un Flipquiz, después de hacer *click* en el botón verde que se llama “New Board” debemos nombrar el tablero que crearemos y así entraremos a una página donde se pueden crear y completar las categorías y añadir las preguntas y respuestas. Se pueden agregar imágenes a cualquiera de las dos para hacerlo más visual. En la versión gratuita se pueden crear 6 categorías que pueden contener 5 preguntas (que valen desde 100 hasta 500 puntos). Al terminar de añadir nuevas categorías y preguntas, guardamos el tablero con el botón “*Quick Save*”. Después podemos abrir el tablero para jugar o editarlo.

El código QR abre un tablero húngaro que lleva el título “Mexikó ősi civilizációi” y contiene preguntas que pueden ser interesantes para los estudiantes de 16-18 años sobre las civilizaciones prehispánicas de México.

Esta herramienta permite gamificar la clase de forma muy sencilla. Aunque es fácil hacer un concurso personalizado, la página da la opción de descubrir otros tableros que realizaron otros usuarios. Se puede aprovechar de muchas maneras, por ejemplo, se puede repasar una lección mediante este juego antes de hacer el examen ya que sabemos que los juegos competitivos siempre serán una de las mejores estrategias para motivar a los estudiantes y para despertar su interés.

### **Mentimeter**<sup>12 13</sup>

<https://www.mentimeter.com/s/35f3ced025bf7f8e32d33ed2dc1cfe66/4e4ce675dca3>  
*www.menti.com* Código: 74 87 34

Es una herramienta para crear cuestionarios, nubes de palabras o encuestas de una manera muy simple y gratuita. Los alumnos contestarán en sus dispositivos y el profesor recibirá y proyectará las respuestas en tiempo real. Es una herramienta parecida a Kahoot! o a Plickers.

Aunque Mentimeter es parecida a Kahoot!, ofrece mucho más, ya que en esta plataforma creamos presentaciones interactivas, lo que significa que nos permite añadir encuestas o hacer nubes de palabras en directo y añadirlas en la presentación como diapositivas. Para poder entrar en la presentación (no solamente en un juego) los estudiantes deben introducir el código proyectado. Los tipos de diapositivas se pueden clasificar en 3 grupos:

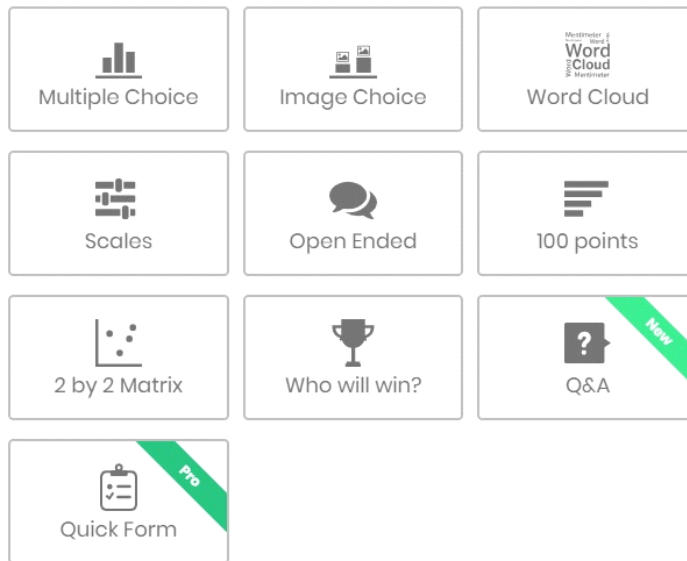
1. Quick Slide – son diapositivas tradicionales, no son interactivas.
2. Quiz – son cuestionarios. En la versión gratuita, una presentación puede tener 5 cuestionarios
3. Question type – se pueden insertar diferentes tipos de preguntas interactivas. En la versión gratuita se pueden añadir 2 de estas diapositivas en la presentación: multiple choice (pueden votar por las opciones que les damos), image choice, Word cloud, open ended (los participantes pueden escribir lo que quieran brevemente en 140 caracteres), etc.

---

<sup>12</sup> [www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)

<sup>13</sup> [www.menti.com](http://www.menti.com)

### Question type ?



### Quiz ?

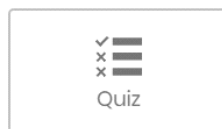


Imagen 11- Captura de pantalla sobre los diferentes tipos de preguntas interactivas

En este trabajo escrito escribiré más detalladamente sobre la creación de una nube de palabras colaborativa en tiempo real.



Imagen 12 – Una captura de pantalla de la nube de palabras en la plataforma Mentimeter

Después de pulsar el botón con el que añadimos una nueva diapositiva, tenemos que elegir World Cloud. En la pestaña *Content* escribimos el título / la pregunta, por ejemplo, en esta ocasión “La cultura mexicana”. Es importante modificar el número de contestaciones que puede añadir cada participante (prefiero el máximo que es de 10) además es posible permitir votarles más veces (también lo recomiendo).

Lo que escriben los alumnos automáticamente aparece en el pizarrón formando una nube de palabras. Las palabras más grandes son las palabras más repetidas.

Los estudiantes usarán sus móviles y tendrán 10 casilleros para poder añadir las palabras que quieran.

Con las preguntas interactivas que se pueden insertar en la presentación el profesor puede revisar los conocimientos previos de los alumnos, hacer evaluaciones, hacer un *brainstorming*, pedir la opinión anónima de los alumnos o incluso ellos pueden hacer preguntas anónimas.

En la imagen compartida se puede ver una nube de palabras relacionadas con la cultura mexicana.

### Lyricstraining<sup>14</sup>



La Llorona: <https://lyricstraining.com/es/play/alanna-ubach-antonio-sol/la-llorona-audio/HJ3ymUHXLJ>

Con esta plataforma podemos ofrecer un método divertido para los alumnos para aprender o practicar el español utilizando sus canciones favoritas y para que practiquen la comprensión auditiva. Ayuda a los usuarios a mejorar la capacidad de escuchar, pronunciar y adquirir vocabulario mientras escuchan música.

Si uno se registra como profesor, se pueden hacer actividades de rellenahuecos propios con las canciones que más les gusten a los alumnos, aunque sin hacerlos y sin registrarse también es posible elegir una de las canciones disponibles y trabajar la escuchada con ella.

Cada canción tiene ejercicios de cuatro niveles distintos, que dependen de la cantidad de palabras que los jugadores tienen que adivinar mientras escuchan la música: principiante (rellenar el 10% de la letra), intermedio\_(25%), avanzado\_(50%) y experto (rellenar todas las palabras). Las canciones contienen dos modos de juego:

- a. Modo selección (multiple choice) donde los alumnos tienen que escoger las palabras correctas entre las palabras dadas
- b. Rellenahuecos- es el modo de escritura, donde aparecen líneas con espacios vacíos y los estudiantes tienen que rellenar los huecos con las palabras que faltan.

Durante el juego, hasta que los estudiantes no han completado los huecos, la canción no avanza y se puede volver a escuchar. Para los alumnos que son competitivos la puntuación puede ser otro factor motivador, ya que si no cometen muchos errores, la puntuación será más alta.

En mi plataforma ThingLink se puede encontrar una canción de la película Coco, La Llorona, que es una canción muy conocida en la cultura mexicana.

---

<sup>14</sup> <https://lyricstraining.com/es>

Todos los que trabajamos con adolescentes sabemos cuánto les gusta la música y esta herramienta educativa nos ayuda a aprovechar la gran cantidad de música española con la que podemos trabajar en el aula.

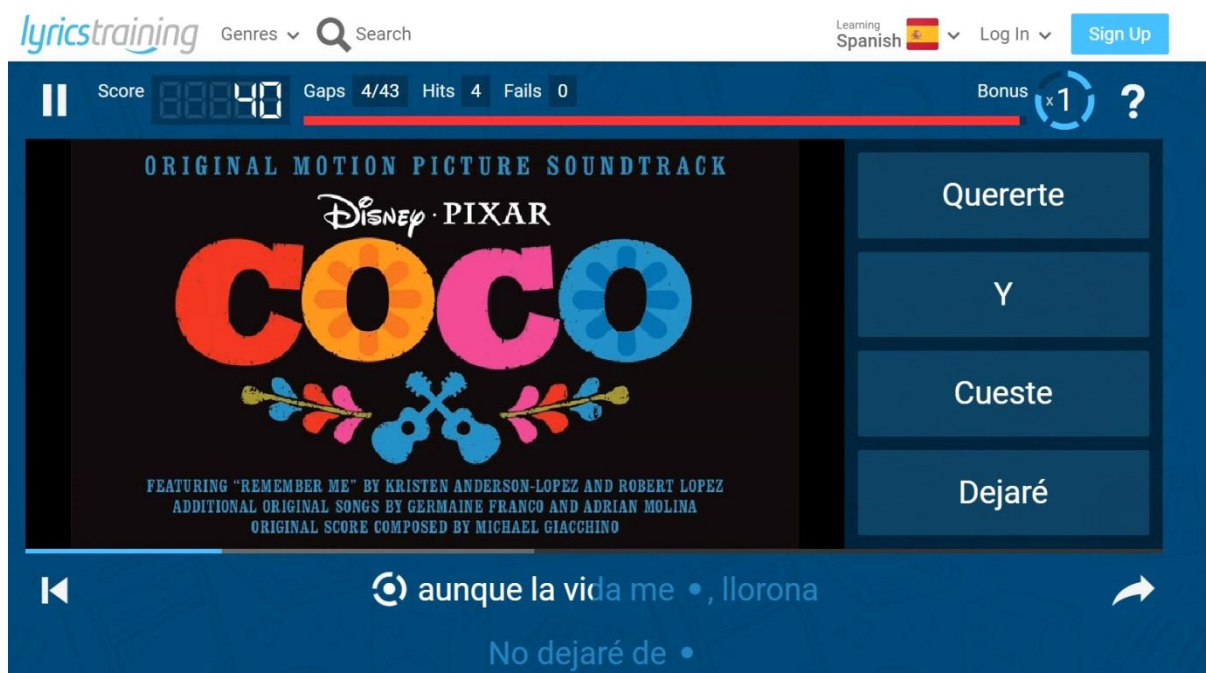


Imagen 12 – Una captura de pantalla del juego Lyricstraining

## Pinterest<sup>15</sup>



Materiales para la enseñanza del español: <https://www.pinterest.com/balassaemese/esp%C3%B1ol-a1/>

Pinterest es una de las redes sociales más recientes, su nombre es un acrónimo de pin e interest (Antón, 2016: 30). Es una plataforma en línea donde los usuarios pueden subir, coleccionar, organizar y compartir imágenes, infografías y diferentes contenidos conocidos como pins, incluyendo una breve descripción (Infante-Fernández, 2017:8). Permite a sus usuarios agrupar las imágenes guardadas en diferentes tableros temáticos, denominados pinboards. El inglés es el idioma con el que más resultados ofrece la página, aunque también se pueden hacer búsquedas en español. Se puede utilizar esta plataforma con fines educativos ya que existe una gran variedad de contenido en español, como videos, imágenes, enlaces de sitios web o tableros de otros usuarios sobre diferentes temas educativos (Antón, 2016: 31).

<sup>15</sup> [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

Es importante saber qué queremos buscar y la palabra clave, llamada tag, nos ayuda a encontrarlo. Buscando en el apartado de educación es recomendable utilizar los términos “educación”, “clase ele”, “enseñanza” junto con otra palabra más específica. Muchos profesores crean sus propios tableros y los comparten con la comunidad Pinterest. Como podemos ver en la captura de pantalla, al escribir dos pins “clase ele” y “comida”, la plataforma nos ofrece diferentes materiales relacionados con la temática deseada, desde cartas imprimibles del juego Dobble, materiales que otras personas crearon, hasta una amplia variedad de infografías, videos y hojas de trabajo.

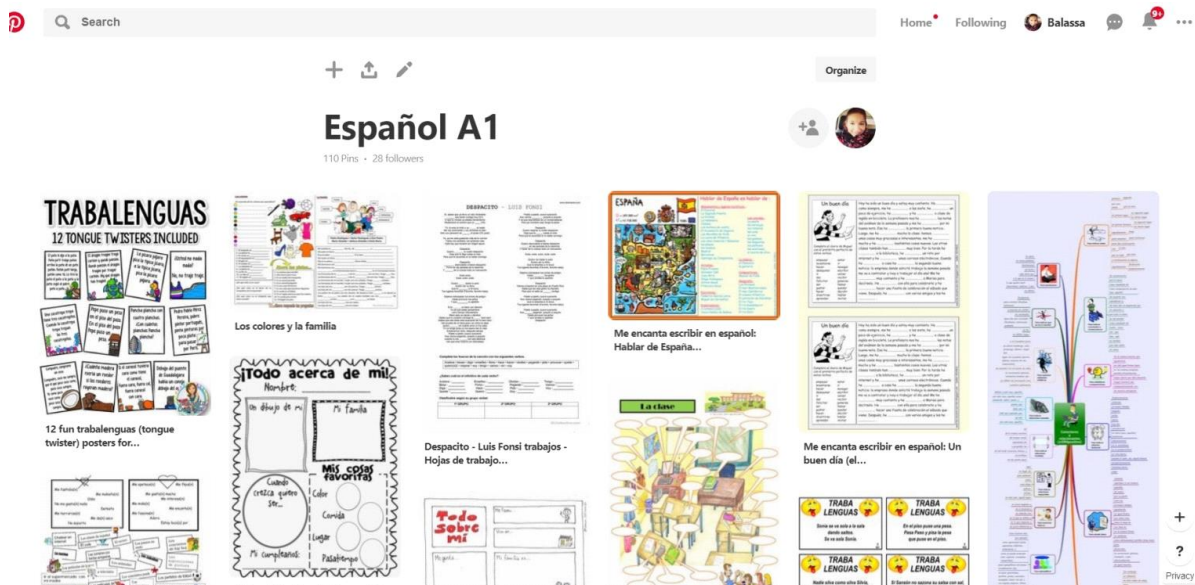


Imagen 13- Mis tableros temáticos en Pinterest

Al abrir el enlace original de la imagen que nos interesa, encontramos páginas muy útiles que nos ofrecen diferentes contenidos educativos (muchas veces imprimibles) y páginas especialmente creadas para profesores de ELE.

Como se puede ver, la plataforma Pinterest nos ofrece una fuente ilimitada de ideas y recursos para el trabajo educativo.

Por ejemplo:

1. En la página llamada “abcdEle”<sup>16</sup> un profesor español de ELE Cristian Andrades crea y comparte contenidos para la enseñanza del español como lengua extranjera. Los profesores pueden descargar e imprimir los contenidos gratuitos o pueden comprar los contenidos más detallados.
2. En la página iSLCollective<sup>17</sup> el profesor puede encontrar una amplia variedad de hojas de ejercicios.
3. La plataforma TeachersPayTeachers<sup>18</sup> permite a los profesores creativos vender sus propios contenidos imprimibles aunque también existen materiales gratuitos.

A diferencia de otras redes sociales, en Pinterest los miembros no buscan relaciones directas sino más bien, siguen los tableros por sus contenidos (Cimadomo, 2016: 184) para poder inspirarse en varios temas, sacar e intercambiar ideas con otros o para poder obtener ejercicios e imágenes creativas.

Para comenzar el trabajo en Pinterest, es necesario registrarse a través de la cuenta de Facebook, Google o con un correo electrónico. El registro para esta red es muy simple y muy fácil.

<sup>16</sup> <http://abcddele.com>

<sup>17</sup> <https://es.islcollective.com/>

<sup>18</sup> <https://www.teacherspayteachers.com/>

Después de entrar en la plataforma, se pueden buscar contenidos con las palabras claves o se puede crear un board con la opción “crear un tablero”. Una vez rellenado el cuadro de información en la ventana pop-up con los datos del tablero, se puede personalizar, añadiendo diferentes pins, es decir los contenidos que queremos guardar.

En mi trabajo, utilizo mucho Pinterest para inspirarme y para obtener contenidos imprimibles desde flashcards y hojas de ejercicio, hasta imágenes bonitas e infografías. Considero que es una plataforma muy útil no sólo por la variedad de los contenidos que nos ofrece sino por las páginas dónde nos llevan las imágenes abiertas y por su función de poder guardar y organizar fácilmente los contenidos.

### **El código QR <sup>19</sup>**

“Los códigos QR son un sistema de codificación de información en forma bidimensional impresa en una imagen con una matriz de puntas, que puede almacenar gran cantidad y diferente tipo de información” (de la Torres Laso, 2013:3). Su uso crece cada día en todos los ámbitos y como los estudiantes de hoy están muy acostumbrados a usar dispositivos digitales, el uso de este código de respuesta rápida también se ha implementado en la educación. El uso de los códigos QR nos permite realizar una actividad interactiva o ampliar contenidos didácticos en la clase: por ejemplo, después de leer un texto cultural en el libro, con la ayuda de un código QR los alumnos pueden ver un video o una foto relacionados con el tema, usando su móvil.

Los códigos QR contienen información que puede descifrarse. Para que los estudiantes puedan leer la información codificada necesitan tener una tablet o un móvil inteligente que tenga instalado un programa lector que reconocerá el código y mostrará el contenido (Escaravajal-Rodríguez, 2018: 3). Los códigos pueden guiarnos a una página web o a algún juego educativo, por ejemplo, nos pueden enlazar con un Quizlet, imágenes para complementar la lección, textos educativos o cualquier información que se pueda encontrar en línea. Desde el punto de vista de la educación, estos códigos pueden ser muy interesantes porque construyen un canal interactivo entre los estudiantes y el profesor (Casanova Pastor-Molina Jordá, 2013: 2). Además de integrar esta aplicación en la enseñanza, el uso de los códigos aumenta la motivación de los alumnos (Escaravajal-Rodríguez, 2018: 3).

Para crear un código QR existen programas que se instalan en el PC y también hay varios generadores online gratuitos como por ejemplo: Unitag, Visualead o QRCodeMonkey. Su creación es muy sencilla y rápida, ya que solamente hay que copiar el enlace de la página web que queremos usar y la aplicación nos genera el código QR que nosotros podemos descargar, compartir, imprimir o insertar en un documento o presentación que hayamos realizado.

Suelo utilizar esta herramienta en mi trabajo educativo y pienso que llama mucho la atención de los estudiantes, se les hace más interesante el aprendizaje mediante el uso de los móviles. Además de motivar a los alumnos, el uso de los códigos también facilita mi trabajo. Aunque para poder planear bien la clase es muy importante conocer bien el grupo y saber qué posibilidades tienen, por ejemplo, si todos pueden descargar un lector de código QR o no.

Por esta razón importante, yo uso los códigos en mis talleres donde trabajo con grupos pequeños y sé que todos pueden tener la aplicación que decodifica el contenido de los códigos. Suelo crear códigos QR en diferentes situaciones y por diferentes razones:

1. Cuando usamos un texto corto no es necesario imprimirlo, es suficiente si ellos lo abren en sus dispositivos.

---

<sup>19</sup> [www.qrcode-monkey.com](http://www.qrcode-monkey.com)



*Imagen 16 – El código QR abre un collage de imágenes sobre contenidos culturales*

2. Cuando abordamos información cultural me parece una herramienta ideal para complementar el contenido leído con unas imágenes o con un video, sobre todo si el aula no tiene ordenador y / o proyector.



*Imagen 17 – El código QR abre un video en la plataforma Youtube sobre la historia de la piñata*

3. Lo usamos para abrir un juego de Quizlet que contiene las palabras estudiadas y que pueden jugar y practicar en su tiempo libre. Lo podemos usar cuando uno de los grupos ha terminado el trabajo antes que los demás.



*Imagen 18 – El código QR abre un juego de Quizlet*

El uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede ser una valiosa herramienta educativa entre otras cosas por la movilidad, que es una de las grandes ventajas de los móviles inteligentes. Otra ventaja es la facilidad con la que es posible descargar y trabajar con diferentes aplicaciones educativas (Torres Laso, 2013: 2).



## Conclusión



*Opiniones - <http://linoit.com/users/ProfeMesi/canvases/Online%20alkalmaz%C3%A1sok%20haszn%C3%A1lata>*

Hoy en día las TIC forman parte de la vida diaria de los alumnos, por eso el uso de las aplicaciones mencionadas motiva mucho su aprendizaje (Petrovich, 2018:26) y genera hábitos de responsabilidad y de autodisciplina (Castellanos Durán, Hernández Barbosa, 2015:67). En una investigación realizada por Barrera Gómez, usando diferentes herramientas digitales, la labor de los estudiantes resultó ser muy activa ya que todos tenían que hacer sus propias tareas (resúmenes y comentarios). Además, los estudiantes aprendieron a manejar las herramientas TIC sin dificultad; de la misma manera que en mi experiencia personal.

Los resultados del estudio de Petrovich (2018:26) que lleva el título “Un estudio sobre las actitudes de los profesores hacia las herramientas digitales”, muestran que según los profesores, las clases se vuelven más variadas y flexibles gracias al uso de estas herramientas. Además, otra gran ventaja según Barreras Gómez (2016:192) es que el uso de las herramientas TIC permite al profesor conocer mejor a sus alumnos. Según este nuevo método, ya no es el profesor el que está en el centro de la clase sino funciona como un mediador, por lo tanto, se requiere más participación por parte de los estudiantes. Los errores, los comentarios y los trabajos que realizan en diferentes plataformas sobre diversos temas, ayudan al profesor a entender cuáles son los puntos fuertes y débiles y también cuáles son los temas que les interesan más (Barreras Gómez, 2016:192).

Entre las dificultades que surgen (principalmente en el uso de Kahoot!), podría mencionar la necesidad de contar con Internet en las aulas, aunque hoy en día muchos estudiantes tienen internet en su móvil. Según mi experiencia, disfrutan mucho las encuestas Kahoot! y por eso suelen compartir Internet o comparten los móviles, usándolos en parejas o en grupos. Por lo tanto, el juego, además de tener una función motivadora, les ayuda a colaborar y a trabajar bien en parejas. Creo que es muy importante saber que tal vez no todos los alumnos tienen móviles capaces de descargar nuevas aplicaciones. Por eso, cuando no trabajo con un grupo pequeño y bien conocido, suelo preparar tareas que se puedan realizar desde el ordenador, evitando situaciones incómodas para los alumnos.

Pienso que el uso de las nuevas aplicaciones en la enseñanza tiene muchas ventajas educativas. Algunas son fáciles de usar, otras requieren más paciencia por parte del profesor, como el método “Aula Invertida”. Como profesores, es importante estar siempre atentos a los avances y a las actualizaciones tecnológicas (Petrovich, 2018:27) y seguir el desarrollo de las nuevas plataformas educativas.

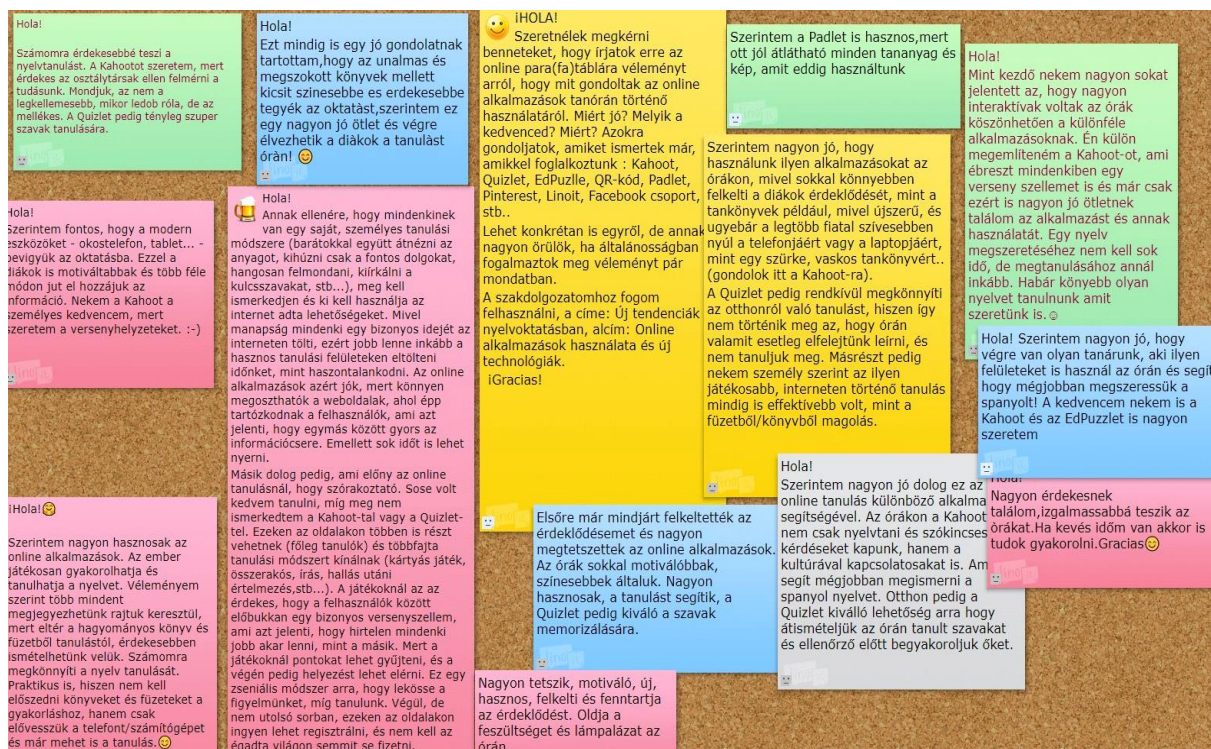


Imagen 20 – En la captura de pantalla se pueden ver las opiniones de mis estudiantes en húngaro sobre las aplicaciones que conocen. Las respuestas fueron compartidas en la plataforma Linoit. El código QR al lado del subtítulo “Conclusión” abre esta plataforma.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANTÓN RAMÍREZ, Susana (2016), “Pinterest: Búsqueda de información a través de una red social curadora de contenido en Inglés para fines específicos” en Publicaciones Didácticas No 79, 29-33.
- BARRERAS G., María Asunción (2016), “Experiencia de la clase inversa en didáctica de las lenguas extranjeras” en Educatio Siglo XXI; Vol 34, No 1, Universidad de Murcia.
- BERGMANN, Jonathan, SAMS, Aaron (2014), Dale la vuelta a tu clase, Fundación Santa María-Ediciones, España.
- BONA, Cesar (2016), La nueva educación, Madrid, Unigraf.
- BORREL FONTELLES, Josep, ENESTAM Jan-Erik (2006), “Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente” en Diario Oficial de la Unión Europea.
- CASANOVA PASTOR, Gerard, MOLINA JORDÁ, José Miguel (2013), “Implementación de códigos QR en materiales docentes” en Actas de las XI Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria, Alicante 933-945.
- CASTELLANOS D., Fany, HERNÁNDEZ B. Flor Edith (2015), “Página web como herramienta para realizar tareas escolares del idioma inglés y mejorar las competencias comunicativas en

estudiantes de grado 8 del Colegio OEA IED de la localidad de Kennedy”, disponible en : [http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/62/browse?rpp=60&sort\\_by=1&type=title&etal=-1&starts\\_with=P&order=ASC](http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/62/browse?rpp=60&sort_by=1&type=title&etal=-1&starts_with=P&order=ASC), fecha de consulta: 2 de abril de 2018.

CIMADOMO, Guido (2016), “Utilización de la aplicación Pinterest en la asignatura de Historia de la Arquitectura, en el marco del EEES” en *Digital Education Review*, N° 29, 181.-192.

ESCARAVAJAL RODRÍGUEZ, Juan Carlos (2018), “Los códigos QR en Educación Física: Carrera de Orientación” en *Pensar En Movimiento: Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud* Vol.16, N° 1, 1.-14.

FEGYVERNEKI, Gergő (2016), *IKT-s ötlejtár*, Budapest, NeteducatioKft.

FERRIZ VALERO, Alberto, SEBASTIÁ AMAT, Sergio (2017), “Clase invertida como elemento innovador en Educación Física: efectos sobre la motivación y la adquisición de aprendizajes en Primaria y Bachillerato” en *Investigación en docencia universitaria*, Barcelona, Ediciones OCTAEDRO, S. L.

GALLEGOS, Juan Pablo (2016), “La colaboración en internet nunca fue más fácil” en *Para el Aula*, Edición N° 17, Universidad San Francisco de Quito.

GÓSY, Mária (2005), *Pszicholingvisztika*, Budapest, Corvina.

GÓSY, Mária, KOVÁCS Magdolna (2001), *Mentális lexikon a szóasszociációk tükrében* en *Magyar Nyelvőr* N° 125, 330–54, disponible en: [http://www.matarka.hu/cikk\\_list.php?fusz=4762](http://www.matarka.hu/cikk_list.php?fusz=4762) Fecha de consulta: 4 de abril.

IBARRA GARCIA, Isabel (2016), “Gamificando los negocios (o cómo el español de los negocios también puede ser divertido)” en XVII Encuentro Práctico de Profesorado de ELE en Madrid disponible en: [http://www.encuentroelemadrid.es/dosieres/gamificando\\_negocios.pdf](http://www.encuentroelemadrid.es/dosieres/gamificando_negocios.pdf), fecha de consulta: 3 de abril.

INFANTE-FERNÁNDEZ, Lara María, FABA-PERÉZ, Cristina (2017), “El uso de los medios sociales en las bibliotecas de los centros de educación secundaria como canales de difusión de su información: el caso de Extremadura” en *Revista Española de Documentación Científica*, Vol 40, N° 4.

INTEF: Marco Común de Competencia Digital Docente, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, disponible en: <http://educalab.es/documents/10180/12809/MarcoComunCompeDigiDoceV2.pdf>, fecha de consulta: 1 de abril.

JANCSÓ, Katalin (2017), “¿Cómo darle la vuelta a la clase de Ele? El aula invertida y el uso de Edpuzzle y Powtoon en la enseñanza del español” en *Serie Didáctica*, Szeged, 100-107.

KAY, Robin H., LESAGE Ann (2009), “Examining the benefits and challenges of using audience response systems: a review of the literature” en *Computers & Education*, 819827.

MOYA FUENTES María del Mar, CARRASCO ANDRINO María del Mar et al. (2016), El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual "Kahoot" en XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria, disponible en: <https://web.ua.es/es/ice/jornadas-redes-2016/documentos/tema2/798670.pdf>, fecha de consulta: 3 de abril.

PELCZ, Katalin, SZITA, Szilvia (2012), "Szókártyák használata a magyar mint idegennyelv oktatásban" en *Magyar nyelv és kultúra tanításának szakfolyóirata*, Balassi Intézet, 2012/1-2, 75.-85.

PETROVICH, Ingrid (2018), La interacción oral y las TIC en el aula de ELE: Un estudio sobre las actitudes de los profesores hacia las herramientas digitales, Tesis de Máster, Dalarna University.

PINTOR HOLGUÍN, Emilio, CORRAL PAZOS DE PROVENS, Octavio Jorge et al. (2011), "Campus virtual y dispositivos con conexión a internet durante las clases: ¿Una alternativa a los clickers?" en VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria, Universidad Europea de Madrid, Madrid.

PRIEVARA, Tibor (2015), A 21. századi tanár, Budapest, Netducatio Kft.

SCOTT, Cynthia Luna (2015): "¿El futuro del aprendizaje 2. Qué tipo de aprendizaje se necesita el siglo XXI?" en Investigación y Prospectiva en Educación UNESCO, Paris.

TORRES LASO, Jesús de la (2013), "La incorporación de los códigos QR en la docencia universitaria en una asignatura de terapia ocupacional", disponible en: <https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/124686/1/MID2013-086.pdf>, fecha de consulta: 8 de abril.

VIÑAS, Rossana, SECUL GIUSTI, Cristian (2017), "La herramienta Padlet como acto de comunicación digital" en IV Jornadas de TIC e Innovación en el aula, Secretaria de Asuntos Académicos Universidad Nacional de la Plata, 229.-234.



# EL USO DE LA PLATAFORMA EDPUZZLE EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL

EMESE BALASSA

Profesora de ELE

**Resumen.** Este artículo breve trata de las diferentes maneras de utilizar la plataforma EdPuzzle en las clases de ELE. Edpuzzle permite personalizar videos, añadir preguntas en cualquier momento del video y permite que el aprendizaje sea individual y autodirigido. Este estudio presente la dicha herramienta y ofrece ideas prácticas.

**Palabras Claves:** Edpuzzle, video en el aula, herramientas TIC, aula invertida

**Abstract.** This short paper discusses the different ways of using EdPuzzle platform in Spanish classes. Edpuzzle allows you to customize videos, add questions at any time of the video and allows individual and self-directed learning. This study presents this tool and offers practical ideas.

**Keywords:** Edpuzzle, video in the classroom, ICT tools, flipped classroom

Hoy el video es el formato digital que más se consume (Gallegos, 2017:1) y por consiguiente, el uso del video en la educación (las conferencias TED, canales educativos de Youtube, etc.) está revolucionando la forma de impartir clases. Edpuzzle<sup>1</sup> es una herramienta que sirve para darle la vuelta a la clase, teniendo la posibilidad de introducir e insertar preguntas en el video y seguir el trabajo de los estudiantes en un grupo virtual. Es una aplicación gratuita y es una de las más utilizadas en el método del aula invertida (Pueo, 2017: 694) o, en inglés, Flipped classroom.

Cómo ya he mencionado, Edpuzzle es una herramienta fácil de usar e ideal para utilizar videos en las clases, ya que permite convertir cualquier video de diferentes fuentes KhanAcade<sup>2</sup>, Ted Talks<sup>3</sup>, NationalGeography, Youtube<sup>4</sup>, Vimeo etc.) en una lección educativa. Después de crear una cuenta gratuita, el profesor puede buscar o subir el video con el cual quiere trabajar y que quiere editar en la plataforma.

Al editar el video el profesor puede cortarlo, añadir una introducción para conectarlo con la clase, grabar su propia voz dentro del video o añadir una nota de voz. La plataforma también le permite agregar diferentes preguntas de respuesta múltiple o preguntas abiertas. Los alumnos no podrán adelantar el video hasta que no respondan a las preguntas.



*Imagen 1- El código QR abre un video editado en la plataforma Edpuzzle. El video es el quinto episodio de la serie Extra*

---

<sup>1</sup> [www.edpuzzle.com](http://www.edpuzzle.com)

<sup>2</sup> [www.khanacademy.org](http://www.khanacademy.org)

<sup>3</sup> [www.ted.com](http://www.ted.com)

<sup>4</sup> [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

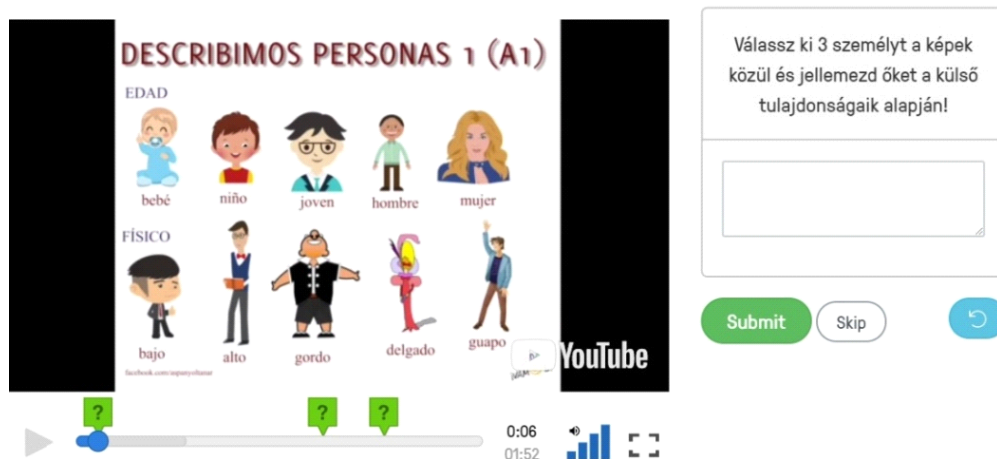


Imagen 2 – La captura de imagen de la pantalla ilustra uno de mis videos creado para que mis alumnos puedan practicar en casa la descripción de las personas, mediante la instrucción “Elige 3 personas y descríbelas según sus características físicas”.

En la plataforma Edpuzzle existen dos cuentas, una para los profesores y otra para los estudiantes. Los estudiantes tienen que registrarse para poder ver los contenidos creados por el profesor y después de abrir el enlace compartido con ellos, pueden empezar a ver el video. Con el enlace “entraron” en el grupo en línea, el profesor puede seguir el avance de cada alumno, ya que la página le permite ver quiénes han visto el video, dónde han cometido errores, dónde se han confundido y también es posible escribirles un comentario inmediato y corregir sus respuestas.

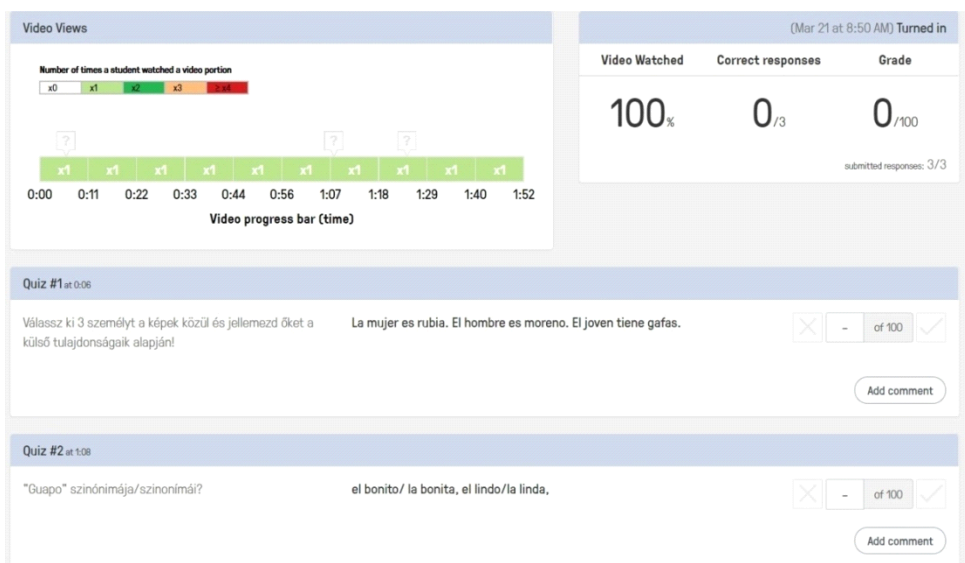


Imagen 3 – En la imagen se puede ver el progreso de un alumno y las respuestas que ha dado, dónde se ha parado o dónde ha cometido errores. Se puede ver también que la plataforma permite corregir sus respuestas y añadir comentarios.

Como ya se había mencionado, la plataforma cuenta la posibilidad de trabajar con varias fuentes de videos, sin embargo, si el profesor decide invertir más tiempo en la preparación del material, puede subir su propio video. Existen varias aplicaciones para crear y editar videos, como




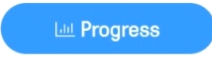
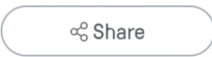



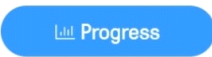




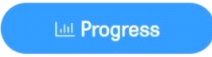
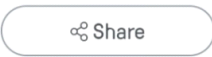
MovieMaker<sup>5</sup>, AdobeSpark Video<sup>6</sup> o realizar presentaciones animadas en la plataforma PowToon<sup>7</sup>, en Biteable<sup>8</sup>, en Visme<sup>9</sup>, en Rendforest<sup>10</sup> o en MakeWebVideo<sup>11</sup>.

En mi trabajo uso Edpuzzle con dos fines.

En primer lugar, como una herramienta alternativa y (todavía) no obligatoria para impartir tareas más interesantes que permitan practicar el español. En casa, pueden elegir el video que les guste y verlo a su propio ritmo. Al realizar la tarea, yo la corrijo y en poco tiempo reciben el *feedback*.

Suelo elegir entre dos tipos de videos: videos para practicar los contenidos estudiados o episodios de *Extra*, que es una serie para aprender español. Otra serie que se podría utilizar es el *Español en Episodios*, también encontrado en la plataforma Youtube. Mi intención con estas tareas facultativas es acostumbrar a los estudiantes a la plataforma Edpuzzle para que después les sea fácil el trabajo con esta herramienta como parte del método invertido.

De acuerdo con Ferriz Valero, “La metodología Flipped Classroom (FC) se perfila como una herramienta que pone en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje al alumnado en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación (TICs)” (2017: 211). En el aula invertida el profesor tiene un rol de mediador en lugar de tener un rol central (Jancsó, 2017: 101), el aprendizaje es más individual y autodirigido, los alumnos obtienen más independencia que en las metodologías tradicionales. Las herramientas como Edpuzzle y Nearpod dan la oportunidad de crear contenidos audiovisuales que los estudiantes pueden visualizar en casa (Pueo, 2016: 694-695) y al ver estos videos en la escuela, ya tienen un conocimiento básico sobre el tema estudiado.

	<b>Infinitivos szerkezetek</b> Watch as a student   Allow Skipping   Delete	 Add	 20%	 Progress	 Share
	<b>A spanyol jövő idő</b> Watch as a student   Allow Skipping   Delete	 Add	 0%	 Progress	 Share
	<b>Személyleírás spanyolul 1 - Napi spanyol videó sorozat - Spanyol nyelvtan egyszerűen</b> Watch as a student   Allow Skipping   Delete	 Add	 60%	 Progress	 Share

<sup>5</sup> [www.microsoft.com/en-us/store/p/movie-maker-free/9mvfq4lmz6c9](http://www.microsoft.com/en-us/store/p/movie-maker-free/9mvfq4lmz6c9)

<sup>6</sup> [www.spark.adobe.com](http://www.spark.adobe.com)

<sup>7</sup> [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)

<sup>8</sup> [www.biteable.com](http://www.biteable.com)

<sup>9</sup> [www.visme.co](http://www.visme.co)

<sup>10</sup> [www.renderforest.com](http://www.renderforest.com)

<sup>11</sup> [www.makewebvideo.com](http://www.makewebvideo.com)



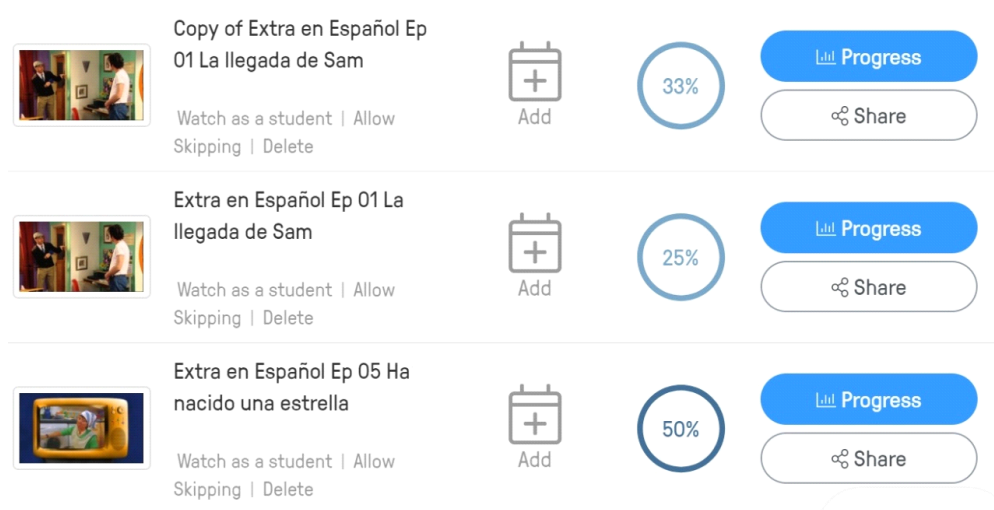


Imagen 14., Imagen 15. – Se pueden ver los contenidos categorizados según los diferentes temas en mi plataforma.

En segundo lugar, uso Edpuzzle para realizar una enseñanza diferenciada. Para los alumnos que tienen niveles más avanzados de español, edito videos personalizados. Así, mientras trabajo con la clase, ellos pueden avanzar a su ritmo viendo el video, escribiendo las respuestas y escuchando mis notas de voz. Después de la clase, les escribo mis comentarios y sugerencias en la plataforma online.

### Conclusión

La gran ventaja de la herramienta Edpuzzle, como ya he mencionado previamente, es que permite que cada alumno repita los videos las veces que se necesite, les brinda mayor independencia y responsabilidad durante su desarrollo. Los alumnos pueden ser conscientes de que el profesor está disponible en línea y sigue su trabajo en la plataforma online. Personalmente creo mucho en los efectos positivos de Edpuzzle y me parece que facilita mucho mi trabajo tanto en el aula como fuera de la escuela (ya que, por ejemplo, a algunos de mis alumnos les gusta ver la serie Extra y la habían visto antes de usar Edpuzzle también).

Para lograr éxito con Edpuzzle como una herramienta del aula invertida, se requiere un cambio de mentalidad por parte de los profesores y de los alumnos (Jancsó, 2017: 102), así como tiempo y paciencia.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GALLEGOS, Juan Pablo (2017), “EdPuzzle –Makeany video your lesson” en Para el Aula- IDEA, Núm. 22, Universidad San Francisco de Quito.

FEGYVERNEKI, Gergő (2016), IKT-s ötlettár, Budapest, Neteducatio Kft.

JANCSÓ, Katalin (2017), “¿Cómo darle la vuelta a la clase de ELE?” en Serie Didáctica, Núm. 1., 100-107.

PRIEVARA, Tibor (2015), A 21. századi tanár, Budapest, Neteducatio Kft.

PUEO, Basilio, JIMÉNEZ-OLMEDO, José Manuel et al. (2017), “Aplicación de la herramienta Edpuzzle en entornos de aprendizaje individual dentro del aula” en Experiencias educativas innovadoras en Educación Superior, 694-703.



## **Carpeta de aula**

Experiencias de enseñanza y actividades para la clase de español



## ¿QUIÉN GANARÁ EL ÓSCAR?

FRUZZSINA ANDRASEK<sup>1</sup>

Nivel	A2-B1
Contenidos (léxico, gramatical, funcional)	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Vocabulario especial del tema cine, películas y series</li><li>✓ El uso del verbo gustar</li><li>✓ Los tiempos verbales</li><li>✓ Los conectores textuales</li></ul>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Formular opinión, argumentar</li><li>✓ El desarrollo del conocimiento cultural sobre España y América Latina</li><li>✓ El desarrollo y la práctica del vocabulario especial del tema cine, películas y series</li><li>✓ La práctica de la presentación de un tema en grupos</li></ul>
Destrezas que predominan	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Comprensión lectora</li><li>✓ Comprensión auditiva</li><li>✓ Expresión oral</li></ul>
Organización/dinámica	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Toda la clase</li><li>✓ En grupos de cuatro</li><li>✓ Individualmente/ en grupos de cuatro</li></ul>
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Tarjetas, descripciones, ordenador</li></ul>

### Desarrollo de las actividades

1. Calentamiento del tema: el profesor introduce el tema. Los alumnos hacen girar una rueda en línea y así reciben una pregunta que tienen que responder. Los alumnos (que responden a las preguntas) deciden quién continúa. El número de las preguntas depende del tiempo disponible y del número de los alumnos.
2. Los alumnos trabajan en grupos. Cada alumno elige un papel y así tienen que encontrar su grupo. En cada grupo hay 4 personas. Los grupos tienen que decir el nombre de la persona que se ve en los papeles. Después de esto los grupos reciben 4 descripciones, 4 títulos y 4 imágenes. Los alumnos tienen que emparejar las descripciones, los títulos y las imágenes. Los alumnos y el profesor controlan la tarea y después de esto el profesor presenta los tráileres de las películas.
3. Los grupos eligen una de las películas y para la siguiente clase tienen que recoger información sobre las películas recogidas.

<sup>1</sup> Estudiante de Máster en Formación del Profesorado. La actividad se presentó en el *Curso optativo. Civilización y cultura. Interculturalidad en la clase de ELE* (año académico 2017/2018).

4. La siguiente clase los grupos presentan sus películas. Después, los alumnos (individualmente) votan por la mejor presentación/ el mejor grupo. Escriben su vencedor en un papel y el profesor suma los resultados. Al final, el mejor grupo gana el Premio Óscar de la clase.

### Actividad 1.

Posibles preguntas:

- ¿Te gustan las películas? ¿Por qué?
- ¿Te gustan las series? ¿Por qué?
- ¿Qué te gusta más: las series o las películas? ¿Por qué?
- ¿Con qué frecuencia vas al cine?
- ¿Qué tipos de películas te gustan?
- ¿Cuál es la película que has visto últimamente?
- ¿Te gusta ver la tele? ¿Tienes algún programa, serie o canal favorito? ¿Cuál?
- ¿Qué te gusta más: ver una película en casa o en el cine?
- ¿Cuál es tu actor/actriz favorito? ¿Por qué?
- ¿Te gusta ver la tele o te gusta ver películas en línea? ¿Por qué?
- ¿Qué te gustan más: las películas dobladas o las con suscripciones?
- ¿Te gustan las películas de dibujos animados? ¿Por qué?
- ¿Te gustan las películas de acción? ¿Por qué?
- ¿Te gustan las películas románticas? ¿Por qué?
- ¿Conoces algunas series o películas en español? Menciona algunos ejemplos.
- ¿Has visto alguna vez películas o series en español?
- ¿Conoces actores/actrices españoles? Menciona algunos de ellos.

### El enlace de la rueda en línea:

<https://wheeldecide.com/index.php?id=210864>

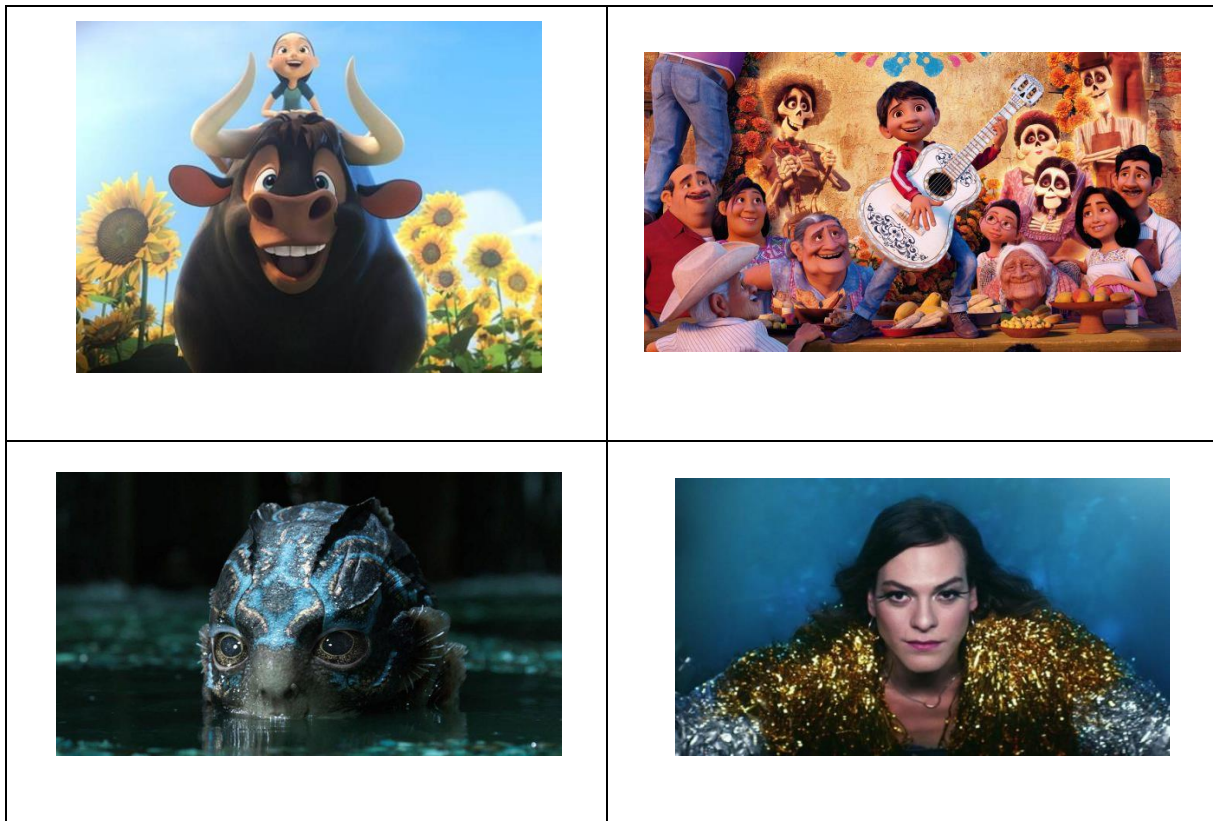
### Actividad 2.

1. grupo	2. grupo	3. grupo	4. grupo
			

**Títulos:**

Ferdinand (Olé, el viaje de Ferdinand)	Coco
La forma del agua	Una mujer fantástica

**Imágenes:**



**Descripciones:**

1. Esta película cuenta la historia de un toro enorme con un gran corazón. Después de ser confundido por una bestia peligrosa, es capturado y removido de su hogar. Decidido en regresar con su familia, congrega a un equipo de inadaptados para emprender la aventura máxima. La historia se desarrolla en España, prueba que no puedes juzgar a un toro por sus cuernos. Es una comedia animada con un reparto multiestelar que incluye a John Cena, Kate McKinnon, Gina Rodriguez, Anthony Anderson y muchos más.

(<http://www.cinopolis.com/pelicula/ole-el-viaje-de-ferdinand>)

2. A pesar de la incomprensible prohibición de la música desde hace varias generaciones en su familia, Miguel sueña con convertirse en un músico consagrado, como su ídolo Ernesto de la Cruz (voz original en inglés de Benjamín Bratt). Desesperado por probar su talento, Miguel se encuentra



en la impresionante y colorida Tierra de los Muertos como resultado de una misteriosa cadena de eventos. En el camino, encuentra al simpático timador Héctor (voz original en inglés de Gael García Bernal), y juntos se embarcan en una extraordinaria travesía para develar la verdadera razón detrás de la historia familiar de Miguel.

(<http://www.cinapolis.com/pelicula/coco>)

3. Es un cuento fantástico que transcurre en Estados Unidos alrededor de 1963, con el trasfondo de la Guerra Fría. En el laboratorio secreto donde trabaja, en unas instalaciones de alta seguridad del gobierno, la vida de la solitaria y silenciosa Elisa (Sally Hawkins) cambia por completo cuando descubre un experimento clasificado como secreto: una criatura anfibia con la que establecerá una relación inesperada. 13 nominaciones al Óscar incluyendo mejor película, director (Guillermo del Toro) y actriz (Hawkins).

(<http://www.cartelera.com.uy/averespectaculo.aspx?18279>)

4. Marina es una joven mesera y aspirante a cantante. Orlando, 20 años mayor que ella, es dueño de una imprenta. Marina y Orlando están enamorados y planean un futuro juntos. Luego de una noche de fiesta, Orlando no se siente bien. Marina lo lleva a urgencias pero Orlando muere al llegar al hospital. Sin embargo, en lugar de poder hacer su duelo, Marina debe enfrentar las sospechas por su muerte. El doctor y la familia de Orlando desconfían de ella. Una detective la investiga. La ex esposa no la quiere en el funeral. Y es amenazada por el hijo mayor de Orlando quien quiere expulsarla de su departamento. Marina es una mujer transexual y para la familia de Orlando su identidad es una completa aberración. Marina deberá luchar por el derecho a ser quien es. Tendrá que enfrentarse contra las mismas fuerzas que ha luchado toda su vida para convertirse en lo que es ahora: una mujer compleja, fuerte, pasional... fantástica.

(<http://www.cinehoys.cl/pelicula/una-mujer-fantastica>)

### **Tráileres:**

1. Ferdinand: <https://www.youtube.com/watch?v=9XcmEC8o98U>

2. Coco: <https://www.youtube.com/watch?v=htw1R51npL4>

3. La forma del agua: <https://www.youtube.com/watch?v=ITqLYivTuh4>

4. Una mujer fantástica: <https://www.youtube.com/watch?v=g4yKx1IpBZ8>

### **Actividad 3.**

Grupo 1: Ferdinand

Grupo 2: Coco

Grupo 3: La forma del agua

Grupo 4: Una mujer fantástica

Datos informativos (por ejemplo):

- género
- reparto
- director (obligatorio)
- banda sonora
- trama
- publicación

- premios
- ¿le gusta al grupo la película? sí o no y ¿por qué?

**Actividad 4.**

La presentación de las películas por los grupos.

*El grupo que ganó el Premio Óscar es:*





# JUEGO DE FAMILIA.

## JUEGO DE CARTAS “UNO” CON MIEMBROS DE LA FAMILIA

EDINA MEZÓ<sup>1</sup>

Nivel	A1, inicial
Contenidos (léxico, gramatical, funcional)	✓ Léxico del tema de la familia
Objetivos	✓ Ampliación del vocabulario ✓ Aprendizaje de la expresión de las relaciones familiares ✓ Uso seguro de las estructuras posesivas
Destrezas que predominan	✓ Expresión oral
Organización	✓ En grupo
Materiales necesarios	✓ Las cartas de juego impresas y laminadas

### Desarrollo de la actividad

Es un juego de cartas que se basa en el juego llamado “Uno” o “Solo” pero con un pequeño cambio: los números están sustituidos por algunos miembros de la familia (padre, madre) y por las definiciones de los miembros de la familia respectivos (p.ej: La hija de mis abuelos).

### Actividad

**Objetivo:** El objetivo de UNO es deshacerse de todas las cartas que se recibe inicialmente, diciendo la palabra “UNO” cuando queda la última carta en la mano.

**La preparación del juego:** Se baraja las cartas y cada jugador recibe siete cartas. Las cartas restantes se ponen encubiertas en el centro y forman el mazo. La primera carta se desvela y se pone al lado. Este mazo es el mazo de descartes. Un jugador se sortea y empieza la ronda.

**Decurso del juego:** El primero jugador pone una carta de su mano al mazo de descartes. Aquí vale: Una carta sólo se puede superponer en una carta del mismo color o del mismo número. Las cartas blancas son cartas de acción especiales con reglas particulares (ver cartas). Si un jugador no puede poner la carta oportuna, tiene que tomar una carta de pena del mazo y es el turno del siguiente jugador. Quién pone la penúltima carta, debe decir “UNO” y señala que tiene sólo una última carta en la mano. Si un jugador lo olvida y el otro lo nota a tiempo (antes de que el siguiente jugador haya tomado o ha depuesto una carta) tiene que tomar dos cartas de pena. El ganador de la ronda es él que depone la última carta.

### Las cartas del juego

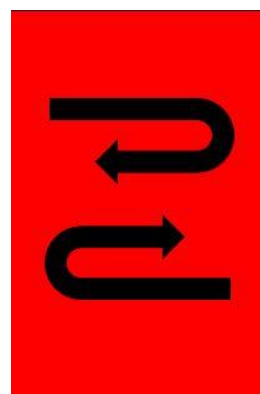
---

<sup>1</sup> Estudiante de la Formación Continua del Profesorado. Las actividades se presentaron en *Cursos optativos de aprendizaje experiencial* para estudiantes de secundaria en el Instituto Radnóti Miklós de Szeged (año académico 2018/2019).



**Las cartas de los miembros de la familia:** sustituyen los números del juego original y tienen la misma función. Las dos cartas tienen el mismo valor, o sea puede sustituir uno al otro y se los pone en el mismo contexto.

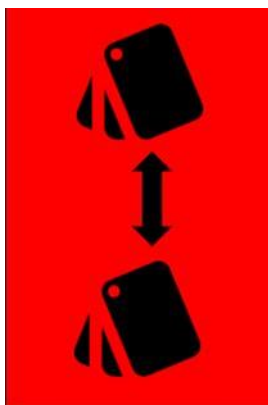
**Carta de retorno:** Con esta carta se cambia la dirección. Si se ha jugado por la izquierda, ahora se juega por la derecha y por la inversa. La carta sólo se puede superponer en una carta con color correspondiente o en una otra carta de retorno.



**Carta toma dos:** Cuando se pone esta carta, el siguiente jugador debe tomar dos cartas y no puede deponer ninguna carta en esta ronda. Esta carta sólo puede superponer en una carta con el color apropiado u otras cartas “toma dos”.

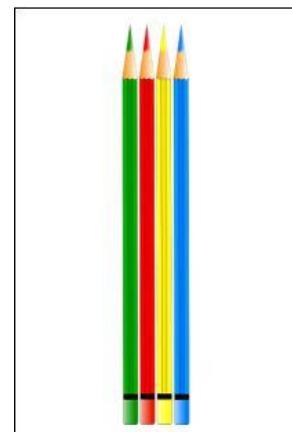
**Carta de intermisión:** Después de poner esta carta, el siguiente jugador será “saltado”. La carta solo se puede superponer en una carta con color correspondiente o en una otra carta de intermisión.





**Carta de cambio con un jugador:** Cuando se pone esta carta, el jugador puede cambiar sus cartas con otro jugador que está elegido por el jugador que ha puesto esta carta.

**Carta de elección de colores:** Con esta carta el jugador decide qué color sigue en el juego. También el color presente puede ser seleccionado.



**Carta de tomar cuatro colores:** El jugador decide qué color sigue en el juego. Además, el siguiente jugador debe tomar cuatro cartas. Si el siguiente jugador también tiene esta carta, puede ponerla y así sucesivamente. Si el jugador que sigue a los demás no tiene esta carta, se suman las cartas y tiene que tomar de la maza la suma de los valores de las cartas.

### ¿Cómo imprimir las cartas?

Las cartas tienen 4 colores: amarillo, verde, azul, rojo. Las cartas están repartidas en cuatro páginas (ver anexos). Las primeras tres páginas se imprimen en cuatro ejemplares, cada ejemplar de un color de los enumerados. La última página se imprime en un solo ejemplar y en una hoja blanca. Así se deben recibir 112 cartas.

### Otras recomendaciones

**Para que no sea solo un juego, el profesor puede introducir algunas reglas extras:**



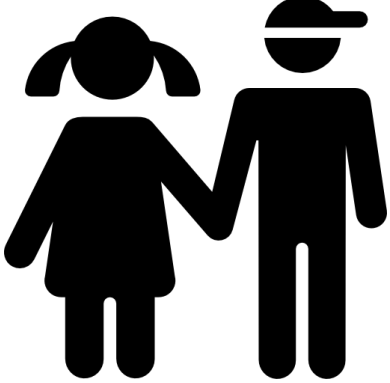



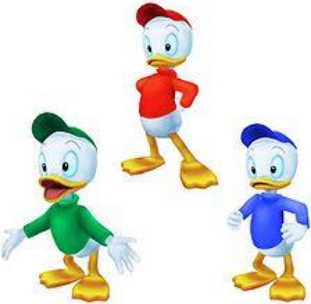

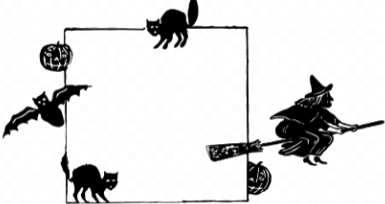
- ✓ Si se pone una carta de acción, los estudiantes tienen que decir las acciones. Por ejemplo, en el caso de la carta de elección de colores debe decir *“Elijo el color verde/azul, etc”*. Si se trata de un cambio de cartas, el alumno debe decir *“Cambio con...”*, etc.

- ✓ Si se pone una carta con un miembro de la familia, por ejemplo, la carta “*padre*”, se debe decir la relación familiar con el dicho miembro de la familia, en este caso: “*El padre es el hijo de mis abuelos*”.

**Las cartas pueden ser materiales de otras actividades:**

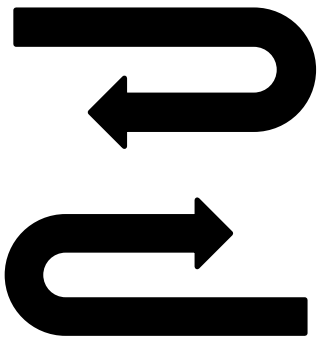
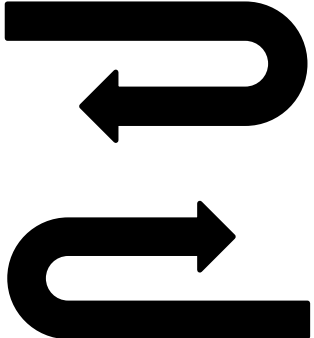
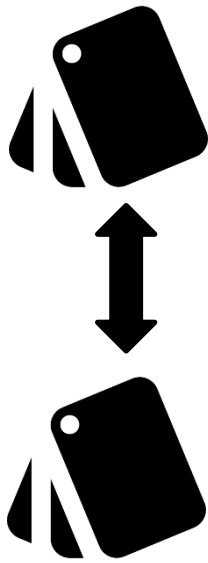
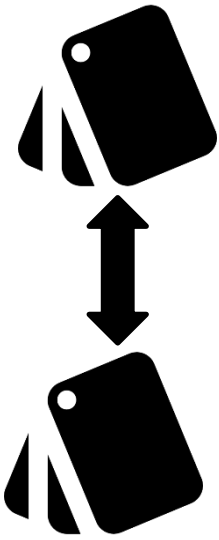
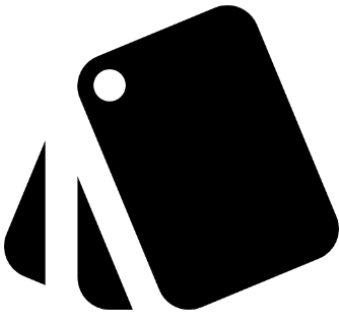
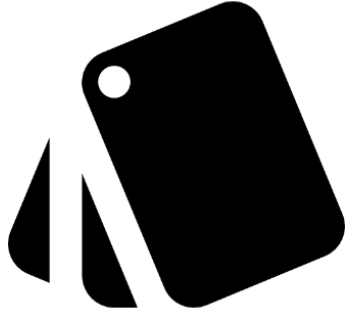


- ✓ juego de memoria con las cartas de los miembros de la familia
- ✓ cartas para aprender el vocabulario
- ✓ juego “*¿Quién soy yo?*”: un estudiante pone a su frente una carta y con las instrucciones que le dan sus compañeros tiene que adivinar quién es él/ella.

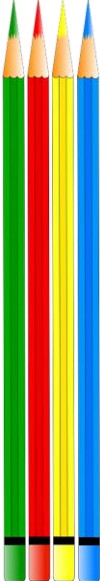
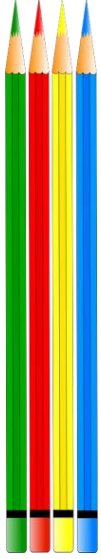
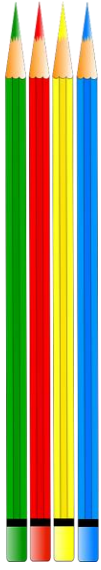



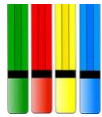








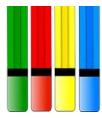
Suplementos

<p>Madre</p> 	<p>Padre</p> 	<p>Hermano Hermana</p> 
<p>Primo Prima</p> 	<p>Nieto Nieta</p> 	<p>Abuelo Abuela</p> 
<p>Sobrino Sobrina</p> 	<p>Tío Tía</p> 	<p>Suegro Suegra</p> 



<p>La hija de mis abuelos</p> 	<p>El hijo de mis abuelos</p> 	<p>El otro hijo/La otra hija de mis padres</p> 
<p>El hijo/La hija de mis tíos</p> 	<p>El hijo/la hija de mi hijo/hija</p> 	<p>El padre/la madre de mis padres</p> 
<p>El hijo/La hija de mis hermanos</p> 	<p>El padre/La madre de mis primos</p> 	<p>El padre/La madre de mi mujer/marido</p> 

		
	<p>2</p> 	 <p>2</p>
		

### Fuentes bibliográficas

Reglas del juego de cartas SOLO:

[https://piatnik.hu/wp-content/uploads/Solo\\_RULES\\_HU\\_CZ\\_SK\\_PL\\_RO.pdf](https://piatnik.hu/wp-content/uploads/Solo_RULES_HU_CZ_SK_PL_RO.pdf)

Reglas de juego de cartas UNO:

<http://www.uno-juego.es/reglas-del-juego/>

### Fuentes de imágenes

**Madre:** <https://www.kisspng.com/png-mother-s-day-child-infant-baby-mama-mother-698453/>

**Padre:** <https://es.vexels.com/png-svg/vista-previa/140183/padre-jugando-con-el-ni-o>

**Hermano:** <https://pngimage.net/hermanos-png/>

**Primo:** <https://www.uihere.com/free-cliparts/search?q=cousin+Cousine>

**Nieto:** [https://www.flaticon.es/icono-premium/nieto-con-el-abuelo\\_58204](https://www.flaticon.es/icono-premium/nieto-con-el-abuelo_58204)

**Abuelo:** [https://www.freepik.es/iconos-gratis/viejos-pares\\_814021.htm](https://www.freepik.es/iconos-gratis/viejos-pares_814021.htm)

**Sobrino:** [https://www.google.com/search?client=firefox-b-ab&biw=1366&bih=632&tbm=isch&sa=1&ei=V\\_1OXMi4F4bVwQLFto-YDA&q=sobrinos+png&oq=sobrinos+png&gs\\_l=img.3..35i39j0i7i30l2.64388.68628..69163...2.0..0.182.1267.0j10.....1....1..gws-wiz-img.....0j0i19j0i7i30i19j0i7i5i30.vdXAFikEEI#imgrc=VarqCZKP1Kr4hM:](https://www.google.com/search?client=firefox-b-ab&biw=1366&bih=632&tbm=isch&sa=1&ei=V_1OXMi4F4bVwQLFto-YDA&q=sobrinos+png&oq=sobrinos+png&gs_l=img.3..35i39j0i7i30l2.64388.68628..69163...2.0..0.182.1267.0j10.....1....1..gws-wiz-img.....0j0i19j0i7i30i19j0i7i5i30.vdXAFikEEI#imgrc=VarqCZKP1Kr4hM:)

**Tío:**

<http://ciberinnova.edu.co:8080/pi/06/Primero/img/contenidosociales/guia1/lec3/tios.png>

**Suegro:** [https://www.clipartmax.com/middle/m2K9A0A0Z5N4Z5m2\\_halloween-frame-witch-pumpkin-cat-scary-border-vivir-lejos-de-los-suegros/](https://www.clipartmax.com/middle/m2K9A0A0Z5N4Z5m2_halloween-frame-witch-pumpkin-cat-scary-border-vivir-lejos-de-los-suegros/)

**Cartas:** <https://icon-icons.com/es/icono/tres-cartas/68473>

**Lápices:** [http://www.clipartpanda.com/clipart\\_images/colored-pencil-clip-art-is-29865725](http://www.clipartpanda.com/clipart_images/colored-pencil-clip-art-is-29865725)

**Carta:**

[https://www.google.com/search?sa=G&hl=hu&q=badminton+cards&tbm=isch&tbs=simg:CAQSlwEJ8zZpGfETRQ4aiwELEKjU2AQaBggUCAAIawwLELCMpwgaYApeCAMSJjEy5QWQAeQFrQbSAdMBigLiBeg2sSjdNsYh9ybXNuY2kDS3KPYmGjBj0YrA7Utnz49qhVgGXdDwh2HNjIE5-qV86715CQNfey4sB4pi0iYnXb1jYkpNZvogBAwLEI6u\\_1ggaCgoICAESBPR-ysMM&ved=0ahUKEwj3x7HmyJDgAhVLZFAKHZq1AcgQwg4IKSgA&biw=1366&bih=632#imgrc=EIYk8gUVO58JLM:](https://www.google.com/search?sa=G&hl=hu&q=badminton+cards&tbm=isch&tbs=simg:CAQSlwEJ8zZpGfETRQ4aiwELEKjU2AQaBggUCAAIawwLELCMpwgaYApeCAMSJjEy5QWQAeQFrQbSAdMBigLiBeg2sSjdNsYh9ybXNuY2kDS3KPYmGjBj0YrA7Utnz49qhVgGXdDwh2HNjIE5-qV86715CQNfey4sB4pi0iYnXb1jYkpNZvogBAwLEI6u_1ggaCgoICAESBPR-ysMM&ved=0ahUKEwj3x7HmyJDgAhVLZFAKHZq1AcgQwg4IKSgA&biw=1366&bih=632#imgrc=EIYk8gUVO58JLM:)



# ELEJENGA

EDINA MEZÓ

Nivel	A1-B2
Contenidos (léxico, gramatical, funcional)	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Gramática</li><li>✓ Léxico y expresiones</li></ul>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Desarrollo de la expresión oral</li><li>✓ Ser capaz de construir historias cortas</li><li>✓ Desarrollo del entendimiento de las preguntas y de las instrucciones</li><li>✓ Desarrollo de las habilidades comunicativas</li></ul>
Destrezas que predominan	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Expresión oral</li></ul>
Organización	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ En grupos</li></ul>
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ los bloques del juego Jenga (54 piezas), lista de preguntas, instrucciones</li></ul>

## Desarrollo de las actividades

Es un juego basado en el juego clásico Jenga, cuyas reglas son las siguientes:

- ✓ se construye una torre de los 54 bloques, de tal manera que en cada piso se colocan tres bloques y los bloques de un piso se ordenan de forma perpendicular al piso anterior.
- ✓ El objetivo del juego de la Jenga es mover los bloques para hacer crecer la torre sin que se derrumbe.
- ✓ Una vez que la torre está construida, empieza el juego. Cada jugador coge un bloque de la torre y lo coloca en la parte superior de la torre.
- ✓ El juego se termina cuando la torre se cae.

Se puede aplicar en cada nivel, ya que las reglas, las preguntas e instrucciones se cambian dependiendo del nivel o del tema. Es recomendable poseer bloques de madera enumerados, así se puede introducir reglas diferentes para el juego.

### Actividad 1

Cada jugador coge un bloque, dice su número y el profesor le plantea una pregunta o una instrucción (por ejemplo: *¡Conjuga el verbo hablar en presente de indicativo!*) que tiene que contestar. Entre los anexos se puede encontrar una lista de preguntas e instrucciones para estudiantes que recién empezaron a estudiar el español. Estas preguntas e instrucciones se basan en el temario y vocabulario del libro Colores 1.

### Actividad 2

Se puede usar el juego para contar un cuento. Los bloques se dividen en cuatro grupos, cuyos elementos son los siguientes:

1. lugares (castillo, reino de muy muy lejano, etc.)
2. personajes (el príncipe azul, el dragón, la madrastra, etc.)

3. acontecimientos (rescatar la princesa, atrapar el monstruo, etc.)
4. expresiones extras (tiempo, números, etc.)

El desarrollo de la actividad funciona de igual manera de la Actividad 1.

## Anexos

### Anexo 1

Preguntas para el juego de mesa Jenga. Nivel inicial

1. ¿Qué colores tiene la bandera española?
2. Números pares entre 20-40
3. ¿Cómo es en húngaro: agua?
4. ¿Cómo es en español: alma?
5. Conjuguar el verbo escuchar.
6. Enumerar frutas.
7. ¿Cuántos somos en la clase?
8. ¿Cuál es tu apellido?
9. ¿Cómo es en español: ország?
10. ¿Conoces personas famosas de España?
11. Números pares entre 80-60.
12. ¿Cómo es en húngaro: dedo?
13. La forma femenina del hijo.
14. Conjuguar el verbo tener.
15. ¿Qué color tiene el cielo?
16. Números entre 1-10.
17. Enumerar los últimos seis meses.
18. ¿Cómo es en español: magyar?
19. ¿Cuántos años tiene tu madre?
20. ¿Cómo es en húngaro: amarillo?
21. ¿Qué colores tiene la bandera húngara?
22. ¿Cómo es en español: Mexikó?
23. Conjuguar el verbo hablar.
24. La forma masculina de la vaca.
25. ¿Cómo es en español: kocka (dobóckocka)?
26. Números entre 100-90.
27. ¿Qué colores tiene la bandera francesa?
28. La forma femenina de la palabra actor.
29. ¿Qué países de Europa conoces?
30. Números entre 50-40.
31. ¿Cómo estás?
32. Conjuguar el verbo ser.
33. ¿Cuántos años tienes?
34. Números impares entre 30-50.
35. La forma masculina de la palabra hermana.
36. ¿Cuál es tu asignatura favorita?
37. ¿Cuándo es tu cumpleaños?
38. ¿Cómo es en español: anya?
39. Números entre 30-40.
40. ¿Cuál es tu color favorito?
41. Enumerar colores.
42. ¿Cómo es en español: testvér?
43. Números entre 60-70.
44. ¿Cuántos años tienes?
45. La forma masculina de la palabra mujer.
46. Los días de la semana.
47. ¿Cómo es tu familia?
48. Enumerar los primeros seis meses.
49. ¿Cómo es en español: szemüveg?
50. ¿Qué países de Latinoamérica conoces?
51. Números impares entre 30-10.
52. ¿Qué color tiene la pizarra?
53. La forma femenina de la palabra estudiante.
54. ¿Cuál es tu número de teléfono?

## Anexo 2

Una foto propia sacada durante el juego



### **Fuentes bibliográficas**

Reglas del juego Jenga: <https://www.juegosdilemma.com/blog-de-juegos/reglas-del-juego-de-jenga/> Página de web visitada: el 9 de febrero de 2019, 19:22

Libro mencionado: Nagy Erika, Seres Krisztina: Colores. Spanyol nyelvkönyv 1. Budapest, 2006.





# LA GASTRONOMÍA DE AMÉRICA LATINA

NIKOLETT SZÖVŐ<sup>1</sup>

Nivel	B2
Contenidos (léxico, gramatical, funcional)	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Conocimientos culturales</li><li>✓ Características de la cocina latinoamericana</li></ul>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Transmitir conocimientos culturales</li><li>✓ Desarrollo de las destrezas de lectura y del habla</li></ul>
Destrezas que predominan	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ La comprensión lectora</li><li>✓ El habla</li><li>✓ El conocimiento cultural</li></ul>
Organización	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ En grupos de 3 o 4 personas</li><li>✓ Individualmente</li></ul>
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Fotos, recetas, tablas, pizarra</li></ul>

## Actividad 1

Los estudiantes tienen que formar grupos de 3 o 4 personas y emparejar las fotos con los nombres de las comidas.



1

Tacos



2

Empanadas

<sup>1</sup> Estudiante de la Formación Continua del Profesorado. Las actividades se presentaron en el *Curso optativo. Civilización y cultura. Interculturalidad en la clase de ELE* (año académico 2017/2018).

<sup>1</sup> <https://www.simplyrecipes.com/recipes/bbq-pulled-jackfruit-tacos/>

<sup>2</sup> <https://www.bonappetit.com/recipe/argentinian-beef-empanadas>



3

Feijoada



4

Ceviche



5

Chipá



6

Quesadillas

## Actividad 2

Cada grupo recibe una receta. Después tienen que poner las frases en orden. Y al final, tienen que presentar la receta a los otros. (Así, los estudiantes pueden ampliar su vocabulario y estudiar sobre la gastronomía española.) Además, reciben una lista de palabras para ayudarles en la comprensión de las oraciones.

<sup>3</sup> <https://www.groupon.com.br/curitiba/pizzaria-don-pepperoni/fejoadada-para-2-ou-4-pessoas>

<sup>4</sup> <https://fitmencook.com/shrimp-ceviche-recipe/>

<sup>5</sup> <https://alicante.com.ar/91-receta-chipa>

<sup>6</sup> <https://www.southernliving.com/recipes/quesadillas-al-pasto-recipe>

### 1. Quesadillas de pollo con chorizo

- **Ingredientes para cuatro quesadillas:** 1 **pechuga de pollo**, 100 g de chorizo, 4 tortillas de harina, un chile serrano, un pimiento rojo o verde, media cebolla blanca, 150 g de queso manchego, dos cucharadas de aceite y sal.
- **Elaboración**
  - a) **Doblan** la tortilla y la fríen por unos dos a tres minutos para que dore. Hacen lo propio con todas las tortillas hasta acabar el relleno.
  - b) Revuelven y **sazonan** con sal al gusto. Dejan en la **lumbre** (media) por 20 minutos, revolviendo regularmente. Agregan el queso, mezclan todo bien y dejan otros 10 minutos a que **se derrita**.
  - c) Luego van a limpiar la pechuga de pollo y a cortarla en cubitos. Hacen lo mismo con el chorizo y agregan los dos a las verduras en el sartén.
  - d) Ponen las tortillas en otro sartén con un poco de aceite y las **rellenan** a la mitad con la mezcla de pollo y chorizo.
  - e) Para empezar van a picar la cebolla, el pimiento, el chile y ponerlos a sofreír en un sartén con el aceite por unos minutos.



1.	2.	3.	4.	5.

<sup>7</sup> <https://www.directoalpaladar.com/recetario/siete-recetas-de-quesadillas-para-cuando-solo-tienes-30-minutos-o-menos-para-hacer-la-cena>

## 2. Ceviche de pollo

**Ingredientes:** 3 **pechugas de pollo**, 10 limones, 2 cebollas medianas, 3 dientes de ajo, Maíz dulce cocido, 2 chiles, Una **ramita de cilantro** fresco, aunque también vale perejil, Una **pizca de comino**, Sal y pimienta negra **recién molida**

### **Elaboración:**

- a) Picaremos los ajos muy finos y los metemos en un bol junto al zumo **exprimido** de los limones sin las pepitas e introduciremos todos los trozos de pollo que acabamos de cortar.
- b) Por otro lado picamos la cebolla, los chiles, el cilantro o perejil fresco y los preparamos para cuando retiremos el pollo.
- c) Dejaremos que el pollo se vaya haciendo poco apoco por la acción de los ácidos del limón, algo que durará unos 60 minutos aproximadamente.
- d) Limpiaremos las pechugas de pollo quitándoles la grasa que pudieran tener y después las **filetearemos** y cortaremos en trozos no demasiado grandes, los **salpimentamos** y les echaremos un poco de comino por encima.
- e) Se lo agregamos al pollo junto al maíz dulce, lo removeremos bien y ya estará listo para servir.



1.	2.	3.	4.	5.

<sup>8</sup> <http://ceviche.com.es/ceviche-de-pollo/>

### 3. Tacos de carne

**Ingredientes:** ½ kg. de carne picada, 1 cebolla, 2 tortitas de maíz por comensal, 1 cucharada de cilantro, 50 gr. de salsa de tomate picante, 50 gr. de guacamole, Aceite de oliva

#### **Elaboración:**

c) Para este plato se puede utilizar carne picada o de res negra, según tu gusto. En cuanto lo hayas decidido, pon en una sartén a calentar un poco de aceite y echa la carne y empieza a freírla.

e) Déjala al fuego unos diez minutos y antes de sacarla asegúrate de que esté bien dorada por todos lados. En ese momento sácala y resérvala.

a) Pela y trocea la cebolla en trocitos bien pequeños. Haz lo mismo con el cilantro y sofríe todo esto en la misma sartén que has hecho la carne. Después de cinco minutos, apaga y reserva.

d) A continuación, tienes que calentar las tortitas de maíz que puedes hacerlo en el microondas o en una plancha durante un minuto más o menos por lado.

b) En cuanto estén calientes, unta la salsa de tomate picante en las tortitas de maíz con una cucharada, pon la carne, luego la cebolla y el cilantro y por último el guacamole. Después, ¡tus tacos de carne estarán listos!



1.	2.	3.	4.	5.

<sup>9</sup> <https://unareceta.com/tacos/>

## Clave de los ejercicios

### 1. Quesadillas de pollo con chorizo

1.	2.	3.	4.	5.
e	c	b	d	a

### 2. Ceviche de pollo

1.	2.	3.	4.	5.
d	a	c	b	e

### 3. Tacos de carne

1.	2.	3.	4.	5.
c	e	a	d	b

## Lista de palabras

### 1. Quesadillas de pollo con chorizo

pechuga de pollo – csirkemell  
doblar – hajtani, félbehajtani  
sazonar – ízesít, fűszerez  
lumbre – tűz  
derretirse – olvadni, megolvadni  
rellenar – megtölteni  
sofreír – készre süt

### 2. Ceviche de pollo

pechuga de pollo – csirkemell  
ramita de cilantro – koriander szál  
pizca – csipet  
comino – római kömény  
recién molida – frissen őrölt  
exprimir – présel  
filetear – kifilézni  
salpimentar – sózni, fűszerezni

### 3. Tacos de carne

cilantro – koriander  
bien dorada – aranybarna  
sofreír – készre süt  
plancha – vaslap  
untar – elteríteni, eloszlatni

## Actividad 3

Los estudiantes tienen que formar grupos de 3 o 4 personas. Reciben un montón de palabras con diferentes tipos de comidas y bebidas. Su tarea es poner las palabras en la columna adecuada. Pueden usar cualquier tipo de ayuda (móvil, internet, etc.)

Viche, Alboroto, Empanadas, Bocolos de frijol, Pisco, Brigadeiro, Aguardiente, Feijoada, Calentado, Helados de paila, Tacos, Huevos a la rabona, Chicha, Chocotorta, Sancocho, Chilenitos, Hallullas, Molletes, Mezcal, Arepas rellenas, Sopa Azteca, Pasta, Palanquetas, Tequila.

Desayuno	Plato principal	Postre	Bebidas

### Clave de los ejercicios

Desayuno	Plato principal	Postre	Bebidas
<b>Calentado</b>	Tacos	Alboroto	Viche
<b>Hallullas</b>	Empanadas	Brigadeiro	Pisco
<b>Molletes</b>	Sopa Azteca	Chilenitos	Tequila
<b>Huevos a la rabona</b>	Sancocho	Chocotorta	Mezcal
<b>Bocoles de frijol</b>	Pasta	Helados de paila	Chicha
<b>Arepas rellenas</b>	Feijoada	Palanquetas	Aguardiente

### Fuentes bibliográficas

<https://www.directoalpaladar.com/recetario/siete-recetas-de-quesadillas-para-cuando-solo-tenes-30-minutos-o-menos-para-hacer-la-cena>

<http://ceviche.com.es/ceviche-de-pollo/>

<https://unareceta.com/tacos/>

### Fuentes de imágenes

[https://www.simplyrecipes.com/recipes/bbq\\_pulled\\_jackfruit\\_tacos/](https://www.simplyrecipes.com/recipes/bbq_pulled_jackfruit_tacos/)

<https://www.bonappetit.com/recipe/argentinian-beef-empanadas>

<https://www.groupon.com.br/curitiba/pizzaria-don-pepperoni/feijoada-para-2-ou-4-pessoas>

<https://fitmencook.com/shrimp-ceviche-recipe/>

<https://alicante.com.ar/91-receta-chipa>

<https://www.southernliving.com/recipes/quesadillas-al-pasto-recipe>





EDITA

Departamento de Estudios Hispánicos de la Universidad de Szeged  
6722 Szeged, Petőfi sgt. 30-34.  
[www.hispanisztikaszeged.hu](http://www.hispanisztikaszeged.hu)

COPYRIGHT DE LA PRESENTE EDICIÓN

Departamento de Estudios Hispánicos de la Universidad de Szeged

COPYRIGHT

Los autores

FECHA

2019

ISSN: 2559-8309