

## ***Cómo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje ELE/EL2 en niños en contextos con escasez de recursos***

Carmen Rodríguez Castellano

### **Actividades para favorecer el aprendizaje ele en contextos con escasez de recursos materiales**

En este apartado vamos a presentar un ejemplo práctico de cómo realizar una clase de español siguiendo las pautas mostradas en la videocomunicación. En el ejemplo la sesión de E/LE está pensada para alumnos de segundo y tercer curso de primaria. El objetivo de la clase es que el estudiante sea capaz de identificar las partes de la cara y el cuerpo. Se ofrecen diferentes opciones en las que se recomienda una reflexión por parte del profesor.

Vamos a comenzar la sesión con la presentación del concepto. Utilizamos la actividad del juego del ahorcado.

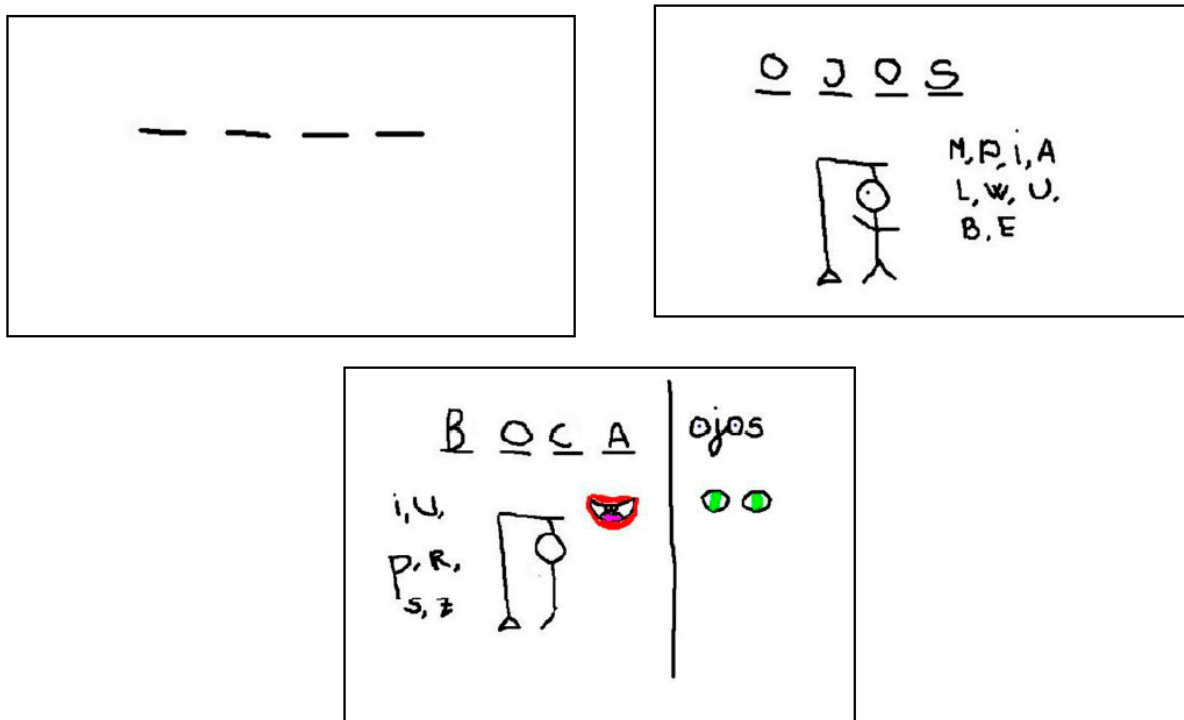


Figura 1

Preguntamos a los alumnos de forma individual por una letra del abecedario. Cuando averiguan la palabra preguntamos «¿Qué significa?» y hacemos un dibujo en la pizarra que les descubra el significado. Escribimos dos partes de la cara y/o el cuerpo.

Para la presentación del resto del léxico, podemos darles la fotocopia de la silueta de un niño y pedirles que nos digan cuál es el significado en su L1 de la parte de la cara o el cuerpo que les indiquemos.

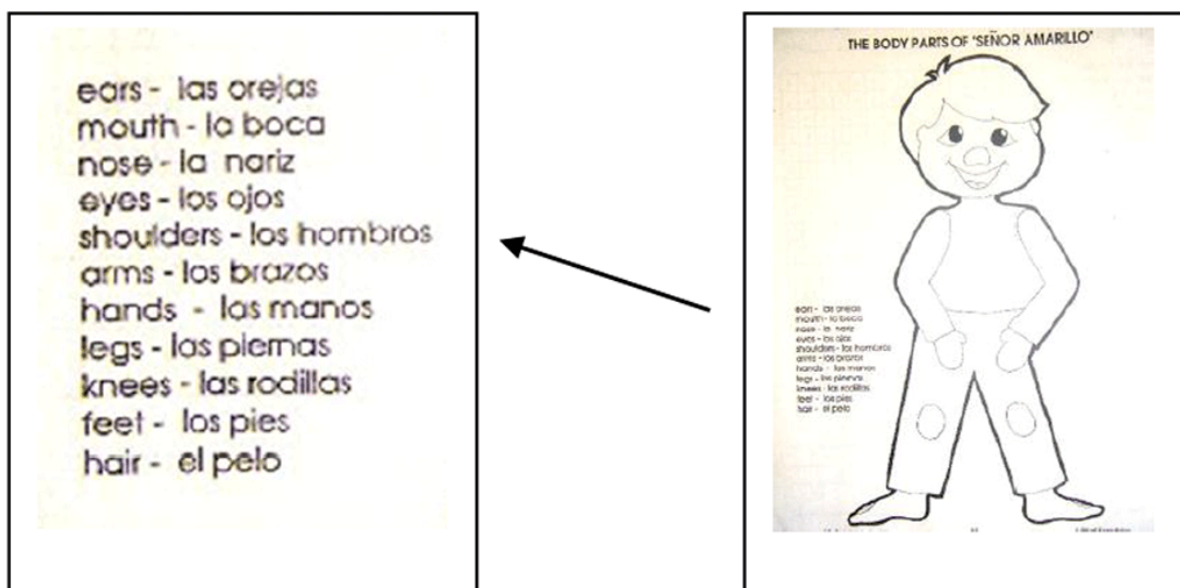


Figura 2

La lista de vocabulario con la traducción a la lengua meta suele aparecer en alguna parte de la lámina, con lo que los niños sólo tendrán que leérsela al profesor, que irá escribiéndolas en la pizarra en una lista y dibujar un icono al lado que la represente.

Pero, si lo pensamos bien, podemos convertir este paso en algo que motive más al niño, eligiendo una actividad que haga captar su atención y se acerque más a su mundo.

El alumno no tiene ningún interés en aprender a decir en otro idioma las partes del cuerpo humano. Ya las conoce en su propia lengua y lo que le estamos ofreciendo es una actividad que el alumno siente como exigencia de la asignatura y del profesor. Con este tipo de actuaciones no implicamos al niño en ninguna situación verdaderamente comunicativa para él.

Pongámonos, por tanto, rumbo al mundo infantil y vamos a ver qué sacamos de ese baúl de nuevas ideas que podemos crear con nuestra imaginación.

Con algunos cambios la actividad puede aflorar los componentes afectivos en el niño y convertirse en una actividad motivadora. Recordemos que un niño no motivado no está dispuesto a aprender.

Hemos llevado al aula un gran marciano hecho con cartulina púrpura. Al terminar con el juego del ahorcado y sin borrar las palabras y los dibujos que hemos sacado de éste, lo pegamos en la pizarra. El

número de las partes del cuerpo del marciano es muy diferente al nuestro. Podemos hacerlo con 10 piernas, dos cabezas. Esta fantasía despierta su curiosidad.

Ahora comenzamos un diálogo con el grupo de aprendientes, que contestarán a nuestras preguntas de forma espontánea. El diálogo se realiza en español y procuramos poner en práctica contenidos que ya se han impartido en la clase. Al crear actividades en cualquier unidad didáctica no podemos olvidarnos de integrar en ellas los contenidos que se han visto anteriormente, de tal forma que aseguremos la práctica constante de lo aprendido y por tanto del aprendizaje significativo.

—¿Qué es?

—*A monster!, an alien!*

—Es un «alien»... es mi amigo. ¿Cómo se llama?

Responden con algunos nombres de persona en español, nombres que han oído y practicado en sesiones anteriores o con expresiones que ya les hemos enseñado, como «no sé»

—Es un «alien» con tres ojos. ¡Vamos a contar!

Esta información y la visión del alienígena en un tamaño grande capta la atención del alumno, que se siente implicado con la historia. Ese es el elemento motivador que debemos buscar siempre.

El siguiente paso es el de la presentación de vocabulario. Si la hacemos de forma real, por ejemplo, contando esta historia, el alumno lo aprenderá con mucha más facilidad.

Por otra parte, lo que resulta más significativo es que con este tipo de actividades el alumno no sólo está aprendiendo contenidos, sino que aprende usando los que ya sabe y los que se están presentando. Y es que el niño siente la necesidad de utilizar los recursos de su dominio del español para poder seguir el juego (porque la lección de ELE ya no es lección, ahora se ha convertido para él en juego) y comunicarse con el profesor.

Para seguir con la actividad de presentación de contenidos (en este caso contenidos léxicos) señalamos consecutivamente las partes de su cuerpo haciendo uso de preguntas que ellos comprenden ya. Preguntas que sirven no sólo para la introducción de nuevo vocabulario sino para la práctica y el refuerzo del que ya se ha impartido (números, colores, verbos, etc.)

—¿Cuántos ojos tiene?

Entre todos contamos los ojos y ellos dicen el número correcto en español. Seguiremos preguntando por el resto de las partes del cuerpo, cuyo número varía y queda lejos de los convencionales, como antes hemos señalado.

Cada vez que preguntemos por una parte del cuerpo o de la cara del extraterrestre y la contemos, se pregunta «¿qué significa?» para que nos digan su significado en inglés ‘brazo’, ‘pie’, ‘nariz’, etc. Después pedimos que repitan la palabra en español después de nosotros. Primero a todo el grupo y después de forma individual. Tras varias repeticiones, escribimos la palabra en la pizarra, conectándola con una flecha a las partes correspondientes del extraterrestre.

Podemos continuar con más preguntas para repasar vocabulario conocido, por ejemplo «¿Qué le gusta?», «¿Cuántos hermanos tiene?», «¿Dónde vive?» o «¿De qué color es?».

Esta primera actividad ha servido para presentar nuevo vocabulario al alumno, para repasar y reforzar contenidos lingüísticos ya impartidos anteriormente, para identificar preguntas y saber responderlas con espontaneidad haciendo uso de su dominio lingüístico (los números, los gustos, la familia, los colores) Tenemos la sensación de que han aprendido y lo han hecho sin esfuerzo, disfrutando; han trabajado y han estado atentos.

Ahora es el momento de consolidar el léxico nuevo con prácticas controladas. Vamos a optar por una oral y visual. Solo necesitamos la pizarra y un marcador.

### *Práctica controlada 1*

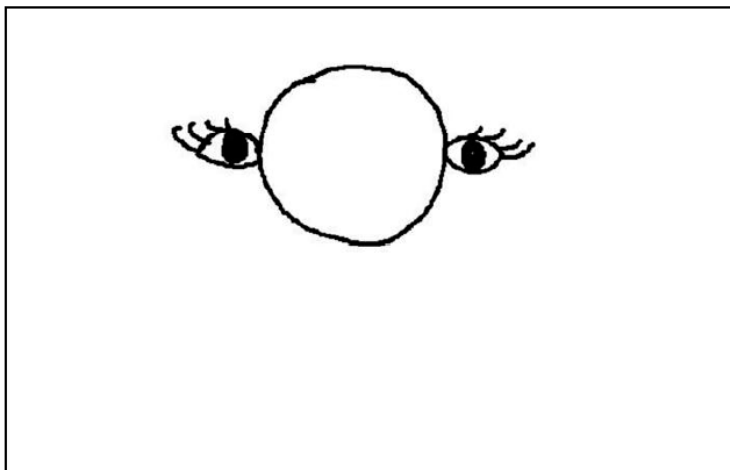
El primer paso es borrar toda la pizarra, dibujar un gran círculo y pedir a un estudiante que se acerque a ayudarnos. Le indicaremos que ese círculo es una cara y que con su ayuda vamos a completar las partes de la cara y del cuerpo. Yo dibujaré donde me señale y pronto todos vemos los resultados.

Le pediremos, mientras la clase permanece atenta a sus respuestas, que nos indique dónde dibujar los ojos, con esta pregunta

—¿Dónde están los ojos?

Y el niño señalará en la pizarra o en su propio cuerpo el sitio donde él cree que están. Si no se acuerda del vocabulario señalará un lugar incorrecto. Por ejemplo puede confundir «ojos» por «orejas».

Aun así, allí los dibujaremos:



*Figura 3*

El alumno verá que se ha equivocado y no puede rectificar (son las normas) pero ahora identifica perfectamente lo que significa «ojos» en español.

Este ejercicio le ayuda a memorizarlo de forma visual, creando una situación cómica, y con las continuas repeticiones del profesor «¿Los ojos están aquí?» (señalando las orejas) «Vale, vale, dibujo aquí los ojos», «Bien Lucas, ya está, aquí tienes los ojos».

A continuación presentamos un ejemplo real.

—¿Dónde está la nariz?

El alumno señala el pelo. Allí dirigimos el marcador. Sobre la cabeza, en el lugar del cabello, situaremos la nariz

—¿Dónde está la boca?

El niño señala los ojos.

Continuamos con las preguntas hasta completar las partes del cuerpo y la cara.

El resultado que aparece en la pizarra (figura 4), resulta para el niño hilarante. Seguramente no así para nosotros, sin embargo, comprobaremos que la clase entera está participando, intentando ayudar al compañero e identificando claramente el vocabulario meta.

Cuando terminamos con la lista de preguntas para completar el dibujo hacemos una pregunta final, esta vez dirigida al grupo:



*Figura 4*

—¿Es correcto el dibujo?

Todos están de acuerdo:

—¡Es incorrecto!

—¿Es un poco incorrecto o muy incorrecto!

—¡Es muy incorrecto!

Borramos la pizarra y llamamos a otro alumno.

Repetiremos la operación dos o tres veces tras las cuales no cabe duda de que habrán aprendido las partes del cuerpo, porque tendrán que saberlas para conseguir ganar la competición de «El más perfecto conocedor del cuerpo humano».

### *Práctica controlada 2. «Memory»*

El objetivo de esta actividad es continuar con la fijación del léxico. El niño ya identifica oralmente las partes del cuerpo y aunque ya las ha visto escritas en la pizarra sólo ha sido por un espacio corto de tiempo.

El juego del «Memory» nos ayudará a que el alumno practique la expresión escrita de los contenidos léxicos y que identifique las palabra cuando las vea.

Además este tipo de ejercicios es muy conveniente para aquellos alumnos con un estilo de aprendizaje visual, en el que las imágenes y las palabras juegan un importante papel en la asimilación de contenidos.

En vez de llevar al aula el juego preparado, pretendemos que lo creen los niños, con el fin de que practiquen la escritura y aprendan con más facilidad las nuevas palabras.

#### MATERIALES

- Pequeñas cartulinas de un mismo color.
- Lápices de colores y rotuladores.

#### DINÁMICA

Organizaremos la clase en grupos. Cada grupo creará varias parejas de tarjetas. En una tarjeta aparecerá el dibujo de una parte de la cara o del cuerpo y en la otra su nombre en español, conformando así una pareja de palabra y significado. Por detrás de cada tarjeta escribirán un número.

Los números se corresponden con la cantidad numérica de tarjetas. Si hay 7 parejas, tendremos 14 tarjetas y el alumno escribe en el reverso un número aleatorio del 1 al 14, evitando hacer repeticiones (figura 5).

Para que hagan eso, previamente hemos debido escribir en la pizarra la lista del léxico con un dibujo al lado que especifique su significado, señalando de alguna forma (en este caso con un punto rojo) el vocabulario que vamos a representar en las tarjetas (figura 6).

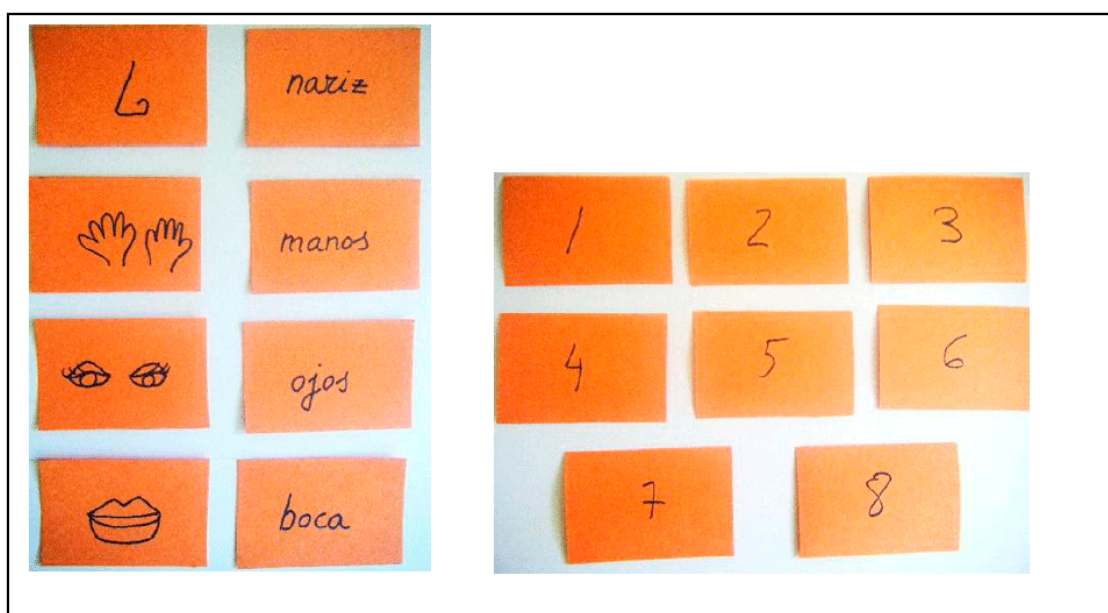


Figura 5

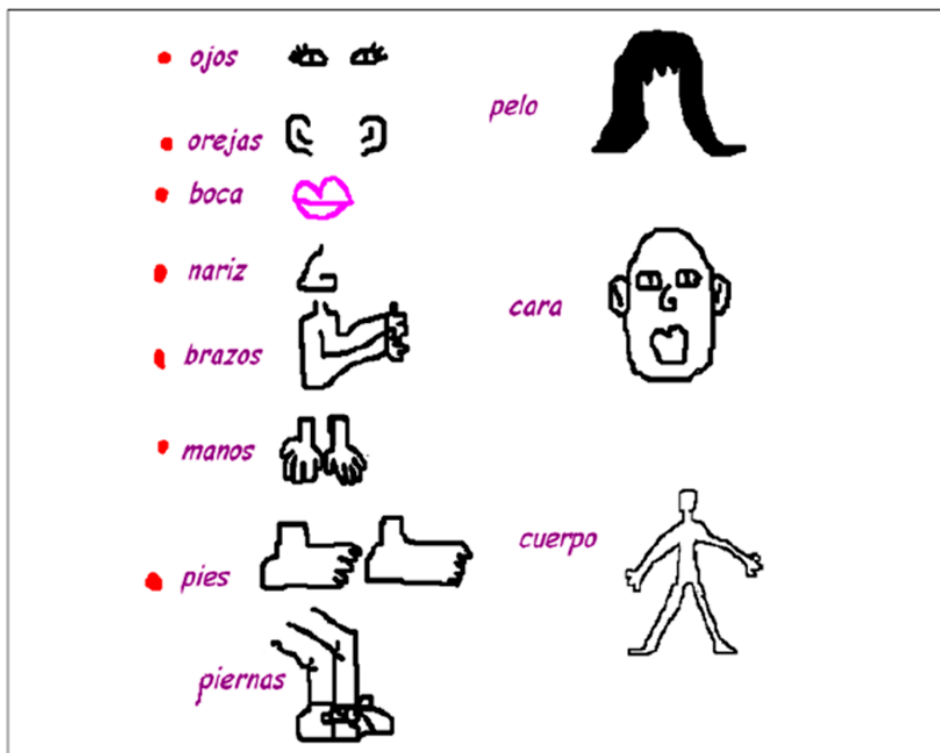


Figura 6

Una vez que hayan terminado se recoge el trabajo de un grupo (por sorteo, por votación, etc.) y se colocan las tarjetas en la pizarra con imanes (si la pizarra es blanca) o con un material adhesivo, dejando a la vista la cara con los números.

Y se comienza la actividad lúdica. Se participa por grupos y sus integrantes pensarán en un nombre en español para el equipo. El profesor pregunta en la lengua meta por los nombres seleccionados y los escribe en una tabla en la pizarra. La competición va a comenzar.



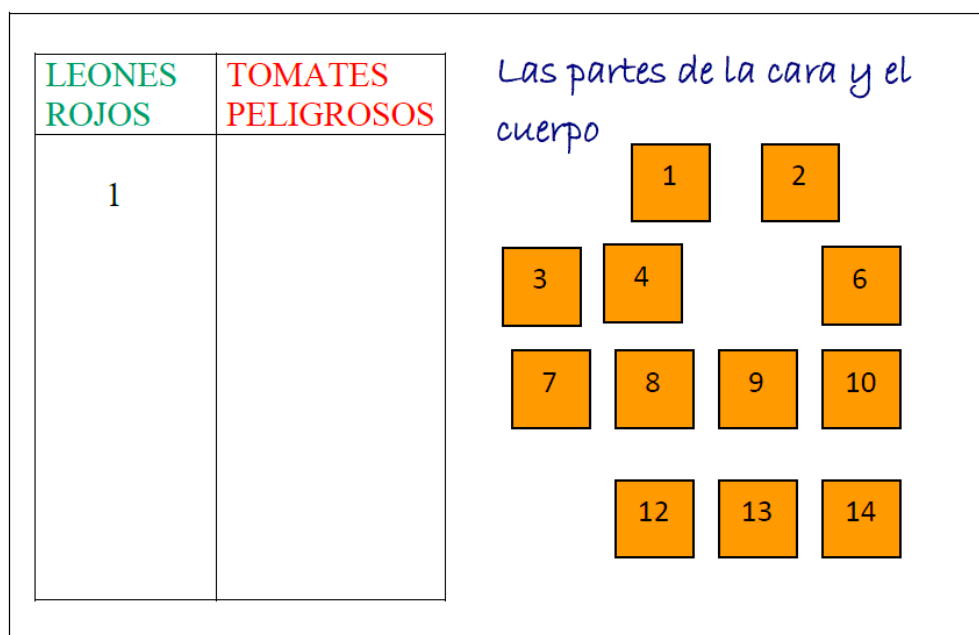


Figura 7

Antes que nada necesitamos saber quién empieza el turno, así que pedimos a cada grupo que uno de sus miembros se acerque a la mesa y lance un dado.

De esta forma se determina el orden de participación en la actividad: primero LOS LEONES ROJOS (han sacado un 5), segundo LOS TOMATES PELIGROSOS (con un 2).

Estamos practicando español, frases, números, enunciados necesarios en una situación real y comunicativa. El niño está asimilando y practicando contenidos.

Comienza el juego del «Memory». Cada miembro de los grupos, por turnos, selecciona dos números. El profesor o un estudiante voluntario (que no participe en la competición) da la vuelta a las tarjetas elegidas. Si forman pareja (imagen y palabra) se le entrega al grupo y el profesor o el alumno voluntario apunta en la tabla de competición un punto para el equipo.

El grupo ganador es el que consiga reunir más parejas y por lo tanto, más puntos en el marcador.

Cuando se termina el juego, los diferentes grupos pueden practicar con su propio juego de tarjetas. El profesor supervisa y controla el buen desarrollo de las actividades.

### *Práctica libre*

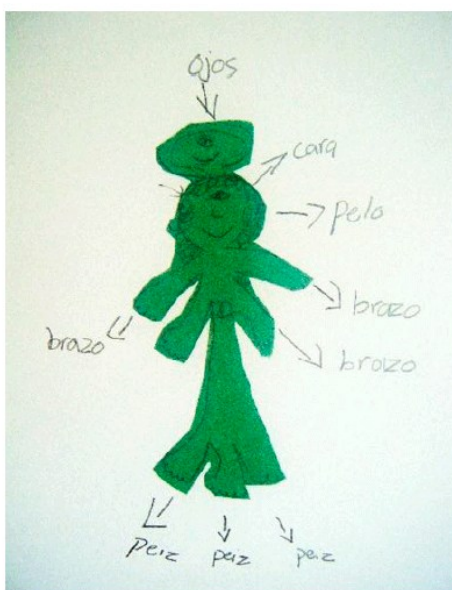
#### MATERIALES

- Cartulinas de colores.
- Pegamento.
- Tijeras.

- Material para colorear.
- Lápices para escribir.

## DINÁMICA

Pediremos al alumno que cree su propio extraterrestre en la cartulina y lo recorte para pegarlo en su cuaderno e indicar luego el nombre de las numerosas partes de su cuerpo conectando la palabra en español con las partes del dibujo. El alumno, con su creatividad, decide qué partes del cuerpo que va a dibujar y cuales no (un alienígena sin cabeza o con cuatro pies, etc.). De esta forma el alumno adapta a su creación los contenidos que ha aprendido y los que ya conoce, como el número gramatical (la boca, las bocas).



*Figura 8*

Será ésta una tarea para realizar en el aula o como deberes.

El profesor puede comprobar los buenos resultados que se obtienen con esta práctica libre.

Si el trabajo se realiza en el aula, podrá ver que el grado de entusiasmo e interés en el alumno es considerable. Se han conseguido los objetivos previstos: aprendizaje de los contenidos lingüísticos propuestos y acercamiento positivo del alumno hacia la práctica de la lengua española.

Al final se expondrán los trabajos en el aula, condecorando con pegatinas de premiados a los más creativos, terroríficos y simpáticos. La selección de premiados se hace entre el profesor y los estudiantes.

Podemos hacer numerosas actividades de este tipo, no hace falta crear un ser fantástico, podemos decir que se dibujen a ellos mismos, pero en unas grandes hojas, a tamaño natural. Si no se tiene este tipo de

material, podemos salir al patio de juego y entregarles una tiza. Por grupos dibujarán la silueta de un compañero y escribirán los nombres de las partes de su cuerpo. El niño hará esta actividad mientras juega y hará uso del español en un contexto que para él es real.

Esta unidad didáctica, como se ha apuntado, se han llevado a cabo los objetivos programados: repasar y reforzar vocabulario y expresiones lingüísticas estudiadas anteriormente. Por ejemplo, identificando y respondiendo a las preguntas del profesor (los números, los gustos, la familia, los colores, etc.).

Es fundamental conseguir que los alumnos aprendan disfrutando, que su proceso de aprendizaje no se sienta como forzado. En este ejemplo de unidad didáctica podemos apreciar cómo los alumnos aprenden de esta forma, pero sin embargo han realizado un trabajo de clase y han permanecido atentos e implicados en el proceso de aprendizaje.

En sesiones posteriores y como repaso de los contenidos impartidos en esta unidad, podemos hacer otras actividades. A continuación hacemos dos propuestas de actividades que garantizan la continuidad del dominio lingüístico aprendido. Ambas prácticas son actividades de comprensión auditiva.

*Propuesta de actividad de refuerzo 1 (Comprensión auditiva): «El rey de la China»*

#### MATERIALES

- Tarjetas.

#### DINÁMICA

Cada tarjeta contiene un dibujo. La mayoría de ellas llevan el dibujo de una parte del cuerpo y su nombre en español. Pero hay otras tarjetas donde aparece el dibujo de:

- Una princesa.
- Un príncipe.
- Un rey.
- Un fantasma.

Antes de repartirlas, el profesor explica a los alumnos (en la L1) la dinámica de la actividad, que consiste en la lectura de un cuento y la comprensión auditiva del alumno cuya respuesta se representa con gestos y con movimiento corporal (se levantan de sus asientos cuando escuchen su rol).

Texto del cuento para la actividad de comprensión auditiva:

### ***El rey de la China***

En China hay un palacio muy, muy grande y en el palacio vive **el rey 1** de China. **El rey 1** tiene una hija, **la princesa 1**, que tiene el **pelo 2** negro y muy, muy, muy largo, es larguísimo el **pelo 2** de la **princesa 1**.

**El rey 1** tiene los **ojos 5** azules, pero **la princesa 1** tiene los **ojos 5** verdes. **El rey 1** tiene dos **piernas 3** y dos **brazos 2** muy fuertes, pero tiene **las manos (todos)** enormes y **la princesa 1** también y está muy triste. A ella no le gustan **las manos (todos)** grandes. El hada viene y ayuda. Ahora la princesa tiene dos manos (todos) perfectas, muy femeninas y está muy contenta con sus **piernas 3** largas, y sus **brazos 2** bonitos y su **pelo 2** largo, largo, y su **príncipe 1** especial.

La princesa ve al **príncipe 1** Carlos Gustavo Andrés por las mañanas pero por las noches la princesa ve a su amigo el **fantasma 1**. Es un **fantasma 1** bueno, muy bueno, buenísimo. El **fantasma 1** no tiene **manos (todos)**, y sin las manos (todos) no puede abrir las puertas. Por las noches la **princesa 1** abre las puertas con sus **manos (todos)** y el **fantasma 1** está contento. Los dos se divierten por el castillo y corren con las **piernas 3** y bailan con los **pies 1**, con los **pies 1**, y con los **brazos 2** y con las **manos (todos)**. Y el **rey 1** no lo sabe.

En el texto aparece marcado el vocabulario que se encuentra en las tarjetas. Se subraya la palabra y se escribe un número al lado. El número informa de la cantidad de tarjetas que la representan. De manera que el profesor espera una respuesta por parte de los alumnos y si una palabra aparece subrayada y con el número 3, el profesor sabrá que tres de sus alumnos deberán levantarse y realizar el gesto acordado. Si no es así, les pedirá que revisen sus tarjetas y actuará según las instrucciones.

Cuando los contenidos que se pretenden poner en práctica ya son conocidos por el alumno, no es necesario escribir el nombre junto al dibujo que lo representa. Pero si los contenidos no forman parte de los objetivos lingüísticos de la unidad didáctica o bien se trata de una actividad de presentación de vocabulario, entonces sí se escribe la palabra junto a su imagen (el hada, el rey, etc.).

En la imagen (figura 9) aparece una muestra de tarjetas.



Figura 9

Reglas y desarrollo de la actividad de comprensión auditiva:

1. El alumno no puede revelar el contenido de la tarjeta asignada.
2. La mayoría de las tarjetas que contienen vocabulario de las partes del cuerpo están repetidas (5 tarjetas con «ojos», 3 con «piernas», etc.) Se le ofrece esta información al alumno pero nadie conoce el contenido de las tarjetas de los compañeros, así que existe un factor sorpresa en la actividad que mantiene su atención y su interés.
3. El profesor leerá un cuento y cuando el alumno escuche la palabra que corresponde al dibujo de su tarjeta se levantará de su silla y hará un gesto que lo identifique.
4. El gesto se ensaya en la clase antes de comenzar la actividad.
5. Los que son «nariz» se levantan y la tocan con la mano. Los que son «manos» se levantan y las ponen por encima de sus cabezas mientras las mueven con un gesto de saludo, la princesa se levanta y hace una reverencia, etc.
6. Durante la lectura del cuento, quien no se levante cuando le corresponda y tarde algunos segundos pierde la tarjeta y se la entrega al profesor, que se la dará a otro alumno.

Antes de comenzar con la actividad, se lee el cuento y se practica el vocabulario y los gestos. Si hay vocabulario nuevo (rey, fantasma, etc.) se explica y/o escribe en la pizarra.

Es un tipo de actividad que favorece el aprendizaje de los alumnos con un tipo de inteligencia de aprendizaje kinestésico.

### *Propuesta de actividad de refuerzo 2 (Comprensión auditiva)*

#### MATERIALES

- Fotocopias de ejercicios.

#### DINÁMICA

Introducimos la actividad con el juego del ahorcado y la palabra «planeta». Se explica a los alumnos que el profesor va a leer un diálogo entre un astronauta que está visitando un planeta y la estación de radio de la Tierra. El astronauta ve a un ser extraño y deberán dibujarlo en el papel que se les entrega según la descripción que escuchan en el diálogo. El profesor repetirá el diálogo tres veces y los alumnos tendrán diez minutos para terminar el dibujo después de la tercera lectura.

Se entrega una fotocopia a los alumnos en la que se especifican las siguientes instrucciones:

*Escucha al profesor. El profesor lee un diálogo y describe a un «alien».*

1. *Dibuja al «alien».*
2. *Escribe las partes del cuerpo y la cara del «alien».*

Después el profesor lee el texto para dar comienzo a la actividad de comprensión auditiva:

#### ***El «alien»***

Un astronauta está en un planeta y ve un «alien», un extraterrestre. El astronauta llama al planeta Tierra para informar.

*Escucha el diálogo:*

Astronauta: ¡Es increíble!

La Tierra: ¿Qué pasa?, ¿qué pasa?

Astronauta: ¡Veo un «alien», un extraterrestre!

La Tierra: ¿Un «alien»? ¡Increíble!

Astronauta: Sí, sí, ¡Es fantástico!

La Tierra: ¿Cómo es?, ¿cómo es?

Astronauta: Es alto, muy alto y es delgado. ¡Es de color verde!

La Tierra: ¡Qué más!, ¡qué más!

Astronauta: No tiene pelo. Tiene la cabeza redonda y tres ojos grandes. La Tierra: ¿De qué color tiene los ojos?

Astronauta: Los ojos son amarillos y tiene una oreja, sólo tiene una oreja y es grande.

La Tierra: ¿De qué color es la oreja?

Astronauta: La oreja es de color morado.

La Tierra: ¿Tiene boca?

Astronauta: Sí, tiene una boca morada y también tiene cuatro brazos cortos y cuatro manos rojas y pequeñas.

La Tierra: ¡Increíble! ¡Es fantástico! Y ¿tiene piernas?

Astronauta: No tiene dos piernas, sólo tiene una pierna y es muy larga y con dos pies de color gris.

Como en la actividad anterior, se premian con pegatinas o cualquier tipo de marca los que correspondan con la descripción del diálogo.



*Figura 10*

## **La motivación a través de las actividades**

Un aspecto que los profesores suelen olvidar es el de la motivación. De poco servirá todo el tiempo empleado en organizar y planificar nuestras sesiones didácticas, de nada valdrá haber tenido en consideración los estilos de aprendizaje del estudiante o el planteamiento de actividades que favorezcan el aprendizaje significativo si no se motiva al alumno.

La motivación es un elemento de suma importancia en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es un componente afectivo que favorece la actitud del estudiante frente a una materia. Los valores afectivos influyen profundamente en todos los aspectos de la vida, y también son de crucial importancia para el éxito o el fracaso escolar.

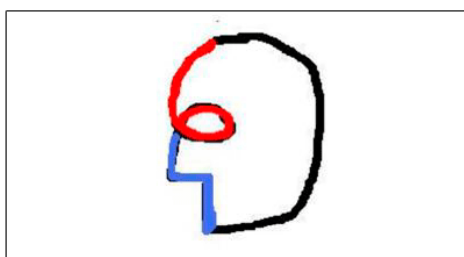
El MCER reconoce la importancia de lo afectivo para el aprendizaje:

La actividad comunicativa de los usuarios o alumnos no sólo se ve afectada por sus conocimientos, su comprensión y sus destrezas, sino también por factores individuales relacionados con su personalidad y caracterizados por las actitudes, las motivaciones, los valores, las creencias, los estilos cognitivos y los tipos de personalidad que contribuyen a su identidad personal.<sup>1</sup>

Hay que llevar componentes motivadores que agilicen las clases y sitúen al alumno en una actitud positiva hacia la asignatura. En este sentido no es tan importante disponer de recursos materiales como tener la capacidad para buscar ideas que hagan aflorar los aspectos afectivos del niño en relación con la asignatura.

Puede servir de ejemplo la siguiente propuesta. Para presentar el vocabulario relacionado con la familia, nos puede bastar con una pizarra y una tiza o un marcador.

Como elemento motivador, que capte su atención, escribimos un seis y, continuando la línea, añadimos un 4. Aparece el perfil de una cara. Se dibuja con la siguiente expresión oral:



*Figura 11*

A partir de este momento podremos dibujar algo que no se espera, crear una persona con rasgos extraños, dejando al niño categorizar al personaje: un monstruo, un extraterrestre, un superhéroe. Ellos

<sup>1</sup> MCER, 2001, apartado 5.1.3.



se ponen de acuerdo fácilmente y deciden. Si finalmente es un monstruo, le otorgamos un puesto en la familia: «El papá monstruo».



Figura 12

Se continúa realizando más dibujos a partir de la creación de otras caras con un seis y un cuatro. Van apareciendo el resto de los miembros de la familia y el profesor no deja de dialogar con los niños: «¿Es la madre monstruo o es el hijo monstruo?». Por su parte, los niños ven sorprendidos cómo se van materializando los miembros de la familia paso a paso. Con esta actividad tan sencilla y económica los aprendientes disfrutaban mucho y dialogan con el profesor en la lengua meta.



Figura 13

Una vez repetidos los nombres de familia mediante preguntas como su nombre o su nacionalidad, se pasa a escribir en la pizarra «LA FAMILIA MONSTRUO» y debajo de cada figura el nombre de los miembros en español.

Se han conseguido los objetivos con sólo un marcador y una pizarra.

Los objetivos no son sólo los lingüísticos. También se busca conseguir el interés del niño, que se implicará con la actividad y, por lo tanto, con el aprendizaje de los contenidos. Verdaderamente el mejor recurso para desarrollar nuestro trabajo es nuestra creatividad y nuestra sensibilidad para percibir el lenguaje y las expectativas de nuestros pequeños alumnos.