

FICHA INTRODUCTORIA

Nombre de la actividad	Análisis de la <i>Fábula de Polifemo y Galatea</i> de Góngora en el aula E/LE a través del juego
Autor	Javier Julián Enríquez
Niveles y destinatarios	Alumnos de E/LE con nivel C2
Duración	1 hora y 40 minutos
Objetivos	Aproximación a la figura literaria de Góngora. Para ello, el trabajo del vocabulario y las tareas de comprensión de la lectura de su quinta estrofa, a través del juego, perteneciente a su obra la <i>Fábula de Polifemo y Galatea</i> constituyen la vía para la consecución de dicho objetivo.
Destrezas	Comprensión lectora, comprensión oral, expresión oral, y expresión escrita.
Contenidos funcionales, léxicos y gramaticales	Aprendizaje de léxico y sintaxis. Se centra en aprender no sólo el significado de las palabras, sino también en aprender cómo se comportan éstas en las oraciones. Es decir, la enseñanza de los aspectos específicamente sintácticos de la adquisición de vocabulario.
Dinámica	Trabajo en grupo de 3 y 5 alumnos, en gran grupo, individual
Material y recursos	Conexión a internet y fotocopia de la actividad

Secuenciación

Etapa de contextualización, preparación o encuadre (Fase de información-briefing)

- a) Formación en grupos de entre 3 y 5 alumnos.
- b) *Brainstorming* entre profesor y alumnos para que éstos adquieran los conocimientos suficientes para posteriormente participar en el juego: ejercicio basado en la V estrofa de la *Fábula de Polifemo y Galatea* de Góngora, 1612, para el estudio del léxico.
- c) Tiempo de realización de esta fase: 25 minutos.

Etapa de descubrimiento y comprensión (Primera parte de la fase de acción)

- a) Los alumnos siguen en grupos de 3 o 5.
- b) Realización de un ejercicio por parte de los alumnos sobre sintaxis como estudio analítico e interpretativo del lenguaje.
- c) Ejercicio de *reconstrucción y reordenación* de la V estrofa de la *Fábula de Polifemo y Galatea* de Góngora, 1612.
- d) Consolidar los rasgos más característicos de Góngora.
- e) Tiempo de realización de esta fase: 22 minutos.

Etapa de expansión (Segunda parte de la fase de acción)

- a) En esta fase tiene lugar el juego propiamente dicho, con sus reglas, como uso productivo y recreativo del lenguaje.
- b) Los alumnos se dividen en varios grupos de 5 o en un grupo de 10 como máximo.
- c) Tiempo de realización de esta fase: 29 minutos.

Feedback formativo (Fase de puesta en común y evaluación-debriefing)

- a) Fase de reflexión, evaluación, y puesta en común de todo lo realizado con el fin de aprender de la experiencia.
- b) El fin es consolidar, mejorar todo lo aprendido.
- c) El profesor deberá dar *feedback* formativo, como tipo de evaluación formativa, para ayudar al alumno a pensar, mejorar y aprender.
- d) Tiempo de realización de esta fase: 24 minutos.

Autor: Javier Julián Enríquez

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
MÁSTER UNIVERSITARIO EN LENGUAS Y TECNOLOGÍA (DLA, 2014)

ANÁLISIS DE LA FÁBULA DE POLIFEMO Y GALATEA DE GÓNGORA EN EL AULA E/LE A TRAVÉS DEL JUEGO

RESUMEN

Este juego está dirigido a alumnos del nivel avanzado C2 conforme a la descripción del Marco de Referencia Europeo para las Lenguas (MCER). Se centra en el análisis de los aspectos más característicos de la poesía de Góngora con obras como *la Fábula de Polifemo y Galatea* (1612), que supone una de las más admirables producciones de la literatura clásica occidental y cumbre de la poesía barroca. Con ello, se pretende llevar al marco del aula técnicas y enfoques activos mediante los cuales el alumno puede adquirir una práctica determinada que promueva notablemente su aprendizaje. Se trata de una metodología que sirve como eje vertebrador y motivador en la enseñanza de la literatura y poesía en E/LE, puesto que el alumno se convierte en protagonista activo de su aprendizaje con la asignación de tareas continuas de recepción y creación; con las que se pretende formar al alumno para que sepa establecer su lectura personal, o sea su interpretación y valoración de esta obra literaria. Para ello, el trabajo del vocabulario y las tareas de comprensión de la lectura de su quinta estrofa perteneciente a dicha obra constituyen la vía para la consecución de dicho objetivo.

PALABRAS CLAVE: (MCER), E/LE, poesía barroca, Góngora, técnicas y enfoques activos, eje vertebrador y motivador, lectura personal, interpretación, valoración.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS

El diseño de este juego se basa en los siguientes fundamentos teóricos y metodológicos:

- Se basa en el constructivismo de Ausubel y Novak, que estudia cómo se procesan los conceptos de forma sustantiva y no arbitraria; lo cual lleva a un aprendizaje significativo.
- Se fundamenta en el enfoque léxico¹, cuyo término deriva de la traducción literal del inglés “The Lexical Approach”. Este enfoque fue desarrollado por Lewis en 1993, que afirma que «el lenguaje consiste en segmentos prefabricados de multpalabras, y que sus combinaciones producen textos continuos y coherentes».
- Se fundamenta en el enfoque creativo del vocabulario mediante la utilización de los asociogramas. Se trata del concepto del léxico mental, donde las palabras no están almacenadas en la memoria en orden alfabético de forma aislada, sino en redes asociativas.
- Se fundamenta en el enfoque holístico. Este planteamiento didáctico integra dos objetivos principales. El primero, referido a los alumnos; y el otro, relacionado con la actuación del profesor en la clase. En cuanto a los alumnos, se tiene en cuenta la estructuración del léxico en todos los niveles, el objetivo del aprendizaje, la clasificación de un vocabulario básico que han de aprender, el desarrollo de diversas estrategias de aprendizaje, y la elaboración del diccionario propio por los alumnos. En cuanto a la actuación del profesor, el especial énfasis está en el tratamiento del léxico como objetivo específico del programa E/LE.
- Se fundamenta también, tal como señala Nunan (1998), en una tarea que se compone de: información de entrada, actividades, papeles de profesores y alumnos, situaciones de aprendizaje, y nivel de dificultad de menor a mayor grado.
- Competencias literaria y lectora. Con este juego se pretende que los alumnos consigan una valoración sobre el elemento literario y potencial didáctico de la figura literaria de Góngora.
- Competencia lingüística. Con este juego, los alumnos adquieren conocimientos sobre el léxico y la sintaxis como estudio analítico e interpretativo del lenguaje.

¹ Adaptación basada en el estudio de Hayas (2006): “Algunas propuestas didácticas actuales sobre la enseñanza del léxico: para un mejor tratamiento del aprendizaje del vocabulario”. In *actas del I Congreso se Español como lengua Extranjera en Asia-pacífico (CE/LEAP)*, 353-367.

- Metodología del juego. Este tipo de metodología, como uso productivo y recreativo del lenguaje, transforma la competencia literaria y lectora como conocimiento unidireccional en conocimiento transversal y más significativo; además de aportar una guía adecuada y un trabajo cooperativo de grupo que fomenta la participación activa del alumno y lleva a su aprendizaje.
- Utilización de nuevas tecnologías y recursos de internet para encontrar y procesar información.



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**

Juego LOS GONGORIANOS

Número total de páginas: 16

Hojas para los participantes: Páginas 14-16

Hojas para el facilitador: Páginas 2-15

**Universitat Politècnica de València (UPV)
Máster universitario en lenguas y tecnología, curso 2013-2014
SIMULACIÓN, JUEGO Y TECNOLOGÍA COMO ESTRATEGIA DOCENTE Y DE
INVESTIGACIÓN**

Profesoras:

Dra. Dña. María Ángeles Andreu-Andrés

Dra. Dña. Amparo García-Carbonell

Alumno:

Javier Julián Enríquez

DOCUMENTO PARA EL FACILITADOR O PROFESOR

Materiales necesarios: Ordenadores, diccionarios, cartulinas o tarjetas, dados, bolígrafos, papel.

Tipo de juego: Juego de observación y memoria

Tiempo asignado: 1 hora y 30 minutos.

Número de participantes: Trabajo en grupo entre 3 y 5 alumnos.

Objetivo: Aprendizaje de léxico, sintaxis. Se centra en aprender no sólo el significado de las palabras, sino también en aprender cómo se comportan éstas en las oraciones. Es decir, la enseñanza de los aspectos específicamente sintácticos de la adquisición de vocabulario.

Tipo de actividad: Práctica controlada integrada en el contexto, enfoque en la forma (léxico y sintaxis), práctica libre (actividades de comunicación).

Destrezas en juego: Comprensión lectora, comprensión oral, expresión oral, y expresión escrita.

Autor: Javier Julián Enríquez

Características de los usuarios participantes

El diseño de este juego se adapta a alumnos con niveles B2, C1, y C2 que estudian español como lengua extranjera, dependiendo del nivel de exigencia y dificultad que el profesor quiera adoptar en la asignación de tareas, conforme a las necesidades de los alumnos. En cuanto al perfil de dichos alumnos respecta, es similar con la misma formación académica para cada uno de los niveles en que se encuentre el alumno. **En este caso, es para alumnos de español para extranjeros con un nivel C2.**

**Etapa de contextualización, preparación o encuadre
(Fase de información-*briefing*)**

- a) Formación en grupos de entre 3 y 5 alumnos.
- b) *Brainstorming* entre profesor y alumnos para que éstos adquieran los conocimientos suficientes para posteriormente participar en el juego: ejercicio basado en la V estrofa² de la *Fábula de Polifemo y Galatea* de Góngora, 1612, para el estudio del léxico.
- c) Tiempo de realización de esta fase: 25 minutos.

Ejemplo:

ESTROFA V

[una] Guarnición tosca de este escollo duro
[unos] troncos robustos son, a cuya greña
menos luz debe, menos aire puro
la caverna profunda, que a la peña;
caliginoso lecho, el seno oscuro
ser [que es] de la negra noche nos lo enseña
[una] infame turba de nocturnas aves,
gimiendo tristes y volando graves.

Vocabulario:

Guarnición tosca=defensa abrupta
Escollo duro=roca grande y elevada
Robusto=fuerte
Greña=ramaje espeso y revuelto de los árboles
Caverna=cueva
Peña=roca
Lecho=fondo
Caliginoso=tenebroso
Seno=cavidad
Obscuro=oscuro
Nocturnas aves=murciélagos
volando graves=volando pesadamente
infame= indigno
Turba= grupo desordenado
Negra=sombria

² Texto procedente de: <http://www.uv.es/ivorra/Gongora/Polifemo/05.htm> [Fecha de acceso: 10-04-2014]

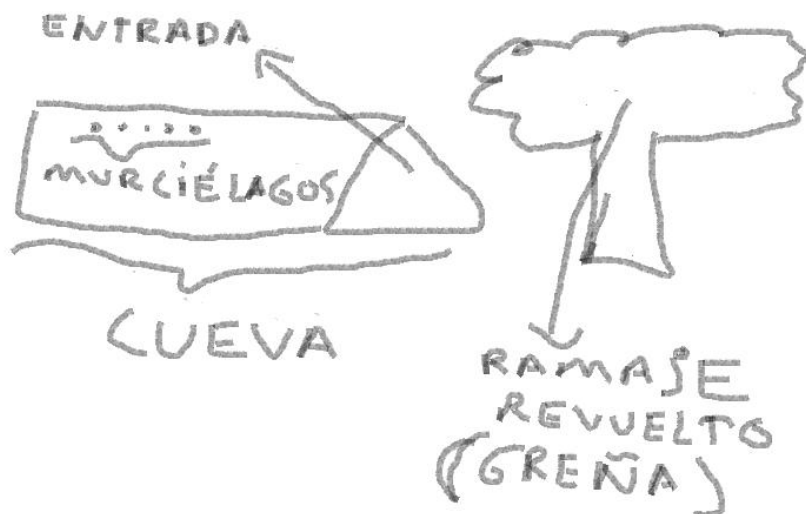
Etapa de descubrimiento y comprensión
(Primera parte de la fase de acción)

- a) Los alumnos siguen en grupos de 3 o 5.
- b) Realización de un ejercicio por parte de los alumnos sobre sintaxis como estudio analítico e interpretativo del lenguaje.
- c) Ejercicio de *reconstrucción y reordenación* de la V estrofa de la *Fábula de Polifemo y Galatea* de Góngora, 1612.
- d) Consolidar los rasgos más característicos de Góngora.
- e) Tiempo de realización de esta fase: 22 minutos.

Reconstrucción y reordenación de la estrofa:

[Unos] troncos robustos son [una] tosca guarnición de este escollo duro, a cuya greña la caverna profunda debe menos luz, menos aire puro que a la peña. [Una] infame turba de aves nocturnas nos enseña el seno oscuro, que es lecho caliginoso de la negra noche.

Texto final interpretado por toda la clase:



En esta estrofa Góngora describe una cueva oscura, tenebrosa (caliginoso lecho), en que un grupo desordenado de murciélagos vuelan pesadamente (infame turba de nocturnas aves), y en que el ramaje revuelto de los árboles (greña) quita luz a dicha cueva.

Etapa de expansión

(Segunda parte de la fase de acción)

- a) En esta fase tiene lugar el juego propiamente dicho, con sus reglas, como uso productivo y recreativo del lenguaje.
- b) Los alumnos se dividen en varios grupos de 5 o en un grupo de 10 como máximo.
- c) Tiempo de realización de esta fase: 29 minutos.

Preparación

Tarjetas con frases y palabras escritas, uno o varios ordenadores en que consta el juego a realizar, dados.

En el ordenador aparecerá el documento en el que consta el juego del emparejado de palabras numerado que deberán aprender los alumnos conforme a las reglas del juego establecidas, referente al léxico estudiado anteriormente por éstos.

Se dispone de tarjetas o cartulinas con frases hechas para que los alumnos las utilicen conforme a las reglas del juego establecidas.

En dichas tarjetas, referenciadas con la correspondencia verdadera, constan frases referentes al texto poético original anteriormente analizado por los alumnos. Hay disponibles un número suficiente de tarjetas para todos los alumnos.

También se dispone de dados como material que forma parte del azar del juego.

Ejemplo: Tabla I. Emparejado de palabras³
(Pantalla del ordenador)

1) Unos fuertes troncos son
2) una abrupta defensa de
3) esta roca grande y elevada,
4) a cuyo ramaje espeso y revuelto de los árboles
5) la cueva profunda
6) debe menos luz, menos aire puro que a la roca;
7) Un indigno grupo desordenado de murciélagos
8) nos enseña la cavidad oscura,
9) que es fondo tenebroso
10) de la noche sombría.
11) Unos fuertes troncos son una abrupta defensa de esta roca grande y elevada,
12) a cuyo ramaje espeso y revuelto de los árboles la cueva profunda debe menos luz, menos aire puro que a la roca;
13) Un indigno grupo desordenado de murciélagos, gimiendo tristes y volando pesadamente, nos enseña la cavidad oscura, que es fondo tenebroso de la noche sombría.

³ Adaptación basada en el estudio de Aragón Plaza, P.J. “Apropiación didáctica del poema como recurso en las clases de ELE”. “Didactic taking of the poem as a resource in lessons of Spanish as a Foreign Language,” 2009. <http://www.eduinnova.es/mar09/apropiacion.pdf>. [Fecha de acceso: 10-04-2014].

Tabla II. Instrucciones del juego

Haced emparejados de palabras. Para ello:
a) Elegid en la pantalla del ordenador la fila que corresponda de acuerdo con el contenido de la tarjeta que os haya sido leída según las reglas del juego.

Optativo

b) Unid algunas de las frases resultantes en torno a un tema, para componer un texto o un poema.

-Podéis sustituir las palabras de las filas por otras tomadas del diccionario o aportadas por vosotros, siempre que no guarden relación entre ellas.

Ejemplo:

Pantalla del ordenador

12) a cuyo ramaje espeso y revuelto de los árboles la cueva profunda debe menos luz, menos aire puro que a la roca;

Tarjeta



a cuya greña menos luz debe, menos aire puro la caverna profunda, que a la peña;
Correspondencia: nº 12

Procedimiento y reglas del juego

1. Se echa a suertes con un dado para ver qué alumno comienza a jugar en sus respectivos grupos o en el único grupo.
2. En cada uno de los grupos o único grupo, en sentido de las agujas del reloj, el alumno elegido al azar comenzará el juego. Éste controlará el tiempo y leerá solamente una vez lo que contiene su tarjeta, mientras el siguiente alumno, conforme a lo que ha escuchado y a la información del juego del “emparedado de palabras” desplegada en el ordenador, deberá elegir una fila con un tiempo máximo de un minuto. Se trata de que cada alumno tenga que buscar las palabras que se encuentran en el recuadro del “emparedado de palabras” y que se correspondan con la frase que contiene la tarjeta que le ha sido leída.
3. Se procederá de forma similar con los dos siguientes alumnos, y así sucesivamente. Los turnos se repetirán solamente si todos los alumnos participantes han formulado y contestado las preguntas en el turno anterior. Cada vez que se empiece una nueva ronda, se echa a suertes de nuevo con un dado para ver qué alumno comienza a jugar.
4. El alumno que no responda en el tiempo establecido se le penalizará con cero puntos, y el que responda se le premiará con un punto; tarea que corresponde también al alumno que lee la tarjeta.

Feedback formativo

(Fase de puesta en común y evaluación- *debriefing*)

- a) Fase de reflexión, evaluación, y puesta en común de todo lo realizado con el fin de aprender de la experiencia.
- b) El fin es consolidar, mejorar todo lo aprendido.
- c) El profesor deberá dar *feedback* formativo, como tipo de evaluación formativa, para ayudar al alumno a pensar, mejorar y aprender.
- d) Tiempo de realización de esta fase: 24 minutos.

Puesta en común y reflexión. Posibles temas de puesta en común entre profesor y alumnos respecto a aspectos que se pueden mejorar después de la realización del juego⁴:

Sobre la actividad:

- ¿Funcionó bien el juego?
- ¿Qué ocurrió en cada uno de los grupos?
- ¿Cómo influyó el tiempo asignado a la calidad del trabajo de los alumnos?
- ¿Qué aspectos fueron fáciles o difíciles comparados con otras actividades? ¿Por qué?
- ¿En qué medida se produjo en el juego una situación real de comunicación y un ambiente ameno?

Acerca de los sentimientos y reacciones:

- ¿Cuánta confianza tienen los alumnos sobre el trabajo que llevaron a cabo?
- ¿Cómo se sienten los alumnos sobre el proceso?

Sobre el aprendizaje:

- ¿Qué les gusta a los alumnos del juego?
- ¿Qué no les gustó del juego?
- ¿Qué aprendieron del juego?
- ¿Qué es lo que aún necesitan para aprender?
- ¿Qué objetivos personales se han tratado?

Acerca de las aplicaciones:

- ¿Cómo se cambiaría el papel de los participantes?
- ¿Cómo cambiar el papel del facilitador?
- ¿Existe alguna forma de que a los alumnos les pudiese gustar ver este juego cambiado para convertirlo en una experiencia de aprendizaje más eficaz y mejor?

⁴ Adaptación basada en el estudio de Group IEMA. (2012). "Solving Frenches". *Grupo de Innovación en la Evaluación para la Mejora del Aprendizaje Activo (Group IEMA)*. Universitat Politècnica de València (UPV), España. Material de clase impartido por García-Carbonell y Andreu (Máster DLA, 2014).

Autor: Javier Julián Enríquez

Como actividad complementaria se les asigna a los alumnos, para que realicen en casa, un resumen de todo lo realizado en clase, que será enviado por correo electrónico al profesor para su corrección. Para llevar a cabo la implementación de esta tarea, el profesor suministrará los correspondientes enlaces web a los alumnos. Ejemplos obtenidos por los alumnos:

Biografía del autor:

<http://gongora-poetauniversal.wikispaces.com/El+autor>

Góngora nació un 11 de julio en la Córdoba de 1561... Su infancia y adolescencia transcurrieron en la Córdoba barroca [...]

Su contexto histórico:

<http://gongora-poetauniversal.wikispaces.com/G%C3%B3ngora+y+su+tiempo>

Al comenzar el siglo XVII, España sigue siendo la primera potencia de Europa. Es en este siglo cuando se inicia el proceso de descomposición interna que culminará con la pérdida de la hegemonía española... Sin embargo, el desmoronamiento económico no tiene paralelismo en el mundo artístico. Estos primeros años del siglo XVII, como ya había sucedido en el siglo anterior, producen figuras de gran talla. Se habla de ambos periodos con la denominación de Siglo de Oro de la literatura y de las artes plásticas españolas [...]

Su estilo:

<http://gongora-poetauniversal.wikispaces.com/Estilo+po%C3%A9tico>

[...] Continuando con la tradición culta italianizante, utiliza el **hipérbaton**, que supone la alteración del orden normal de las palabras, del que Góngora es todo un maestro. Este instrumento es el que permite dar una mayor intensidad sonora a su lengua poética, consiguiendo un **efecto colorista y musical**... A ello contribuye la **sintaxis**; destaca por sus periodos largos, debido a la proliferación de complementos circunstanciales y de oraciones subordinadas, que incluyendo otros recursos, como la **metáfora**, y la **adjetivación matizada**, origina realidades inusuales y sorprendentes. Ejemplos de ello los podemos ver en los siguientes versos: "*Era del año la estación florida*" (*la primavera*)... Todo el arte de Góngora consiste en un doble juego: esquivar todos los elementos de la realidad cotidiana, para sustituirlos por otros que correspondan a realidades distintas del mundo físico y que solo podemos deducir por intuición.

Esto es lo que llamamos **metáfora** y en Góngora, aunque muchas veces vemos la metáfora renacentista, cada vez más va forzando la distancia entre los diversos términos y el resultado es asociaciones insospechadas. A partir de 1600 incrementa el uso de la metáfora y en *Soledades* consigue un lenguaje metafórico pleno, reforzado por el empleo de hipérbolos. Ejemplos de **metáforas** y de **hipérbolos** podemos ver en: "*Tu cabello, / oro bruñido al sol relumbra en vano*" (el oro bruñido no puede rivalizar con su cabello, lo que sugiere un cabello brillante y rubio) [...]

Argumento y estructura de la obra la *Fábula de Polifemo y Galatea*:

<http://www.uv.es/ivorra/Gongora/Polifemo/argumento.htm>

La fábula de Polifemo y Galatea ha servido de argumento a numerosos poemas antiguos y modernos. La fuente principal de Góngora es la versión que Ovidio incluye en sus *Metamorfosis*, un poema en 15 libros en el que se narran unas 250 historias. La de Polifemo comprende los versos 13.750 - 13.897. Es interesante comparar la versión de Ovidio con la de Góngora para comprender a través de las diferencias el sentido que Góngora quiso dar a la suya.

Para Ovidio la historia es simple: La acción transcurre en Sicilia. Allí vive el cíclope Polifemo, un gigante monstruoso y cruel con un solo ojo, que se enamora de la ninfa Galatea, la cual a su vez está enamorada de un joven pastor llamado Acis. La historia está narrada por boca de Galatea, quien explica cómo el gigante se subió a lo alto de una roca con una especie de flauta hecha con cien cañas y empezó a cantarle ofreciéndose como su esposo entre halagos, promesas y regalos. Al no ser correspondido corrió a buscar a los dos amantes y arrojó una gran roca sobre Acis. La ninfa pidió ayuda a los dioses y éstos transformaron en agua la sangre que manaba de la roca. Acis quedó así convertido en un río.

..
Un final no muy heroico. Respecto a Galatea, es un personaje convencional: comienza llorando al pensar en Acis y luego cuenta friamente la historia, sin más. El único carácter desarrollado es el de Polifemo, pero de él no se destaca su crueldad, sino su ignorancia y su torpeza como enamorado.

Góngora introduce cambios esenciales que convierten en drama la ironía de Ovidio. En primer lugar relata la forma en que Acis y Galatea se enamoran (cosa que Ovidio da por hecha). Esto hace que Polifemo no conozca desde el principio este amor, y es precisamente la furia que le invade al descubrirlo lo que le lleva a lapidar a Acis. Otro cambio argumental es que Polifemo no busca deliberadamente a los amantes (pues desconoce su idilio), sino que es una fatídica casualidad lo que los delata: el gigante tira unas piedras para ahuyentar a unas cabras que estropeaban sus vides y algunas de ellas llegan al escondite de Acis y Galatea, los cuales, al creerse descubiertos, salen corriendo y se desencadena así el desenlace [...]

Valor literario de Góngora:

Góngora, con sus obras *Soledades* (1613) y la *Fábula de Polifemo y Galatea* (1612), se convierte en el poeta más importante de la poesía barroca y del siglo de Oro en la España de principios del siglo XVII. Posteriormente, se convirtió en el poeta más influyente en lengua española [...]

Autor: Javier Julián Enríquez

En dichos enlaces, los estudiantes de E/LE podrán hacer una aproximación a la figura literaria de Góngora con el fin de obtener una idea general, así como una valoración sobre el elemento literario y potencial didáctico del texto poético objeto de estudio. Asimismo, se utiliza la encuesta⁵ como fuente directa, llevada a cabo a través del Google Drive, para conocer el punto de vista del alumno. Cada uno de los ítems está formado por tres preguntas cerradas y una abierta que nos permitirá obtener datos cualitativos y cuantitativos sobre la utilidad y satisfacción; dicha encuesta se realiza on line por su acceso rápido e individual en cualquier momento.

⁵ Véase anexos

Instrucciones

El facilitador o profesor deberá tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Informar a los alumnos en qué consiste el juego.
- Tiempo asignado para la realización del juego.
- Cuáles son las reglas de dicho juego.
- Organizar, regular, contextualizar el desarrollo del juego.
- Estructurar, antes de comenzar la clase, las partes del contenido del juego que luego se unirán.
- Hacer que los alumnos trabajen tanto individualmente como en grupos.
- Incorporar los recursos electrónicos, páginas definidas y actualizadas de internet, como apoyo para la realización del juego.
- Procurar *feedback* formativo a los alumnos como tipo de evaluación.
- Crear un documento final como ejemplificación de todo lo estudiado.
- Preparar la fase de evaluación o reflexión (debriefing) de todo lo realizado a través del juego; para de esta forma, poder aprender de la experiencia.

D

OCUMENTO PARA LOS PARTICIPANTES O ALUMNOS

El alumno deberá tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Realizar las actividades conforme el profesor indique.
- Seguir rigurosamente las reglas del juego, que el profesor explicará detalladamente, para realizar dichas actividades.
- Las instrucciones del juego serán las siguientes:

Haced empareados de palabras. Para ello:

a) Elegid en la pantalla del ordenador la fila que corresponda de acuerdo con el contenido de la tarjeta que os haya sido leída según las reglas del juego.

Optativo

b) Unid algunas de las frases resultantes en torno a un tema, para componer un texto o un poema.

-Podéis sustituir las palabras de las filas por otras tomadas del diccionario o aportadas por vosotros, siempre que no guarden relación entre ellas.

En el ordenador aparecerá el documento en el que consta el juego del emparedado de palabras numerado que deberán aprender los alumnos conforme a las reglas del juego establecidas, referente al léxico estudiado anteriormente por éstos.

Se dispone de tarjetas o cartulinas con frases hechas para que los alumnos las utilicen conforme a las reglas del juego establecidas. En dichas tarjetas, referenciadas con la correspondencia verdadera, constan frases referentes al texto poético original anteriormente analizado por los alumnos. Hay disponibles un número suficiente de tarjetas para todos los alumnos.

Ejemplo:

Pantalla del ordenador

12) a cuyo ramaje espeso y revuelto de los árboles la cueva profunda debe menos luz, menos aire puro que a la roca;

Tarjeta



a cuya greña menos luz debe, menos aire puro la caverna profunda, que a la peña; <i>Correspondencia: n° 12</i>

Procedimiento y reglas del juego

1. Se echa a suertes con un dado para ver qué alumno comienza a jugar en sus respectivos grupos o en el único grupo.
2. En cada uno de los grupos o único grupo, en sentido de las agujas del reloj, el alumno elegido al azar comenzará el juego. Éste controlará el tiempo y leerá solamente una vez lo que contiene su tarjeta, mientras el siguiente alumno, conforme a lo que ha escuchado y a la información del juego del “emparedado de palabras” desplegada en el ordenador, deberá elegir una fila con un tiempo máximo de un minuto. Se trata de que cada alumno tenga que buscar las palabras que se encuentran en el recuadro del “emparedado de palabras” y que se correspondan con la frase que contiene la tarjeta que le ha sido leída.
3. Se procederá de forma similar con los dos siguientes alumnos, y así sucesivamente. Los turnos se repetirán solamente si todos los alumnos participantes han formulado y contestado las preguntas en el turno anterior. Cada vez que se empieza una nueva ronda, se echa a suertes de nuevo con un dado para ver qué alumno comienza a jugar.
4. El alumno que no responda en el tiempo establecido se le penalizará con cero puntos, y el que responda se le premiará con un punto; tarea que corresponde también al alumno que lee la tarjeta.

R REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

(1) ARAGÓN PLAZA, Pablo Javier: Apropiación didáctica del poema como recurso en las clases de ELE. “Didactic taking of the poem as a resource in lessons of Spanish as a Foreign Language, 2009. Disponible en web: <http://www.eduinnova.es/mar09/apropiacion.pdf>. [Fecha de acceso: 10-04-2014].

(2) AUSUBEL, David, et al: Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1983. Disponible en web: http://www.ipprojazz.cl/intranet_profesor/subir_archivo/archivo_s_subidos/Aprendizaje_significativo.pdf. [Fecha de acceso: 28-04-2015].

(3) BONALD, JM Caballero: Soledades y otros poemas. *EL PAÍS*, clásicos populares, 2005. Disponible en web: http://elpais.com/diario/2005/03/06/cultura/1110063604_850215.html. [Fecha de acceso: 05-05-2014].

(4) FERRER PLAZA, Carlos: Poesía en la clase de ELE: Propuestas didáctica. *V Encuentro brasileño de profesores de español, Suplementos marcoELE*, 2009, vol. 9. Disponible en web: http://marcoele.com/descargas/enbrape/ferrer_poesia.pdf. [Fecha de acceso: 10-04-2014].

(5) FLÓREZ, Martha Lucía; INZUNZA, Eduardo Constanzo: Aspectos teóricos de la interculturalidad a partir del enfoque por tareas. IV Congreso internacional: *La enseñanza del español en un mundo intercultural. Jornadas pedagógicas*. Santiago de Compostela, 17-20/04-2011. Disponible en web: http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/MaterialRedEle/Numeros%20Especiales/2012_ESP_13_IVCongreso%20FIAPE/2012_ESP_13_11FlerezInzunza.pdf?documentId=0901e72b812ef9de. [Fecha de acceso: 10-04-2014].

(6) GROUP IEMA: Solving Frenes. *Grupo de Innovación en la Evaluación para la Mejora del Aprendizaje Activo (Group IEMA)*, 2012. Universitat Politècnica de València (UPV), España. Material de clase impartido por García-Carbonell y Andreu (Máster DLA, 2014).

(7) HAYAS, Kasma Mohd: Algunas propuestas didácticas actuales sobre la enseñanza del léxico: para un mejor tratamiento del aprendizaje del vocabulario. En *centre for the Promotion of Knowledge and Language Learning (Malasia)*, 1º congreso de *Español como Lengua Extranjera en Asia-Pacífico*. [Ref. De 1 mayo 2013], 2009. Disponible en web:

http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones centros/pdf/manila_2009/23_aplicaciones_10.pdf. [Fecha de acceso: 10-04-2014].

(8) MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS (MCER): *aprendizaje, enseñanza y evaluación*. Consejo de Europa, Departamento de Política Lingüística, Estrasburgo, 2001. Disponible en web:

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_me r.pdf. [Fecha de acceso: 25-04-2014].

(9) MENDOZA FILLOLA, Antonio: La educación literaria. Bases para la formación de la competencia lecto-literaria. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2008. Disponible en web:

http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-educacin-literaria---bases-para-la-formacin-de-la-competencia-lectoliteraria-0/html/01e1d59a-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html.

[Fecha de acceso: 26-04-2015].

(10) MOROTE MAGÁN, Pascuala; LABRADOR PIQUER, María José: El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas didácticas: revista electrónica internacional de didáctica de las lenguas y sus culturas*, 71-84, 2008. Disponible en web:

<http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>.

[Fecha de acceso: 10-04-2014].

(11) MUÑOZ, Rosana Acquaroni: Metáfora y poesía como instrumentos para la comunicación intercultural en el aula de ELE: La conceptualización de la tristeza y de la alegría a través de un poema de Miguel Hernández. IV Congreso internacional: *La enseñanza del español en un mundo intercultural. Jornadas pedagógicas*. Santiago de Compostela, 2011. Disponible en web:

http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Numeros%20Especiales/2012_ESP_13_IVCongreso%20FIAPE/2012_ESP_13_00RosanaAcquaroni.pdf?documentId=0901e72b812df782. [Fecha de acceso: 26-04-2015].

(12) NOVAK, Joseph D: Constructivismo humano: un consenso emergente. *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, vol. 6, no 3, p. 213-223, 1988. Disponible en web:

<http://www.raco.cat/index.php/Ensenanza/article/download/51070/92966>. [Fecha de acceso: 28-04-2015].

Autor: Javier Julián Enríquez

(13) NUNAN, David: *El diseño de tareas para la clase comunicativa*. Traducción de María González Davies. Editorial Edinumen, 1998.

(14) ODLIN, Terence (ed.). *Perspectives on pedagogical grammar*. Cambridge University Press, 1994.

(15) SANZ PASTOR, Marta: Didáctica de la literatura: el contexto en el texto y el texto en el contexto. *Carabela, Madrid*, vol. 59, 5-23, 2006. Disponible en web:

http://cvc.cervantes.es/ENSEÑANZA/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/munich_2004-2005/02_sanz.pdf. [Fecha de acceso: 28-07-2014].

ENLACES DE INTERNET UTILIZADOS:

Góngora Poeta Universal:

[gongora-poetauniversal - Paseo gongorino por Córdoba](#).

Diccionario de la Real Academia Española (RAE):

<http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>

A NEXOS

Encuesta llevada a cabo por los alumnos sobre el proceso de aprendizaje en este juego

*Obligatorio

¿Funcionó bien el juego? *

- Sí
- No
- No sé
- Otra respuesta

¿Qué te ha gustado más del juego? *

- Su creatividad
- Su interacción activa y competitiva
- No sé
- Otra respuesta

¿Ha sido apropiado el juego? *

- Sí
- No
- Depende de las necesidades del alumno
- Otra respuesta

¿Han sido un juego interesante y motivador? *

- Sí
- No
- No sé
- Otra respuesta

¿Ha sido suficiente la información de entrada mediante los ejercicios propuestos por el profesor? *

- Sí
- No
- No sé
- Otra respuesta

¿Han sido las actividades apropiadas para la realización del juego? *

- Sí
- No
- No sé
- Otra respuesta

¿Se han diseñado las actividades de manera que se facilitara la comunicación en grupos? *

- Sí
- No
- No sé
- Otra respuesta

¿Las tareas sobre el juego se han estructurado de una forma gradual (de lo más sencillo a lo más difícil)? *

- Sí
- No
- No sé
- Otra respuesta

¿Se han integrado adecuadamente una serie de macrodestrezas en el juego? (comprensión lectora, expresión escrita...) *

- Sí
- No
- No sé
- Otra respuesta

¿Se han integrado correctamente las actividades comunicativas con otras tareas y ejercicios diseñados para proporcionarte un control sobre el sistema lingüístico (léxico y sintaxis)? *

- Sí
- No
- No sé
- Otra respuesta

Autor: Javier Julián Enríquez

Respuesta abierta

Comenta cualquier aspecto relacionado con la actividad que has realizado

