

# Programación didáctica de un curso de ELE para estudiantes Erasmus: una propuesta basada en los paisajes de aprendizaje

María Redondo Márquez



UAH

2020  
E-eleando  
ELE en Red

17

# E-eleando

ELE en Red.

Serie de monografías y materiales para la enseñanza de ELE

## Directora

Ana María CESTERO MANCERA (Universidad de Alcalá, España)

## Comité de Expertos

Marta ALBELDA MARCO (Universitat de València, España)

Fátima ÁLVAREZ LÓPEZ (Instituto Cervantes de Berlín  
y Universidad Libre de Berlín, Alemania)

Elisa BORSARI (Universidad de La Rioja, España)

Laura CAMARGO FERNÁNDEZ (Universitat de les Illes Balears, España)

Sonia EUSEBIO HERMIRA (International House Madrid, España)

María del Carmen FERNÁNDEZ LÓPEZ (Universidad de Alcalá, España)

María Loreto FLORIÁN REYES (Escuela Oficial de Idiomas de Madrid, España)

Marta GARCÍA GARCÍA (Universität Göttingen, Alemania)

María JOSÉ GELABERT (Editorial EDINUMEN, España)

María Luisa GÓMEZ SACRISTÁN (Instituto Cervantes de Budapest, Hungría)

José Ramón GÓMEZ MOLINA (Universitat de València, España)

María Jesús MADRIGAL LÓPEZ (Alcalingua, Universidad de Alcalá, España)

Manuel MARTÍ SÁNCHEZ (Universidad de Alcalá, España)

María del Mar MARTÍN DE NICOLÁS MORENO (Universidad de Heidelberg, Alemania)

Beatriz MÉNDEZ GUERRERO (Universidad Autónoma de Madrid, España)

Elizabeth MIRAS PÁEZ (UDIMA, España)

Francisco MORENO FERNÁNDEZ (Universidad de Alcalá, España  
y Universidad de Heildeberg, Alemania)

Zaida NÚÑEZ BAYO (Universidad de Alcalá, España)

Florentino PAREDES GARCÍA (Universidad de Alcalá, España)

Inmaculada PENADÉS MARTÍNEZ (Universidad de Alcalá, España)

Ana M.<sup>a</sup> RUIZ MARTÍNEZ (Universidad de Alcalá, España)

Begoña SANZ SÁNCHEZ (Alcalingua, Universidad de Alcalá, España)

José SIMÓN GRANDA (Universidad de Alcalá, España)

Reservados todos los derechos. Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con la autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs., Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos ([www.cedro.org](http://www.cedro.org)) vela por el respeto de los citados derechos.

Esta publicación ha sido financiada por el Máster Universitario en Formación de Profesores de Español de la Universidad de Alcalá y por el Máster en Enseñanza de Español como Lengua Extranjera, estudio propio de la Universidad de Alcalá.



**MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DE  
PROFESORES DE ESPAÑOL**



**MÁSTER EN ENSEÑANZA  
DE ESPAÑOL COMO  
LENGUA EXTRANJERA**

© María Redondo Márquez

Editan: Máster Universitario en Formación de Profesores de Español de la Universidad de Alcalá y Máster en Enseñanza de Español como Lengua Extranjera, estudio propio de la Universidad de Alcalá  
Colegio San José de Caracciolos  
C/ Trinidad, 5 • 28801 Alcalá de Henares (Madrid, España)  
Web: [meleuah.es](http://meleuah.es)  
Correo electrónico: [master.ele@uah.es](mailto:master.ele@uah.es)

Universidad de Alcalá, Servicio de Publicaciones, 2020  
Plaza de San Diego, s/n.º • 28801, Alcalá de Henares (España)  
Web: [uah.es](http://uah.es)

Difusión y redes: Arantxa García de Sola Rubio

El Máster Universitario en Formación de Profesores de Español de la Universidad de Alcalá y el Máster en Enseñanza de Español como Lengua Extranjera, estudio propio de la Universidad de Alcalá, no se hacen responsables de las ideas vertidas en este texto, así como tampoco lo son de la originalidad del mismo, ni de que en él se cumplan los cánones establecidos por la ley en reprografía.

e-ISSN: 2530-7606  
<http://www3.uah.es/e-eleando>

# Programación didáctica de un curso de ELE para estudiantes Erasmus: una propuesta basada en los paisajes de aprendizaje

María Redondo Márquez

# Índice

INTRODUCCIÓN .....	3
1. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA .....	6
1.1. Presentación .....	6
1.1.1. Situación de enseñanza-aprendizaje .....	8
1.2. Objetivos .....	9
1.2.1. Objetivos generales .....	9
1.2.2. Objetivos específicos .....	11
1.3. Contenidos .....	13
1.3.1. Gramaticales .....	14
1.3.2. Pronunciación y prosodia .....	17
1.3.3. Ortográficos .....	18
1.3.4. Funcionales .....	19
1.3.5. Tácticas y estrategias pragmáticas .....	20
1.3.6. Géneros discursivos y tipos de texto .....	22
1.3.7. Nocionales .....	23
1.3.8. Contenidos socioculturales .....	25
1.3.9. Procedimientos de aprendizaje .....	28
1.4. Planteamiento metodológico .....	28
1.4.1. Enfoque y metodología adoptados .....	28
1.4.2. Estrategias y técnicas didácticas .....	32
1.4.3. Tipos de actividades .....	33
1.4.4. Recursos personales .....	34
1.4.5. Recursos ambientales .....	35
1.4.6. Recursos materiales .....	36
1.4.7. Recursos bibliográficos .....	36
1.4.8. Recursos electrónicos .....	36

1.5. Evaluación del alumnado .....	37
1.5.1. Procedimientos y tipos de evaluación .....	37
1.5.2. Instrumentos y técnicas de evaluación .....	40
1.5.3. Criterios de evaluación .....	44
1.5.4. Criterios de calificación .....	47
1.6. Evaluación de la programación .....	48
<b>2. ELABORACIÓN DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA .....</b>	<b>50</b>
2.1. Presentación de la unidad .....	50
2.2. Justificación de la unidad didáctica .....	51
2.3. Objetivos didácticos y contenidos .....	53
2.4. Materiales y recursos .....	55
2.5. Dinámicas y agrupamientos .....	56
2.6. Evaluación de la unidad .....	56
2.7. Secuenciación y temporalización de las actividades .....	58
2.8. Desarrollo de la unidad didáctica .....	59
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>96</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>99</b>
Anexo 1. Cuestionario de análisis de necesidades .....	99
Anexo 2. Tabla de autoevaluación MCER .....	102
Anexo 3. Rúbrica de evaluación del portfolio .....	103
Anexo 4. Rúbrica de evaluación de debates .....	104
Anexo 5. Rúbrica de evaluación de presentaciones .....	106
Anexo 6. Rúbrica de evaluación para las actividades de expresión escrita .....	107
Anexo 7. Cuestionario de evaluación de la programación para los alumnos .....	108
Anexo 8. Cuestionario de evaluación de la programación para el profesor .....	110
Anexo 9. Matriz de las actividades .....	111
Anexo 10. Secuenciación y temporalización de las actividades. Posibles rutas .....	112
Anexo 11. Guía didáctica del profesor .....	120

# Introducción

La programación didáctica constituye un elemento básico en la vida del docente. De manera general, se puede definir como un documento esencial para planificar cualquier curso, el eje que guía la actuación del profesor en el aula y que contiene todo aquello que se trabajará durante el curso, cómo se trabajará, evaluará, etc. Requiere mucho tiempo de planificación y una continua revisión para asegurar que su contenido sea coherente y acorde con los objetivos previamente establecidos. Es muy importante recordar que no se puede considerar como un documento cerrado y acabado. De este modo, la programación tiene que estar sujeta a una continua revisión y ser susceptible de ser modificada. Asimismo, se trata de un documento que mantiene una estrecha relación con la situación educativa para la que ha sido diseñada.

En el ámbito de la programación didáctica, un concepto fundamental que ha ido evolucionando desde que se adoptó el enfoque curricular en la didáctica de lenguas extranjeras es el de unidad didáctica. Esta se concibe como una forma de organizar la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes se sirven de ellas para temporalizar y organizar de manera lógica y progresiva todos los contenidos que se van a abordar durante el curso. De este modo, la creación de unidades didácticas permite poner la teoría en práctica, notablemente en lo concerniente a la metodología. Aunque se conozcan los principios de una metodología, no siempre es fácil ponerlos en práctica, por lo que la creación de unidades didácticas requiere un conocimiento más allá del teórico. Su diseño también nos permite aplicar todos los conocimientos teóricos sobre didáctica y pedagogía para la realización de actividades, encuadradas dentro de una metodología. En la unidad didáctica se plasma la metodología del docente, lo que se ve reflejado en el papel que adquiere en el aula, el tipo de actividades que propone, las dinámicas llevadas a la clase, etc.

Dentro de este marco, esta propuesta de programación constituye un acercamiento a la realidad docente, ya que se presentan aquí todos los elementos que debe contener una programación así como un ejemplo de unidad didáctica. Se trata, así pues, de una propuesta de carácter práctico, dado que le permite al docente acercarse a una realidad a la que tendrá que enfrentarse en un momento dado de su vida profesional. La revisión continua del *Plan Curricular del Instituto Cervantes* (PCIC) y el *Marco común europeo de referencia para las lenguas* (MCER), documentos necesarios a la hora de crear cualquier programación, también acercan a esa realidad, y proporcionan una gran guía para establecer en qué nivel se encuentran los alumnos.

En el diseño de la programación didáctica que aquí se desarrolla, se ha intentado introducir un elemento innovador que tiene como objetivo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y hacerlo más significativo para los alumnos. Así, se adopta un enfoque basado en paisajes de aprendizaje, empleado, de manera específica, en la implementación de la unidad didáctica. Este enfoque combina la Taxonomía de Bloom (Bloom, 1956) y la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (Gardner, 2010) para así lograr un aprendizaje más personalizado. A su vez, con este enfoque se facilita el logro de un elemento crucial a lo largo de la programación: la autonomía del alumno. El enfoque basado en paisajes de aprendizaje se pone en práctica con la ayuda de otros elementos innovadores: la gamificación<sup>1</sup> y la introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula. El objetivo principal que subyace a esta perspectiva metodológica es aumentar la motivación de los alumnos y hacer que interioricen conocimientos significativos y útiles para su día a día. Además, con arreglo a lo expuesto, a lo largo de toda la programación se fomenta la autonomía del alumno, a fin de que pueda seguir aprendiendo fuera del aula. Todas las informaciones que se presentan a lo largo de estas líneas están dirigidas a una situación de aprendizaje determinada que ha sido creada con un fin específico.

Este texto está conformado por dos grandes bloques: en primer lugar, se presenta la programación didáctica. Aquí se tienen en cuenta numerosos factores que condicionan el desarrollo de la programación, comenzando por la definición de la situación de aprendizaje en la que esta se llevaría a cabo. Se trata de un

---

<sup>1</sup> Entendida aquí como: "Aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes" (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2016: 4).



factor clave que determina todos los elementos que la siguen. A continuación, se exponen los demás elementos curriculares: los objetivos, los contenidos, la metodología y la evaluación, tanto del alumnado como de la programación.

Tomando este primer bloque como base, se ha estructurado el segundo, el que contiene la unidad didáctica. Para su elaboración, se han seleccionado algunos de los contenidos propuestos en la programación y, a partir de ahí, se han propuesto actividades que permiten trabajarlos. El eje vertebrador de esta parte es el enfoque metodológico adoptado debido a su carácter innovador.

En definitiva, con esta propuesta se ha pretendido crear una programación y unidad didácticas coherentes, dirigidas a un curso de ELE con unas características determinadas y a un público específico. En su desarrollo, se ha puesto especial atención en los aspectos metodológicos y en la inclusión de elementos motivadores e innovadores, acordes con las directrices que marcan en la actualidad el proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas.

# 1. Programación didáctica

## 1.1. Presentación

El *Diccionario de términos clave de ELE* define la programación (o programa) como “un plan de trabajo para un curso concreto: descripción de los objetivos, selección y secuenciación de los contenidos y de las actividades, especificación de la metodología y forma de evaluación”. En general, se puede concebir la programación como un documento necesario para la organización coherente de cualquier curso, documento que contiene información esencial sobre algunos de los elementos más importantes que lo conforman. Sin embargo, este documento no debe confundirse con el currículo. Agulló Coves explica (2014: 3) que “el concepto de currículo suele ser usado con varias acepciones”, entre las que destaca: “como campo de estudio disciplinar”, “como documento escrito y prescriptivo” y “como sistema curricular, es decir, como el conjunto de procesos y estructura organizativa por los que es elaborado y aplicado”. Aunque Agulló Coves describe el término *currículo* y no el de *programación*, la segunda definición que proporciona es similar a la concepción de programación de la que se ha partido.

Regueiro Rodríguez (2014: 13) explica que cada programación es única, ya que cada clase es diferente. Esta afirmación hace comprender que es muy importante tener en cuenta el grupo de alumnos al que va dirigida para poder adaptarla a sus necesidades. Idealmente, se tiene que realizar un análisis de necesidades antes de programar para así poder adaptar los elementos curriculares básicos a las necesidades específicas del alumnado. En el ámbito de ELE, este análisis a menudo resulta una utopía, principalmente por la falta de tiempo y la situación específica que viven los docentes. Sin embargo, se trata de un paso previo necesario para el diseño de una programación didáctica, tal como lo señalan diferentes teóricos (García Santa Cecilia, 2000). Por ello, se ha creado un cuestionario de análisis de necesidades, que se aplicaría al principio del curso (Anexo

1). Delgado Cerrillo *et al.* (2018: 21) indican que es necesario establecer en qué nivel se encuentran los estudiantes así como determinar cuáles son sus necesidades e intereses, lo que se puede hacer mediante el uso de cuestionarios. Macalister y Nation (2010: 9), añaden que el análisis de necesidades tiene un papel crucial a la hora de seleccionar los contenidos del curso, fijar los objetivos y establecer los contenidos, por tanto, se tendrán que tener en mente el contexto de la situación de aprendizaje y las necesidades de nuestros alumnos.

Una vez se han concretado esas necesidades, se procede a la formulación de los objetivos, la selección de contenidos, la definición de los procedimientos metodológicos y del proceso de evaluación. Es esencial recordar que no se puede considerar un documento cerrado y acabado, hay que ser flexibles y modificarlo si las necesidades de nuestros estudiantes así lo requieren. Asimismo, cabe recordar que, a diferencia de las programaciones didácticas de ELE desarrolladas a partir de un currículo oficial como las de las Escuelas Oficiales de Idiomas, donde, obligatoriamente, se siguen las bases estipuladas en el documento curricular, una programación que no está dirigida a la enseñanza reglada, como es el caso de la nuestra, no arranca de un modelo formal. Como consecuencia, en este contexto de enseñanza cada centro o profesor de ELE crea su propio programa según una serie de variables, como se ha explicado con anterioridad.

En el caso concreto de la programación que se presenta, para su elaboración se han tomado dos documentos básicos como punto de partida: por un lado, el MCER, de consulta obligatoria para cualquier profesor de idiomas. Por otro lado, el PCIC, basado en el MCER pero desarrollado específicamente para el español. Como se ha mencionado, ambos documentos son la base sobre la que se desarrolla la programación. Los objetivos se han seleccionado de acuerdo a las características del curso. Ha sido necesario adaptarlos al grupo concreto de estudiantes que lo cursan, por lo que se lleva a cabo un análisis de necesidades al comienzo de la instrucción para que el profesor pueda adaptar lo mejor posible la programación a sus intereses y necesidades.

Se parte de una situación de aprendizaje específica y se concretan los objetivos para el curso, teniendo en cuenta en todo momento las necesidades de los alumnos que lo realizan. Todas las decisiones tomadas respecto a la evaluación y los objetivos giran en torno a un concepto central que ha guiado la realización de esta propuesta: la autonomía. Hoy en día se le da cada vez más importancia al papel central del alumno, responsable de su propio aprendizaje. Por lo tanto, se trabaja con herramientas que contribuyen a alcanzar este objetivo: las TIC y el

uso del portfolio como base sobre la que se fundamenta la evaluación. Se considera que estos elementos contribuyen al fomento de la autonomía del alumno, como se intenta demostrar a lo largo del texto.

### 1.1.1. Situación de enseñanza-aprendizaje

Tras una breve introducción en la que se ha intentado reflejar la importancia de la programación como documento clave para la enseñanza, en este apartado se establecen algunos de sus condicionantes básicos<sup>2</sup>. Se exponen, así pues, algunos datos generales sobre el contexto de aprendizaje y de los alumnos, que determinan el diseño de nuestro programa.

La programación ha sido concebida para un curso en un centro de idiomas universitario en Alcalá de Henares. Esta ha sido pensada para alumnos con un nivel B2. Al ser un curso de corta duración, se busca perfeccionar el nivel que ya poseen, y se pretende que al final alcancen un nivel B2.2. El curso tiene una duración total de 60 horas, distribuidas en 5 semanas. Las clases tienen lugar 4 días a la semana, de lunes a jueves. Además, cada clase tiene una duración de tres horas, en sesiones de 1 hora y media. El curso es de carácter presencial, aunque los alumnos dispondrán de una plataforma online en la que pueden encontrar muchos de los ejercicios que se realizan en clase. Por último, el tipo de curso que se lleva a cabo es global, es decir, hace "que el alumno mejore en todas las dimensiones del dominio de la lengua y de la competencia comunicativa" (MCER, 2002: 6).

En cuanto al alumnado, esta programación está pensada para un grupo de 12 alumnos erasmus de distintas nacionalidades. Hay tres alumnos belgas, dos franceses, cinco alemanes y dos daneses. Todos ellos tienen entre diecinueve y veintiún años.

En lo que se refiere a las características específicas del alumnado, sus necesidades son bastante concretas: se enfrentan a una situación de inmersión en España. Aunque muchos han elegido el curso por placer, para mejorar sus habilidades generales de español, este está enfocado a mejorar y facilitar su vida académica. Todos quieren superar con éxito las asignaturas que cursan. De esta

---

<sup>2</sup> La situación que se presenta es ficticia. Se ha ideado como punto de partida para el diseño de la programación didáctica propuesta.

manera, el curso debe facilitarles la integración en la vida universitaria y ayudarles a desenvolverse en su vida cotidiana en Alcalá.

Todos tienen un buen nivel de español, pero necesitan más apoyo en las destrezas de interacción y expresión oral. Un dato relevante es que, además de su lengua materna, todos hablan una segunda o tercera lengua.

Finalmente, respecto a los recursos materiales, el aula donde se imparten las clases cuenta con numerosos medios: mesas fácilmente adaptables a diferentes tipos y dinámicas de trabajo, carteles didácticos, folletos con información cultural, ventanales, un ordenador con conexión a internet a disposición del profesor, un proyector, red wifi, una pizarra y una biblioteca universitaria donde los alumnos pueden tomar prestados portátiles. En cuanto a los recursos humanos, el docente responsable del curso tiene formación específica en ELE.

## 1.2. Objetivos

Este punto de la programación es básico, ya que nos sirve para establecer qué tienen que lograr nuestros alumnos. Como señala Regueiro Rodríguez (2014: 39-40) el análisis de necesidades “se concreta en la formulación de objetivos”. Con los objetivos, por tanto, se enuncia la “finalidad de nuestra actuación docente” y de nuestras “intenciones pedagógicas en dos niveles de concreción: los objetivos *generales* y los *específicos*”.

Los objetivos generales tienen que estar relacionados con todos los componentes de la programación, principalmente con la evaluación. Los criterios de evaluación tienen que formularse en base a los objetivos, ya que tienen que medir si el estudiante ha alcanzado los logros marcados para el curso.

Como se ha adelantado, el perfil de nuestros estudiantes y el análisis de necesidades que se ha realizado constituyen el punto de partida para la formulación de los objetivos.

### 1.2.1. Objetivos generales

Para establecer los objetivos generales, se han tomado como referencia los formulados en el PCIC. Además, se han separado en las tres dimensiones allí reflejadas: el alumno como agente social, como hablante intercultural y como aprendiz

autónomo. En muchas programaciones se tiende a desestimar las dos últimas dimensiones, por lo que aquí se intenta encontrar un equilibrio entre las tres. Así pues, los objetivos generales de nuestro programa son los siguientes:

a) El alumno como *agente social*

- Entender las ideas principales de textos complejos que traten de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico, siempre que estén dentro de su campo de especialización.
- Relacionarse con hablantes nativos con un grado suficiente de fluidez y naturalidad, de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de los interlocutores.
- Producir textos claros y detallados sobre temas diversos, así como defender un punto de vista sobre temas generales, evaluando información procedente de diversas fuentes.
- Reconocer las convenciones del género conocidas (mediante transferencia de conocimiento de otras lenguas y culturas) e identificar aquellas que son idiosincrásicas de la cultura hispana.

b) El alumno como *hablante intercultural*

- Desenvolverse en situaciones interculturales no excesivamente complejas.
- Desarrollar el interés por incorporar nuevos conocimientos culturales, socioculturales y lingüísticos, así como nuevas destrezas que contribuyan al desarrollo de las actitudes de apertura, curiosidad y empatía.
- Incorporar nuevos conocimientos culturales, socioculturales y lingüísticos, así como desarrollar nuevas destrezas y actitudes que proporcionen claves de interacción e interpretación.

c) El alumno como *aprendiente autónomo*

- Establecer un control consciente sobre los factores que condicionan el proceso de aprendizaje y autoevaluarlo críticamente.

- Formular sus metas de aprendizaje, teniendo en cuenta los resultados y las exigencias del programa (objetivos, contenidos, metodología y evaluación).
- Reflexionar sobre las propias estrategias de aprendizaje.
- Tener iniciativa para establecer un clima de colaboración, cordialidad, participación y trabajo en equipo de todos los miembros del grupo.

### 1.2.2. Objetivos específicos

En este caso, no se ha tomado como referencia el PCIC, sino el MCER (2002: 106-127) para elaborar los objetivos específicos. Se ha decidido tomar el apartado de competencias comunicativas de la lengua como punto de partida, en concreto, los descriptores del MCER. Estas se han dividido en cuatro grandes bloques: competencia lingüística, sociolingüística y sociocultural, pragmática y estratégica. Esta última competencia no viene contemplada como tal en el apartado de *Competencias comunicativas de la lengua* del MCER, pero se considera esencial en esta programación ya que el MCER contempla la *capacidad de aprender* entre las competencias generales. Al incluir la competencia estratégica, se tiene en cuenta esta competencia y, a la vez, se tienen en cuenta los objetivos generales relacionados con el *aprendiente autónomo*, factor clave en esta propuesta. Los objetivos específicos quedan por tanto formulados de la siguiente forma:

#### **Competencia lingüística**

##### Competencia léxica

- Utilizar una amplia gama de vocabulario relativo a temas generales y de la propia especialidad que le permita variar el léxico para evitar la repetición, aunque las deficiencias léxicas puedan provocar dudas.

##### Competencia gramatical

- Producir una gran variedad de textos mostrando un buen control gramatical aunque produzca algunos errores que no dificultan la comunicación.
- Hacer uso de un amplio repertorio de recursos lingüísticos necesarios para desenvolverse en situaciones sobre temas diversos y pertenecientes a diferentes registros sin manifestar limitaciones.

### Competencia semántica

- Reflejar conocimiento sobre relaciones semánticas como sinonimia o hiponimia y apreciar el efecto connotativo de algunas palabras dependiendo de su contexto.

### Competencia fonológica

- Producir una entonación adecuada y natural para los diferentes tipos de oraciones (afirmativas, interrogativas, preguntas, etc.).

### Competencia ortográfica

- Producir escritos ortográficamente correctos, aunque puedan presentar algunos fallos menores como falta de acentos.

### Competencia ortoépica

- Producir una escritura que siga las convenciones de organización y distribución de párrafos según cada tipología textual.

## **Competencia sociolingüística y sociocultural**

- Expresarse apropiadamente en situaciones diversas y evitar errores importantes de formulación.
- Respetar los valores y comportamientos diferentes a los propios pertenecientes a la cultura meta e identificar temas ofensivos de la cultura meta.

## **Competencia pragmática**

### Competencia discursiva

- Producir textos narrativos, descriptivos, expositivos y argumentativos sobre varios temas siguiendo su estructura lógica y adecuando el registro al contexto en el que se desarrollan.
- Utilizar con propiedad marcadores discursivos frecuentes y cohesionar el discurso de forma sencilla pero flexible y eficaz.

### Competencia funcional

- Participar en conversaciones con un alto grado de fluidez y espontaneidad que hace posible la interacción habitual con hablantes nativos sin producir tensión.



## Competencia estratégica

- Autoevaluar el propio aprendizaje de manera crítica e identificar los propios fallos en el aprendizaje.
- Concienciarse de las propias estrategias de aprendizaje que pone en funcionamiento y utilizarlas de manera consciente para la resolución de tareas.

### 1.3. Contenidos

Los contenidos conforman todos aquellos conocimientos sobre la lengua o cultura que los alumnos deben adquirir a lo largo del curso. Estos se organizan en bloques, de acuerdo con lo propuesto en el PCIC (gramaticales, pronunciación y prosodia, ortográficos, funcionales, tácticas y estrategias pragmáticas, géneros discursivos y tipos de texto, nocionales, socioculturales y procedimientos de aprendizaje). Tradicionalmente los contenidos que más se tenían en cuenta en las clases de idiomas eran los gramaticales, pero se ha demostrado la necesidad de considerar, de forma equilibrada, una gran variedad de ellos (gramaticales, funcionales, ortográficos, pronunciación, etc.). Para la selección de estos se ha recurrido al inventario para el nivel B2 del PCIC y se han elegido los que se consideran necesarios para alcanzar los objetivos fijados para el curso. La selección y la organización de los contenidos se ha hecho a partir de dos ejes principales: el textual y el temático. Esta programación está compuesta de cinco unidades didácticas. De esta manera, se ha elegido abordar el diálogo en el primer tema a través de la vida diaria en España (haciendo hincapié en la gastronomía), la narración y los viajes en el segundo, la descripción y la familia y amigos en el tercero, la exposición y los pasatiempos en el cuarto y, por último, la argumentación y las nuevas tecnologías.

UNIDAD	TEMA	TITPO TEXTUAL
1	Vida en España (gastronomía)	Diálogo
2	Viajes	Narración
3	Familia	Descripción
4	Pasatiempos	Exposición
5	Nuevas Tecnologías	Argumentación

Tabla 1. Organización de las unidades según tema y tipo textual

Los temas que se han elegido se consideran de interés para los alumnos, y se cree que contribuyen a satisfacer las necesidades de los estudiantes en su vida académica. A continuación se muestran divididos en diferentes bloques los contenidos que se han seleccionado:

### 1.3.1. Gramaticales

- El sustantivo: el género de los sustantivos (femenino en *-triz, -ez, -dad, -ción*)
- El adjetivo
  - Clases de adjetivos: adjetivos calificativos (función de complemento predicativo).
  - Grados del adjetivo: superlativo (superlativo absoluto con prefijos *super-, extra-, re-, ultra-*).
  - Metátesis del adjetivo: sustantivación mediante el neutro *lo*.
- Los demostrativos: anafórico discursivo (enlace entre oraciones), neutro como catafórico discursivo.
- Los cuantificadores
  - Cuantificadores propios: no universales (contraste *un/algún*).
- El pronombre
  - El pronombre personal: pronombres átonos de OD (léismo de persona), pronombres átonos de OI: serie *me, te, le* (presencia/ausencia: alternancia con verbos y expresiones con cambio de significado, posición: antepuesto si es complemento solo del verbo), valores de *se* (diferenciador semántico con verbos de movimiento que cambian de significado), combinación de los pronombres átonos (jerarquía en la ordenación según la persona gramatical).
  - Los relativos: *que* (en relativas explicativas), *el que, la que, los que, las que, lo que* (precedido de preposición, concordancia con el antecedente, en relativas especificativas, en relativas explicativas), *quien/quienes*

(concordancia con el verbo, función de sujeto o complemento), adverbios relativos.

- El adverbio y las locuciones adverbiales
  - Adverbios nucleares o de predicado: circunstanciales facultativos: de tiempo (expresión de la relación temporal entre dos sucesos).
  - Adverbios externos al *dictum*: de frecuencia indeterminada, con acciones, estados o procesos repetidos, de frecuencia determinada (posición postverbal o preverbal), evaluativos (de necesidad y obligación).
  - Adverbios del *modus*: relacionados con la modalidad (indicadores y reforzadores de la actitud, dubitativos integrados en una oración con subjuntivo, reforzadores del valor de la verdad de la aserción).
  - Adverbios relativos e interrogativos: relativo *donde* (en especificativas, en relativas especificativas, en relativas explicativas).
- El verbo
  - Tiempos verbales de indicativo: presente (valor de presente normativo, valor de pasado, para actualizar la información), futuro imperfecto (futuro impreciso), pretérito imperfecto (valor descriptivo), condicional simple (valor de hipótesis en las condicionales irreales, valor desiderativo), futuro perfecto (forma y valores).
  - Tiempos verbales de subjuntivo: presente (en oraciones compuestas por subordinación, construcciones impersonales negadas que implican certeza, con verbos de opinión o creencia negados, en concesivas que implican indiferencia con *aunque* y *a pesar de*), pretérito imperfecto (forma *-ra* y forma *-se*, valores y significado (valor de pasado, presente o futuro, oraciones desiderativas, con adverbios de duda, imperfecto de cortesía, en oraciones compuestas por subordinación).
  - Formas no personales del verbo: gerundio (valor verbal: temporalidad, predicativo), participio (valores/significado: complemento predicativo, con complementos).

- El sintagma nominal
  - Complementos y modificadores: modificadores oracionales (oraciones relativas especificativas y explicativas. Oposición indicativo / subjuntivo).
- El sintagma verbal
  - El núcleo: verbos auxiliares (perífrasis modales de infinitivo, perífrasis aspectuales de infinitivo), verbos seudocopulativos (verbos de cambio).
  - Complementos: objeto directo (léismo de persona), objeto indirecto (verbos intransitivos que rigen dativo), complemento predicativo (concordancia complemento predicativo-sujeto, concordancia complemento predicativo- OD).
- La oración simple: tipos de oraciones simples (según la actitud del hablante: dubitativas con subjuntivo e indicativo).
- Oraciones compuestas por coordinación
  - Adversativas (*sino, no obstante*).
- Oraciones compuestas por subordinación
  - Oraciones subordinadas adjetivas o de relativo: tipos (especificativas o restrictivas con o sin antecedente expreso, explicativas, con o sin preposición), pronombres relativos (*el/la/llos/las que, quien/quienes*), adverbios relativos.
  - Oraciones subordinadas adverbiales: causales (nexos y conectores de causalidad como *porque, debido a que, ya que, puesto que*), finales (nexos y conectores finales como *para que, a fin de (que)*), condicionales (imperfecto de subjuntivo, condicionales hipotéticas, nexos y conectores condicionales como *si, por si (acaso)*), consecutivas (*de manera que, por lo que, en consecuencia, de este modo*), concesivas (nexos y conectores concesivos como *aunque y a pesar de*).

### 1.3.2. Pronunciación y prosodia

- La base de articulación
  - Caracterización general del español: grado de tensión del español (pureza de las vocales), nasalización sin relevancia fonológica.
- La entonación
  - Identificación y producción de los patrones melódicos correspondientes a la entonación interrogativa: entonación de las interrogativas aseverativas, entonación de las interrogativas aseverativas con el rasgo de cortesía.
- La sílaba y el acento
  - Reconocimiento, identificación y producción de la estructura silábica: silabeo de estructuras silábicas complejas (dos consonantes entre vocales, tres o más consonantes entre dos vocales, triptongo).
- El ritmo, las pausas y el tiempo
  - Percepción y producción de las pausas y del grupo fónico: agrupaciones que habitualmente no admiten pausas (el artículo y el nombre, un nombre y un adjetivo, un verbo y un adverbio, un adverbio y un adjetivo).
- Los fonemas y sus variantes
  - Identificación y producción de los fonemas vocálicos: casos de sinéresis (aceptación en el uso de la pronunciación del hiato en una sola sílaba), casos de sinalefa (dos y tres palabras).
  - Identificación y producción de los fonemas consonánticos: consonantes oclusivas (no existen oclusivas aspiradas), consonantes bilabiales (omisión de la bilabial en el grupo inicial *ps*, pronunciación incorrecta de la grafía *v* como /v/ labiodental), consonantes interdental: sonido de la *z* (semejanza con el inglés *th* pero con articulación más enérgica e interdental, seseo), consonantes alveolares (pronunciación de la *s*, que se

diferencia respecto a la mayoría de las lenguas del entorno: elevación de la punta de la lengua contra los alveolos superiores, no hay /s/ sonora).

### 1.3.3. Ortográficos

- Ortografía de letras y palabras
  - Consonantes: letras *b, v, w* (palabras con final *-bilidad*, letra *v* con pretérito imperfecto de subjuntivo de *andar, estar, tener*), letras *c, k, z*, dígrafo *ch* (letra *k* ante consonante y en posición final de palabra, en términos procedentes de otras lenguas).
  - Letras mayúsculas: mayúsculas iniciales según el significado (conceptos absolutos, apellidos que comienzan por preposición, artículo o ambos, individuos o realidades únicas).
  - Ortografía de las palabras: palabras de doble escritura (*si no, sino, adonde/ adónde*).
- Acentuación gráfica
  - Reglas generales de acentuación: pronombres, adverbios y locuciones adverbiales en interrogativas indirectas y exclamativas indirectas.
  - Tilde diacrítica: interrogativo y exclamativo *quién/* relativo *quien*.
  - Voces de otras lenguas: anglicismos.
- Puntuación
  - Punto: ausencia de punto en titulares, ausencia de punto en títulos
  - Coma: aclaraciones, comentarios, enumeraciones con verbo elidido.
  - Puntos suspensivos: enunciados incompletos y en suspenso.

### 1.3.4. Funcionales

- Dación y petición de información
  - Petición de información: expresión de curiosidad (*me gustaría saber si/ dónde/ cómo...*), solicitud de una explicación (*¿me quieres/puedes explicar...?*), con prudencia (*¿Puedo/podría + inf.?*).
  - Dación de información: finalidad (*para que+ subj.*), razón, causa (*debido a (que).../ ya que.../puesto que...*), corrección de información previa (*no solo..., sino que...*).
  - Descripción
  - Narración
- Expresión de opiniones, actitudes y conocimientos
  - Dación de una opinión (*a mi modo de ver,..., según, considero que, opino que, diría que, no creo que + subj.*).
  - Valoración (*me ha ido/salido bien/mal/genial, lo veo + adj./ SN, me parece/ resulta..., es una buena idea*).
  - Expresión de acuerdo (*pues sí, yo también lo creo, yo comparto tu opinión, yo estoy de acuerdo*). Expresión de acuerdo parcial (*en líneas generales estoy de acuerdo, estoy de acuerdo con casi todo, no estoy del todo de acuerdo*).
  - Expresión de desacuerdo (*pues no, creo que te equivocas, yo pienso justo lo contrario, pues a mí no me lo parece, a mí me parece que..., yo no comparto tu opinión, yo no lo veo así*).
  - Presentación de un contraargumento (*no dudo que..., pero/ no obstante..., sí, pero no debe olvidar que..., al mismo tiempo*).
  - Expresión de propósitos y finalidad (*para + infinitivo, a fin de, con la intención de...*).

- Expresión de gustos, deseos y sentimientos
  - Expresión de gustos e intereses (*me gusta que + subj., no me entusiasma/apasiona/vuelve loco..., lo que más me gusta es..., estoy interesado en...*).
  - Expresión de preferencia (*el/la/los/las que más/menos me gusta(n) son...*).
  - Expresión de deseos (*quería/querría/quisiera que + subj., me gustaría que + subj., tengo unas ganas enormes de..., ojalá + sub.*)
  - Expresión de planes e intenciones (*estoy planeando, tengo planeado, tengo en mente*).
- Influencia en el interlocutor
  - Propuesta y sugerencia (*¿Te parece (una buena idea) que...?, ¿Y si + imperf. subj.?, ¿No te apetecerá...?, si te parece bien, puedes..., no estaría mal que..., otra posibilidad sería...*).
  - Consejos (*Te aconsejaría/ recomendaría..., sería mejor/necesario...*)
- Relaciones sociales
  - Saludos (*¿Qué tal te va?, ¡Cuánto tiempo!, ¡Buenas!*).
- Estructuración del discurso
  - Organización de la información (marcadores del discurso).
  - Acentuación de un elemento (*especialmente, particularmente, hay que tener en cuenta...*).

### 1.3.5. Tácticas y estrategias pragmáticas

- Deixis:
  - Personal: se mitigador de responsabilidad, demostrativos (señalamiento a terceras personas no próximas al hablante o al momento de habla).



- Espacial: combinación de adverbios deícticos para concretar más el lugar.
- Cortesía verbal atenuadora: referencia indirecta marcada por la cortesía verbal:
  - Desplazamiento de 2.<sup>a</sup> persona de singular / plural a 3.<sup>a</sup> persona (se impersonal) para mitigar la fuerza de lo dicho.
  - Desplazamiento de 1.<sup>a</sup> persona de singular a construcciones con valor impersonal para atenuar la fuerza de lo dicho
  - Subjuntivo de cortesía.
- Marcadores del discurso
  - Aditivos (*no solo... sino también, asimismo*).
  - Consecutivos (*de modo que, de manera que, en consecuencia*).
  - Justificativos (*puesto que, ya que*).
  - Contraargumentativos (*a pesar de, no obstante*).
  - Ordenadores: de inicio (*para empezar, primeramente*), de continuidad (*de otra parte, de otro lado*), de cierre (*para finalizar, en suma*).
  - Reformuladores: recapitulativos (*resumiendo, para resumir, en conclusión*), digresores (*por cierto, a propósito, una cosa*).
  - Operadores discursivos: focalizadores (*respecto a..., en relación con*), de refuerzo argumentativo (*desde luego, por supuesto*).
- Desplazamiento en el orden de los elementos oracionales
  - Rematización: marcadores discursivos incluyentes (*incluso*), particularizadores (*especialmente, particularmente*).

- Tematización: anteposición de complementos del verbo, sustantivación del adjetivo mediante el neutro *lo*, alusión a lo dicho (*como has dicho, como hemos comentado*).
- Cortesía verbal valorizante: halagos, cumplidos y piropos.
- Los valores modales de la entonación y de otros elementos suprasegmentales
  - Entonación (tonema descendente en interrogaciones totales para aportar contenido modal asertivo, con petición de confirmación).
  - Alargamientos fónicos (para señalar disconformidad, para intensificar la valoración).
- Intensificación o refuerzo
  - Intensificación de los elementos del discurso (con prefijos como *super-*, *extra-*, *ultra-*, superlativo absoluto por repetición).
- Valores ilocutivos de los enunciados interrogativos
  - Interrogativos neutros (ofrecimiento, duda o incredulidad, sorpresa).
- Mantenimiento del referente y del hilo discursivo (recursos léxico semánticos: sustitución por sinónimos, sustitución por hiperónimos o hipónimos).

### 1.3.6. Géneros discursivos y tipos de texto

- Anuncios publicitarios con limitaciones relativas al uso de la lengua (uso irónico o humorístico).
- Conversaciones cara a cara (informales, formales y transaccionales).
- Debates sobre temas cercanos.
- Conferencias
- Letras de canciones.
- Noticias de actualidad en prensa.
- Artículos de opinión sobre temas actuales.
- Mensajes electrónicos (formales e informales).
- Cuentos clásicos y cuentos actuales breves.
- Cuestionarios de respuesta abierta y cerrada.

- Guías de viaje (información cultural).
- Trabajos académicos: composiciones escritas de extensión media.
- Macrofunciones: textos descriptivos de personas y lugares, textos narrativos, textos expositivos y textos argumentativos.

### 1.3.7. Nacionales

#### 1.3.7.1. Nociones específicas

- Lenguaje de aula (*plantear una duda, debatir un tema, consultar en Internet, hacer una síntesis, pasar lista, etc.*).
- Sistema educativo (*asignatura obligatoria/común, educación universitaria, curso intensivo, seminario, solicitar una beca, etc.*).
- Exámenes y calificaciones (*examen final, autoevaluación, pedir revisión de examen, etc.*).
- Pagos (*factura, recibo, pedir un recibo, salir gratis, dos por uno, etc.*).
- Restaurante (*autoservicio, bufé, barra, comer de menú/a la carta, tapear, etc.*).
- Relaciones familiares (*cónyuge, cuñado, suegro, familia numerosa, ser como de la familia, etc.*).
- Carácter y personalidad (*ambicioso, cobarde, solidario, apasionado, discreto, etc.*).
- Relaciones sociales (*amigo íntimo, relación amistosa, conocerse de vista, hacer una visita, darse dos besos, etc.*).
- Tiempo libre y entretenimiento (*pasatiempo, ocio, parque temático, entretenerse, pasar el rato, ir de fiesta, pasarlo en grande, etc.*).
- Espectáculos y exposiciones (*butaca, sala de exposiciones, función de teatro, festival de música, estrenar, etc.*).
- Cine y teatro (*rodar, estrenar, actuación, interpretación, largometraje, escena, etc.*).
- Viajes (*turismo rural, recorrer el país, itinerario, organizar un viaje, pasar el verano*).
- Alojamiento (*poner una reclamación, alojarse en un hotel, acampar, albergue, parador, alquilar un apartamento, etc.*).
- Sistema de transporte (*autopista de peaje, haber mucho tráfico, RENFE, cruzar la frontera, pasajero, peatón, etc.*).
- Informática y nuevas tecnologías (*altavoz, monitor, cambiar el tamaño de letra, hacer doble clic, enlace, escritorio, etc.*).

- Internet (*comunicarse por correo electrónico, instalar un programa, pinchar en un enlace, etc.*).

### 1.3.7.2. Nociones generales

- Nociones existenciales
  - Cualidad general (*aspecto, forma de ser, aparentar, ser de color/de forma/de tamaño, básicamente, esencialmente*).
  - Acontecimiento (*coincidencia, casualidad, ocurrir, suceder*).
  - Certeza, incertidumbre (*evidencia, probabilidad, incertidumbre, dudoso, cierto, mentira, asegurar, afirmar, existir la posibilidad, claramente, evidentemente, por supuesto, sin duda*).
  - Generalidad, especificidad (*en particular, en concreto, general*).
- Nociones cuantitativas
  - Medidas: superficie (*kilómetros cuadrados, espacioso, inmenso, recorrer*).
- Nociones espaciales
  - Localización (*situado, hallarse, encontrarse, en cualquier lugar*).
  - Posición relativa (*cercano, lejano, alejado de, a lo largo de, a este lado, en la orilla, en lo alto de*).
  - Distancia (*trayecto, recorrido, cercano, lejano, quedar, faltar, de cercanías*).
- Nociones temporales
  - Referencias generales (*tiempo, época, infancia, juventud, vejez, madrugada, amanecer, atardecer, dedicar tiempo, toda la mañana, a medianoche, etc.*).

- Localización en el tiempo (*estos días, contemporáneo, aún, hoy día, en estos tiempos, la semana anterior, los (años) + [década], de niño, en aquellos tiempos, la semana próxima, futuro próximo/lejano, próximamente, a corto/medio/largo plazo*).
- Nociones cualitativas
  - Sabor (*gusto raro/familiar, sabor agradable/delicioso/exquisito/ intenso, sabroso, insípido, soso, agrio, agridulce*).
  - Edad, vejez (*infancia, adolescencia, juventud, madurez, vejez, tercera edad, generación, anciano, de mediana edad, juvenil, aparenta más/menos edad de la que tiene, de niño, de joven*).
- Nociones evaluativas
  - Evaluación general (*excelente, magnífico, maravilloso, salirle algo/irle algo a alguien, pasárselo genial, valer la pena*).
  - Interés (*aburrimiento, sorprendente, entretenido, falta de interés, aburrir, estar motivado*).

### 1.3.8. Contenidos socioculturales

#### 1.3.8.1. Referentes culturales

- Medios de transporte: transporte aéreo, red de ferrocarriles, transporte urbano e interurbano.
- Educación: símbolos asociados a la vida universitaria, enseñanzas de idiomas.
- Artes plásticas: autores y museos más conocidos
- Teatro y cine: cine y teatro actual, obras teatrales y cinematográficas más representativas en España.

- Organización territorial y administrativa: demarcación territorial y administrativa (organización territorial en España, idiosincrasia cultural (tradiciones, gastronomía), bebidas típicas de las demarcaciones territoriales).

### 1.3.8.2. Saberes y comportamientos socioculturales

- Calendario, ritmos cotidianos: Creencias y estereotipos relacionados con conceptos como madrugar, acostarse pronto, trasnochar.
- Educación y cultura: Convenciones sociales y comportamientos en el contexto educativo.
- Comidas y bebidas: Convenciones y comportamientos sociales relacionados con distintos momentos de las comidas (tomar el aperitivo, ir de tapas para cenar, hacer sobremesa), concepto de tapeo, ir / salir / comer de tapas, convenciones sociales y comportamientos en los bares, cafeterías y restaurantes.
- Ámbito personal y público: Convenciones sociales y comportamientos en las relaciones entre amigos.
- Actividades de ocio, hábitos y aficiones: Concepto de ocio en función de la edad, sexo, grupos sociales, convenciones sociales y comportamientos relacionados con actividades de ocio de carácter social.
- La unidad familiar: tipos de unidad familiar predominantes, evolución del concepto tradicional de familia, valores que da la sociedad a la familia, a sus miembros y al papel de cada uno.
- Viajes, alojamiento y transporte: El turismo rural (tipos de alojamientos rurales y concepto de casa rural), tipos de recorridos de tren y horas de máxima concentración de vehículos en calles y carreteras.
- Fiestas, ceremonias y celebraciones: Fiestas declaradas de interés turístico nacional, fiestas y celebraciones asociadas a los cambios de estación.
- Nuevas tecnologías: Uso que se hace de las redes sociales y cómo afecta a la vida familiar y social.

### 1.3.8.3. Habilidades y actitudes interculturales

- Conciencia de la propia identidad cultural: autoobservación de cómo influyen las propias creencias, valores y actitudes en la percepción de aspectos culturales de la cultura española.
- Percepción de diferencias culturales: valoración crítica de los cambios realizados en la percepción de las diferencias entre la cultura de origen y otras culturas, en particular la española.
- Aproximación cultural: contraste de puntos de vista con miembros de otras culturas en relación con hechos o productos culturales, tabúes, temas, etc.
- Empatía: Ensayo de rasgos de comportamiento (saludos, proxémica, etc.), juicios o valoraciones propios de los miembros de la cultura con la que se establece contacto.
- Curiosidad, apertura: interés manifiesto (acercamiento, preguntas, búsqueda de explicaciones, etc.) hacia los miembros de la cultura de origen y hacia productos y hechos culturales.
- Ensayo y práctica: activación estratégica del conocimiento, comportamientos socioculturales adquiridos y actitudes durante la participación en situaciones interculturales.
- Evaluación y control: registro de los conocimientos socioculturales y culturales adquiridos a partir de la observación reflexiva, consulta de fuentes, etc., empleando instrumentos de evaluación como el portfolio.
- Planificación: activación de los recursos que se poseen para interpretar y aproximarse a las realidades culturales diversas (turnos de palabra, registro, pautas de cortesía; normas de comportamiento; gestión de los factores emocionales, etc.).
- Contacto, compensación: petición de aclaración en relación con comportamientos, normas, valores, etc. desconocidos que no puedan ser interpretados de acuerdo con los esquemas de la cultura de origen u otras cultural que se conozcan.

- Mediación: Explicación de comportamientos de la cultura española empleando los referentes propios de la cultura de origen del interlocutor.

### 1.3.9. Procedimientos de aprendizaje

- Reflexión sobre las propias tendencias, preferencias, desarrollo de estrategias y procedimientos propios en el aprendizaje.
- Identificación de las causas que facilitan o dificultan alcanzar los objetivos previstos.
- Empleo de herramientas para anotar los progresos y reflexiones sobre el aprendizaje, así como autoevaluarse y diagnosticar el grado de dominio de la lengua.
- Inferencia del significado de palabras desconocidas con la ayuda del contexto.
- Movilización de conocimientos de otras lenguas para la comprensión o producción de textos en la lengua meta.
- Uso de fuentes de consulta para buscar el significado de lo que se intenta comprender o expresar.
- Uso de estrategias comunicativas para cubrir los déficits lingüísticos.
- Reconocimiento de la necesidad de las contribuciones ajenas y propias durante el desarrollo de las tareas.

## 1.4. Planteamiento metodológico

### 1.4.1. Enfoque y metodología adoptados

Ya se ha mencionado en la primera parte que para esta programación el enfoque que se llevará a cabo para trabajar las diversas unidades estará basado en los paisajes de aprendizaje. Este enfoque fusiona la Taxonomía de Bloom (Bloom,



1956) con la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (Gardner, 2010). Hernando Calvo (2015) establece que mediante los paisajes de aprendizaje

El profesor diseña experiencias donde expone los objetivos a alcanzar, las herramientas de evaluación y los productos para cada actividad, pero concede al alumno la autonomía de elegir su propio itinerario de aprendizaje compartiendo decisiones educativas del día a día en el aula (2015: 47).

Llevar este enfoque al aula puede aportar muchas ventajas al proceso de enseñanza-aprendizaje. Fernández Aguirre et al. (2018: 19-20) señalan que en un contexto personalizado, como es el paisaje de aprendizaje, el alumno se vuelve responsable de su aprendizaje y contribuye con este, lo que a la vez fomenta su autonomía. Además, permite atender a la diversidad, elemento de especial relevancia en cualquier programación. Al proponer actividades variadas, se respetan los diversos estilos de aprendizaje. Los alumnos pueden trabajar a su propio ritmo: los más aventajados disponen de actividades suficientes para no quedarse sin trabajo y los que tengan un ritmo de trabajo más lento podrán cumplir fácilmente con los objetivos propuestos.

Una vez explicadas algunas de las ventajas de los paisajes de aprendizaje, conviene recordar algunas cuestiones básicas referentes al enfoque comunicativo, en el que se enmarca la programación. Como se ha señalado, los estudiantes se encuentran en situación de inmersión lingüística, por lo que el curso ha de servirles para mejorar principalmente la expresión e interacción oral (aspecto, además, que necesitan trabajar según la situación de aprendizaje). Al ser estudiantes universitarios, también se tienen que trabajar el resto de destrezas. Para comprender las explicaciones de los profesores necesitarán desarrollar la comprensión oral. Esta también les ayudará para interactuar en su vida diaria. Para comprender los textos a los que tendrán que enfrentarse a diario necesitarán altas capacidades de comprensión lectora. Por último, tendrán que desarrollar su expresión escrita para redactar los diversos trabajos que les puedan solicitar los profesores, para lo que tendrán que conocer algunas técnicas de redacción académica. Así, todas las destrezas estarán integradas en el enfoque comunicativo, poniendo especial énfasis en las actividades comunicativas de expresión e interacción oral.

Por último, se llevarán temas actuales al aula, así como situaciones de la vida real con las que los alumnos podrían enfrentarse. Se pone énfasis en la comunicación real, una de las características básicas de la metodología comunicativa.

En las actividades orales se prestará más atención al contenido, pero se abordarán de igual manera actividades con énfasis en la forma a través, sobre todo, del trabajo con la gramática.

Asimismo, es importante recordar algunas de las características de las actividades y materiales comunicativos, cuyo objetivo primordial consiste en desarrollar la competencia comunicativa del alumno. Gandía García (2009: 3) proporciona una definición general de las actividades propias de la metodología comunicativa como aquellas cuyo objetivo primordial es la comunicación. Esto implica que las actividades deben ofrecer muestras reales de lengua, enmarcadas en un contexto comunicativo real y que impliquen y motiven a los alumnos. Para ello, las actividades tienen que ser variadas. Esta autora también destaca la importancia que cobra el contenido frente a la forma, sobre todo en niveles iniciales, al contrario que en enfoques anteriores a este. Parece evidente que, al ser el intercambio de información básico en la comunicación, las actividades deben ser interactivas, por lo que se debe fomentar el trabajo en parejas o en equipo. La información que se transmite debe ser significativa para los estudiantes, de igual manera que lo sería en un contexto de comunicación real. Además, Gandía García (2009: 3-4) señala que en la metodología comunicativa se tienen en cuenta los una serie de requisitos, que se mencionan a continuación:

Debe haber un vacío de información. Esto favorece la comunicación entre los alumnos para obtener esa información que no tienen. García García y Álvarez López (2019: 552) también consideran que esta es una característica básica de las actividades comunicativas. Añaden que una técnica eficaz y sencilla para crear este tipo de ejercicio es mediante la técnica del rompecabezas. Para evitar la artificialidad de este tipo de actividades, se propone personalizar la actividad, permitiendo al estudiante hablar sobre él mismo.

Además, se debe proporcionar libertad al discípulo para que no se limite a reproducir lo que aprende, sino que produzca por sí mismo. Esto supone, según García García y Álvarez López (2019: 552) que los materiales deben ser variados y “lo suficientemente flexibles como para que en todo momento puedan ser adaptados, ampliados y completados de acuerdo con los objetivos y necesidades de los alumnos”. Estos materiales tienen que ser representativos de las diversas situaciones comunicativas que se dan en la vida real. Estas autoras también añaden que el alumno tiene que poder elegir lo que quiere decir y cómo lo dice, que se opone a los típicos ejercicios de *drills* llevados a cabo en enfoques anteriores.

El último requisito que considera Gandía García (2009: 4) es que las actividades deben proporcionar retroalimentación “que permita compartir opiniones y que ofrezca información útil no sólo al alumno sino también al profesor”.

Además de estas características, García García y Álvarez López (2019: 551-552) seleccionan otras de las características de las 21 que proponen Lozano y Ruiz Campillo (2009). Antes, García García y Álvarez López destacan que es principalmente “en la tipología de actividades donde verdaderamente se puede apreciar cómo los postulados teóricos del Enfoque comunicativo transforman y renuevan el aula de idiomas”. Los primeros cambios que se observaron, en la década de 1980 fueron la utilización de actividades de juego de rol, vacío de información, simulaciones o debates, actividades caracterizadas por una dinámica en parejas y grupos. A pesar de esta innovación, la comunicación siguió siendo muy artificial. Por lo tanto, a principios de la década de 1990 se empieza a “aprovechar el aula como un espacio real de comunicación, en el que tienen lugar usos de la lengua tan auténticos como los que se dan fuera”. Así, las características que proponen y que pueden ser añadidas a la lista anterior son: por un lado, la actividad debe estar relacionada con contextos de uso, es decir, debe ser similar a las tareas a las que las personas se enfrentan en la vida real cuando se comunican. Por otro lado, el uso de la lengua que se haga debe ser “extrapolable a otras situaciones”.

Como ya se ha mencionado, las actividades tienen que ser auténticas, lo que no quiere decir que no puedan estar adaptadas. Además, los materiales tienen que integrar varias destrezas de manera natural. Finalmente, como ya se ha mencionado, debe prevalecer la importancia del contenido sobre la forma, ya que lo que importa es la comunicación de los alumnos.

Además de tener en cuenta las características mencionadas, Littlewood (1981) y Neuner y Hunfeld (1993), citados por García García y Álvarez López (2019: 553), proponen un esquema representativo del enfoque comunicativo. Primero habría una fase de *presentación* compuesta por un texto, oral o escrito, como punto de partida y una serie de actividades que aseguren su comprensión. La segunda fase sería la de *práctica*. Aquí “se aíslan elementos específicos (contenidos lingüísticos o destrezas)” para que el alumno practique con ellos. Para ello, se proponen ejercicios formales “con el objetivo de dotar al alumno de un dominio fluido del sistema lingüístico” y ejercicios de práctica controlada o reproducción, en la que los alumnos tienen libertad para elegir las formas lingüísticas, pero la interacción está limitada por el contexto propuesto. Finalmente, se

encuentra la fase de práctica libre o *producción*, conformada por ejercicios de comunicación funcional (“el alumno se ve confrontado con una situación en la que tiene que transmitir un mensaje lo mejor posible con los recursos de que dispone”) y actividades de interacción social, en las que el alumno tiene que expresarse adecuándose al contexto y a los participantes que participan en la situación comunicativa (García García y Álvarez López, 2019: 553).

Por último, Hernández Reinoso (2000: 149) señala una cuestión que es fundamental para nuestra propuesta: “el enfoque comunicativo ha tomado del humanismo el énfasis en el trabajo de grupos, la búsqueda de la sensibilidad, las dinámicas grupales y el sentido de la necesidad del crecimiento personal”. Estas características serán potenciadas en la medida de lo posible por el profesor. Añade, además, un punto clave que se pondrá en práctica en la unidad didáctica que integra esta programación: “la libertad para que el alumno se enfrente, sin el control directo del maestro, a los problemas que debe resolver” (Hernández Reinoso, 2000: 150).

#### 1.4.2. Estrategias y técnicas didácticas

A lo largo del curso se ponen en práctica varias estrategias didácticas. En primer lugar, se fomenta la autonomía de los alumnos de varias maneras. Como se ha señalado, una de las principales características de los paisajes de aprendizaje es que incrementan el aprendizaje autónomo. Al llevar este enfoque al aula, los alumnos tienen que organizar su propio aprendizaje y hacerse responsables de este. Además, la puesta en práctica de la autoevaluación (como se muestra en el apartado de evaluación) también contribuye al fomento de la autonomía de los estudiantes.

Seguidamente, se ponen en marcha las estrategias de aprender a aprender y las estrategias comunicativas, que el profesor introduce al inicio del curso y animará a los alumnos a que hagan uso de ellas tanto dentro como fuera del aula.

En tercer lugar, se hace uso de la gamificación, la introducción de elementos de juego en la manera de presentar las actividades. El principal objetivo de esta técnica es incrementar la motivación de los alumnos.

De igual manera, se intenta propiciar el aprendizaje significativo. Para ello, se realizan actividades de calentamiento para activar conocimientos previos y que

los alumnos incorporen los nuevos conocimientos presentados a estructuras mentales previas, es decir, información ya conocida.

Por último, se potencia el trabajo cooperativo. Este método de trabajo puede fomentar la confianza y motivación de los estudiantes. Asimismo, se trabajan las inteligencias intrapersonal, en tanto que se requiere la reflexión sobre el propio aprendizaje, e interpersonal (por ejemplo, al trabajar en grupos).

### 1.4.3. Tipos de actividades

Atendiendo a los enfoques adoptados en esta programación, se proponen actividades muy variadas. Estas tienen dificultades cognitivas variadas, trabajan distintas inteligencias y respetan diversos estilos de aprendizaje. Se abordan todas las destrezas de la lengua y, en muchos casos, la destreza de expresión e interacción oral se trabaja de manera integrada con el resto de destrezas.

Además de trabajarse las seis destrezas básicas (la mediación queda excluida, como se explica más adelante), las actividades que se presentan se dividen en cuatro grupos: actividades de motivación, actividades de presentación, actividades de práctica y actividades de aplicación.

Las actividades de motivación se utilizan también como calentamiento, para dar inicio a un tema o apartado nuevo y despertar la curiosidad del alumno desde el primer momento. Algunos ejemplos de estas actividades son: lluvia de ideas, preguntas sobre temas conocidos, introducción de juegos de escape, preguntas sobre sus culturas o presentación de imágenes. Estas actividades, además, se utilizan para activar los conocimientos previos de los alumnos, lo que facilita la posterior comprensión de los contenidos que se presenten.

En el segundo grupo de actividades, las actividades de presentación sirven para introducir la gramática, vocabulario y tipos textuales a tratar. Se realizan tanto de manera inductiva como deductiva. Así, hay tanto explicaciones de estos contenidos como textos que contengan los contenidos que se tratan. La presentación deductiva se hace mediante cuadros explicativos esquemáticos, de manera que no supongan una carga cognitiva para los alumnos. Se diseñan de forma atractiva para atraer la atención de los alumnos. En el caso de la presentación inductiva, se presentan tanto textos orales como escritos con el contenido que se explica. Algunos ejemplos de este tipo de actividades son: lectura

de artículos y noticias, vídeos y audios sobre temas actuales, y presentación de contenidos gramaticales y léxicos de manera tanto deductiva como inductiva.

El tercer tipo de actividades, las actividades de práctica, son las que más tiempo ocupan a lo largo de las diferentes unidades didácticas. Estas son muy variadas, y comprenden: pasatiempos variados, ejercicios de rellenar huecos (fomentando, en muchos casos, una práctica comunicativa), unión de palabras con imágenes, respuesta a preguntas, vacíos de información y diálogos.

En cuanto al último tipo, las actividades de aplicación, sirven para consolidar los conocimientos aprendidos poniéndolos en práctica de manera más libre. Son principalmente actividades comunicativas, y comprenden debates, composiciones escritas, presentaciones orales, negociación y vacío de información y juegos de rol, entre otras.

En muchos casos las actividades se presentan sin ser secuenciadas, de modo que los alumnos pueden tomar su tiempo para ver cuáles quieren realizar primero. Esto ocurre sobre todo conforme avanza el curso, por lo que la secuenciación es más evidente al principio del año. Esto es así para lograr uno de los objetivos fundamentales de la programación: fomentar la autonomía de los alumnos y que estos organicen su propio aprendizaje. Se hace, por tanto, de manera progresiva.

Aunque la falta de secuenciación no sea relevante en algunas actividades como las de comprensión oral o expresión escrita, se sugiere una posible secuencia para actividades como el léxico. Los alumnos tienen la opción de descubrirlo de manera inductiva o deductiva. En algunos casos las actividades están diseñadas de tal manera que, aunque no se presente una secuenciación obligatoria, los alumnos tienen que realizar las actividades de presentación antes que las de producción, ya que si no conocen el contenido con anterioridad no podrán hacerlas.

#### 1.4.4. Recursos personales

Uno de los cambios fundamentales que supuso el enfoque comunicativo en el rol del profesor es que este deja de ser el protagonista. Por lo tanto, el profesor será considerado como el facilitador del aprendizaje o mediador, guía y apoyo para los alumnos. Será el encargado de propiciar un clima agradable de aula

para aumentar la motivación y facilitar la sociabilidad de los alumnos. Además, implicará al alumno en su aprendizaje. Este cuidará especialmente la dimensión afectiva de sus alumnos, para lo que respetará los distintos estilos de aprendizaje y las inteligencias múltiples mediante la propuesta de actividades variadas. Además, potenciará el uso de estrategias de aprendizaje con el fin de lograr que el alumno se convierta en un aprendiente autónomo, que pueda continuar su proceso de aprendizaje de manera independiente fuera del aula.

Así como el rol del profesor se transforma, también lo hace el del alumno. Muchos autores han dedicado tiempo a describir el rol del aprendiente en la metodología comunicativa. Este adquiere un rol central en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se convierte en el protagonista de su formación, y pone en marcha estrategias de comunicación que fomentan la sociabilidad (Maati Beghadid, 2013: 114). El estudiante coopera con sus compañeros para lograr objetivos comunes, interactúa para intercambiar información y expresar sus ideas, sentimientos y experiencias. El alumno poco a poco se vuelve más autónomo y comprende que es responsable de su aprendizaje. En el proceso de convertirse en un aprendiente autónomo, reflexiona sobre sus estilos de aprendizaje predominantes y aprende a autoevaluar su trabajo a través de la reflexión crítica.

Finalmente, se debe abordar el tipo de agrupamientos que se realizarán a lo largo del curso. Para evitar la monotonía y para atender a los diversos estilos de aprendizaje, los agrupamientos son muy variados. Entre ellos destacan: trabajo individual, trabajo por parejas, trabajo en pequeños grupos y trabajo en grupo clase. Cuando se formen grupos, el profesor intentará que sean heterogéneos (distintas habilidades y distintas nacionalidades). El trabajo en grupo es posible gracias a las características del aula. Como se mencionó al principio, esta cuenta con un mobiliario ajustable a distintos tipos de trabajo, por lo que resulta muy sencillo y rápido mover las mesas y formar grupos. Para finalizar, muchas de las actividades propuestas posibilitan diversos agrupamientos. De esta manera, los alumnos que trabajen mejor individualmente y aquellos que prefieran trabajar en parejas verán sus necesidades satisfechas.

#### 1.4.5. Recursos ambientales

En la descripción de la situación de aprendizaje se estableció que la clase dispone de ventanales y de un mobiliario que se puede ajustar a distintos tipos de

trabajo. Es un aula espaciosa y luminosa. El centro universitario también cuenta con una biblioteca universitaria a disposición del profesor y de los alumnos.

#### 1.4.6. Recursos materiales

Como ya se ha mencionado, el aula está muy bien equipada. Hay numerosos recursos materiales, entre los que cabe citar carteles didácticos, un ordenador con conexión a internet, una red wifi, un proyector y una pizarra convencional.

#### 1.4.7. Recursos bibliográficos

La clase cuenta con varios diccionarios de español disponibles para los alumnos en todo momento. Además, se les animará a hacer uso del diccionario online de la RAE u otros que los alumnos puedan conocer. No se utiliza un libro de texto concreto, por lo que los materiales habrán sido elegidos por el profesor previamente, y estarán acordes con los temas tratados. Además, según el profesor vaya conociendo a los alumnos, este puede llevar al aula materiales que se adapten al gusto de los estudiantes. Todos los textos y audios que se trabajan son reales, ya sean noticias de periódicos, vídeos en línea, artículos, fragmentos de novelas, etc. Aunque sean materiales reales, la explotación didáctica la debe hacer en casi todos los casos el profesor (a no ser que este encuentre textos que ya tengan una explotación didáctica online, es decir, que otros profesores ya hayan diseñado actividades para explotarlos).

#### 1.4.8. Recursos electrónicos

Para esta programación es indispensable que todos los alumnos dispongan de aparatos electrónicos, preferiblemente ordenadores portátiles. Podrán llevar los suyos propios o tomarlos prestados de la biblioteca. Las TICS son un elemento esencial de la programación, por lo que se hace un uso prácticamente diario de recursos multimedia como vídeos, noticias online y diversas páginas webs.



## 1.5. Evaluación del alumnado

La evaluación de los alumnos constituye una de las partes más importantes de la programación. Es importante, en primer lugar, definir en qué consiste. De acuerdo con el *Diccionario de términos clave de ELE* consiste en “la acción educativa que implica siempre recoger información para juzgarla y en consecuencia tomar una decisión”. Regueiro Rodríguez, a su vez, (2014: 67) proporciona una definición más completa. Para ella, “consiste en recoger la información de la marcha y de los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje en toda su extensión, valorarla y juzgarla para la toma de decisiones que contribuyan al cumplimiento de los objetivos”. Como se puede comprobar, su definición va en línea con las concepciones actuales sobre la evaluación, que se alejan de la antigua idea de evaluación final mediante una prueba única. La autora menciona que hay que recoger información durante todo el proceso de aprendizaje, idea clave que se ha tenido en cuenta en el diseño del proceso de evaluación de los alumnos.

### 1.5.1. Procedimientos y tipos de evaluación

Una vez se ha establecido lo que se entiende por evaluación, es necesario determinar qué tipo de evaluación se lleva a cabo. Considerando el momento de aplicación, se realiza una evaluación diagnóstica. Esta se hace mediante un cuestionario de análisis de necesidades. Según el objetivo, se realiza una evaluación formativa. Por último, tomando en cuenta el agente evaluador o el sujeto, se mezclan la heteroevaluación y la autoevaluación. Todos estos conceptos son explicados más detalladamente a continuación. Además, se justifica cómo encaja este tipo de evaluación con los objetivos de la programación.

La evaluación de diagnóstico nos sirve para establecer las necesidades de aprendizaje de los alumnos. Se realiza una encuesta de análisis de necesidades en la que se cubren aspectos como el perfil biográfico del alumno (idiomas que habla, país de procedencia, formación personal, información sobre su trayectoria con el español, etc.), el análisis del entorno (en qué situaciones comunicativas se desenvuelve el alumno, qué destrezas prefiere trabajar más) y un análisis de habilidades, que el profesor debe usar para conocer el estilo de aprendizaje predominante en sus alumnos. Aunque muchos de estos datos nos vienen dados por la situación de aprendizaje, es muy útil llevar a cabo un análisis de necesidades.

Este análisis supone una utopía en muchos centros, pero se considera necesario hacerlo ya que no lleva mucho tiempo y proporciona al profesor mucha información sobre sus alumnos.

Para continuar, la evaluación formativa es descrita como aquella que se utiliza para desarrollar o mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (López, 2010: 113). Por lo tanto, este tipo de evaluación tiene lugar a lo largo del proceso educativo, idea ya mencionada con anterioridad respecto a la evaluación en general. Pasek de Pinto y Mejía (2017: 178) añaden que la evaluación formativa consiste en una serie de actividades cuyo objetivo es identificar errores, “comprender sus causas y tomar decisiones para superarlas desde y en el aula”. Con ella, el profesor no solo evalúa a los alumnos, sino que puede servirle para comprobar si estos asimilan los conocimientos que transmite y, en caso negativo, hacer cambios en el proceso educativo para obtener mejores resultados. Este tipo de evaluación implica que se proporciona una retroalimentación continua al estudiante.

Por último, se entiende por heteroevaluación aquella realizada por el profesor. Esta difiere de la autoevaluación, ya que la última es realizada por el propio alumno, que evalúa su propio trabajo. La evaluación por parte del profesor es necesaria, ya que este es completamente consciente de los objetivos que necesitan alcanzar los alumnos y el que mejor puede juzgar si estos han alcanzado el nivel establecido. Se ha tomado la decisión de incluir la autoevaluación porque guarda coherencia con uno de los objetivos básicos de esta programación: fomentar la autonomía del alumno. Esta idea es apoyada por numerosos autores. Así, Cohen y Pinilla-Herrera (2019: 34) alegan que una la autoevaluación es una herramienta valiosa para fomentar la autonomía. De esta manera, el estudiante puede ser consciente de “aspectos de su proceso de aprendizaje: lo que ha aprendido, cómo la ha aprendido, y qué le falta por aprender”. Por lo tanto, la autoevaluación aumenta la autorregulación, ya que obliga al alumno a ser consciente de lo que ha aprendido y lo que no. A su vez, la autoevaluación fomenta una reflexión crítica.

Antón González (2019: 115) también señala algunas ventajas de la autoevaluación. Entre ellas, nombra “su potencial de fomentar aprendices autónomos”, el papel más activo en el aprendizaje que toman los alumnos, el desarrollo de “la habilidad de identificar deficiencias propias” y el aumento del “entendimiento del proceso de aprendizaje, la motivación y la autoconfianza”.

Por último, Correa Flores (2010: 1) opina que hay que aplicar la evaluación de tal manera que los estudiantes sean conscientes de lo que han asimilado, “reflexionando sobre su propio aprendizaje y siendo los protagonistas del proceso”. Aunque no haga mención explícita a la autoevaluación, alude a la noción de retroalimentación. Así, se puede establecer que esta práctica conlleva poner en marcha esas reflexiones de las que ella habla. A pesar de todas las ventajas derivadas de este tipo de evaluación, la autoevaluación, no es algo fácil, sobre todo porque los alumnos, en general, no están acostumbrados a ello. Es necesario, por lo tanto, que aprendan a llevar a cabo esta práctica. Para ello, en nuestra propuesta se introduce de manera progresiva:

El primer día de clases, como ya se ha mencionado, los alumnos realizan un cuestionario de análisis de necesidades que les hace reflexionar sobre sus carencias en el aprendizaje del español. Además, se les proporciona una fotocopia del cuadro de autoevaluación del MCER para los niveles B1 y B2 (2002: 30-31), que se presenta en el *Anexo 2*. De esta manera, pueden juzgar en qué destrezas tienen más capacidades y cuáles necesitan trabajar. Como el nivel que tienen que alcanzar es un B2.2, algunos alumnos ya son capaces de realizar algunas de las acciones descritas en el nivel B2 del cuadro de autoevaluación. Por lo tanto, el propósito de proporcionarles esa escala es que se familiaricen con el proceso de autoevaluación y el uso de rúbricas. Además, al terminar el curso volverán a completar la misma rúbrica, lo que hará explícito su avance en el aprendizaje.

Poco a poco el profesor debe animar a los alumnos a que vayan realizando más autoevaluaciones, siempre con la ayuda de rúbricas. El uso de estas rúbricas o autoevaluación con claves es defendido por muchos autores. Macaslister y Nation (2010: 114), por ejemplo, mencionan que normalmente la autoevaluación implica el uso de escalas o listas de verificación (*checklists*) para que indiquen las fortalezas y debilidades que perciben. Señalan, además, la dificultad que conlleva la autoevaluación, ya que es difícil separar la subjetividad de un juicio objetivo.

Regueiro Rodríguez (2016: 62), al igual que los autores anteriores, hace referencia a la guía de autoevaluación mediante claves, que “opera como un descriptor en el que el aprendiz puede reconocer la naturaleza de sus dificultades y superarlas”. Aunque ella se refiere a la escritura en esta frase concreta, esta característica que lleva a la reflexión crítica del aprendiz sobre sus fortalezas y puntos débiles es extrapolable a todos los ámbitos del aprendizaje del español.

Ya ha quedado probada la importancia que tiene el uso de rúbricas en el proceso de autoevaluación. Estas proporcionan una guía básica al alumno para lograr una mayor objetividad en su evaluación e incitan una continua reflexión sobre sus carencias. También explicitan los objetivos que nuestros alumnos deben alcanzar, lo que hace que el alumno sea consciente de su nivel de logro durante su proceso de aprendizaje.

### 1.5.2. Instrumentos y técnicas de evaluación

En este curso, se trabaja con dos instrumentos básicos de evaluación: en primer lugar, el profesor hace uso de la observación directa y sistemática de los alumnos como técnica de evaluación. Macaslister y Nation (2010: 107) explican que, en el transcurso de las clases, las actividades realizadas por los alumnos deben ser cuidadosamente monitorizadas por el profesor. Por lo tanto, el profesor mide el interés de los alumnos por el curso, su nivel de participación, asistencia e implicación y la actitud de respeto y ayuda de unos alumnos con otros. Esta evaluación no se realiza con la ayuda de rúbricas, por lo que depende en gran medida de las percepciones del profesor. Por esta razón, su valor en la calificación final es menor, como se explica más adelante. Además, al seguirse una metodología comunicativa, el profesor se centra principalmente en valorar las intervenciones comunicativas de los alumnos: se toma en cuenta sobre todo la fluidez y su capacidad estratégica, es decir, el uso que hagan de estrategias de comunicación para cubrir deficiencias comunicativas. En menor medida se valora la corrección, aunque también se tiene en cuenta.

La herramienta que se utiliza para anotar las intervenciones de los alumnos es un registro o diario de la clase. El profesor debe tener una lista con el nombre de los alumnos y apuntar tics según estos vayan participando y muestren interés. Al final de la clase, el profesor debe dedicar 10 minutos para hacer algún comentario cualitativo si procede, es decir, anotar alguna observación sobre algún alumno.

El segundo instrumento de evaluación es el portfolio. Se lleva a cabo un análisis de producciones de los alumnos, y estas tienen un gran peso en la nota final. A continuación se explica con más detalle en qué consiste el uso del portfolio como instrumento de evaluación.

El uso del portfolio como método de evaluación ha crecido considerablemente en los últimos años, por lo que se encuentran numerosas definiciones. Delgado Cerrillo *et al.* (2018: 43) lo definen como el “registro del proceso de aprendizaje y a la toma de conciencia que implica tal registro”. Barragán Sánchez (2005: 122-123), por su parte, considera el portfolio como “un procedimiento de evaluación de trayectorias de aprendizaje que se basa en las ejecuciones y logros obtenidos por los participantes en dichas trayectorias y que además incorpora el valor añadido de su potencial de aprendizaje”. Por otro lado, Cassany (2019: 180) establece que el objetivo básico de este instrumento es

“Guardar” (el aprendiz debe guardar y ordenar todos sus escritos, en su versión final y sus borradores), “elegir” (debe elegir los escritos más representativos, mejores o preferidos) y “valorar” (debe justificar su elección, documentar su progreso con las correcciones o comentar los errores cometidos y enmendados en un texto final).

Quizá, la definición más completa, y que más se corresponde con lo que realmente se propone en esta programación es la de Antón González (2019: 114). De acuerdo con esta autora, el portfolio se concibe como una serie de pruebas que demuestran el nivel de competencia del estudiante en un área concreta. Además, requiere la colección y selección de muestras de las capacidades de cada alumno. También señala el grado de metacognición que requiere este proceso, ya que los alumnos llevan a cabo una reflexión de su aprendizaje y de cómo analizan y evalúan la evidencia del logro de objetivos. Acaba explicando la importancia de la reflexión, un elemento central del portfolio “por su potencial de integrar y conectar experiencias de aprendizaje”.

Es importante que las muestras que los alumnos seleccionen prueben que han alcanzado los objetivos establecidos por el profesor, por lo que los alumnos deben saber en todo momento lo que se espera de ellos. De hecho, Abrutyn y Danielson (2002: 13) mencionan que en muchos casos los alumnos se centran en seleccionar “sus mejores producciones, prestando poca atención a los objetivos de aprendizaje establecidos”. Por ello, en nuestra propuesta, los alumnos reciben desde el primer día de clase las rúbricas que el profesor utilizará para valorar todos sus trabajos y que ellos mismos utilizarán para autoevaluarse.

Además, el uso de rúbricas puede facilitar mucho la evaluación del portfolio. Antón González (2019: 113) comenta que el portfolio puede ser difícil de evaluar, por lo que “la mejor forma de medir la actuación consiste en el uso de una

parrilla de evaluación o baremo". En el *Anexo 3* se muestra la rúbrica que se emplea para la evaluación del portfolio.

Otro aspecto importante que debe tenerse en cuenta es que, a pesar de que el portfolio se entregue a final de curso, el profesor tiene que ofrecer al alumno una continua retroalimentación de su trabajo, principio que corresponde a la evaluación formativa ya mencionada. Así, el profesor debe hacer sugerencias al alumno sobre su trabajo cuando sea oportuno y debe mostrarse abierto para que los alumnos puedan hacerle consultas en cualquier momento. Sin embargo, dado que el objetivo principal de la puesta en práctica de este instrumento de evaluación es fomentar la autonomía del alumno, la guía será menor conforme avance el curso. Delgado Cerrillo *et al.* (2018: 59) comparten esta idea, y añaden que "una buena evaluación [...] va ofreciendo, de una manera sistemática, flujos de retroalimentación que permiten reforzar los aspectos que van bien y modificar aquellos otros en los que se detectan deficiencias". Esta definición nos remite de nuevo a la evaluación formativa, lo que prueba que el portfolio es un elemento idóneo para llevarla a cabo.

Tras la definición de portfolio y la descripción de algunos de sus elementos clave, se deben señalar las ventajas que supone usar este instrumento de evaluación, es decir, justificar por qué se ha elegido el portfolio frente a otros métodos de evaluación. Se ha mencionado reiteradamente que uno de los objetivos básicos del curso es fomentar la autonomía de los alumnos. Ahora bien, hay numerosas evidencias que muestran que el uso del portfolio fomenta la capacidad crítica y reflexiva, así como la autonomía del alumno. Por ejemplo, Murillo Sancho (2012: 5-6) señala numerosas ventajas, entre las que cabe destacar el fomento de la autonomía y el pensamiento crítico, la promoción de competencias y la asunción de la responsabilidad en el propio aprendizaje.

Antón González (2019: 112) también cita algunos de los beneficios, similares a los que propone Murillo Sancho:

A medida que el estudio de ASL [Adquisición de segundas lenguas] ha prestado mayor atención al efecto de la agencia individual, la autonomía y la motivación en el aprendizaje, han surgido instrumentos como el portfolio de lenguas, la autoevaluación mediante afirmaciones de capacidad y el uso de parrillas de evaluación para evaluar actuación y procesos.

Por último, se deben mencionar las partes de las que constará el portfolio usado en esta propuesta:

1. Portada
2. Índice
3. Introducción
4. Muestras
5. Reflexiones
6. Conclusiones

Como se puede observar, el portfolio consta de dos grandes bloques: en primer lugar, la recopilación de las muestras o evidencias de su aprendizaje. Habrá algunas que el profesor establecerá como obligatorias para poder garantizar un trabajo mínimo, sobre todo al principio del curso. Al final se les dará más autonomía a los alumnos para que elijan las propias muestras dignas de ser incluidas en el portfolio. Sin embargo, se les explicará que tiene que haber un equilibrio en las muestras, que deben incluir todas las destrezas trabajadas (comprensión escrita, expresión e interacción escrita, comprensión oral y audiovisual y expresión e interacción oral). En muchos casos, las pruebas de comprensión oral y escrita serán autocorregidas por los alumnos, que deberán señalar claramente qué errores han cometido.

También se valorarán en este apartado las diferentes actividades que se vayan haciendo en la clase en grupo. En estas se incluyen las presentaciones, los debates, etc. Además, los alumnos podrán incluir todas aquellas muestras que estimen que muestran una evolución en su aprendizaje aunque no las hayan realizado en clase.

El segundo gran bloque estará compuesto por un diario de aprendizaje donde el alumno mostrará su capacidad reflexiva. En él se le invita a reflexionar sobre todo lo que ha aprendido durante el curso, qué tareas le han ayudado más a aprender, las dificultades con las que se ha encontrado, etc. También se le invitará a que narre cualquier evento fuera del aula que haya contribuido a su aprendizaje. Se valorará, además, la creatividad del alumno. El portfolio no se presenta como un elemento cerrado, por lo que el alumno podrá incluir cualquier apartado que considere oportuno.

Como se puede ver, algunos de los apartados de este portfolio son similares a los que propone el Portfolio Europeo de las Lenguas (PEL). Para conocer el perfil lingüístico del estudiante (información que se incluye en *El Pasaporte*), el profesor dispone de los datos proporcionados por el cuestionario de análisis de necesidades que los alumnos realizaron al principio del curso. En este apartado también se les anima a que incluyan información de su competencia lingüística en el resto de lenguas que hablan, algo que no tendrán que hacer en el portfolio que entregan al profesor. En el PEL también tienen que rellenar los cuadros de autoevaluación del MCER, que sí incluirán en el portfolio.

El siguiente apartado del PEL es la *Biografía*. El Ministerio de Educación y Ciencia (2004: 9) describe el objetivo de este apartado como la toma de conciencia por parte del estudiante de "qué ha aprendido y cómo ha aprendido los idiomas que domina, de las etapas y pasos que ha dado y de qué decisiones debe tomar para el futuro". En el portfolio que se propone únicamente se les anima a reflexionar sobre sus estilos de aprendizaje y en su proceso de aprendizaje en el apartado de reflexiones, pero no a pensar en el futuro. La sección cuya esencia se ha respetado con mayor fidelidad es el del *Dossier*, en el que los alumnos recogen evidencias de aprendizaje. Este será el que tendrá mayor importancia y peso en la calificación final.

Como se ha podido ver, se han tenido en cuenta diferentes aportaciones de este importante documento en la recolección de muestras de aprendizaje, aunque estas han sido adaptadas a las necesidades particulares del docente. Por ello, no se incluyen todas las ideas que sugiere el PEL sino las que se han considerado relevantes para la muestra de consecución de los objetivos propuestos.

### 1.5.3. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación para el portfolio se reflejan en una rúbrica creada para evaluar dicho instrumento, que se puede encontrar en el *Anexo 3*. Además, también se empleará una rúbrica para evaluar los debates, las presentaciones orales y los documentos escritos que redacten los alumnos, disponibles en los *Anexos 4, 5 y 6* respectivamente. Así, los criterios de evaluación seguidos son los siguientes:

#### a) Participación en clase

- Colabora con otros compañeros en la realización de las tareas grupales para lograr un objetivo común; muestra iniciativa para establecer un



clima colaborativo en el aula; participa en las actividades y respeta las intervenciones de los compañeros.

- Organiza y se hace responsable de su propio aprendizaje; distingue sus estilos de aprendizaje y hace uso de ellos en las diferentes actividades para lograr el mayor rendimiento posible; autoevalúa su trabajo de manera eficiente.

#### b) Portfolio

- El portfolio contiene todos los apartados establecidos a principio de curso.

#### - Muestras de aprendizaje del portfolio

Para establecer los criterios de evaluación referentes a las diversas destrezas de la lengua, se ha tomado como referencia los establecidos en el MCER. A pesar de ello, se ha tomado la decisión de excluir la destreza de mediación ya que no se considera relevante en esta programación. Los alumnos viven una situación de inmersión, por lo que se espera que en las clases hagan uso del español todo el tiempo, incluso con los compañeros con su misma nacionalidad. Quizá puedan poner en práctica esta destreza fuera del aula, pero no será algo que el profesor evalúe. Por iniciativa propia, los alumnos pueden incluir experiencias en las que han hecho uso de esta destreza fuera del aula en el apartado de reflexiones.

### 1. Expresión e interacción escrita

- Escribe diversos tipos textuales sobre una amplia gama de temas con coherencia y cohesión, corrección gramatical, ortográfica y un léxico adecuado al contexto.
- Adecúa la producción del texto escrito a diversos contextos socioculturales adaptando las características lingüísticas de cada uno de ellos.
- Refleja un conocimiento sobre relaciones semánticas y utiliza recursos para evitar repeticiones.

## 2. Comprensión escrita y audiovisual

- Identifica las ideas principales e información relevante de textos de cierta longitud con estructuras lingüísticas de cierta complejidad.
- Aplica estrategias adecuadas para comprender los detalles y opiniones de los textos.
- Distingue las características básicas de los distintos tipos textuales, sus elementos lingüísticos y de cohesión principales.
- Muestra comprensión y aceptación de los diversos aspectos de la cultura meta sobre los que lee.

## 3. Comprensión oral

- Identifica las ideas principales e información relevante de textos de cierta longitud con estructuras lingüísticas de cierta complejidad.
- Aplica estrategias para comprender la información general y relevante de los textos que escucha.
- Discrimina patrones sonoros y acentuales de uso común y algunos más específicos.

## 4. Expresión e interacción oral

- Participa en conversaciones y debates con un alto grado de fluidez y espontaneidad cohesionando el discurso de forma sencilla pero eficaz.
- Hace presentaciones claras y fáciles de seguir. Explica las ideas principales con precisión y responde a preguntas formuladas por la audiencia.
- Produce una entonación adecuada para los diferentes tipos de oraciones.

- Utiliza una amplia gama de vocabulario relativo a numerosos temas y utiliza estrategias comunicativas para paliar posibles deficiencias comunicativas.

#### 1.5.4. Criterios de calificación

Se han establecido dos instrumentos básicos de evaluación, por lo que es necesario concretar el peso de cada uno de ellos en la nota final.

En primer lugar, la nota final será numérica, con una calificación máxima de 10 y una calificación mínima de 5 para aprobar.

La observación directa, como se ha explicado, tendrá un componente más subjetivo, ya que los factores que mide –a excepción de la asistencia– dependen de la subjetividad del profesor. Así, su peso será de un 20% en la nota final.

Por lo tanto, el 80% restante se basará en la nota del portfolio. Cada apartado descrito del portfolio tendrá un peso diferente, por lo que los diferentes apartados computarán de la siguiente manera:

El apartado 4, que se corresponde con las muestras de aprendizaje, valdrá un 50% de la nota final. En segundo lugar, el apartado número 5, referente a las reflexiones, computará un 20% de la nota. El resto de los apartados (portada, índice, introducción y conclusiones) tendrá un valor máximo del 10% de la nota final. A continuación se presenta una tabla resumen con los criterios de calificación, las técnicas y los instrumentos que forman parte de la propuesta de evaluación.

TÉCNICA	INSTRUMENTO		PORCENTAJE
Observación directa	Diario de clase		20%
Análisis de producciones de los alumnos	Portfolio	Muestras de aprendizaje	50%
		Reflexiones	20%
		Portada, índice, introducción y conclusiones	10%

Tabla 2. Técnicas, instrumentos y criterios de calificación

## 1.6. Evaluación de la programación

Cuando se habla de evaluación, automáticamente se suele pensar en la evaluación de los alumnos. Sin embargo, es importante recordar que también se debe hacer una evaluación de la programación, de la capacidad del docente para llevarla a cabo y de la propia práctica docente.

Concretamente, en este apartado se determina por qué es necesario llevar a cabo una evaluación de la programación y cómo se puede hacer. Pastor Cesteros (2019: 58) justifica la importancia de esta práctica, alegando que solo si se valora lo que funciona y lo que no en la programación se pueden introducir cambios en ella, “transformación que constituye la esencia de la innovación docente en la enseñanza del español como L2”. Además, Macaslister y Nation (2010: 123) explican que la evaluación de la programación considera todos los aspectos de su diseño para comprobar que el curso sea el mejor posible. Así, la evaluación tiene que tener en cuenta tanto los resultados del curso como su planificación y desarrollo.

En el *Diccionario de términos clave de ELE* se encuentra una referencia a la evaluación del currículo, que se puede trasvasar al campo que nos atañe. Aquí se menciona una idea que se citó al principio del trabajo, que la programación requiere una constante revisión para ver si se adecúa al contexto en el que la se lleva a cabo. Además, también se establece su propósito, que es “valorar su congruencia, viabilidad, continuidad, integración, vigencia, eficiencia [...] y eficacia”. Por último, en esta definición también se contempla la importancia de la autoevaluación del propio docente y su rol como organizador del proceso de enseñanza.

Una vez demostrada la importancia de esta práctica, se establece la manera de llevar a cabo la evaluación y los instrumentos más adecuados para realizarla. En cuanto a la mejor manera de llevar a cabo la evaluación, se debería combinar el criterio del docente con la evaluación de los alumnos. La evaluación de los profesores puede no ser objetiva aunque se utilicen rúbricas, ya que para rellenar esas rúbricas estos se ven condicionados por su propia subjetividad. Por ello, esta valoración tiene que verse complementada con la de los alumnos. Ellos no son expertos, pero ya han llevado a cabo autoevaluaciones a lo largo del curso, por lo que les resultará más sencillo tener un criterio propio sobre el curso en el que han tomado parte.

Un instrumento de evaluación adecuado en este caso son los cuestionarios, preferiblemente de preguntas cerradas. Así, los alumnos tienen que marcar su grado general de satisfacción del curso eligiendo de 0 (como puntuación más baja) a 10 (puntuación más alta), es decir, se propone una escala Likert. Se incluye también alguna pregunta abierta, pero en menor medida. Aunque las preguntas abiertas proporcionen mayor información cualitativa, los alumnos normalmente son más reacios a contestar este tipo de preguntas ya que conllevan más tiempo.

Para realizar la propia evaluación de la programación, el profesor debe hacer uso de un cuestionario muy similar al de los alumnos. Ambos documentos se pueden encontrar en los *Anexos 7 y 8* respectivamente. A esto debe sumarse su propia reflexión. Macaslister y Nation (2010: 123) proponen una serie de preguntas para llevar a cabo la valoración de lo que denominan currículo, por ejemplo: ¿Están los alumnos satisfechos con el curso? ¿Prepara el curso a los alumnos adecuadamente para que hagan uso del idioma al final de este?

Por lo tanto, se considera que, habiendo recopilado la evaluación de los alumnos, la del docente, y habiendo reflexionado de manera general sobre la programación se puede tener una idea de si la programación que se ha llevado a cabo ha sido satisfactoria o si hay aspectos que deben ser modificados.

## 2. Elaboración de una unidad didáctica

### 2.1. Presentación de la unidad

La unidad que se desarrolla más adelante se llama *Nuevas Tecnologías*. Conforma la última de este curso, es decir, la quinta. Ha sido concebida para alumnos de distintas nacionalidades con un nivel B2 alto. Tendrá una duración total de 12 horas, es decir, 4 clases de 3 horas, divididas en sesiones de 1 hora y media cada una.

El tema que se ha escogido se considera de interés para los estudiantes, que tienen que hacer un uso constante de aparatos electrónicos. Este se aborda desde una perspectiva que se centra en destacar los aspectos negativos de la tecnología.

Para desarrollarla, se ha seguido un enfoque comunicativo y se ha creado un paisaje de aprendizaje. También se han introducido elementos gamificadores para lograr despertar la motivación de los alumnos. Toda la unidad didáctica ha sido digitalizada, de tal manera que los alumnos pueden explorar las diferentes actividades a su ritmo.

Para la creación de esta unidad se han seleccionado algunos de los contenidos y objetivos que se habían fijado en la programación. Al ser la última, estos contenidos presentan una complejidad bastante elevada. Por ejemplo, se introducen técnicas para la argumentación y un nuevo tiempo verbal para los alumnos: el imperfecto de subjuntivo.

Se abordan contenidos de todos los apartados del PCIC, y se ha intentado abarcar contenidos procedimentales, cognoscitivos y actitudinales.

En el siguiente apartado se explican las ventajas que supone llevar a cabo el enfoque basado en paisajes de aprendizaje y algunos de los principios que lo sustentan. También se mencionan los roles que tendrán tanto el profesor como los alumnos en el desarrollo de la unidad.

## 2.2. Justificación de la unidad didáctica

La unidad didáctica se enmarca dentro del enfoque comunicativo. Se incluyen actividades que comprenden las cuatro actividades de la lengua, y la destreza de expresión oral se encuentra integrada en la mayoría de ellas, como se podrá comprobar a continuación. Se ha intentado convertir actividades típicamente estructuralistas (de rellenar huecos) en actividades comunicativas, como se puede comprobar en la actividad de léxico en el que hay que completar un crucigrama y en una actividad para poner en práctica la nueva gramática estudiada.

El elemento innovador que se introduce en la propuesta de esta unidad didáctica es un enfoque basado en los paisajes de aprendizaje, en el que se combinan las inteligencias múltiples y la Taxonomía de Bloom. Con este enfoque se respeta la atención a la diversidad, que se entiende como la diferencia de personalidad de nuestros alumnos. Estos tienen diversos estilos e aprendizaje, ritmos de trabajo y diferentes inteligencias predominantes. Para respetar los gustos de todos, se proponen actividades de muy diverso tipo, niveles cognitivos diversos y varias inteligencias. Para mostrar esta variedad se ha diseñado una matriz en la que se clasifican todas las actividades propuestas según la inteligencia y nivel cognitivo que trabajan. Esta matriz se puede encontrar en el *Anexo 9*.

Una de las características de este enfoque es que los alumnos eligen su propio itinerario. Estos elegirán aquellas actividades que más encajen con sus gustos. El enfoque permite que cada alumno trabaje a su ritmo, permitiendo que todos logren los objetivos básicos. Los alumnos más aventajados, además, dispondrán de actividades extra, de manera que siempre tendrán trabajo que realizar.

La idea fundamental es fomentar la autonomía del alumno, una de las razones por las que la unidad didáctica supera la duración media que normalmente se establece. Esta unidad constituye la última de la programación, una programación centrada en fomentar la autonomía del alumno, y por lo tanto es la máxima representación de autonomía que alcanzarán los estudiantes. El profesor actuará como mero guía durante su desarrollo. Ofrecerá una retroalimentación

inmediata a los alumnos sobre su trabajo, corrigiéndolo en cuanto estos se lo entreguen para así asegurar un progreso en el aprendizaje. El primer día de clase que se trabaje la unidad enviará el link a los alumnos y les pedirá que empiecen a trabajar, con una advertencia: que tengan en cuenta la agenda que encuentran, ya que este marcará las fechas en las que harán actividades grupales que necesitarán preparar. A partir de ahí, los alumnos organizarán su propio trabajo según estimen para lograr los objetivos propuestos por el profesor, que este insertará en la unidad didáctica para que los aprendientes sean conscientes de ellos. Se les facilitará, además, una copia de las rúbricas que el profesor utilizará para evaluar su trabajo.

Al no seguir el profesor el rol tradicional en la clase, el rol de los alumnos también es diferente. Estos se convierten en agentes responsables de su propio aprendizaje. Tendrán que llevar a cabo un trabajo cooperativo en muchos casos para así lograr alcanzar los objetivos propuestos. Adquirirán el rol protagonista y organizarán su trabajo de manera autónoma, gestionando su tiempo y autoevaluando su propio trabajo.

Todas estas consideraciones suponen que la unidad didáctica no seguirá una secuenciación típica. Esto no quiere decir que los alumnos no vayan a lograr los objetivos mínimos, ya que estos se alcanzarán gracias a la realización de unas actividades grupales, obligatorias para todos. Además, al igual que a lo largo del curso, tendrán que incluir al menos una muestra de cada destreza de la lengua en el portfolio. Para la realización de muchas de estas actividades los alumnos necesitarán trabajar en otras actividades propuestas. Por ejemplo, para lograr realizar el debate, los alumnos necesitan conocer las características de la argumentación. Estos tendrán que acudir a las actividades dedicadas a dicho contenido, pero podrán decidir en qué grado quieren práctica en ese punto. Para los que necesiten más práctica, realizarán más actividades. Los otros simplemente podrán revisar la teoría si con eso se sienten preparados para enfrentarse al debate.

Muchas de las actividades, además, presentan diversas secuencias posibles. En el caso de la gramática, los alumnos que tengan un estilo de aprendizaje deductivo podrán acudir a la teoría primero. Los que tengan un estilo de aprendizaje inductivo, tienen la posibilidad de acceder directamente a las actividades.

A este enfoque se añade, además otro elemento bastante innovador: la gamificación. La unidad presenta una narrativa a modo de juego de escape o cluedo,



de tal manera que los alumnos irán obteniendo pistas según vayan resolviendo las diferentes actividades. Cuantas más actividades realicen, más pistas obtendrán y más fácil será resolver el asesinato, por lo que se añade un elemento motivador. Otra característica de la gamificación que se pone en marcha es el uso de insignias. Cada actividad les proporcionará una serie de puntos (estos se han establecido de manera orientativa según su dificultad en la Taxonomía de Bloom), que les permitirán ganar diferentes insignias.

### 2.3. Objetivos didácticos y contenidos

Los objetivos didácticos que se han fijado para esta unidad se enumeran a continuación.

- Identificar las características del texto argumentativo y reproducirlas en textos orales de manera cohesionada y con una pronunciación adecuada y natural.
- Diferenciar los usos del imperfecto de subjuntivo y ponerlo en práctica en diversos textos.
- Informarse y expresar una opinión crítica sobre el rol de las nuevas tecnologías en nuestra vida haciendo uso de léxico relacionado con el tema.
- Realizar una encuesta de manera colaborativa sobre el uso de las redes sociales y presentar los resultados de manera gráfica.
- Adecuar los textos elaborados a situaciones tanto formales como informales mediante la producción de textos ortográficamente correctos.

Asimismo, los contenidos que se abordarán y que contribuirán al logro de los objetivos fijados son los siguientes:

#### Gramaticales

- Pretérito imperfecto de subjuntivo
- Conectores para la argumentación
- Oraciones subordinadas adverbiales condicionales, concesivas y causales

### Pronunciación y prosodia

- Seseo

### Ortográficos

- Anglicismos
- Revisión de signos de puntuación y escritura correcta de mensajes de texto
- Imperfecto de subjuntivo de andar, estar, tener

### Funcionales

- Expresión de acuerdo
- Expresión de desacuerdo
- Presentación de un contraargumento
- Argumentación
- Presentación de una opinión
- Estructuración del discurso

### Pragmáticos

- Marcadores del discurso.
- Subjuntivo de cortesía

### Géneros discursivos y tipos de texto

- Debates
- Letras de canciones
- Noticias de actualidad en prensa
- Artículos de opinión sobre temas actuales
- Cuestionarios
- Textos argumentativos

### Nocionales

#### Nociones específicas

- Informática y nuevas tecnologías
- Internet

### Nociones generales

- Certeza, incertidumbre

### Contenidos socioculturales

- Nuevas tecnologías: uso que se hace de las redes sociales y cómo afecta a la vida familiar y social.
- Interés manifiesto hacia los miembros de la cultura de origen y hacia productos y hechos culturales.

### Procedimientos de aprendizaje

- Reflexión sobre las propias tendencias, preferencias, desarrollo de estrategias y procedimientos propios en el aprendizaje.
- Empleo de herramientas para anotar los progresos y reflexiones sobre el aprendizaje, así como autoevaluarse y diagnosticar el grado de dominio de la lengua.
- Inferencia del significado de palabras desconocidas con la ayuda del contexto.

## **2.4. Materiales y recursos**

Todos los materiales necesarios para realizar las distintas actividades se encuentran disponibles en línea, en el enlace que se presenta más adelante. Asimismo, los alumnos disponen de una copia de las diferentes rúbricas que utilizará el profesor para evaluar las diferentes actividades.

Como la unidad se encuentra digitalizada, los alumnos necesitarán dispositivos electrónicos (preferiblemente ordenadores) para poder realizar las diferentes actividades. Pueden llevar sus propios dispositivos o tomarlos prestados de la biblioteca universitaria si no dispusiesen de ellos.

## 2.5. Dinámicas y agrupamientos

Para realizar las actividades propuestas, el profesor hará uso de diversos tipos de agrupamientos: trabajo individual, en parejas y en grupo clase.

En primer lugar, para el debate los alumnos trabajarán el grupo clase. Cada uno tendrá un rol asignado, de manera que todos participarán. Asimismo, se trabajará en grupo clase cuando se aborde el desenlace del asesinato. Todos los alumnos pondrán en común las pistas de las que disponen así como su opinión sobre los distintos elementos de la historia, es decir, quién es el asesino, cuál es el motivo del crimen, el arma y el lugar.

Seguidamente, la realización de la encuesta y la posterior presentación de los resultados requiere un trabajo en parejas. Esto incrementará el clima de cohesión de grupo. Además, al ser el enfoque elegido el comunicativo, muchas actividades requieren la interacción de los alumnos, que tendrán que trabajar con otros compañeros.

Por último, se realizará un trabajo individual, como se puede observar en muchas de las actividades.

Es importante señalar que varias actividades permiten varios tipos de agrupamiento: individual o en parejas. De esta manera, según su personalidad y estilo de aprendizaje, el alumno podrá elegir si prefiere trabajar solo o con otro compañero.

Para facilitar el trabajo en parejas, los alumnos dispondrán de un documento online en el que irán apuntando qué actividad están realizando en cada momento e indicarán si quieren trabajar con un compañero. De esta manera, si un estudiante no sabe cuál realizar, puede ver lo que están haciendo otros compañeros y unirse a ellos para poder realizar actividades más comunicativas.

## 2.6. Evaluación de la unidad

A continuación se muestran los criterios de evaluación que se han fijado para esta unidad didáctica:

- Identifica las características del texto argumentativo y las reproduce en textos orales de manera cohesionada y con una pronunciación adecuada y natural.
- Diferencia los usos del imperfecto de subjuntivo y lo pone en práctica en diversos textos.
- Se informa y expresa una opinión crítica sobre el rol de las nuevas tecnologías en nuestra vida haciendo uso de léxico relacionado con el tema.
- Colabora en la realización de una encuesta sobre el uso de las redes sociales y presenta los resultados de manera gráfica.
- Adecúa los textos elaborados a situaciones tanto formales como informales mediante la producción de textos ortográficamente correctos.
- Realiza, al menos, una actividad perteneciente a las distintas destrezas de la lengua para incluirlas en el portfolio.

El instrumento de evaluación elegido, como se ha explicado, es el portfolio. Los alumnos tendrán que incluir, al menos, una muestra de cada una de las destrezas de la lengua (expresión escrita y oral y comprensión escrita y oral).

En el caso de las comprensiones escrita y oral, los alumnos autocorregirán sus propias actividades. Una vez la hayan terminado, se la mostrarán al profesor, que comprobará rápidamente que ha completado la actividad. En el caso de que las respuestas sean cerradas, el profesor proporcionará al estudiante la clave para que este autocorrija la actividad. El alumno deberá señalar claramente cuáles han sido sus errores. Más tarde, se la entregará al profesor, que comprobará que todas las correcciones estén bien hechas. En el caso de las actividades con respuesta abierta, el profesor procederá a corregirlas directamente y a calificarlas con posterioridad.

En el caso de las actividades de expresión escrita, el profesor hará una primera corrección señalando los errores que el estudiante ha cometido. Tras eso, le devolverá la redacción al alumno, que tendrá que corregir los fallos que ha señalado el profesor. Finalmente, se la volverá a entregar al profesor, que procederá a calificarla con la ayuda de una rúbrica (se puede encontrar en el *Anexo6*).

Para la evaluación de la destreza oral incluida en el portfolio, el profesor valorará tanto la presentación con los resultados de la encuesta que realicen los alumnos como el debate. Ambas rúbricas se pueden encontrar en los *Anexos 4 y 5*. Además, los alumnos recibirán una copia de la rúbrica de evaluación de la presentación y realizarán una autoevaluación. El profesor comprobará el grado en que ha aumentado su capacidad para evaluarse respecto al principio del curso.

Finalmente, anotará en el diario de clase las diferentes intervenciones orales de los alumnos. Realizará una observación directa y calificará a los alumnos según las notas que tenga en el diario de clase.

## 2.7. Secuenciación y temporalización de las actividades

Como se ha mencionado en la justificación de la unidad didáctica, esta unidad no sigue una temporalización clara, sino que cada alumno elige su propio itinerario de aprendizaje. Sin embargo, las pautas que tiene que seguir el profesor serán las siguientes:

El primer día que se presente la unidad, un jueves (comprobar la agenda, en la que se representa esto), el profesor les dará el enlace de acceso a la unidad a los alumnos. Les explicará que tienen que empezar la unidad pinchando en “Empieza aquí”, y como consejo les dirá que busquen la “Guía de utilización” y la “Agenda de clase”. El primero sirve como vídeo de contextualización que les introducirá en el marco narrativo que se ha creado para la unidad. El segundo les explica qué tipo de actividades pueden encontrar en cada elemento interactivo. Por lo tanto, el último les servirá para organizar su trabajo en función de las actividades que han sido planificadas para el último día.

La otra función que tendrá el profesor ese día será repartir los roles para el debate que se realizará el último día. A partir de ahí, los alumnos organizarán su trabajo de manera autónoma. Tendrán que organizarse con los miembros de su equipo para encontrar argumentos para el debate y necesitarán encontrar una pareja para realizar la encuesta. Por lo demás, dispondrán de un documento online en el que irán anotando qué actividades están realizando en cada momento. De esta manera, el profesor podrá observar el nivel y ritmo de trabajo de sus alumnos y los propios alumnos podrán organizarse más fácilmente para realizar actividades en parejas.

Así, los tres primeros días en los que se desarrollarán las clases, el profesor actuará como guía si los alumnos lo necesitan y como corrector, ya que ofrecerá una retroalimentación lo más rápida posible a sus alumnos.

El último día adoptaría un nuevo rol, el de organizador. La primera parte de la clase (45 minutos) se realizarían las presentaciones de los diferentes grupos). Más tarde se jugaría a Quizzlet live durante unos 15 minutos. Esto iría seguido por el descubrimiento del desenlace de la historia, precedido de los comentarios y análisis de los alumnos. Si sobrase tiempo se visionaría en grupo clase el "Vídeo para reflexionar", seguido de comentarios de los alumnos. La segunda parte de la clase comenzaría con el debate. Está previsto que dure un mínimo de 30 minutos. En el tiempo restante los alumnos terminarían de organizar su portfolio. Si lo terminan, podrán entregárselo al profesor para la evaluación final. Si no, dispondrán de un par de días más para finalizarlo en casa.

En el *Anexo 10* se representan dos posibles rutas que los alumnos pueden seguir en la realización de las actividades. Estas rutas aparecen secuenciadas y temporalizadas, de tal manera que el lector pueda comprender mejor las diversas rutas de aprendizaje que supone usar este enfoque.

## 2.8. Desarrollo de la unidad didáctica

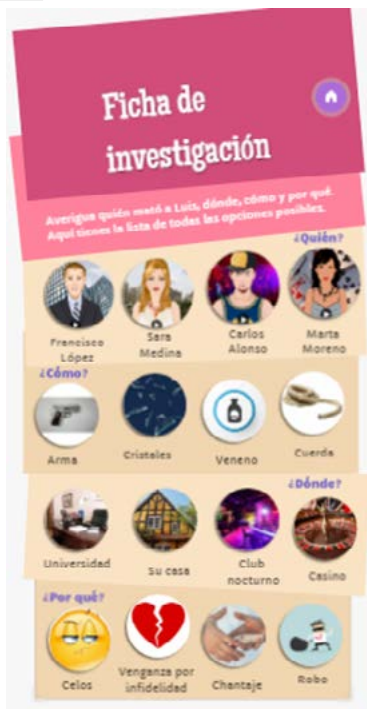
Se recomienda acceder al enlace de la unidad para observar las posibilidades que ofrece: <https://view.genial.ly/5c44e99b287c0f7c50b419d5/interactive-content-nuevas-tecnologias>

La Guía del Profesor se puede localizar en el *Anexo 11*.

## PANTALLA PRINCIPAL



## FICHA DE INVESTIGACIÓN





## OBJETIVOS



## CONTACTO



## GUÍA DE UTILIZACIÓN

**¿CÓMO FUNCIONA ESTA UNIDAD?**

Vas a encontrar 5 tipos de actividades

Busca cada icono en el escritorio y pincha en él para acceder a las diferentes actividades.

- Comprensión oral
- Trabajo en equipo
- Comprensión y expresión escrita
- Vocabulario
- Gramática

Encontrarás algunos iconos en todas las páginas

- Volver a la página anterior
- Volver al menú principal

Número de puntos que consigues al hacer la actividad

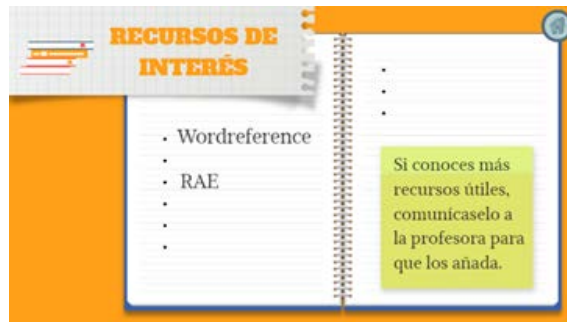
Pista. Solo puedes pinchar en el icono cuando hagas la actividad

Explora las actividades a tu ritmo. Tienes que incluir al menos una de cada tipo en tu portfolio.

Recuerda que para las actividades en equipo hay que seguir la agenda. Accede a ella para organizar tu trabajo.

Buena suerte detective. ¿Podrás resolver el crimen?

## RECURSOS DE INTERÉS



## AGENDA DE CLASE







## EVALUACIÓN

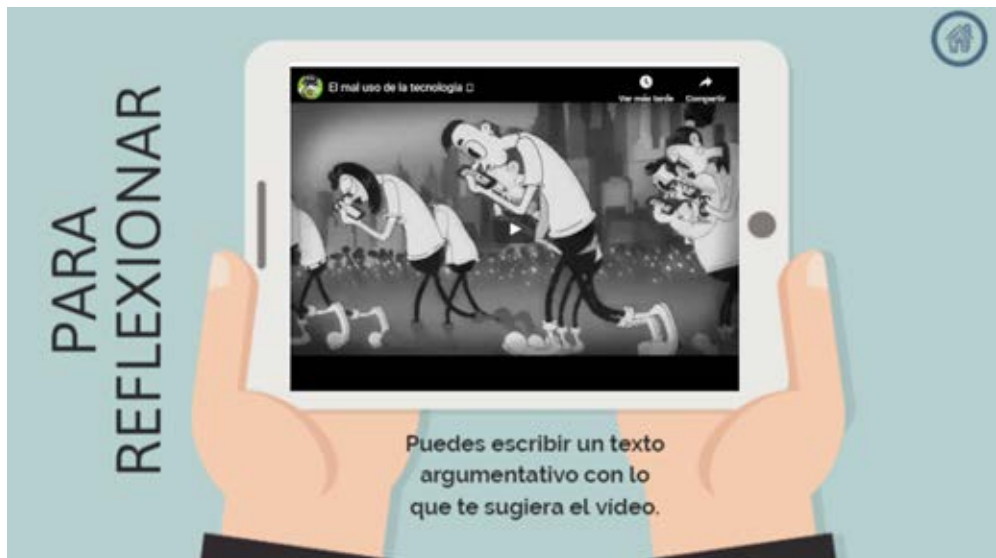


(Nota para el lector: las rúbricas pueden encontrarse en el apartado de Anexos).

## ORGANIZA TU TRABAJO

Agenda de clase. Escribe qué actividad estás realizando. Puedes señalar si estás buscando a compañeros para trabajar en pareja.

## **PARA REFLEXIONAR**



## **COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ESCRITA**

Completa todas las actividades y conviértete en un bloguero profesional

### **A) REFLEXIÓN SOBRE TECNOLOGÍA**

1. Ponle un título al texto de Elvira Lindo y haz un breve resumen con las ideas principales.

(El texto se puede encontrar en el apartado de Anexos).

2. ¿Estás de acuerdo con las ideas que expresa la autora? ¿Alguna vez te ha ocurrido a ti la situación descrita en el texto? Cuenta cómo fue y qué hiciste.

3. Si no te ha ocurrido algo así, ¿qué harías si te pasara o si estuvieras en la situación de la autora?

¡Recuerda! Si no entiendes alguna palabra, el contexto puede ayudarte a comprenderla.

## B) UNA CENICIENTA MODERNA

¿Reconoces estas imágenes? ¡Sí! ¡Es lo que estás pensando! Son las princesas Disney, pero... están algo diferentes, ¿no?

¿Y si Cenicienta usara twitter? ¿Y si los enanitos subieran fotos de Blancanieves dormida? ¿Y si el Patito Feo sufriera ciberacoso? ¿Y si los tres cerditos buscaran muebles para su nueva casa en Wallapop?

¡Es el momento de crear tu propia historia disparatada! Usa tu creatividad. Elige un personaje de un cuento clásico o una película y modernízalo.

Tienes tres opciones, ¡elige la que más te guste!

1- Realiza un cómic.

2- Escribe un poema.

3- Crea un cuento.

\* Utiliza el pretérito imperfecto de subjuntivo en tu historia.

## C) SELFIES MORTALES

1. Lee esta noticia para saber de qué trata. <<https://www.elmundo.es/viajes/el-baul/2018/10/09/5bbb36d6e5fdea55628b45c9.html>>

2. ¡Tuitéalo! Imagina que tienes que compartir esta noticia en Twitter. Haz un resumen interesante para que muchas personas lean tu tuit (máximo 280 caracteres).

3. En el artículo aparecen una serie de números que muestran cómo han ido aumentando las muertes por selfies los últimos años. Crea una infografía que lo represente. Puedes usar esta herramienta: <<https://piktochart.com/formats/infographics/>>

Para más información:

## ¿Qué es una infografía?

Se puede resumir como la representación visual informativa de un texto escrito.

Para crear tu propia infografía puedes usar el programa propuesto en el enlace (debes crearte una cuenta). Además, puedes investigar más para añadir datos más exactos. Por ejemplo, en mi infografía no pongo el porcentaje de las causas de las muertes. ¿Te atreves a buscarlo?

Sé original y añade toda la información que quieras, ¡el único límite es tu imaginación!

A continuación puedes ver un ejemplo:



## D) CURSO EXPRES PARA SER RAPERO

¿Alguna vez has compuesto una canción? ¿Y un rap?

¡Es el momento de mostrar tus habilidades artísticas. Para esta actividad, tienes que componer tu propio rap.

Hay dos condiciones:

- Tienes que incluir algún verbo en pretérito imperfecto de subjuntivo (ve al apartado de gramática si no sabes cómo se construye).
- Tienes que incluir vocabulario nuevo que has aprendido relacionado con la tecnología (ve al apartado de vocabulario si no lo conoces).

Puedes escribir sobre el papel que tiene la tecnología en tu vida o cualquier otro tema que te inspire. ¿Te atreves a añadirle música? Aquí tienes un ejemplo:

Tecnología  
Enganchados todo el día  
Con los ojos en la pantalla  
Sin mirarnos a la cara  
Si no te dieran un móvil  
Solo para para hacerte dócil  
Prestarías más atención  
Y admirarías el mundo con emoción

### \* ORTOGRAFÍA

1. ¿Crees que la tecnología ha cambiado nuestra manera de escribir? En caso afirmativo, ¿lo ha hecho de una manera positiva o negativa?

Piensa en tu propia lengua. ¿Cometes errores de ortografía? Cuando hablas con tus amigos o familia por mensajes de texto, ¿cambia tu manera de escribir?

2. Lee este texto de Juan José Millás en el que reflexiona sobre las preguntas anteriores.

(El texto se puede encontrar en el apartado de Anexos).



3. ¿Qué errores ortográficos menciona el autor?  
 ¿Estás de acuerdo con que la tecnología hace que la gente escriba peor?  
 Ahora piensa en algunos errores que cometes en español y apúntalos en tu cuaderno.

4. Busca los 3 iconos de mensajes en la página y corrige los whatsapps. Recuerda añadir los signos de puntuación.

1. ola q ase  
aki descansando
2. Hi como tas, q haces tngo q decirt algo
3. Clara: cris.te pasa lo mismo.todos.los años nose xq sigues yendo jajajajaja  
 Cristina: Nse tio eske yo odio la peluqueria y sigo cayendo en la tentacion pensando q me lo haran bien algun dia de su vida jder q inutiles tronco  
 Eske me lp hago yo mejor de verdad  
 Clara: pues.si la verdad  
 Un paston pa na

**ORTOGRAFÍA**

**1** La lengua y la informática

¿Crees que la tecnología ha cambiado nuestra manera de escribir? En caso afirmativo, ¿lo ha hecho de una manera positiva o negativa?

Piensa en tu propia lengua. ¿Cometes errores de ortografía? Cuando hablas con tus amigos o familia por mensajes de texto, ¿cambia tu manera de escribir?

**2** Lee este texto de Juan José Millás en el que reflexiona sobre las preguntas anteriores.

- ¿Qué errores ortográficos menciona el autor?  
 - ¿Estás de acuerdo con que la tecnología hace que la gente escriba peor?  
 - Ahora piensa en algunos errores que cometes en español y apúntalos en tu cuaderno.

**3**

**4** Busca los 3 iconos de mensajes en la página y corrige los whatsapps. Recuerda añadir los signos de puntuación.

## COMPRESIÓN ORAL

Complétalas todas y conviértete en un youtuber de moda.

### **A) POSTUREA**

1. ¿Qué redes sociales usas? ¿Con qué frecuencia subes fotos? ¿Qué tipo de cosas subes a internet?

2. Escucha la canción *Posturea* de Arnau Griso y completa las palabras que faltan.

Enlace a la canción: <<https://www.youtube.com/watch?v=HgsrV3AIQEw>>

Puesta del sol, 1. \_\_\_\_\_ otra foto  
No sea que la veas con tus propios ojos  
Solo comes platos posteables  
Ahora mi cena me hace sentir miserable  
Es viernes el beber me llama  
Obligación social aunque 2. \_\_\_\_\_ en pijama  
Filmaré mi noche y la subiré a Instagram  
Ahora entiendo mi resaca  
Todo me 3. \_\_\_\_\_  
Todo me 3. \_\_\_\_\_  
Me gustaría ser lo que aparento  
Dejar atrás la esclavitud de lo perfecto  
Mucho match en Tinder pero seamos sinceros  
4. \_\_\_\_\_ tu eres esa rubia \_\_\_\_\_ yo aquel moreno

ESTRIBILLO (X2)

Posturea para que el mundo 5. \_\_\_\_\_  
Que la vida con un 6. \_\_\_\_\_ no es tan fea  
Y si no te sientes guay  
Es porque tu autoestima se mide en likes

Disculpa sigue esta 7. \_\_\_\_\_  
Si no compartes este tema  
Morirá un gatito por tu culpa  
¡Es una pena!  
Hogar es donde se conecta 8. \_\_\_\_\_ solo  
Siendo ateos somos religiosos  
Facebook me recuerda que es el cumple de mi madre  
Y a los 9. \_\_\_\_\_ se les llama amistades  
Antes era un 10. \_\_\_\_\_ ahora soy un runner  
Del deporte también se sale

Has visto mis sixpack en todas las portadas  
Quiero ser campeón de 11. \_\_\_\_\_  
Sé tanto de ti que has perdido mi interés  
No quiero ver dormir a tu bulldog francés  
Vas a pillar tortícolis inmerso en tu 12. \_\_\_\_\_  
La vida en 4K cuando subes la mirada

#### ESTRIBILLO (X2)

Disculpa sigue esta cadena  
Si no compartes este tema  
Nacerá un 13. \_\_\_\_\_ por tu culpa  
¡Es una pena!

#### ESTRIBILLO (X2)

Dame un like dame un like  
Quiero ser guay quiero ser guay  
Has caído en mis 14. \_\_\_\_\_  
Parapapapapaaaa  
Dame un like dame un like  
Quiero ser guay quiero ser guay  
Has caído en mis 14. \_\_\_\_\_

3. Haz clic en las siguientes letras para descubrir diferentes preguntas que te harán comprender mejor la canción.

A) Localiza en la canción todo el vocabulario relacionado con la tecnología.

B) En la canción aparece la frase “todo me male sal”. ¿Lo has oído alguna vez? ¿Qué crees que significa?

C) En el texto aparecen muchos ejemplos de anglicismos, palabras que proceden del inglés. Estos son muy comunes en el lenguaje tecnológico. Localiza en el texto algunos ejemplos de anglicismos.

D)

- En la canción aparecen varios ejemplos de sarcasmo, por ejemplo: "Disculpa, sigue esta cadena. Si no compartes este tema nacerá un tronista por tu culpa". ¿Sabes qué es un tronista? Investígalo. Después de haber investigado, ¿crees que al autor le gustan los tronistas? ¿Por qué?

- ¿Alguna vez te han mandado una cadena? ¿De qué era? ¿La compartiste?

- Localiza otros ejemplos de sarcasmo.

E) Según la canción, ¿cómo ha cambiado la tecnología nuestras vidas? Cita los ejemplos que encuentres.

4. ¿Estás de acuerdo con la visión que el autor presenta de la tecnología? ¿Te sientes identificado con el tipo de persona descrito en la canción?

¿Crees que la gente expone demasiado su vida privada en las redes? ¿Qué consecuencias puede tener eso?

Para obtener ideas puedes:

a) Leer esta noticia: <<https://www.lavanguardia.com/tecnologia/redes-sociales/20150508/54430486471/despeditos-culpa-redes-sociales.html>>

b) Reflexionar sobre algunas frases que aparecen en la canción:

"La esclavitud de lo perfecto"

"Solo comes platos posteables"

"Ni tú eres esa rubia ni yo aquel moreno"

"La vida con un filtro no es tan fea"

"No quiero ver dormir a tu bulldog francés"



## B) ANUNCIO DE IKEA

1.

- ¿Crees que nuestra comunicación ha cambiado con la introducción de las nuevas tecnologías? En caso afirmativo, ¿de qué manera?

- Piensa en algún ejemplo personal en el que la tecnología ha afectado a tu comunicación con tu familia o amigos y cuéntaselo a un compañero.

2. Vas a ver un vídeo en el que varias familias cenan juntas. Una persona les hace preguntas sobre famosos y sobre los miembros de la familia. ¿Crees que van a responder más preguntas correctamente sobre su familia o sobre gente famosa? ¿Por qué? Cuando hagas tu predicción, mira el vídeo y compruébalo.

Enlace: <[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=1&v=grTQHDlcl2w](https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=grTQHDlcl2w)>

3. ¿Era lo que esperabas? Enumera algunas preguntas que los miembros de la familia sí saben responder y otras que no.

Ahora piensa en tu propia experiencia. ¿Te sientes identificado con las personas del vídeo? ¿Conoces más la vida de famosos que a tu propia familia? Intenta recordar algo significativo que te contó alguien de tu familia. Di por qué fue importante para ti.



### C) TECNOLOGÍA PARA LLEVAR PUESTA

1. Observa estas imágenes. ¿Sabes qué son estos objetos y para qué sirven? ¿Cómo se llaman?



Descubre más sobre ellos. Busca el botón de play en la pantalla y mira la noticia.

Enlace al vídeo: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/telediario/tecnologia-para-llevar-puesta/2823646/>

2. Señala si las siguientes frases son verdaderas o falsas. Escribe la evidencia.

- 1- Los vestibles se crearon antes que los móviles o las tabletas.
- 2- El anillo que se muestra puede proporcionar datos sobre nuestra salud.
- 3- El 50% de los dispositivos con internet los podemos llevar encima en la actualidad.
- 4- Hay un prototipo de vestible que tiene funciones de GPS.
- 5- La creación de vestibles solo interesa a grandes marcas de tecnología.

6- Las gafas de Google permiten a los médicos hacer operaciones a distancia.  
7- En pocos años los vestibles estarán mucho más presentes en nuestra vida cotidiana.

3. - ¿Conoces más vestibles que no se han mencionado en el vídeo? ¿Cuáles?

- ¿Tienes algún vestible?

- Elige un vestible (puedes buscar información sobre alguno que no aparece en el vídeo) y describe cuáles son sus ventajas.



## D) ADICIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

1. Antes de ver el vídeo

¿Eres adicto o estás enganchado a algo? ¿Conoces a alguien que lo esté? ¿A qué es adicto? ¿Cómo afecta eso a su vida?

Ahora observa la siguiente imagen y di qué crees que representa.



## 2. Mientras ves el vídeo.

Algunas de las palabras que aparecen en el vídeo son: tecnoestrés, tecnofobia, tecnofatiga y tecnoadicción. ¿Qué crees que significan?

Mira este vídeo que habla sobre la adicción a las nuevas tecnologías y responde las siguientes preguntas:

- ¿A quién afectan más las nuevas adicciones?
- ¿Cuántas horas al día pasan los mexicanos conectados a internet?
- ¿Desde qué año existe la adicción a la tecnología y cómo se denominaba?
- ¿A qué se debe la tecnofobia?
- ¿Cuáles son algunos ejemplos de la tecnofatiga?
- ¿Cómo se manifiesta la tecnoadicción?
- ¿Cuáles son algunos efectos de la adicción a internet?

## 3. Después de ver el vídeo.

- ¿Qué opinas de los “castigos de la última década” que se mencionan en el vídeo? Puedes volver a verlo si no recuerdas qué son. ¿Crees que la infancia de los niños de ahora ha cambiado debido a las nuevas tecnologías? En caso afirmativo, ¿cómo?

- ¿Crees que los niños están cada vez más pronto en contacto con las nuevas tecnologías? ¿Por qué crees que pasa eso?

¡Recuerda!



La mayoría de hablantes de español sesean, es decir, pronuncian la Z como una S. ¿Puedes encontrar algunos ejemplos en el vídeo de este fenómeno tan común en la lengua española?




## LÉXICO

Orden sugerido para las actividades (no tienes que seguirlo si no quieres).


¿Te atreves a investigar?

1.

**Vamos a empezar comprobando todo lo que sabes sobre tecnología.**

Entra en la siguiente web: 

Escribe todas las palabras en las que puedas pensar relacionadas con la tecnología. Después, pulsa el botón "Generate" y observa la nube de palabras que aparece.



Mira este ejemplo con nombres de redes sociales.  
¡Crea el tuyo sobre tecnología!

Enlace a la web: <<https://worditout.com/word-cloud/create>>

2.



Enlaces a las actividades:

- Relacionar imagen y nombre: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4528907-nuevas\\_tecnologias.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4528907-nuevas_tecnologias.html)
- Enlace a Quizlet (varios tipos de práctica): [https://quizlet.com/\\_6pj0dl](https://quizlet.com/_6pj0dl)

3. Completa las siguientes frases con la palabra correcta. A veces es necesario cambiar la forma.

Monitor	Cambiar el tamaño de la letra	Hacer doble clic	Escritorio
Colgar algo en el muro	Adjuntar un archivo	Eliminar un virus	Altavoz
Bajarse/descargarse	Instalar un programa	Comunicarse por correo electrónico	
Enganchado a	Etiquetar	Tener perfil en...	Pinchar en un enlace

1. Para acceder al contenido de la carpeta tienes que \_\_\_\_\_.
2. Casi no nos vemos, pero mantenemos el contacto porque \_\_\_\_\_.
3. Conozco a poca gente que no \_\_\_\_\_ Facebook.
4. Estoy \_\_\_\_\_ la última serie de Netflix. ¿La has visto?
5. El \_\_\_\_\_ de mi ordenador se estropeó el otro día, necesito uno nuevo.
6. Para acceder a este sitio web tienes que \_\_\_\_\_. La página se abrirá automáticamente.
7. Tuve que llevar el ordenador a la tienda de informática para que \_\_\_\_\_. Mi ordenador casi no funcionaba.
8. El otro día me \_\_\_\_\_ en una foto de la graduación.
9. – Buenas tardes, me gustaría que me \_\_\_\_\_. Lo he intentado pero por alguna razón no lo consigo.
10. Decidí \_\_\_\_\_, era demasiado pequeña.
11. – ¿Sabes dónde está la papelera de reciclaje? No la encuentro. – Está en el \_\_\_\_\_.
12. Ayer le envié un mail al profesor para entregarle el trabajo, pero olvidé \_\_\_\_\_, así que le tengo que volver a mandar otro mensaje.
13. ¿Has visto el vídeo que \_\_\_\_\_ Fran en su \_\_\_\_\_?  
¡Me he reído muchísimo!
14. Ojalá fuera más barato el cine, así no \_\_\_\_\_ las películas.
15. Creo que el \_\_\_\_\_ no funciona. No se oye nada.

4. PASATIEMPOS

\* Crucigrama

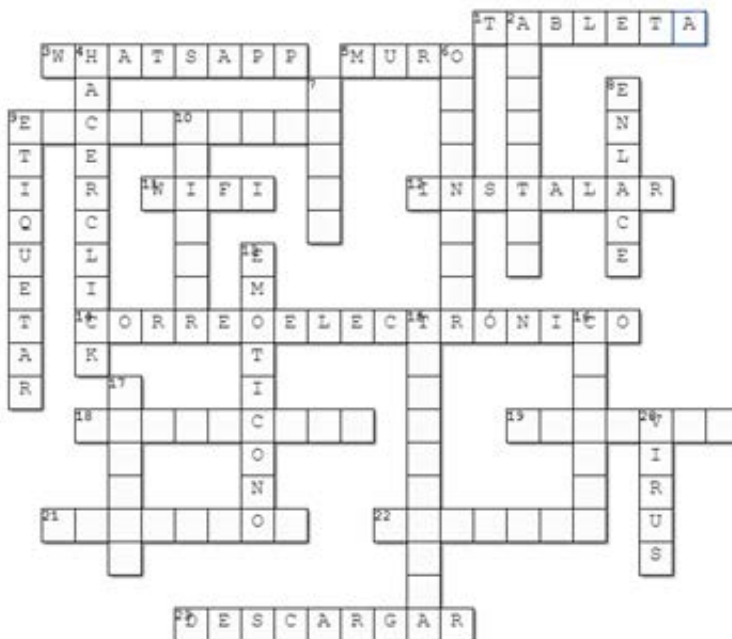
## FUGA DE PALABRAS

Trabaja con un compañero. Decide quién es A y quién es B. Algunas palabras del estudiante A se han fugado, pero el estudiante B las conoce, y viceversa. Cada uno tiene que definir las palabras que tiene en su crucigrama para que queden completos. Recuerda decir el número y la dirección de la palabra que defines. Ejemplo:

**21 horizontal** ←→

**15 vertical** ↑↓

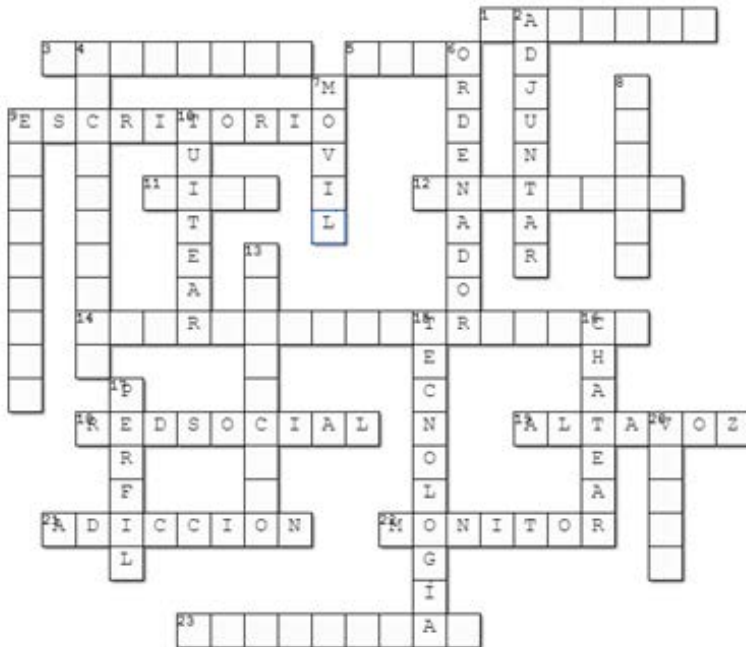
A  
  
B



ESTUDIANTE A

Las palabras que tienes que definir son las siguientes:

Enlace Virus Correo electrónico Etiquetar  
 Muro Descargar Instalar Hacer clic  
 Emoticono Wifi Whatsapp Tableta



ESTUDIANTE B

Las palabras que tienes que definir son las siguientes:

Chatear Tecnología Escritorio Monitor  
 Adicción Red social Adjuntar Perfil  
 Altavoz Tuitear Ordenador Móvil

## \* Sopa de letras

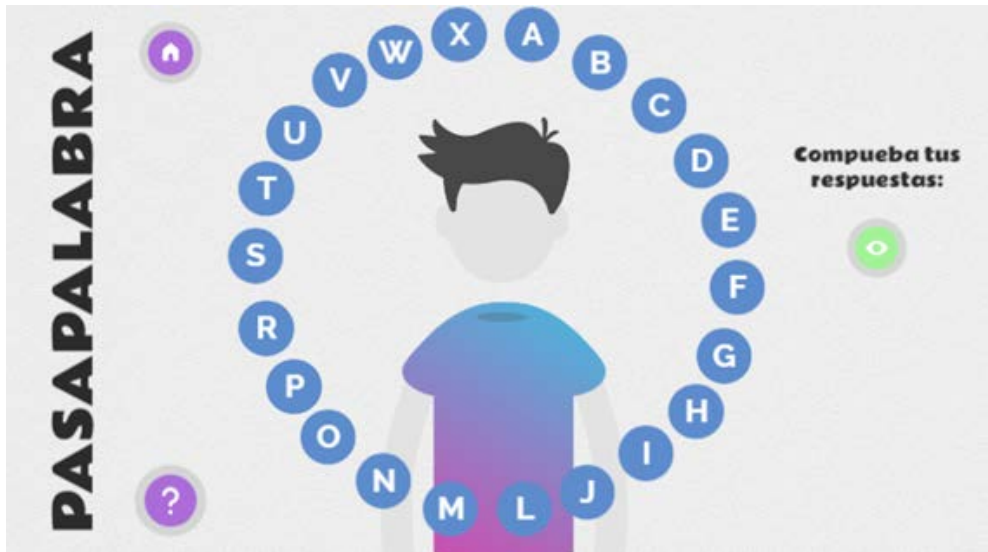
Encuentra todas las palabras en la sopa de letras.

Ó V Y U P Q Û P I N N E Ó A C A G W V S Ñ F T V Z	- PINCHAR
P E E L J I B Ñ P M Ú J L E A T X Í P I N C H A R	- ELIMINAR UN VIRUS
F C P B A R C H I V O U M I M I K N A L T A V O Z	- INSTALAR UN PROGRAMA
K K Ó Q Q Q Z Ú L R C T K H B Í G B M R Q E Z W Ú	- HACER DOBLE CLIC
Z L C R Y D T P O I G Ó I A I F X B A C Z S Z O C	- CAMBIAR EL TAMAÑO DE LETRA
K O Y Q Í K E É L H Q Y H H A R A D R N E T G T B	- ENLACE
Ú E E N L A C E I G S J A G R P Ú M G Í B A A Ú D	- ESCRITORIO
Ú X V Q Û Ó P U Q É A N C É E Á P I O K F R Á Ñ B	- MONITOR
N C K O I R O T I R C S E E L F C J R Ó Z E Y S J	- ALTAVOZ
Z Y W E É V Ú L W P O Ó R C T R U E P T U N A V Û	- ESTAR ENGANCHADO
Z C T L K Y W E W L G C D R A A Y E N R C G A L J	- DESCARGARSE
R O T I N O M E Y Ú O Q O N M T D S U X É A F P Ó	UNA PELÍCULA
L N G M T R X Û T Ñ K Ñ B X A E T R R I D N P Í E	- ADJUNTAR
R R N I H H B U L G Y Í L M Ñ U C A A P F C O Í B	- ARCHIVO
D L Û N U S B W Í U X J E Q O Q M G L K F H L A Y	- COLGAR
Y R C A B M V J U O V Y C O D I U R A X H A W S Û	- MURO
O L O R Y U Ú F A L X D L Í E T P A T E C D L Q R	- PERFIL
Z J J U X R I I P V X P I P L E R C S D O O B B A	- ETIQUETAR
Ñ V Á N M O J M N D W Y C Q E E C S N M L Q G C X	
Ñ B L V R A B G J M E Y K L T Z W E I J G X G E É	
D B G I A D J U N T A R D T R X Á D Ú K A L C Á B	
M M L R F H M Ó C J O C T H A N V Q Y L R Ñ W Y N	
J Û Û U E R Ó Q Û P D R L E I A Q S I R X J J V S	
C W T S I O E W Z W N Z R Z R O M A Z B H X N U Á	
S Á L H X Q O P Q Í Ñ E Y B W V E R M O G M K S L	

## \* Pasapalabra

Puedes realizar esta actividad solo o con un compañero. Lee las definiciones y encuentra la palabra correcta. Si lo haces con un compañero, haced turnos para leer las definiciones.

- A- Altavoz. Empieza por A. Dispositivo que reproduce sonidos desde un ordenador.
- B- Tableta o tablet. Contiene la B. Dispositivo electrónico que tiene un tamaño intermedio entre el ordenador y el móvil.
- C- Colgar algo en el muro. Empieza por C. Hacer una publicación en Facebook.
- D- Descargar. Empieza por D. Bajar un archivo de internet.
- E- Escritorio. Empieza por E. Pantalla principal del ordenador.
- F- Facebook. Empieza por F. Red Social creada por Mark Zuckerberg.
- G- Google. Empieza por G. Uno de los buscadores más conocidos de Internet.
- H- Hashtag. Empieza por H. Palabra o palabras precedidos por la almohadilla (#), normalmente usados en Twitter.
- I- Instalar. Empieza por I. Colocar un programa en un ordenador.
- J- Adjuntar. Contiene la J. Enviar un archivo junto a un correo electrónico o mensaje.
- L- Enlace. Contiene la L. Sitio web en el que puedes hacer clic para tener acceso a otra web o documento.
- M- Monitor. Empieza por M. Pantalla del ordenador.
- N- Navegar en la red. Empieza por N. Hacer diferentes búsquedas en internet.
- O- Ordenador. Empieza por O. Sinónimo de computadora.
- P- Pinchar en un enlace. Empieza por P. Hacer clic en un enlace.
- R- Red social. Empieza por R. Sitio de internet para comunicarse e intercambiar información con otras personas.
- S- Selfie. Empieza por S. Foto que te haces a ti mismo.
- T- Tuitear. Empieza por T. Escribir un tuit.
- U- Usuario. Empieza por U. Persona que utiliza un dispositivo o un ordenador.
- V- Virus. Empieza por V. Programa que puede causar un mal funcionamiento de un ordenador.
- W- Whatsapp. Empieza por W. Aplicación móvil que se usa para comunicarse con otras personas.
- X- Conexión. Contiene la X. Acción de conectarse a un dispositivo electrónico.



5. ¡Es el momento de ser creativo!

Elige algunas palabras nuevas que has aprendido y crea algunas frases con ellas. Incorpora el imperfecto de subjuntivo. Si todavía no lo has revisado, puedes ver cómo se forma y volver aquí después.

### ACTIVIDADES COOPERATIVAS

ENCUESTA

QUIZLET LIVE

PRESENTACIÓN

DEBATE

Todas estas actividades son obligatorias. Mira la agenda para saber cuándo hacerlas



## A) ENCUESTA

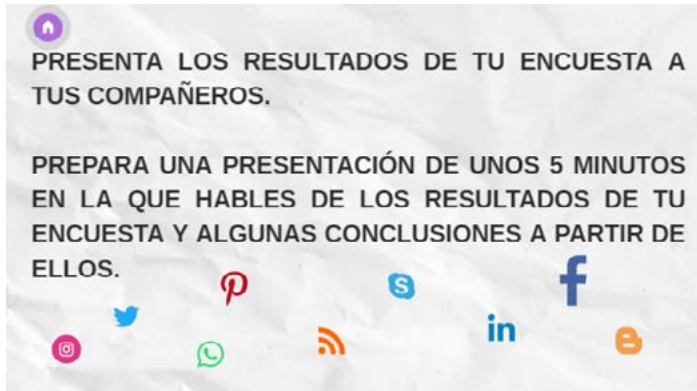
¿Alguna vez te has preguntado si los demás usan tanto las redes sociales como tú? ¿Usan tantas como tú? ¡Es el momento de comprobarlo! Encuentra a un compañero de otra nacionalidad y diseñad una encuesta juntos. A la derecha puedes encontrar los pasos que tienes que seguir, haz clic en los números.

1. Piensa en preguntas interesantes. Pueden ser sobre el uso general de las redes sociales o de alguna red social en concreto. Algunas preguntas posibles son: ¿Con qué frecuencia usas las redes sociales a la semana? ¿Cuántas horas al día usas las redes sociales? ¿Qué redes sociales tienes? No olvides proporcionar respuestas posibles. Por ejemplo, para la pregunta “¿Con qué frecuencia usas las redes sociales a la semana?” las opciones que puedes dar son: a) Todos los días de la semana. b) Más de cuatro días a la semana. c) Menos de cuatro días a la semana. d) No tengo redes sociales.
2. Cuando termines tu encuesta, dásela al profesor para que la corrija.
3. Cuando el profesor os devuelva la encuesta corregida, es hora de empezar a preguntar a los compañeros. Hazles las preguntas y diles las posibles respuestas. Guarda todos los datos que consigas, los necesitarás para el siguiente paso.
4. Cuando todos los compañeros hayan respondido a tu encuesta, haz un recuento de los resultados. Calcula los porcentajes de cada respuesta y reflexiona sobre el resultado que has obtenido.
5. Busca la actividad que se llama *Presentación* para saber cuál es el próximo paso.

## B) QUIZLET LIVE



### C) PRESENTACIÓN



### D) DEBATE

La tecnología avanza a una velocidad increíble. Lo que hace unos siglos parecía imposible, hoy en día puede lograrse con un simple clic. Todos disfrutamos de las ventajas que esta nos ofrece, pero... ¿cuáles pueden ser sus inconvenientes?

Vamos a realizar un debate en el que habrá 4 roles distintos:

- Mediador. Una persona tendrá este rol. Tendrá que hacer una introducción al debate: presentar el tema y por qué es relevante. Dirá quién empieza a debatir y controlará que todo el mundo tenga una participación similar y que nadie acapare el debate.
- Público. Dos personas tendrán este rol. El público se encarga de buscar argumentos problemáticos para presentar a los que están a favor y en contra. Buscan datos concretos para poder mencionarlos si una de las partes está defendiendo una idea. Por ejemplo, si alguien que argumenta a favor dice que la tecnología ayuda a crear mucho empleo, el público tiene que presentar datos que muestren lo contrario. Puede empezar haciendo una búsqueda general, pero puede preguntar a cada parte cuáles son sus argumentos para poder presentar datos sobre ellos durante el debate. Encuentra a la otra persona con este rol para organizar vuestros argumentos.
- Defensa de la tecnología. Cinco personas estarán a favor de la tecnología. Estos tienen que buscar información para argumentar que la tecnología nos facilita la

vida y que nos ofrece muchas cosas positivas. Tendrás que encontrar a los otros compañeros que tengan este rol y organizar vuestros argumentos.

- En contra de la tecnología. Cuatro personas estarán en contra de la tecnología. Si tienes este rol, tienes que buscar argumentos para defender que la tecnología es negativa en nuestras vidas. ¡Pista! Puedes coger ideas de las actividades que hayas realizado. Tendrás que encontrar a los otros compañeros que tengan este rol y organizar vuestros argumentos.

Pincha en cada uno para saber cuál es su rol en el debate. Tu profesor te dirá qué rol tienes que representar en el debate y tendrás que buscar argumentos para defender lo que te haya tocado hacer. Prepara bien todo, en el debate tendrás que argumentar y convencer a los demás de las ideas que defiendes. Comprueba en la agenda cuándo se realizará el debate.

¡Buena suerte!

¡Recuerda! Para el debate necesitas argumentar. Si no sabes cómo, ve al apartado de Gramática y busca *Argumentación*.

## **GRAMÁTICA**

### **ARGUMENTACIÓN**

1. Argumentar consiste en presentar razones o argumentos para convencer de una opinión al destinatario del texto.

Las partes de un texto argumentativo son:

1. Cuestión polémica. Tema sobre el que distintas personas opinan de manera diferente.
2. Opinión o tesis. Idea principal que defiende el hablante y que sirve para estructurar la argumentación.
3. Argumentación (y opcionalmente la fuente). Exposición de los motivos que confirman o en los que se basa nuestra tesis. Para que nuestro argumento sea más creíble, podemos dar datos concretos y decir dónde los hemos encontrado.

4. Contraargumentación. Ideas que pueden ser contrarias a nuestra tesis.

5. Conclusión. Es un resumen de todos los argumentos, con la finalidad de dejar clara la idea que se defiende.

¡Atención! No siempre se sigue este orden. La tesis puede aparecer al principio o al final.

## 2. EJEMPLO DE TEXTO ARGUMENTATIVO

Hoy en día, las nuevas tecnologías son una herramienta indispensable en la vida de las personas, especialmente en la vida de los jóvenes. **Se piensa** que la tecnología aporta muchos beneficios. Sin embargo, ¿son todo ventajas en el mundo virtual?

**Aquí hay que hablar de diferentes puntos.** En primer lugar, **debido a que** los adolescentes pasan la gran parte del tiempo frente al ordenador, pierden una vida social activa. **Probablemente** pierda el contacto con sus amigos cercanos y pase más tiempo con sus amigos virtuales.

**Otro hecho importante** es que, según afirma la UNAM, la adicción a la tecnología puede causar ansiedad, insomnio, tristeza o irritabilidad. **En mi opinión**, los padres deberían controlar más a sus hijos. Si lo hicieran, quizá se evitarían muchos problemas.

Es verdad que la tecnología puede tener beneficios. **Por un lado**, nos proporciona acceso a mucha información a la que no podríamos acceder si no existiera internet, **aunque por otro**, muchas veces los adolescentes usan internet para acceder a páginas web peligrosas

**En conclusión**, aunque la tecnología pudiera aportarnos muchos beneficios si hiciéramos un buen uso de ella, su mala utilización puede tener consecuencias graves.

Texto adaptado de: <https://bettyali.wordpress.com/2014/11/23/el-uso-de-la-tecnologia-tic-en-los-adolescentes/>

- Separa el texto según las diferentes partes presentadas en el número 1.

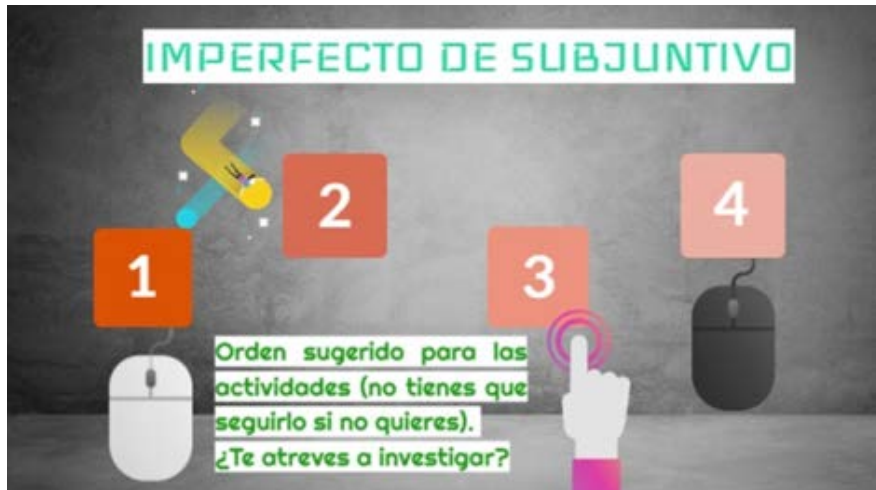
- En el texto aparecen algunas palabras en negrita. Clasifícalas según su función.

- Presentar el tema:
- Organizar los argumentos:
- Añadir argumentos y opinar:
- Oponer argumentos:
- Indicar causa:
- Presentar una hipótesis:
- Concluir:

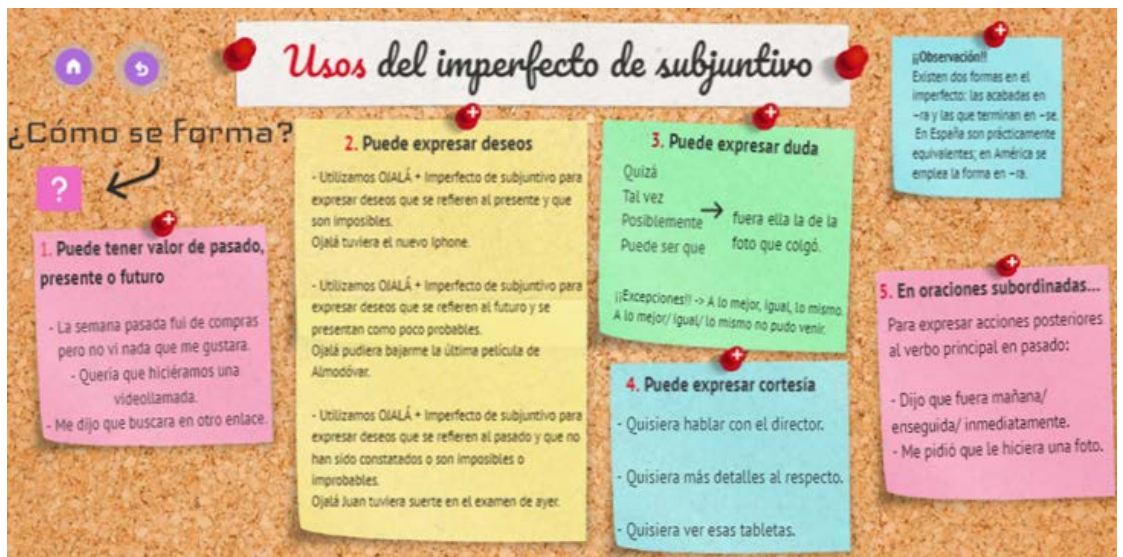
3.



## IMPERFECTO DE SUBJUNTIVO



### 1. Usos del imperfecto de subjuntivo.



### ¿Cómo se forma?

Se forma el imperfecto del subjuntivo tomando la tercera persona del plural de la forma del pretérito perfecto de indicativo y añadiendo las siguientes terminaciones:

	1ª Conjugación	2ª Conjugación	3ª Conjugación
Yo	-ara/-ase	-iera/iese	-iera/iese
Tú	-aras/-ases	-ieras/ieses	-ieras/ieses
Él/Ella	-ara/-ase	-iera/iese	-iera/iese
Nosotros/as	-áramos/ásemos	-iéramos/iésemos	-iéramos/iésemos
Vosotros/as	-arais/aseis	-ierais/ieseis	-ierais/ieseis
Ellos/as	-aran/-asen	-ieran/iesen	-ieran/iesen

## Ejemplos:

	NADAR	COMER	VIVIR
Yo	Nadara o nadase	Comiera o comiese	Viviera o viviese
Tú	Nadaras o nadases	Comieras o comieses	Vivieras o vivieses
Él/Ella	Nadara o nadase	Comiera o comiese	Viviera o viviese
Nosotros/as	Nadáramos o nadásemos	Comiéramos o comiésemos	Viviéramos o viviésemos
Vosotros/as	Nadarais o nadaseis	Comierais o comieseis	Vivierais o vivieseis
Ellos/as	Nadaran o nadasen	Comieran o comiesen	Vivieran o viviesen

## 2. Practica con el subjuntivo

a) Alguien ha cambiado las letras por números. ¿Puedes descifrar la palabra oculta?

1- A 2- B 3- C 4- D 5- E 6- F 7- G 8- H 9- I 10- J 11- K  
 12- L 13- M 14- N 15- Ñ 16- O 17- P 18- Q 19- R 20- S 21- T  
 22- U 23- V 24- W 25- X 26- Y 27- Z

A) 1 – 14 – 4 – 22 – 23 – 9 – 5 – 19 – 1 – 13 – 16 – 20

B) 5 – 20 – 21 – 22 – 23 – 9 – 5 – 19 – 1 – 9 – 20

C) 21 – 22 – 23 – 9 – 5 – 20 – 5

D) 9 – 14 – 20 – 21 – 1 – 12 – 1 – 19 – 1 – 14

E) 3 – 16 – 12 – 7 – 1 – 20 – 5

F) 1 – 4 – 10 – 22 – 14 – 21 – 1 – 19 – 1 – 20

b) Ahora que has descifrado las palabras, ¿puedes colocarlas en las siguientes frases?

1. Quizá \_\_\_\_\_ esa foto para molestarme. No veo otra razón.
2. Les convencí para que me \_\_\_\_\_ la última versión de Photoshop.
3. Ojalá \_\_\_\_\_ perfil en Facebook. Le prometí a mi madre que no me lo haría.
4. Posiblemente \_\_\_\_\_ el documento en otro mensaje. Yo no recibí nada.
5. Os pedí que \_\_\_\_\_ a las 5 para ayudarme a elegir un monitor nuevo para mi ordenador.
6. Nos dijo que \_\_\_\_\_ más deprisa para poder llegar a la tienda de informática antes de que cerrase.

3. Sigue practicando (con un compañero). Elegid quién queréis ser, A o B. Cada uno pincha en su letra.

A. Tienes unos verbos que B necesita para completar sus frases. Por turnos, vais a leer vuestras frases. Tendrás que decidir qué verbo falta en la frase de B y conjugarlo en la forma correcta. B te dará los verbos que necesitas para completar tus frases.

HACER PODER MODIFICAR SABER ENGANCHAR

1. Me alegré mucho de que me \_\_\_\_\_ que me iba a regalar un nuevo monitor.
2. Quería que \_\_\_\_\_ el archivo en los dos documentos, no solo en el primero.
3. Compré los nuevos altavoces antes de que \_\_\_\_\_ a ver la película.
4. Fue mejor que \_\_\_\_\_ el tamaño de la letra. No se veía nada.
5. Quiso que le \_\_\_\_\_ en la foto, aunque no saliera en ella.

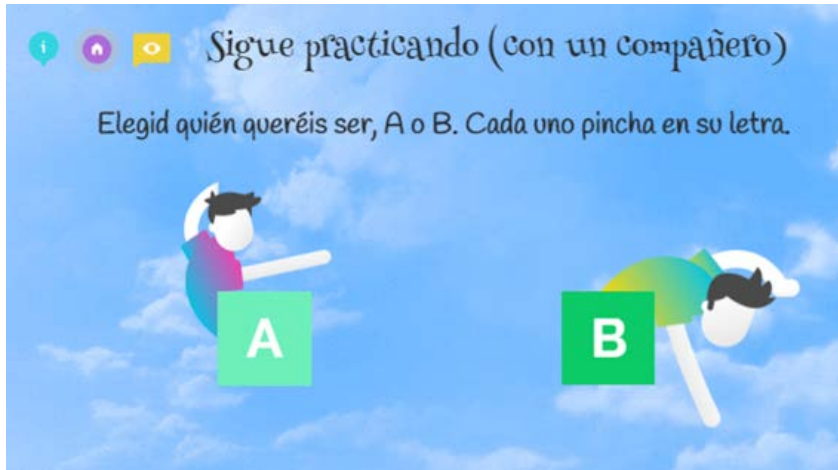
B. Tienes unos verbos que A necesita para completar sus frases. Por turnos, vais a leer vuestras frases. Tendrás que decidir qué verbo falta en la frase de A y conjugarlo en la forma correcta. A te dará los verbos que necesitas para completar tus frases.

DECIR ADJUNTAR VENIR CAMBIAR ETIQUETAR

1. Me pidió que nos \_\_\_\_\_ un selfie.
2. Si \_\_\_\_\_, me descargaría la nueva película que han estrenado.
3. Quizá \_\_\_\_\_ la imagen de su escritorio, creo que antes era diferente.



4. Nunca imaginaria que \_\_\_\_\_ cómo instalar un programa en el ordenador.
5. Hice todo lo posible para evitar que se \_\_\_\_\_ a esa nueva serie.



4. ¡Es el momento de ser creativo!

-Tienes que crear algunas frases con el imperfecto de subjuntivo. Incorpora vocabulario nuevo que has aprendido en esta unidad sobre las nuevas tecnologías. Si todavía no lo has revisado, puedes ir al apartado de *Vocabulario*.

## CONSIDERACIONES FINALES

La creación de programaciones para cursos de idiomas es un tema complejo, en el que hay que tener en cuenta numerosos aspectos, como se ha demostrado a lo largo de este texto. Se ha podido ver que el punto de partida, la situación de aprendizaje, condiciona todos los demás aspectos de la programación. De este modo, se ha intentado elaborar una programación coherente, en la que todos los elementos curriculares, es decir, los objetivos, contenidos, metodología y evaluación, constituyeran bloques relacionados y atendieran a esta situación de aprendizaje. Para ello, ha sido necesario llevar a cabo una investigación sobre todos esos elementos de la programación, con especial énfasis en los aspectos metodológicos. En consecuencia, se ha adoptado un enfoque metodológico innovador, aunando aspectos clave como la teoría de inteligencias múltiples y el

uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Toda esa investigación ha servido para dotar de una base sólida a la unidad didáctica desarrollada. Así, se han tenido en cuenta todas las consideraciones teóricas anteriores para mantener una coherencia entre estas y las actividades propuestas. Como resultado, esta propuesta ha supuesto un continuo trabajo de revisión y reformulación.

Es necesario señalar que la adopción de un enfoque tan innovador ha supuesto algunas dificultades. En primer lugar, ha sido complicado ajustar la unidad didáctica a un formato de programación, ya que, como se ha expuesto con anterioridad, los alumnos realizan un trabajo autónomo la mayor parte del tiempo. Este hecho tiene como consecuencia que no se puede realizar una secuenciación tradicional de las actividades, aunque sí se establece cuál es el rol del profesor en el aula en cada momento.

Además de este problema, otras posibles dificultades pueden surgir a la hora de poner esta propuesta en práctica, ya que la unidad didáctica presentada puede no funcionar con cierto tipo de alumnos y profesores. Requiere un cambio radical en los roles tradicionales tanto del profesor como del alumno, por lo que estudiantes muy orientados a la autoridad pueden no encontrarse cómodos a la hora de realizar el trabajo autónomo que se propone. A la vez, esta programación podría no funcionar con profesores más controladores y tradicionales, debido a que su rol cambia de manera radical.

Asimismo, esta programación requiere una completa dependencia de la tecnología, por lo que no podría realizarse en centros que no dispongan de los recursos electrónicos necesarios. Más aún, el trabajo quedaría completamente paralizado si la conexión a internet no funcionase, por lo que el profesor necesitaría cambiar el trabajo autónomo por un trabajo más guiado. En este caso, podría tener diferentes actividades fotocopiadas preparadas para que los alumnos pudiesen continuar trabajando.

A pesar de estas dificultades, son grandes las ventajas que puede suponer llevar este enfoque al aula, como se ha demostrado a lo largo de toda la propuesta. En efecto, sería muy interesante poner en práctica esta unidad didáctica y compararla con un enfoque lineal en el que el profesor marcara el ritmo de trabajo. De esta manera se podrían observar mejor los resultados y se comprobaría si realmente esta propuesta es efectiva.

En el desarrollo de esta programación y unidad didácticas, en todo momento se ha mantenido en mente un objetivo concreto: aumentar la motivación y autonomía de los alumnos. Con todo esto, se espera que los estudiantes se embarquen en un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo, satisfactorio y productivo.

## Referencias bibliográficas

- ABRUTYN, L., y DANIELSON, C. (2002): *Una introducción al uso de portafolios en el aula*. Fondo de Cultura Económica. Disponible en: <http://www.terras.edu.ar/biblioteca/3/EEDU%20-%20Danielson%20-%20Portafolios%20-%20Unidad%204.pdf>
- AGULLÓ COVES, J. (2014): *Documentos y procesos curriculares: sobre la evaluación curricular y los currículos formales, ocultos y reales en ELE*. redELE (26).
- ANTÓN GONZÁLEZ, M. (2019): "Evaluación", Gironzetti, E., Lacorte, M. y Muñoz-Basols, J. (eds.), *The Routledge Handbook of Spanish Language Teaching. Metodologías, contextos y recursos para la enseñanza del español L2*, Nueva York: Routledge Handbooks, pp. 109-123.
- BARRAGÁN SÁNCHEZ, R. (2005): El Portafolio, metodología de evaluación y aprendizaje de cara al nuevo Espacio Europeo de Educación Superior. Una experiencia práctica en la Universidad de Sevilla, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 4 (1), 121-139. Disponible en: [http://www.unex.es/didactica/RELATEC/sumario\\_4\\_1.htm](http://www.unex.es/didactica/RELATEC/sumario_4_1.htm)
- BLOOM, B. (1956). *Taxonomy of educational objectives. The Classification of Educational Goals*. London: Longmans.
- CASSANY, D. (2019): "Expresión escrita", Gironzetti, E., Lacorte, M. y Muñoz-Basols, J. (eds.), *The Routledge Handbook of Spanish Language Teaching. Metodologías, contextos y recursos para la enseñanza del español L2*, Nueva York: Routledge Handbooks, pp. 168-182.
- COHEN, A.D. y PINILLA-HERRERA, A. (2019): "Estilos y estrategias de aprendizaje", Gironzetti, E., Lacorte, M. y Muñoz-Basols, J. (eds.), *The Routledge Handbook of Spanish Language Teaching. Metodologías, contextos y recursos para la enseñanza del español L2*, Nueva York: Routledge Handbooks, pp. 38-51.
- CONSEJO DE EUROPA (2002): *MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS: APRENDIZAJE, enseñanza, evaluación*, Madrid: Instituto Cervantes. Disponible en: [http://cvc.cervantes.es/obref/marco/cvc\\_mer.pdf](http://cvc.cervantes.es/obref/marco/cvc_mer.pdf)
- CORREA FLORES, M. F. (2010): El portafolio electrónico y su contribución para la evaluación. *Innovación Y Experiencias Educativas*, 29, 1-9. Disponible en: [https://archivos.csif.es/archivos/andalu-cia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_29/M\\_FATIMA\\_CORREA\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalu-cia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_29/M_FATIMA_CORREA_1.pdf)

- DELGADO CERRILLO, B., DOMÍNGUEZ PELEGRÍN, J., GARCÍA MANGA, M.C., JIMÉNEZ CALDERÓN, F., LUENGO ALMENA, J.S., PERAGÓN LÓPEZ, C.E., ROSAL NADALES, M. y RUFAT, A. (2018): *Teoría y metodología para la enseñanza de ELE. III. Programación y diseño de unidades didácticas*, Madrid: enclave ELE.
- FERNÁNDEZ AGUIRRE, R., HERNANDO CALVO, A., y POYATOS DORADO, M. (2018): *Paisajes de aprendizaje*. Madrid: Consejería de Educación e Investigación. Dirección General de Becas y Ayudas al Estudio. Disponible en: [https://emtic.educarex.es/images/articulos\\_mila/IIMM/BVCM016416.pdf](https://emtic.educarex.es/images/articulos_mila/IIMM/BVCM016416.pdf)
- GANDÍA GARCÍA, E. (2009): "Usos de POR y PARA: puesta en práctica de una actividad comunicativa". En *Actas del V Foro de Profesores de Español como Lengua Extranjera* (pp. 1-6). Valencia: María José Fernández Colomer y Marta Albelda Marco. Disponible en: <https://ojs.uv.es/index.php/foroe/article/view/6565/6351>
- GARCÍA GARCÍA, M. y ÁLVAREZ LÓPEZ, F. (2019): "Enfoques y métodos en la enseñanza de ELE". En Cestero Mancera, A. y Penadés Martínez, I. (eds.), *Manual del profesor de ELE*, pp. 521-599. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá.
- GARCÍA SANTA CECILIA, A. (2000): *Cómo se diseña un curso de lenguas extranjeras*, Madrid: Arco/Libros.
- GARDNER, H. (2010). *Más que un número, inteligencias múltiples* [Vídeo]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=5fdYgd3JMPg&feature=youtu.be>
- HERNÁNDEZ REINOSO, F. (2000): Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje. *Encuentro. Revista de Investigación e Innovación en la Clase de Idiomas*, 11, 141-153. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3210561>
- HERNANDO CALVO, A. (2015): *Viaje a la escuela del siglo XXI: Así trabajan los colegios más innovadores del mundo*. Madrid: Fundación Telefónica.
- INSTITUTO CERVANTES (2006): *PLAN CURRICULAR DEL INSTITUTO CERVANTES. NIVELES DE REFERENCIA PARA EL ESPAÑOL*, Madrid: Instituto Cervantes. Disponible en: [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/plan\\_curricular/](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/)
- LÓPEZ, A.A. (2010): La evaluación formativa en la enseñanza y aprendizaje del inglés. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, 1(2), 111-124. Disponible en: <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys1.2.2010.01>
- MAATI BEGHADID, H. (2013): El enfoque comunicativo, una mejor guía para la práctica docente. En *Actas del IV Taller ELE e interculturalidad» del Instituto Cervantes de Orán (2013)*, pp. 112-120. Orán: Instituto Cervantes. Disponible en: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/publicaciones\\_centros/PDF/oran\\_2013/16\\_beghadid.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/oran_2013/16_beghadid.pdf)
- MACALISTER, J. y NATION, I.S.P. (2010): *Language curriculum design*, Nueva York: Routledge.
- MARTÍN PERIS, E. (dir.) (2008): *Diccionario de términos clave de ELE*. Disponible en: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/cortesia.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/cortesia.htm)
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA (2004): *Portfolio europeo de las lenguas. Adultos 16+. Guía de familiarización con el documento*. Disponible en: <http://sepie.es/doc/portfolio/GuiapelAdultos.pdf>
- MURILLO SANCHO, G. (2012): El portafolio como instrumento clave para la evaluación en educación superior. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 12 (1), 1-23. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/447/44723363015.pdf>

- OBSERVATORIO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA DEL TECNOLÓGICO DE MONTERREY (2016): Gamificación. *EduTrends*. Disponible en: <https://observatorio.tec.mx/edutrendsgamificacion>
- PASEK DE PINTO, E., y MEJÍA, M. (2017): Proceso General para la Evaluación Formativa del Aprendizaje / General Process for the Formative Assessment of Learning. *Revista Iberoamericana De Evaluación Educativa*, 10(1), 177-193. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5913181.pdf>
- PASTOR CESTEROS, S. (2019): "Diseño, revisión y evaluación curricular", Gironzetti, E., Lacorte, M. y Muñoz-Basols, J. (eds.), *The Routledge Handbook of Spanish Language Teaching. Metodologías, contextos y recursos para la enseñanza del español L2*, Nueva York: Routledge Handbooks, pp. 52-66.
- REGUEIRO RODRÍGUEZ, M. L. (2014): *La programación didáctica. Pautas para el diseño de la programación de un curso ELE*, Madrid: Arco/ Libros.
- REGUEIRO RODRÍGUEZ, M. L. (2016): *Unidades, estrategias y técnicas didácticas en ELE. Pautas para el diseño de la programación de un curso ELE*, Madrid: Arco/ Libros.

# Anexos

## Anexo 1. Cuestionario de análisis de necesidades

**Completa el siguiente cuestionario:**

Nombre:

Edad:

Estudios que realizo:

País de procedencia:

Lengua/s materna/s

- ¿Desde hace cuánto tiempo estudias español?

- ¿Dónde lo has aprendido?

- ¿Has visitado algún país de habla hispana? ¿Cuál/es? ¿Cuál fue el motivo?

- ¿Qué otras lenguas hablas? Marca la primera casilla para principiante, la segunda para intermedio y la tercera para avanzado.

	Hablo			Comprendo			Leo			Escribo		
Español												

- ¿Para qué necesitas más el español? Marca del 0 al 10.

- Hablar
- Escribir
- Leer
- Escuchar

- ¿Hay alguna destreza que te gustaría trabajar más?

- ¿Qué tipo de actividades te gusta hacer en clase? Marca del 1 al 3.

Actividades	1	2	3
Hablar con los compañeros			
Juegos			
Aprender nuevo vocabulario			
Practicar la pronunciación			
Leer textos			
Ver vídeos o escuchar audios			
Actividades para escribir			
Ejercicios de gramática			
Actividades sobre la cultura			

- ¿Cómo crees que se aprende mejor? Marca del 1 al 3.

Forma de aprender	1	2	3
Con toda la clase			
En grupos			
En parejas			
Solo			
Con el profesor			
Fuera del aula			

- ¿Con qué tipo de material trabajas mejor? Marca del 1 al 3.

Tipo de material	1	2	3
Manual/ Libro de texto			
Fotocopias			
Vídeos			
Material auténtico			
Internet			
Juegos			



- ¿Cómo te resultan las siguientes tareas en una clase?

Actividad	Muy difícil	Difícil	Normal	Fácil
Aprender palabras nuevas				
Entender textos orales				
Escribir redacciones				
Hablar				
Entender textos escritos				
Aprender gramática				
Pronunciar palabras				

- ¿Cómo te gusta más aprender? Marca del 0 al 10.

- Escuchando
- Viendo imágenes
- Moviéndome

- ¿Este curso es obligatorio para ti?

- ¿Qué esperas de este curso?

Adaptado de: <[https://cvc.cervantes.es/aula/didactired/anteriores/septiembre\\_07/03092007\\_04.htm](https://cvc.cervantes.es/aula/didactired/anteriores/septiembre_07/03092007_04.htm)>

## Anexo 2. Tabla de autoevaluación MCER

		B1	B2
COMPRENDER	Comprensión auditiva	<p>Comprendo las ideas principales cuando el discurso es claro y normal y se tratan asuntos cotidianos que tienen lugar en el trabajo, en la escuela, durante el tiempo de ocio, etcétera. Comprendo la idea principal de muchos programas de radio o televisión que tratan temas actuales o asuntos de interés personal o profesional, cuando la articulación es relativamente lenta y clara.</p>	<p>Comprendo discursos y conferencias extensos, e incluso sigo líneas argumentales complejas siempre que el tema sea relativamente conocido. Comprendo casi todas las noticias de la televisión y los programas sobre temas actuales. Comprendo la mayoría de las películas en las que se habla en un nivel de lengua estándar.</p>
	Comprensión de lectura	<p>Comprendo textos redactados en una lengua de uso habitual y cotidiano o relacionada con el trabajo. Comprendo la descripción de acontecimientos, sentimientos y deseos en cartas personales.</p>	<p>Soy capaz de leer artículos e informes relativos a problemas contemporáneos en los que los autores adoptan posturas o puntos de vista concretos. Comprendo la prosa literaria contemporánea.</p>
HABLAR	Interacción oral	<p>Sé desenvolverme en casi todas las situaciones que se me presentan cuando viajo donde se habla esa lengua. Puedo participar espontáneamente en una conversación que trate temas cotidianos de interés personal o que sean pertinentes para la vida diaria (por ejemplo, familia, aficiones, trabajo, viajes y acontecimientos actuales).</p>	<p>Puedo participar en una conversación con cierta fluidez y espontaneidad, lo que posibilita la comunicación normal con hablantes nativos. Puedo tomar parte activa en debates desarrollados en situaciones cotidianas, explicando y defendiendo mis puntos de vista.</p>
	Expresión oral	<p>Sé enlazar frases de forma sencilla con el fin de describir experiencias y hechos, mis sueños, esperanzas y ambiciones. Puedo explicar y justificar brevemente mis opiniones y proyectos. Sé narrar una historia o relato, la trama de un libro o película, y puedo describir mis reacciones.</p>	<p>Presento descripciones claras y detalladas de una amplia serie de temas relacionados con mi especialidad. Sé explicar un punto de vista sobre un tema exponiendo las ventajas y los inconvenientes de varias opciones.</p>

ESCRIBIR	Expresión escrita	<p>Soy capaz de escribir textos sencillos y bien enlazados sobre temas que me son conocidos o de interés personal. Puedo escribir cartas personales que describen experiencias e impresiones.</p>	<p>Soy capaz de escribir textos claros y detallados sobre una amplia serie de temas relacionados con mis intereses. Puedo escribir redacciones o informes transmitiendo información o proponiendo motivos que apoyen o refuten un punto de vista concreto. Sé escribir cartas que destacan la importancia que le doy a determinados hechos y experiencias.</p>
----------	-------------------	---	--

### Anexo 3. Rúbrica de evaluación del portfolio

Criterio/ puntuación	3,5	2	1	0
Portada		Incluye nombre del autor, Institución y curso. Incluye título sugerente en la portada. Considera fecha y lugar	Falta un elemento de los mencionados.	Carece de tres o más elementos para la correcta presentación del trabajo
Conclusiones		Presenta unas conclusiones relevantes sobre su aprendizaje y relacionadas con el resto del portfolio	Las conclusiones que presenta son relevantes pero no están relacionadas con el portfolio	No presenta conclusiones relevantes, carecen de relación con el resto del trabajo
Evidencias	Demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento, las evidencias prueban un desarrollo notable en el aprendizaje. Justifica perfectamente la selección de evidencias optativas.	Demuestra la adquisición significativa del conocimiento, las pruebas evidencian un avance en el aprendizaje. Justifica la selección de evidencias optativas.	Demuestra la adquisición del conocimiento limitado, las evidencias contienen algunos errores que el alumno debería haber evitado. En ocasiones intenta justificar la selección de evidencias optativas.	No demuestra la adquisición del conocimiento y no justifica la selección de evidencias optativas.

Organización		Todos los documentos están presentados según el orden establecido y es fácil encontrarlos	El portfolio contiene todos los elementos solicitados pero no en el orden establecido, es difícil encontrar algunos documentos.	Faltan algunos trabajos y no están en el orden establecido.
Redacción y corrección	Las ideas están redactadas siguiendo una secuencia lógica y con un uso adecuado de conectores, lo que facilita la comprensión. No contiene errores ortográficos.	En general, las ideas redactadas siguen una secuencia lógica y se hace un buen uso de los conectores. Apenas contiene errores ortográficos.	En general, las ideas redactadas siguen una secuencia lógica, pero apenas se hace uso de conectores, lo que dificulta la comprensión. Presenta algunos errores ortográficos.	Las ideas están redactadas mediante una secuencia poco coherente que dificulta mucho la comprensión. Contiene bastantes errores ortográficos.
Presentación y creatividad		Todos los documentos en el portafolio presentan limpieza y orden y de manera muy creativa	En general, los trabajos se presentan ordenados con alguna excepción y de manera creativa	Los trabajos presentados no siguen el orden preestablecido por el profesor.
Reflexión	Se nota un gran proceso de reflexión por parte del alumno, refleja perfectamente su avance en el aprendizaje y lo argumenta.	Existe reflexión por parte del alumno pero no alcanza su nivel máximo.	Hay una reflexión limitada, el alumno podría haber incluido más aspectos.	No existe reflexión por parte del alumno.

Fuente: elaboración propia.

## Anexo 4. Rúbrica de evaluación de debates

Categoría	Excelente debate	Buen debate	Debate incipiente	Necesita mejorar sus habilidades para el debate
<b>Información</b>	Toda la información presentada en el debate fue clara, precisa y minuciosa.	La mayor parte de la información en el debate fue clara, precisa y minuciosa.	La mayor parte de la información en el debate fue presentada en forma clara y precisa, pero no fue siempre minuciosa.	La información tiene varios errores; no fue siempre clara.

<b>Entendimiento del tema</b>	El equipo claramente entendió el tema en profundidad y presentó su información enérgica y convincentemente.	El equipo claramente entendió el tema en profundidad y presentó su información con facilidad.	El equipo parecía entender los puntos principales del tema y los presentó con facilidad.	El equipo demostró un adecuado entendimiento del tema.
<b>Uso de hechos / estadísticas</b>	Cada punto principal estuvo bien apoyado con varios hechos relevantes, estadísticas y/o ejemplos.	Cada punto principal estuvo adecuadamente apoyado con hechos relevantes, estadísticas y/o ejemplos.	Cada punto principal estuvo adecuadamente apoyado con hechos, estadísticas y/o ejemplos, pero la relevancia de algunos fue dudosa.	Ningún punto principal fue apoyado.
<b>Rebatir</b>	Todos los contraargumentos fueron precisos, relevantes y fuertes.	La mayoría de los contra-argumentos fueron precisos, relevantes y fuertes.	La mayoría de los contra-argumentos fueron precisos y relevantes, pero algunos fueron débiles.	Los contraargumentos no fueron precisos y/o relevantes.
<b>Estilo de Presentación</b>	El equipo consistentemente usó gestos, contacto visual, tono de voz y un nivel de entusiasmo en una forma que mantuvo la atención de la audiencia.	El equipo por lo general usó gestos, contacto visual, tono de voz y un nivel de entusiasmo en una forma que mantuvo la atención de la audiencia.	El equipo algunas veces usó gestos, contacto visual, tono de voz y un nivel de entusiasmo en una forma que mantuvo la atención de la audiencia.	Uno o más de los miembros del equipo tuvieron un estilo de presentación que no mantuvo la atención de la audiencia.

Fuente: <[<https://cnbguatemala.org/wiki/R%C3%BAbrica\\_para\\_evaluar\\_un\\_debate\\_\(Herramienta\\_pedag%C3%B3gica\)>](https://cnbguatemala.org/wiki/R%C3%BAbrica_para_evaluar_un_debate_(Herramienta_pedag%C3%B3gica))>

## Anexo 5. Rúbrica de evaluación de presentaciones

Categoría	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Adecuado (2 puntos)	Debe mejorar (1 punto)
<b>Contenido</b>	El conocimiento del tema es excelente. Hay mucho detalle y ejemplos.	Incluye conocimiento esencial acerca del tema.	Incluye información esencial acerca del tema pero hay 1 o 2 errores.	Contenido es minimizado o hay muchos errores.
<b>Originalidad</b>	Muestra mucho pensamiento original. Las ideas son creativas.	Tiene algún pensamiento original con nuevas ideas y perspectivas.	Usa las ideas de otras personas con atribución, pero hay poca evidencia de pensamiento original.	Usa las ideas de otras personas sin atribución.
<b>Requisitos</b>	Sobrepasa todas las expectativas.	Ha logrado todas las expectativas.	No logró una expectativa completamente.	Más de una expectativa no fue lograda.
<b>Presentación</b>	La presentación mantiene la atención de los espectadores.	La presentación mantiene la atención de los espectadores casi todo el tiempo.	La presentación mantiene la atención de los espectadores la mitad del tiempo.	Los espectadores no prestan atención la mayoría de las veces.
<b>Atractivo</b>	Usa color, gráficos y efectos para aumentar la presentación en una manera excelente.	Usa color, gráficos y efectos para aumentar la presentación.	Usa color, gráficos y efectos para aumentar la presentación, pero a veces, su uso es una detracción.	Usa color, gráficos y efectos pero no aumenta ni mejora la presentación.

Fuente: <[https://cnbguatemala.org/wiki/R%C3%BAbrica\\_para\\_evaluaci%C3%B3n\\_de\\_presentaci%C3%B3n\\_oral\\_\(Herramienta\\_pedag%C3%B3gica\)>](https://cnbguatemala.org/wiki/R%C3%BAbrica_para_evaluaci%C3%B3n_de_presentaci%C3%B3n_oral_(Herramienta_pedag%C3%B3gica)>)

## Anexo 6. Rúbrica de evaluación para las actividades de expresión escrita

### RÚBRICA PARA LAS TAREAS DE EXPRESIÓN ESCRITA

	FAVORABLE	DESFAVORABLE	NO SE PRONUNCIA
IMPRESIÓN GLOBAL EN PRIMERA LECTURA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

#### ANÁLISIS POR CRITERIOS EN LECTURA DETALLADA

#### PUNTUACIÓN

	0	0,5	1
<b>Eficacia comunicativa 3 puntos</b>			
<b>Comprensibilidad:</b> Se comprende bien, aunque a veces sea necesario releer.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Funciones comunicativas:</b> Cumple las que se esperan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Adecuación sociolingüística:</b> Utiliza fórmulas y expresiones de uso habitual, sin disparidades notorias ni frecuentes. Puede equivocarse esporádicamente en el tratamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Capacidad interactiva y discursiva 3 puntos</b>			
<b>Coherencia de las ideas:</b> La información es coherente, no se contradice y no hay repeticiones innecesarias.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Organización:</b> La información está organizada teniendo en cuenta la estructura y el formato del tipo de texto esperado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Desarrollo discursivo:</b> Se aporta información apropiada y suficiente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Alcance en el uso de la lengua 3 puntos</b>			
<b>Léxico:</b> Emplea un léxico básico pero suficiente para el propósito comunicativo y la situación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Gramática:</b> Utiliza una gama de recursos gramaticales básicos pero suficientes para el propósito comunicativo y la situación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Mecanismos de cohesión:</b> Cohesiona las frases con los conectores más usuales cuando es oportuno y retoma la información con recursos discursivos sencillos, dejando claro el referente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Coherencia en tiempos verbales:</b> Se atiende a la coherencia en el uso de los tiempos verbales en el conjunto del texto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Corrección formal 4 puntos</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Repertorio léxico y gramatical:</b> Utiliza generalmente de forma correcta un conjunto de fórmulas aprendidas, de estructuras sencillas y de vocabulario relacionado con situaciones cotidianas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>En estructuras más elaboradas:</b> Consigue transmitir el mensaje, aunque se puedan observar simplificaciones, errores gramaticales, interferencias de la lengua materna u otra lengua y sobregeneralización de reglas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Ortografía y puntuación:</b> Escribe con buena ortografía el léxico y las expresiones del nivel. Utiliza con razonable corrección las reglas ortográficas básicas y los signos de puntuación más importantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>TOTAL</b>			

## OBSERVACIONES

--

Fuente: Escuela Oficial de Idiomas Jesús Maestro.

## Anexo 7. Cuestionario de evaluación de la programación para los alumnos

Este cuestionario sirve para conocer tu opinión sobre la calidad docente del profesor indicado. Tu opinión es importante para mejorar la calidad del curso. El cuestionario es anónimo, las respuestas serán tratadas confidencialmente.

### DATOS DEL ESTUDIANTE

Tu asistencia al curso ha sido de:

Menos de 20% 20 a 49% 50 a 80% 80% o más

Indica el número aproximado de horas que dedicas a la preparación del curso fuera de clase:

Menos de 1

Entre 1 y 3

Entre 3 y 4

Más de 4

¿Cómo de interesante te resulta esta asignatura? Valora de 0 a 10 (0= nada interesante y 10= muy interesante)

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

¿Cómo de difícil te resulta esta asignatura? Valora de 0 a 10 (0= nada difícil y 10= muy difícil)

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



Indica de 0 a 10 tu grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones (0= totalmente en desacuerdo y 10= totalmente de acuerdo)

1. El profesor organiza y estructura bien las clases.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2.El profesor cumple con el programa del curso.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3. El profesor cumple con los horarios de clase establecidos.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4. El profesor explica de forma clara y comprensible.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5. Los materiales utilizados son atractivos y útiles.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6. El profesor es competente en la materia que explica.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7. El sistema de evaluación permite al estudiante reflejar los conocimientos adquiridos.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8. El profesor resuelve las dudas y ayuda a los estudiantes cuando lo necesitan.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9. El profesor se muestra accesible con los estudiantes.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10. El profesor mantiene un trato correcto con los estudiantes.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11. El profesor despierta mi interés por la materia.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12. El profesor propone actividades variadas.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
13. El profesor explica con claridad cuáles son los objetivos del curso.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
14. El profesor fomenta la participación de los alumnos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
15. El profesor organiza y estructura bien las clases.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
16. En mi opinión es un buen profesor.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Adaptado de: <<https://www.ucm.es/data/cont/docs/3-2016-11-15-Docencia-noviembre2016.pdf>>

## Anexo 8. Cuestionario de evaluación de la programación para el profesor

1. Organizo y estructuro bien las clases.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2. Cumpló con el programa del curso.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3. Cumpló con los horarios de clase establecidos.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4. Explico de forma clara y comprensible	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5. Utilizo materiales atractivos y útiles.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6. Soy competente en la materia que explico.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7. Llevo a cabo un l sistema de evaluación que permite al estudiante reflejar los conocimientos adquiridos.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8. Resuelvo las dudas y ayudo a los estudiantes cuando lo necesitan.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9. Me muestro accesible con los estudiantes.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10. Mantengo un trato correcto con los estudiantes.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11. Despierto el interés por la materia.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12. Propongo actividades variadas.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
13. Explico con claridad cuáles son los objetivos del curso.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
14. Fomento la participación de los alumnos.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
15. Organizo y estructuro bien las clases.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
16. Creo que soy un buen profesor.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Adaptado de: <<https://www.ucm.es/data/cont/docs/3-2016-11-15-Doctencia-noviembre2016.pdf>>

## Anexo 9. Matriz de las actividades

Lo que aquí se presenta es una matriz orientativa en la que se han clasificado las actividades propuestas según la inteligencia que trabajan y el nivel cognitivo en el que se enmarcan. No se ha usado el nombre literal que se ha utilizado en las actividades, sino un nombre más corto que se pueda reconocer fácilmente.

	RECORDAR	COMPRENDER	APLICAR	ANALIZAR	EVALUAR	CREAR
	Teoría argumentación	Anuncio Ikea Vocabulario práctica	Práctica controlada gramática Tecnología para llevar Tuit	Gramática inductiva Texto argumentación	Ortografía Elvira Lindo	Práctica libre gramática Cenicienta moderna Debate
	Reglas gramática					
	Quizlet Live					
	Nube de ideas Sopa de letras	Vocabulario presentación	Crucigrama comunicativo Pasapalabra			Noticia selfies
				Noticia adicción a la tecnología	Ortografía	
					Encuesta	
				Posturea		Rap

Esta matriz es orientativa y no completamente precisa porque muchas de las actividades trabajan más de una inteligencia. Por ejemplo, la actividad *Posturea* trabaja la inteligencia intrapersonal en el primer y en el cuarto ejercicio, la musical en el segundo y la lingüística en el tercero. Otro ejemplo se encuentra en la actividad de la Encuesta. Aquí se trabajan cinco inteligencias: la lingüística en cuanto que los alumnos tienen que formular preguntas correctas, la intrapersonal al responder a las diferentes encuestas, interpersonal al conocer los hábitos de uso de las redes sociales de los demás, matemática al analizar los resultados

y visual al preparar la presentación. Esto pasa con la mayoría de actividades, por eso la clasificación no es completamente precisa.

Como se puede observar, la inteligencia naturalista no ha sido incluida. Esta es la única que no se trabaja en la unidad didáctica, ya que el tema escogido no ha dado lugar al abordaje de esta inteligencia.

## Anexo 10. Secuenciación y temporalización de las actividades. Posibles rutas

La temporalización de esta unidad no es fija, ya que los alumnos pueden decidir qué actividades quieren realizar en cada momento. A continuación se presentan dos posibles rutas que los alumnos pueden seguir para realizar las actividades. El último día es común para todos, por lo que solo aparece una tabla. La ruta 1 corresponde a un alumno con un tipo de aprendizaje deductivo, y la 2 a un alumno con un estilo de aprendizaje inductivo. De esta manera se observan con más facilidad las posibilidades que ofrece este enfoque.

### RUTA 1. DÍA 1 (VIERNES)

Actividad	Tiempo	Destrezas	Rol del profesor	Dinámica
Presentación de la unidad	10 min.	Comprensión oral	Guía	El profesor proporciona el enlace a la unidad. Aconseja a los alumnos que busquen los apartados de <i>Guía de utilización</i> y <i>Agenda de clase</i> . Reparte los roles del debate. Pide a los alumnos que vean el vídeo introductorio
Navegación por la unidad	10 min.	Comprensión escrita	Tutor	El alumno navega por la unidad para descubrirla.
Presentación imperfecto de subjuntivo	10 min.	Gramática	Observador	El alumno conoce las reglas de formación del imperfecto de subjuntivo y sus usos
Práctica controlada del imperfecto de subjuntivo	15 min.	Gramática	Observador	El alumno empieza a practicar con el imperfecto de subjuntivo

Una cenicienta moderna	45 min.	Expresión escrita	Observador	Pone en práctica la nueva gramática de manera creativa. Al finalizar, le entrega su escrito al profesor
PAUSA				
Encuesta	30 min.	Expresión y comprensión oral	Corrector	El alumno busca a un compañero de una nacionalidad distinta a la suya para realizar la encuesta. Durante ese tiempo trabaja cooperativamente para formular las preguntas y posibles respuestas que propone
Anuncio de Ikea	25 min.	Comprensión oral y expresión escrita	Observador	Trabaja en esta actividad para mejorar la comprensión oral. Cuando termina, se lo muestra al profesor, que le da la hoja con las correcciones
Secuencia de actividades argumentación	35 min.	Comprensión y expresión escrita	Observador	El estudiante realiza toda la serie de actividades sobre la argumentación. Primero, el apartado de presentación, luego el ejemplo y para finalizar los marcadores del discurso

## RUTA 1. DÍA 2 (VIERNES)

Actividad	Tiempo	Destrezas	Rol del profesor	Dinámica
Corrección de actividades	15 min.	Comprensión y expresión escrita	Observador	El alumno corrige las actividades <i>Una Cenicienta moderna</i> y <i>Anuncio de Ikea</i> según las correcciones que recibió del profesor
Preparación para el debate	30 min.	Comprensión y expresión escrita	Tutor	El alumno busca y reflexiona sobre argumentos para incluir en el debate. Los anota en un documento
Encuesta	20 min.	Comprensión y expresión oral	Observador	El alumno hace la encuesta a la mitad de los estudiantes de la clase, según cómo se haya organizado con su compañero
Nuevo vocabulario	15 min.	Léxico	Observador	El estudiante realiza diferentes actividades en Quizlet para aprender el nuevo vocabulario
Respuesta a encuestas	10 min.	Comprensión y expresión oral	Observador	Otros estudiantes le realizan la encuesta al alumno
PAUSA				
Posturea	45 min.	Comprensión y expresión oral y expresión escrita	Observador	Con otro compañero, realiza la serie de actividades propuestas
Selfies mortales	45 min.	Comprensión y expresión escrita	Observador	Completa las actividades relativas a este texto

### RUTA 1. DÍA 3 (LUNES)

Actividad	Tiempo	Destrezas	Rol del profesor	Dinámica
Crucigrama	15 min.	Léxico. Comprensión y expresión oral	Observador	El alumno realiza este juego con otro compañero para practicar el nuevo vocabulario
Resultados y preparación encuesta	20 min.	Expresión oral y escrita	Tutor	Con su compañero, calculan los resultados de la encuesta y realizan una presentación con los datos obtenidos
Pasapalabra	15 min.	Léxico. Comprensión y expresión oral	Observador	Para practicar el vocabulario, realiza este juego con un compañero
Tecnología para llevar puesta	30 min.	Comprensión oral y expresión escrita	Observador	Realiza esta actividad de manera individual
Terminar de preparar debate	10 min.	Expresión escrita	Tutor	Termina de organizar todos sus argumentos para el debate e incorpora conectores
PAUSA				
Curso exprés para ser rapero	30 min.	Expresión escrita	Observador	Crema un rap poniendo en práctica el vocabulario y la gramática aprendida
Corrección de actividades pendientes	50 min.	Comprensión y expresión escrita	Corrector	El alumno corrige todas las actividades que tiene pendientes
Reflexión sobre el asesinato	10 min.	Expresión escrita y oral	Observador	Con otro compañero, ponen en común sus ideas sobre la resolución del asesinato

## RUTA 2. DÍA 1 (JUEVES)

Actividad	Tiempo	Destrezas	Rol del profesor	Dinámica
Presentación de la unidad	10 min.	Comprensión oral	Guía	El profesor proporciona el enlace a la unidad. Aconseja a los alumnos que busquen los apartados de <i>Guía de utilización</i> y <i>Agenda de clase</i> . Pide a los alumnos que vean el vídeo introductorio
Navegación por la unidad	10 min.	Comprensión escrita	Tutor	El alumno navega por la unidad para descubrirla
Encuesta	30 min.	Expresión y comprensión oral	Corrector	El alumno busca a un compañero de una nacionalidad distinta a la suya para realizar la encuesta. Durante ese tiempo trabaja cooperativamente para formular las preguntas y posibles respuestas que propone
Nube de ideas	5 min.	Léxico	Observador	El alumno activa su conocimiento previo realizando una nube de ideas
Práctica controlada vocabulario	10 min.	Léxico	Observador	El alumno practica el nuevo vocabulario deduciendo su significado con la ayuda del contexto
Reflexión sobre tecnología	25 min.	Comprensión y expresión escrita	Observador	Individualmente, el alumno realiza esta actividad en la que trabaja varias destrezas
PAUSA				
Práctica controlada del imperfecto de subjuntivo	15 min.	Gramática	Observador	El alumno pone empieza a practicar con el imperfecto de subjuntivo
Presentación imperfecto de subjuntivo	10 min.	Gramática	Observador	El alumno conoce las reglas de formación del imperfecto de subjuntivo y sus usos
Preparación debate	20 min.	Comprensión y expresión escrita	Tutor	El alumno busca y reflexiona sobre argumentos para incluir en el debate. Los anota en un documento
Posturea	45 min.	Comprensión y expresión oral y expresión escrita	Observador	Con otro compañero, realiza la serie de actividades propuestas



## ruta 2. DÍA 2 (VIERNES)

Actividad	Tiempo	Destrezas	Rol del profesor	Dinámica
Encuesta	20 min.	Comprensión y expresión oral	Observador	El alumno hace la encuesta a la mitad de los estudiantes de la clase, según cómo se haya organizado con su compañero
Argumentación ejemplo, presentación y conectores	25 min.	Gramática. Comprensión escrita	Observador	En este caso el orden sigue un orden diferente al propuesto. Comienza observando un ejemplo e identificando conectores
Ortografía	30 min.	Comprensión y expresión escrita	Observador	Individualmente, el alumno realiza esta actividad para trabajar la competencia ortográfica
Respuesta a encuestas	15 min.	Comprensión y expresión oral	Observador	Otros estudiantes le realizan la encuesta al alumno
PAUSA				
Sopa de letras	10 min.	Léxico	Observador	Repasa el léxico realizando una sopa de letras
Crucigrama	15 min.	Léxico. Comprensión y expresión oral	Observador	El alumno realiza este juego con otro compañero para practicar el nuevo vocabulario
Adición a las nuevas tecnologías	30 min.	Comprensión oral, expresión oral y escrita	Observador	Con un compañero, realiza esta actividad que integra diversas destrezas
Práctica libre	10 min.	Gramática y léxico	Observador	El alumno pone en práctica tanto la gramática como el vocabulario aprendido
Corrección de actividades anteriores	25 min.	Comprensión y expresión escrita	Corrector	El alumno corrige todas las actividades que tiene pendientes

### RUTA 2. DÍA 3 (LUNES)

Actividad	Tiempo	Destrezas	Rol del profesor	Dinámica
Práctica comunicativa gramática	10 min.	Gramática. Expresión y comprensión oral	Observador	Con un compañero, practica la gramática aprendida
Anuncio de Ikea	25 min.	Comprensión oral y expresión escrita	Observador	El alumno trabaja en esta actividad para mejorar la comprensión oral. Cuando termina, se lo muestra al profesor, que le da la hoja con las correcciones
Una cenicienta moderna	45 min.	Expresión escrita	Observador	El alumno pone en práctica la nueva gramática de manera creativa. Al finalizar, le entrega su escrito al profesor
Reflexión sobre el asesinato	10 min.	Expresión escrita y oral	Observador	Con otro compañero, ponen en común sus ideas sobre la resolución del asesinato
PAUSA				
Resultados y preparación encuesta	20 min.	Expresión oral y escrita	Tutor	Con su compañero, calculan los resultados de la encuesta y realizan una presentación con los datos obtenidos
Selfies mortales	45 min.	Comprensión y expresión escrita	Observador	Completa las actividades relativas a este texto
Corrección de actividades pendientes	15 min.	Comprensión y expresión escrita	Corrector	El alumno corrige todas las actividades que tiene pendientes
Finalizar preparación para el debate	10 min.	Expresión escrita	Tutor	Termina de organizar todos sus argumentos para el debate e incorpora conectores

## RUTAS 1 Y 2. DÍA 4 (MARTES)

Actividad	Tiempo	Destrezas	Rol del profesor	Dinámica
Presentaciones	45 min.	Expresión y comprensión oral	Evaluador	Los alumnos, según el orden establecido, realizan sus presentaciones. El profesor los evalúa con una rúbrica. Al finalizar, reparte fotocopias de la misma rúbrica, que los alumnos usan para autoevaluarse
Quizlet live	15 min.	Expresión oral, competencia léxica	Organizador y observador	El profesor proporciona el número del juego, que se proyecta en la pizarra. La aplicación formará grupos automáticamente. Los alumnos van con su grupo y empieza el juego. Cuando haya un ganador, se empieza una nueva ronda. El profesor tiene que hacer click en "formar grupos nuevos". Se jugarán de 3 a 4 rondas
Desenlace de la historia	20-30 min.	Expresión y comprensión oral	Organizador	El profesor les pide a los alumnos que, por turnos, pongan en común las pistas que tienen. Más tarde, les pide que den solución al crimen, resolviendo los 4 puntos que se proponen. Finalmente, todos juntos visionan el vídeo sobre el desenlace
Actividad extra. Vídeo para reflexionar	10 min.	Expresión oral	Mediador	Si sobrase tiempo, en grupo clase se realiza el visionado del vídeo <i>Para reflexionar</i> y los alumnos comentarían su contenido en grupos clase
PAUSA				
Debate	30-45 min.	Expresión y comprensión oral	Evaluador	Se colocan las mesas para realizar el debate según las instrucciones del profesor. El mediador da comienzo al debate y organiza las distintas intervenciones de todos los alumnos. El profesor hace anotaciones y completa las rúbricas de evaluación

Organización del portfolio	45-60 min.	Expresión escrita	Tutor	El tiempo restante, los alumnos podrán preparar todos los documentos del portfolio para entregárselo al profesor. Tienen que completar la rúbrica de autoevaluación del MCER para el nivel B2 y completar el apartado de reflexiones. Si terminan, se lo entregarán al profesor al final de la clase. Si no, dispondrán de dos días más para finalizarlo
----------------------------	------------	-------------------	-------	--

## Anexo 11. Guía didáctica del profesor

### GUÍA DEL PROFESOR. UNIDAD 5. NUEVAS TECNOLOGÍAS

- A. EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES
- B. CLAVES
- C. PISTAS Y SOLUCIÓN DEL ASESINATO
- D. TRANSCRIPCIONES

#### A. EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES

##### COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ESCRITA

###### A) Reflexión sobre tecnología (25 minutos)

En esta actividad se trabaja la comprensión global. Los alumnos tendrán que identificar el tema principal del texto, ponerle un título y hacer un resumen. Más tarde harán una reflexión sobre lo que dice la autora, y explicarán si les ha ocurrido algo similar. Si no les ha ocurrido, pueden imaginar qué harían si les pasara, y así pondrían en práctica el nuevo tiempo verbal que se explica en la unidad. Pueden realizar esta actividad de manera individual o en parejas.

###### B) Una cenicienta moderna (45 minutos)

Individualmente, los alumnos producen un texto de manera libre. Se valorará la creatividad así como el uso del imperfecto de subjuntivo, que los estudiantes

tienen que incluir en el escrito. Pueden elegir entre la creación de un cómic, un poema o un cuento, de manera que se respetan diversos estilos de aprendizaje.

#### C) Selfies mortales (45 minutos)

En esta actividad también se trabaja la comprensión global del texto. En este caso tienen un límite de caracteres, ya que tienen que escribir un tuit. Más tarde trabajarán la inteligencia visual, realizando una infografía que contenga los datos más relevantes de la noticia. También se les invita a realizar una pequeña investigación para que incluyan algunos datos que no contiene la noticia. Además, se proporciona un ejemplo de una infografía para que los alumnos sepan lo que es.

#### D) Curso exprés para ser rapero (30 minutos)

Esta actividad fomenta la creatividad y la inteligencia musical del alumno. Para realizarla, los alumnos tendrán que haber revisado tanto el nuevo vocabulario como el tiempo verbal que se explica. Además, se informa a los alumnos de que pueden añadir música si quieren. Si tienen habilidades musicales los alumnos podrán disfrutar mucho de esta actividad. Se admiten dos tipos de agrupamiento: individual o en parejas.

#### \* Ortografía (30 minutos)

Esta actividad trabaja tanto la comprensión lectora como la competencia ortográfica. En primer lugar, se propone una actividad de calentamiento para que los alumnos reflexionen sobre su propia experiencia. Se les anima a pensar en sus hábitos de escritura en su propia lengua. Más tarde se presenta la actividad principal, seguida de una pregunta que trabaja la comprensión de algunos detalles del texto. Después, se pide a los alumnos que anoten los errores que suelen cometer en español. Reflexionar en ellos y hacerlos explícitos puede ayudarles a evitarlos en el futuro. Finalmente, tienen que corregir varios mensajes de texto y redactarlos de manera ortográficamente correcta. Pueden realizar la actividad en parejas o en grupos.

## COMPRENSIÓN ORAL

### A) Posturea (45 minutos)

En primer lugar se propone una actividad de calentamiento y motivación, en la que los alumnos tienen que reflexionar sobre sus hábitos de uso de las redes sociales. Seguidamente realizan una actividad de comprensión oral, en la que tienen que comprender las palabras que faltan. Más tarde aparecen una serie de preguntas para facilitar la comprensión del texto, ya que su contenido es altamente cultural. Primeramente tienen que identificar todo el vocabulario del texto relacionado con la tecnología, lo que puede ayudarles a descubrir nuevas palabras más allá de las propuestas en el apartado de vocabulario. También se les pregunta sobre la frase “todo me male sal” para comprobar si entienden el juego de palabras. En la siguiente actividad se abordan los anglicismos, muy comunes en el lenguaje de los jóvenes hoy en día. Al ser estudiantes universitarios, puede que sus compañeros españoles usen anglicismos, sobre todo al hablar de la tecnología. Para facilitar la comprensión total del texto, se trata el sarcasmo, muy presente en la canción. Tendrán que investigar qué es un tronista, relacionándolo con el programa de televisión *Mujeres y hombres y viceversa*. Tendrán que identificar el tono de crítica que el autor utiliza hacia ese programa. Además, ellos mismos tendrán que localizar otros ejemplos de sarcasmo. Finalmente, los alumnos tienen que reflexionar sobre su relación con la tecnología, pensando en ejemplos en que no hacen un uso adecuado de esta. Si no tienen ideas, se les proporciona un enlace en el que algunas personas han perdido su trabajo debido a las redes sociales, y se muestran algunas frases de la canción que invitan a reflexionar. En esta actividad los alumnos trabajan la comprensión oral. Además, trabajan la expresión escrita y, si trabajan como un compañero, la expresión oral.

### B) Anuncio de Ikea (25 minutos)

Se empieza con una actividad de calentamiento a partir de una imagen. Esta muestra cómo la tecnología ha cambiado la relación con nuestra familia, tema abordado en el vídeo más adelante. Los alumnos tendrán que hablar de su propia experiencia, lo que hará que les resulte más fácil tener algo que decir. Pueden realizar la actividad con un compañero. Más tarde se les invita a hacer predicciones respecto al contenido del vídeo, que tendrán que comprobar mediante la primera comprensión global. En el segundo visionado tendrán que hacer una escucha más selectiva, identificando preguntas concretas. Finalmente,

en la post-actividad tienen que pensar en su propia experiencia personal y redactarlo.

#### C) Tecnología para llevar puesta (30 minutos)

De igual manera, se empieza con una actividad de calentamiento a través de imágenes. Seguramente los alumnos conozcan este tipo de tecnología, pero no su nombre.

Más tarde se propone una comprensión oral, en la que los estudiantes tienen que identificar detalles concretos y establecer si las frases son verdaderas o falsas, así como identificar la evidencia. Aunque la noticia sea algo vieja, el tema es muy actual, por lo que puede resultar motivador. Una vez han terminado esa actividad, se propone otro ejercicio en el que tienen que buscar información sobre otros vestibles y describir cuáles son las ventajas que nos proporciona. Así, esta actividad integra las cuatro destrezas: como destreza central, la comprensión oral; la expresión oral si realizan la actividad en parejas, la comprensión escrita al buscar información sobre vestibles y la expresión escrita al redactar las diferentes respuestas para los ejercicios.

#### D) Adicción a las nuevas tecnologías (30 minutos)

Primeramente, se proponen varias actividades de calentamiento. En la primera, los alumnos piensan en sus adicciones y en cómo estas afectan a su vida. Más tarde, se dirige la atención hacia una adicción concreta: la adicción a la tecnología, tema principal del vídeo. Esto se hace mediante una imagen. Como en la mayoría de las actividades, los alumnos pueden elegir trabajar individualmente o en parejas. Seguidamente, se muestran algunas palabras clave del vídeo, que facilitarán su comprensión con posterioridad. Con los dos visionados que los alumnos pueden hacer, tienen que responder a unas preguntas concretas sobre el contenido de la noticia. Se continúa el ejercicio con unas preguntas que invitan a la reflexión. Para finalizar, se trabaja la competencia fonética mediante la variedad de la lengua. La variedad del vídeo es la mexicana, por lo que los alumnos tendrán que identificar algunos ejemplos de seseo.

## LÉXICO

### 1) Nube de ideas (5 minutos)

Esta actividad pretende activar el conocimiento previo de los alumnos trabajando la inteligencia visual. Tendrán que pensar en todo el léxico relacionado con la tecnología que conocen y escribirlo en una página web, que creará una nube visual con todas ellas. Además, pueden editar los colores, fuente, tamaño de letra y otras características, por lo que pueden personalizarlo.

### 2) Nuevo vocabulario (10-15 minutos)

En este apartado se presenta el vocabulario de dos maneras. Si los alumnos quieren trabajar de una manera más inductiva, accederán al primer ejercicio, en el que tienen que relacionar el vocabulario con la imagen correspondiente. Por el contrario, si tienen un estilo de aprendizaje más deductivo accederán al otro enlace, que les lleva a Quizlet. Esta página web ofrece diversas posibilidades. Hay una sección de *Fichas*, en las que aparecen *flashcards* con el vocabulario nuevo. Los alumnos ven la palabra, una imagen que la representa y pueden escuchar su sonido. En la sección *Aprender* les aparece la imagen y su definición, y tienen que seleccionar el término correcto. La complejidad aumenta en *Escribir*. Aquí no tienen que seleccionar el término correcto, sino escribirlo con la ayuda de la imagen y la definición. En *Ortografía* los alumnos escuchan la palabra y la tienen que escribir. En *Probar* se combinan las categorías anteriores para practicar todo el vocabulario. También se proponen dos juegos. En *Combinar*, tienen que unir cada palabra con su definición correspondiente lo más rápido posible. Aparece un ranking de los alumnos más rápidos, por lo que se añade un componente de competición. Por último, puede jugar a *Gravedad*. Aquí las palabras van cayendo. Antes de que lleguen abajo, los alumnos tienen que teclear el término correcto al que corresponde la definición que cae. Pueden elegir la dificultad y los términos con los que pueden jugar. De esta manera, si hay alguna palabra que les resulte más complicada pueden marcarla con una estrella y jugar solo con las que hayan marcado. Esta actividad está pensada para ser realizada de manera individual.

### 3) Práctica controlada (7 minutos)

Esta actividad en principio es la menos comunicativa de la unidad. Consiste en completar unos huecos con las palabras que tienen que aprender. Mientras que



el ejercicio anterior fomenta la memorización, aquí aparece el vocabulario contextualizado. Se puede llevar a cabo de manera más comunicativa si se realiza en parejas y los alumnos hablan de la palabra que va en cada espacio.

#### 4) Pasatiempos

Esta serie de actividades son más lúdicas y sirven para seguir practicando el nuevo vocabulario.

##### 4.1. Crucigrama (15 minutos)

En esta actividad comunicativa, los alumnos tendrán que usar estrategias de comunicación para definir los conceptos que aparecen en su imagen. Podrán usar la paráfrasis o incluso hacer gestos si no saben cómo definir la palabra. Lo importante es transmitir un significado y comunicarse de manera exitosa.

##### 4.2. Sopa de letras (10 minutos)

En esta actividad se trabaja la inteligencia visual. Es un ejercicio que gusta a muchos alumnos, ya que es entretenido. A la vez, pueden revisar el vocabulario que han aprendido. Pueden realizarlo como repaso o como presentación. Si lo realizan al principio, les servirá para familiarizarse con las palabras aunque no conozcan su significado.

##### 4.3. Pasapalabra (15 minutos)

Con esta actividad pueden familiarizarse con un programa de televisión típico en España, por lo que se puede fomentar su competencia cultural. Si trabajan con un compañero puede integrarse la destreza de comprensión oral, por lo que la actividad será mucho más efectiva. Es una manera divertida y amena de practicar el nuevo vocabulario. En este caso, tienen que haber realizado otras actividades antes (como la de presentación) para poder hacerla de manera satisfactoria. Los alumnos pueden autocorregirse fácilmente, ya que disponen de las soluciones.

#### 5) Práctica libre (5-10 minutos)

Este ejercicio sirve para consolidar el nuevo vocabulario aprendido. Incorpora, además, el uso del imperfecto de subjuntivo. Los alumnos tendrán que haber

revisado este punto antes para poder realizar la actividad. Es la más compleja de toda la secuencia y la que mayor procesamiento cognitivo supone.

## ACTIVIDADES COOPERATIVAS

### A) Encuesta (70 minutos)

La encuesta conllevará bastante tiempo de preparación. Hay cuatro partes: en primer lugar, los alumnos formularán las preguntas. Esto puede llevar unos 20 minutos, dependiendo de si los alumnos organizan bien el trabajo y están de acuerdo con las preguntas. Tras esta fase, entregarán las preguntas al profesor para que las corrija, que se las devolverá lo antes posible. Cuando sean correctas y estén bien redactadas, tendrán que dividirse el trabajo y hacer la encuesta a todos los estudiantes de la clase. Idealmente, les leerían las preguntas y las posibilidades para trabajar destrezas orales. Si no dispusiesen de mucho tiempo, les pasarían una copia para que estos la rellenasen. Cuando hayan recopilado todos los resultados, tendrán que calcular la media de todas las repuestas, por lo que pondrán en marcha la inteligencia matemática. Finalmente, tendrán que crear gráficas y seleccionar la información más relevante de sus resultados para crear la presentación que tendrán que exponer el último día. Esta actividad integra muchas destrezas e inteligencias.

### B) Quizlet Live (15 minutos)

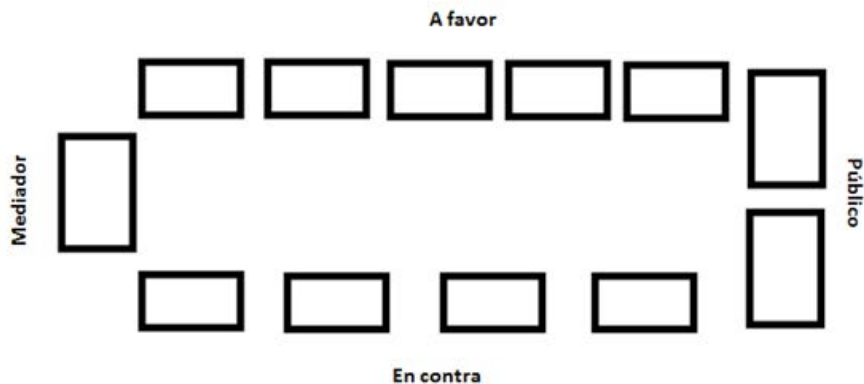
Desde la página web de Quizlet, el profesor tiene la opción de jugar a Quizlet Live. Tiene que pinchar en ese enlace y aparecerá un número que los estudiantes tienen que escribir en su dispositivo electrónico. La aplicación forma equipos directamente. Los estudiantes repasan el vocabulario aprendido de manera cooperativa. Cada uno tiene un número determinado de términos. Reciben la definición, y el miembro del equipo que tenga la palabra correcta tiene que pinchar sobre ella. Si se equivocan, vuelven al principio. Ganará el equipo más rápido. Cada vez que termine un juego, el profesor puede formar equipos nuevos. Los alumnos tendrán que desplazarse para encontrar a su nuevo equipo. Se puede jugar unas 3 o 4 veces.

### C) Presentación (45 minutos)

Por turnos, los alumnos tendrán unos 5 minutos para realizar su presentación. El profesor los evaluaría con la ayuda de la rúbrica creada para tal fin. Además, repartiría una copia de la rúbrica a los alumnos cuando todos hayan finalizado su exposición para que estos realicen una autoevaluación.

### D) Debate (30-40 minutos)

En esta actividad los alumnos ponen en práctica todo lo que han aprendido durante la unidad (argumentación, gramática y léxico nuevo). Practican principalmente la expresión y la comprensión oral. El profesor escuchará atentamente las intervenciones de los alumnos e irá completando la rúbrica de evaluación para el debate. Como son muchos alumnos, realizará una serie de anotaciones que le ayudarán a completar la rúbrica de manera más objetiva. Se espera que los alumnos organicen solos el debate, ya que cada uno tiene su rol. Para facilitar la conversación, se enfrentarían las mesas de los alumnos que están a favor y en contra. El mediador ocuparía uno de los extremos, y el público se situaría en el otro extremo. A continuación aparece una representación simplificada de la distribución de las mesas.



## GRAMÁTICA

### ARGUMENTACIÓN

#### 1) Presentación (5 minutos)

Con esta actividad los alumnos podrán familiarizarse con las partes de un texto argumentativo. Si tienen un estilo de aprendizaje deductivo, leerán esta parte primero, si no, revisarán la siguiente actividad directamente.

#### 2) Ejemplo de texto argumentativo (10-15 minutos)

Aquí se propone un breve ejemplo de un texto argumentativo, que les servirá como modelo para la argumentación que tienen que realizar en el debate. Tienen que identificar las partes del texto y clasificar los diferentes conectores que aparecen según su función.

#### 3) Marcadores del discurso (5 minutos)

Este apartado puede resultar muy útil tanto para la redacción como la producción de textos, sobre todo para el debate.

### IMPERFECTO DE SUBJUNTIVO

#### 1) Presentación (usos y formación) (10 minutos)

Esta actividad ofrece un aprendizaje deductivo. Se presentan tanto las reglas de formación como los usos de este nuevo tiempo para los alumnos. Además, pueden ver varios ejemplos de verbos conjugados.

#### 2) Práctica controlada (10-15 minutos)

Esta actividad es una primera toma de contacto con el nuevo tiempo verbal. De manera lúdica, tienen que identificar el verbo correcto a través de una clave con números. Después, tienen que usar los verbos en un contexto específico. Las frases muestran diversos usos de este tiempo verbal, para que los alumnos se familiaricen con ellos.

#### 3) Práctica controlada comunicativa (10 minutos)

Esta actividad es más complicada que la anterior, ya que, además de colocar los verbos en su hueco correspondiente, los alumnos tienen que conjugarlos correctamente. Además, se propone una práctica comunicativa mediante un vacío de información. Se integran varias destrezas: la comprensión oral, escrita y la expresión oral.

#### 4) Práctica libre (5-10 minutos)

Esta actividad es similar a la de práctica libre del apartado de léxico. Supone una alta carga cognitiva, e integra tanto la gramática como el vocabulario nuevo. Los alumnos tendrán que contextualizar todos estos conocimientos nuevos.

## B. CLAVES

### ORTOGRAFÍA

- Ejercicio número 3.

El autor menciona varios errores ortográficos: escribir junto, sin acentos, sin mayúsculas, sin eñes. La sintaxis en muchos casos también es incorrecta.

- Ejercicio número 4.

1. – Hola, ¿qué haces? – Aquí descansando (...)
2. – Hola, ¿cómo estás? ¿qué haces? Tengo que decirte algo.
3. –Cris, te pasa lo mismo todos los años, no sé por qué sigues yendo. – No sé (tío), es que yo odio la peluquería y sigo cayendo en la tentación pensando que me lo harán bien algún día de su vida. Joder, ¡qué inútiles tronco! Es que me lo hago yo mejor, de verdad. –Pues sí, la verdad. Un pastón para nada.

### POSTUREA

- Ejercicio número 2.

1. Échale
2. Me pille

3. Male sal
4. Ni/ni
5. Lo vea
6. Filtro
7. Cadena
8. El Wifi
9. Desconocidos
10. Fiestero
11. Fitness de semana
12. Pantalla
13. Tronista
14. Redes

- Ejercicio número 3.

A) Foto, filmaré, Instagram, Tinder, posturea, filtro, likes, cadena, compartes, Wifi, Facebook, pantalla, 4K, redes.

B) Es un juego de palabras. Realmente quiere decir "todo me sale mal".

C) Posteables, likes, Wifi, runner, sixpack, fitness.

D) La mención a los tronistas tiene que ver con el programa *Hombres, mujeres y viceversa*. El autor se está burlando de los concursantes de ese programa, entre los que se encuentran los tronistas.

Otros ejemplos de sarcasmo son: puesta de sol, échale otra foto, no sea que la veas con tus propios ojos/ la vida con un filtro no es tan fea, hogar es donde se conecta el Wifi solo, no quiero ver dormir a tu bulldog francés, etc.

### ANUNCIO IKEA

- Ejercicio número 3.

Preguntas que no responden correctamente: ¿Cómo se conocieron tus padres? ¿Cuál es el puesto de trabajo exacto de tu padre? ¿Qué carreras estudió tu abuela Gloria? ¿Cuál es el grupo favorito de tu hijo? ¿Qué sueño le queda por cumplir a tu mujer? ¿Qué marcó la infancia de tu abuela? ¿Dónde se fueron tus padres

de viaje de novios? ¿Por qué no pudo ser futbolista tu padre? ¿Dónde se casaron tus abuelos? ¿Qué ha estado estudiando tu madre últimamente? ¿Qué bailaron tus padres el día de su boda? ¿Cuál es la gran pasión de tu abuelo?

### TECNOLOGÍA PARA LLEVAR PUESTA

- Ejercicio número 2.

1- Falso. Los vestibles son la siguiente pantalla a los Smartphones y las tabletas.

2- Verdadero. Tiene datos que pueden ser médicos y si se pasa un móvil por encima del anillo se puede ver el grupo sanguíneo del paciente, si este tiene alguna alergia, etc.

3- Falso. Los podremos llevar encima dentro de cinco años.

4- Verdadero. Te permite guiarte por la ciudad o montaña, te indica si debes girar a la derecha o a la izquierda.

5- Falso. "Grandes marcas e incluso la alta costura están empezando a colaborar con las tecnológicas".

6- Falso. El médico puede activarlo, desactivarlo y dar instrucciones y tener las manos libres, sin apartar la vista de la operación.

7- Verdadero. "Dentro de poco no nos limitaremos a comunicarnos a través del móvil. Nuestra ropa, nuestros complementos, transmitirán información y hablarán por nosotros".

### ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

- Ejercicio número 2.

a) A los jóvenes.

b) 7 horas y 14 minutos.

c) Existe desde 1984 y se la denominaba tecnoestrés.

d) A la falta de preparación para usar ciertos dispositivos.

e) Estar al tanto de correos electrónicos o redes sociales.

f) Dejamos de lado responsabilidades.

g) Algunos efectos son crisis, ansiedad, insomnio, tristeza o irritabilidad.

- Ejercicio de fonética.

Ejemplos de seseo: adicciones, espacio, información, acercarte, dependencias, asociación, permanece, catorce, necesariamente, propician, 1984, preparación, nociva, utilización, sociales, actualizado, etc.

### ARGUMENTACIÓN

1. Se piensa
2. Aquí hay que hablar de diferentes puntos.
3. Otro hecho importante, en mi opinión.
4. Por un lado...aunque por otro.
5. Debido a que.
6. Probablemente
7. En conclusión.

### LÉXICO

- Ejercicio número 2.

1. Hacer doble clic.
2. Nos comunicamos por correo electrónico.
3. Tenga perfil en.
4. Enganchado a.
5. Monitor
6. Pinchar en ese enlace.
7. Eliminaran un virus.
8. Etiquetaron/etiquetó.
9. Instalara un programa.
10. Cambiar el tamaño de la letra.
11. Escritorio.
12. Adjuntar el documento/archivo.
13. Ha colgado / muro.
14. (Me) bajaría / descargaría.
15. Altavoz.

### GRAMÁTICA

#### IMPERFECTO DE SUBJUNTIVO



- Ejercicio número 2.

a)

- A. Anduviéramos
- B. Estuvierais
- C. Tuviese
- D. Instalaran
- E. Colgase
- F. Adjuntaras

b)

- 1. Colgase
- 2. Instalaran
- 3. Tuviese
- 4. Adjuntaras
- 5. Estuvierais
- 6. Anduviéramos

-Ejercicio número 3.

- A- 1. Dijera o dijese.
- 2. Adjuntarais o adjuntaseis.
- 3. Vinieras o vinieses.
- 4. Cambiara o cambiase.
- 5. Etiquetara o etiquetase.
- B- 1. Hiciéramos o hiciésemos.
- 2. Pudiera o pudiese.
- 3. Modificara o modificase.
- 4. Supieras o supieses.
- 5. Enganchara o enganchase.

### **C. PISTAS Y SOLUCIÓN DEL ASESINATO**

Para despertar la motivación del alumno, la unidad didáctica sigue una narrativa. El primer día de clase, la unidad didáctica se introduce a través de un vídeo, que se puede encontrar en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=QboSMd1jrFs>

Además, se les proporciona una ficha de investigación con la lista de todos los posibles sospechosos, armas del crimen, lugar del crimen y motivo.

A medida que los alumnos vayan resolviendo las diferentes actividades, irán recibiendo una serie de pistas. Cuantas más realicen, más pistas obtendrán y más fácil será resolver el asesinato. A continuación se presentan las pistas que los alumnos pueden conseguir. Más adelante, se presenta la resolución del crimen.

- Pistas del asesinato

### Pistas de los ejercicios de comprensión oral.

#### 1. Pista Posturea

Descubre más sobre Carlos y sus posibles motivos para asesinar a Luis. Carlos ha escuchado que Luis, un cliente ocasional del club nocturno, ha ganado una gran cantidad de dinero en el casino. Quiere aprovecharse de la ocasión y un día consigue hacer una foto a Sara y a Luis abrazados en el club nocturno. ¿Podrían estar teniendo una aventura? Daba igual, lo parecía, y era lo que le importaba a Carlos.

Decide chantajear a Luis. Si no le da 10000 euros, le enviará esa foto a Francisco, el marido de Sara. Tiene el número de Francisco desde hace tiempo, ya que este es un cliente habitual del club nocturno.

#### 2. Pista Anuncio Ikea

Descubre más sobre Francisco y sus posibles motivos para asesinar a Luis. Francisco ha notado que, desde hace tiempo, su mujer se comporta de manera extraña. Cree que tiene una aventura con otro hombre. Cuando come con Carlos, ve en su móvil un mensaje que este recibe de Sara. Sus sospechas quedan «confirmadas» cuando recibe anónimamente una foto de Luis y Sara juntos, abrazados.

#### 3. Pista Tecnología para llevar puesta

Descubre más sobre Marta y sus posibles motivos para asesinar a Luis. Marta viene de una familia desestructurada. Su madre era drogadicta y su padre está en la cárcel desde que ella era pequeña. Siempre ha tenido que buscarse la vida,

y a veces ha hecho cosas ilegales para sobrevivir. Siempre lleva una pistola para defenderse por si alguien del pasado aparece de nuevo en su vida.

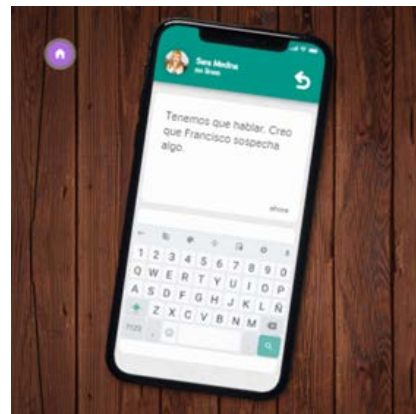
El día que Luis gana tanto dinero en el casino, cree que conquistarlo solucionará todos sus problemas de dinero. Hará todo lo posible para que Luis se enamore de ella.

#### 4. Pista Adicción a las nuevas tecnologías

Descubre más sobre Sara y sus posibles motivos para asesinar a Luis. Desde hace tiempo, Sara oculta un secreto que muy poca gente sabe: hace unos años estuvo en un centro de rehabilitación para ser tratada por su problema de ludopatía. Hace poco ha recaído y ha mostrado grandes problemas para controlarse, ha perdido mucho dinero en el casino. Solo Luis lo sabe, y está muy preocupado por ella. Quiere contárselo a Francisco. Además, este está preocupado porque piensa que Sara tiene una aventura. Sin embargo, Sara se niega, no quiere volver al centro de rehabilitación, y amenaza a Luis para que no le diga nada a Francisco.

### Pistas de los ejercicios de comprensión lectora y expresión escrita.

#### 1. Artículo Elvira Lindo



## 2. Noticia Selfie



## 3. Una Cenicienta moderna

Conocí a Marta la noche que  
tuve tanta suerte en el casino.  
La había visto antes por allí  
pero nunca había hablado  
conmigo.  
Esa noche pareció interesarse  
mucho por mí y me dio una  
foto suya.  
Me dijo que me la daba para  
que no la olvidase.  
Luis Becker.

## 4. Curso exprés para ser rapero

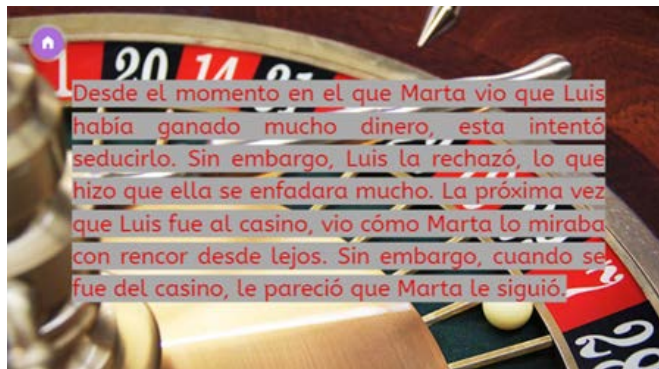


## Pistas de los ejercicios de gramática.

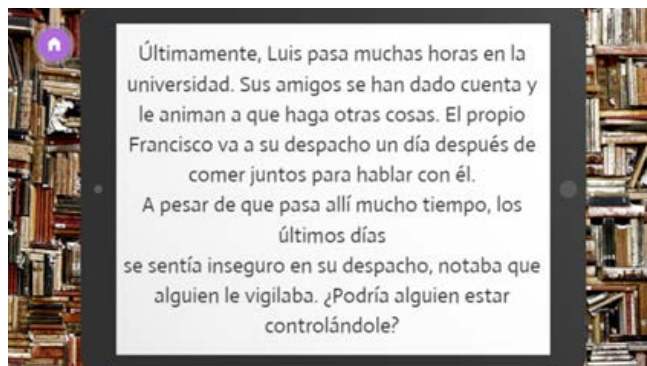
### 1. Pista Argumentación



### 2. Pista Explicación Gramática



### 3. Pista Practica con el Subjuntivo



#### 4. Pista Sigue practicando (con un compañero)



#### Pistas de los ejercicios de léxico.

##### 1. Pista nube de ideas



##### 2. Pista Nuevo Vocabulario



### 3. Pista Práctica Controlada



### 4. Pista Pasatiempos



#### - Solución del asesinato

En la pantalla principal aparece el icono de una bombilla. Se puede acceder al audio con la solución del asesinato pinchando en ella. Automáticamente se abre el siguiente enlace: <https://www.voki.com/site/pickup?scid=15365964&chsm=156b3b3a2735518ad7d4440e35949ffe>

A continuación se presenta la transcripción de dicho audio.

¡Hola detectives! Gracias a vuestra ayuda, he conseguido resolver este crimen. ¿Sabéis lo que pasó? El asesino de Luis resultó ser Francisco. El motivo del crimen fueron los celos, ya que pensaba que su esposa Sara tenía una aventura con él. Cuando vio el mensaje que recibió de Sara empezó a sospechar, y cuando Carlos le envió una foto de ellos abrazados decidió vengarse. Usó el último invento de su compañía, un dron inteligente, para depositar veneno en el escritorio del

despacho de la universidad de Luis, que murió intoxicado. Después fingió su suicidio, cogiendo cuerda de su casa y preparando el escenario para que nadie sospechara.

La resolución del crimen se revelará el último día de clase. Antes de mostrar el vídeo con la solución, los alumnos pondrán en común las pistas que han conseguido e intentarán resolver el crimen determinando los cuatro elementos que aparecen en la ficha de investigación (autor, arma, lugar y motivo).

## D. TRANSCRIPCIONES Y TEXTOS

### ANUNCIO DE IKEA

Texto:

¿Te jugarías la cena de navidad con tu familia? Bienvenidos a Familiarizados.

- Buenas noches a todos. Buenas noches, familias. Las reglas del juego son sencillas: si aciertas, te quedas; si fallas, tendrás que abandonar la cena. ¿Ha quedado claro?
- Sí.
- Familia Andrés Lorenzo. Esta pregunta es para Julia. ¿Qué filtros de animales puedes encontrar en Instagram Stories?
- Un perro, un conejo y un gato.
- Muy bien, Julia. Vamos ahora con la familia Fernández Gómez. Alberto, ¿qué es el "swish swish"?
- Un baile.
- ¿Lo harías?
- Sí.
- ¡Estupendo! Oye, un aplauso para él. Familia Carral, ¿qué es lo último que ha incorporado Instagram?
- Chats de vídeo.
- Si ya saben cómo me pongo...
- ¿Pa' qué me invitan?
- Correcto
- ¿En Twitter?
- Muy bien. Sigues cenando.
- "Oh my God", en inglés.
- Correcto. ¿Cómo se conocieron los Javis?



- En una fiesta. Y tus padres, ¿cómo se conocieron?
- Uf... No lo sé.
- Lo siento, María, te tienes que levantar y abandonar la mesa.
- ¿Cuál es el puesto de trabajo exacto de tu padre?
- No lo sé.
- ¿Qué carreras estudió tu abuela Gloria?
- Creo que estudió Magis... No.
- No lo sabes.
- No, no tengo ni idea.
- ¿Cuál es el grupo favorito de tu hijo?
- Uf... Eh...
- Lo siento, Eva, tienes que abandonar la mesa.
- ¿Qué sueño le queda por cumplir a tu mujer?
- No tengo ni idea, la verdad.
- Jesús, te tienes que ir.
- ¿Qué marcó la infancia de tu abuela?
- No sé.
- No te lo ha contado.
- No he hablado con ella sobre eso.
- "El libro de la selva".
- ¿Es esa, Hugo?
- No.
- Cuando eras pequeño, ya no.
- ¿Dónde se fueron tus padres de viaje de novios?
- Eh... A Valencia.
- ¿Lo dices a voleo?
- No lo sé.
- No me lo creo...
- ¿Por qué no pudo ser futbolista tu padre? ¿Dónde se casaron tus abuelos? ¿Qué ha estado estudiando tu madre últimamente? ¿Qué bailaron tus padres el día de su boda? ¿Cuál es la gran pasión de tu abuelo?
- Cuando me han dejado solo en la mesa me he sentido un poco triste.
- Cuando le he mirado a los ojos me he emocionado porque yo nunca he hablado con él de esas cosas.
- Que a lo mejor hay algo que no estamos haciendo bien.
- Jesús, siento muchísimo no haber sabido de ti algo tan importante.
- Pues he aprendido que... no conozco tanto a mi familia como conozco a un famoso, ¿no?

- Las redes sociales están siempre, siempre van a estar, pero tu familia no siempre va a estar ahí. Entonces, aprovechalas.

Texto: Cada día tenemos la oportunidad de conocer mejor a las personas que nos rodean.

- Abuelo...
- A través de unos amigos comunes.
- Y después nos hemos preparado un sermón...

## TECNOLOGÍA PARA LLEVAR PUESTA

Son la siguiente pantalla a los smartphones y las tabletas. Hablamos de los vestibles, la tecnología que se lleva puesta: prendas y complementos que interactúan con el usuario.

El sector cree que el empujón definitivo lo dará Apple cuando saque a la venta en 2015 su Iwatch. Los relojes, pulseras y anillos inteligentes se han convertido en la gran apuesta del sector.

- Por un lado, poder desbloquear lo que son puertas u ordenadores. Y por otro lado tiene datos que pueden ser datos médicos, de manera que si yo tengo un accidente y me encuentro inconsciente, podrían con un móvil pasar por encima del anillo y ver cuál es mi grupo sanguíneo, si tengo algún tipo de alergia...

Sus grandes retos sobre todo para integrarlos en la moda son lograr un diseño atractivo y que incorporen aplicaciones que realmente sean útiles.

Tienen conexión propia a internet, les podemos instalar aplicaciones y los llevamos puestos: son los wearables, los vestibles. Dentro de cinco años, la mitad de los 50.000.000.000 de dispositivos conectados a la red que habrá en todo el mundo, podremos llevarlos encima. ¿Será finalmente en 2015 cuando lleguen al gran público? En el sector trabajan con ese objetivo. Intel acaba de presentar lo que podría llamarse el corazón de los vestibles. - Básicamente es un miniPC, un microPC que facilita el desarrollo de prototipos tremendamente a la gente que está haciendo nuevos diseños, nuevas ideas, tanto para el internet de las cosas como para la tecnología vestible.

Prototipos como este, un tejido inteligente que suena con el movimiento en los que trabajan diseñadores e investigadores de la escuela superior de diseño. O como este otro. - Es un wearable que te permite guiarte por la ciudad o por la montaña mientras corres. Va conectado al móvil y aquí tiene unos actuadores que vibran y te indican si tienes que girar a la derecha o a la izquierda.

Ropa y electrónica, todo en uno, sin necesidad de ir cargados de dispositivos. - Hombre yo creo que sí, que acabaremos integrando en el día a día nuestro, o sea, prendas de este tipo. De hecho las grandes marcas ya están tanteando estas posibilidades.

Grandes marcas e incluso la alta costura están empezando a colaborar con las tecnológicas, porque estar a la última ya no es solo llevar una firma conocida. Ahora lo más deseado es la tecnología, pero el reto para su supervivencia es doble: hacer vestibles más atractivos y seductores y conseguir una experiencia de usuario que haga que esa prenda o accesorio se vuelva imprescindible. - Quien se va a llevar el gato al agua va a ser aquel que aporte al gran público una solución que realmente la vean útil.

Existen cerca de 2.500 dispositivos ponibles y cada día se crea uno nuevo. El campo de la salud ha sido el primero en beneficiarse de su potencial, empezando por las gafas de Google, el vestible por excelencia. - Tenemos aquí una cámara, y tenemos lo que es un prisma, este prisma, lo que vemos es la pantalla de un ordenador, de tal manera que un médico con las manos libres puede activarlo, desactivarlo y dar instrucciones, de tal manera que podría estar en una operación viendo las constantes vitales del paciente sin tener que apartar la vista de la operación.

El 60% de los que se vendieron el año pasado fueron relojes o pulseras inteligentes que transmiten datos como las constantes vitales, calculan las calorías consumidas y nos dan información sobre un vuelo o sobre el tiempo, y hay anillos para desbloquear puertas y ordenadores. - El mundo se está haciendo inteligente a nuestro alrededor: el semáforo, el escaparate, el coche, la nevera... Poco a poco habrá que prescindir de una pantalla en cada uno de esos dispositivos, pues son dispositivos muy pequeños. Entonces la persona tendrá que vestir algo que le haga interactuar con todos esos dispositivos.

Dentro de poco no nos limitaremos a comunicarnos a través del móvil. Nuestra ropa, nuestros complementos, transmitirán información y hablarán por nosotros.

## ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Este siglo las nuevas adicciones cada vez se tornan más frecuentes y sobre todo en los jóvenes. Es algo serio, vean lo siguiente.

El mundo en la red: un enorme espacio de posibilidades de entretenimiento, información y ¿por qué no? Un lugar que bien puede acercarte a quienes se encuentran más lejos. Sin embargo, también representa una oferta de fuertes distractores que pueden derivar en dependencias severas, las nuevas adicciones. Al día, según la Asociación Mexicana de Internet, cada mexicano permanece conectado siete horas y catorce minutos. Pero bien, el estar en línea no necesariamente provoca una adicción o dependencia. Hay factores como el estrés, depresión o adicción al trabajo que lo propician. La UNAM publicó a través de su facultad de psicología que la adicción a la tecnología en general se presenta desde 1984. Se la denominó tecnoestrés porque parte de esa dependencia deriva justamente del estrés, un fenómeno global. Se divide en tres tipos: la tecnofobia es una atención originada por el uso de la tecnología. Esto se debe a la falta de preparación para usar ciertos dispositivos, porque causa una reacción nociva. La tecnofatiga se observa con la conexión a internet y la utilización de dispositivos móviles. Aquí entra el estar al tanto de correos electrónicos o redes sociales. La tecnoadicción de una necesidad incontrolable de estar actualizado y no perder de vista ni un momento las redes sociales. Como en toda adicción, esta se manifiesta cuando se dejan de lado responsabilidades. Por ejemplo, el tener a la mano whatsapp puede causar que en exceso se pierde la capacidad de sociabilizar, tal como pasa a la hora de la comida o una reunión, o no se ven las caras por teclear constantemente. Otro ejemplo son los castigos de la última década. Ya no te prohíben salir con amigos a jugar a la calle, ahora te prohíben del celular, consola de videojuegos, lo que en ocasiones provoca una severa crisis en el individuo dependiente. La adicción a internet aparece cuando se incrementa sin control el uso de los aparatos o el acceso a la red. Además, a decir de la UNAM, se manifiesta también con ansiedad desmedida si no se está conectado la mayor parte del tiempo y en cualquier lugar. De no controlarse, se puede padecer insomnio, tristeza, irritabilidad, o en los casos más extremos, se pone en riesgo la salud y las relaciones personales. Para Imagen, Óscar Gallegos.

## TEXTO DE ELVIRA LINDO

De un tiempo a esta parte quedo con personas que, en realidad, no tienen un gran interés en charlar conmigo. Esto podría minar mi autoestima pero una suerte de optimismo insensato me lleva a pensar que amar y no hacer ni puto caso pueden ser compatibles. Yo sé que esas personas que no muestran mucho interés en hablar conmigo me quieren. Si no fuera así, entendámonos, no quedaría con ellas. Esas personas me escriben mensajes rebosantes de cariño: por e-mail, por sms, por Whatsapp, por Facebook, por activa y por pasiva. Y en esos mensajes hay frases tan apasionadas que parecen extraídas de un bolero. Son frases que antes en España no se decían pero que, ahora, gracias a la revitalización del género epistolar propiciado por las nuevas tecnologías, están en auge. Esas personas me dicen que me adoran. Que me adoran y que cuentan los días para verme. Que cuentan los días y que me quieren. Que me quieren y que nos va a faltar tiempo en una cena para contarme todo lo que me tienen que contar. Que nos va a faltar tiempo y que están deseando conocer mi opinión. Que desean conocer mi opinión y que nadie como yo para compartir este y otro secreto. ¿Y por qué? Porque soy adorable. Eso me dicen. El mundo de la tecnología ha bolerizado el género epistolar. Ha generalizado el lenguaje de las postales románticas y ahora lo que toca es escribirse con palabras de novios antiguos de los años cuarenta. Y, aunque yo soy de esa generación en la que si tus padres te decían «te quiero» es porque o se iban a morir ellos o te ibas a morir tú, tengo el corazón débil y, cuando una persona me pide una cita con palabras tan melosas, soy incapaz de no creerme un poco la pasión que sienten hacia mí. Esas personas son las que te reciben con los brazos abiertos en un restaurante, te dan un beso apretado y unen sus pechos sin pudor contra tus pechos, por no hablar de otras partes que también entran en contacto, en estos abrazos actuales; sean hombres o mujeres los que intervengan en ellos. Esas personas son las que acto seguido de desdoblar la servilleta y ponerla sobre sus piernas, sacan el móvil del bolso o de la chaqueta y lo colocan al lado del plato. Esas personas de las que hablo, las mismas que me adoran por escrito, suelen tener un iPhone o una Blackberry, a través de los cuales me escriben a mí esos deliciosos mensajes. El problema es que mientras están conmigo no renuncian a comunicarse con terceras personas. Con un ojo me miran a mí, que estoy situada a la izquierda, por ejemplo, y por el rabillo del otro, miran a su querido aparatito. Suena una campanilla. Les ha entrado un mensaje. Lo leen tan rápido que casi no lo noto. Entonces, sonrían. Sonrían como si alguien les hubiera contado un secreto, o algo picante, o como si les acabara de llegar una información crucial. Pero, desde luego, no sonrían por la conversación que tiene lugar en la mesa. Esas

personas, las mismas que, con desesperación, anhelaban verte, te dicen, perdona, perdona un momentito, y se ponen a teclear un mensajito con un solo dedo. Qué dedo más rápido tienen esas personas. Es un dedo entrenado para escribir como si a uno le hubieran amputado la mano izquierda. Una vez terminado el mensaje la conversación continúa. Continúa hasta que vuelve a sonar de nuevo la campanilla: el amante, el amigo, el jefe, el cómplice, el plasta, ha contestado. Nueva sonrisa de esas personas que nos quieren tanto. Y como poco a poco van perdiendo la vergüenza, toman el iPhone o la Blackberry con las dos manos y teclean entonces con los dos pulgares. Qué maravilla de pulgares. Parece que han ido a una academia de mecanografía con pulgares para iPhones. Viene el camarero a tomar nota de la comanda y como las personas que tanto me quieren están ya apoyadas en el plato escribiendo a velocidad de vértigo mensajes tan apasionados, imagino, como los que me pusieron a mí, soy yo la que encarga el vino, el picoteo del principio y, si se me ha informado antes, el plato elegido por las personas que tanto deseaban este encuentro. No siempre una se siente ignorada, en lo absoluto. Hay ocasiones en las que los dueños de la Blackberry o el iPhone te hacen partícipe de los mensajes recibidos, y tú puedes aportar algo en las contestaciones. A veces se trata de los amantes y entonces ya vives con excitación delegada. Ha habido ocasiones en las que las personas que me quieren se intercambian fotos con dichos amantes. No fotos a lo Scarlett Johansson, porque no son horas. Imagino que ese tipo de instantáneas de corte más íntimo las dejan para cuando están encerrados en el cuarto de baño de su hogar, mientras sus maridos o sus mujeres están acostando a los niños. El móvil ha supuesto una revolución en el universo de la infidelidad. Quiero decir con esto que no soy uno de esos espíritus rancios que discuten las ventajas que para muchos ciudadan@s ha supuesto la irrupción de la nueva telefonía. Solamente quisiera expresar el desconcierto que me produce el que personas que tanto me adoran y desean compartir una hora y media de mesa y mantel conmigo no sean capaces de olvidarse del puto móvil durante un tiempo ridículo de sus hiperconectadas vidas. Que lo comprendo todo, sí, ¡que yo también tengo iPhone!, pero que lo dejo metido en el bolso. Joé.

Fuente: [https://elpais.com/diario/2011/10/02/domingo/1317526231\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2011/10/02/domingo/1317526231_850215.html)

## TEXTO DE JUAN JOSÉ MILLÁS

Una cosa incomprensible de la informática es que le obligue a uno a escribir mal. Todo junto, sin acentos, sin mayúsculas, sin eñes. Los habitantes del correo electrónico y de Internet en general parecen afásicos, como si les hubieran dado un golpe en la cabeza. Al principio uno se rebela, pero llega un momento en que si persistes en utilizar las mayúsculas, los acentos, las eñes, incluso la sintaxis, en el espacio cibernético, te toman por un psicópata. No sabe uno cómo explicar que escribiendo mal es imposible pensar bien. Pero quizá lo que se esconde tras las órdenes del todo junto, sin acentos, sin mayúsculas, sin eñes, sin sintaxis, se resume en esta otra: sin pensamiento, por favor. De hecho los diccionarios incorporados a los procesadores de textos, carísimos por cierto, tienen un vocabulario tan pobre como el inglés de aeropuerto: sirven para averiguar dónde está el cuarto de baño, pero no proporciona elementos de juicio para saber de qué modo se utiliza una letrina o se tira de la cadena. Es cierto que uno puede ir enriqueciéndolo con la incorporación de nuevos términos, aunque para ello es necesario tener una cultura previa que al contacto con la informática puede deteriorarse gravemente, sobre todo si uno cae en el desvarío dadaísta de activar también el corrector sintáctico.

Yo creo que lo que sucedió en Babel no fue que Dios confundiera a los hombres dotándolos de diferentes lenguas, sino que les obligó a utilizar mal la que tenían: todo junto, sin acentos, sin mayúsculas, sin eñes, sin sintaxis: sin pensamiento. Pero sin pensamiento, por rudimentario que sea, no se puede levantar ni una modesta construcción de Lego; mucho menos un cúmulo de saberes desde los que alcanzar el cielo. Nuestra torre de Babel es la informática, y ya ha comenzado a confundirnos. Dios ataca de nuevo.

Fuente: [https://elpais.com/diario/1998/10/30/ultima/909702002\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1998/10/30/ultima/909702002_850215.html)

# E-**le**ando

ELE en Red.

Serie de monografías y materiales para la enseñanza de ELE

E- de enseñanza y excelencia, esencia de nuestra identidad; ELE de Español como Lengua Extranjera, nuestra razón de ser. *E-**le**ando* es una publicación periódica y digital que, aprovechando las ventajas de la red, pone a disposición de todo aquel que esté interesado en el Español como Lengua Extranjera (ELE), en cualquier punto del planeta, una serie de monografías y materiales didácticos realizados por expertos en las diversas materias que integran este apasionante ámbito de la lingüística aplicada.

*E-**le**ando. ELE en Red* es editada por el [Máster en Enseñanza de Español como Lengua Extranjera](#), estudio propio de la Universidad de Alcalá, y por el [Máster Universitario en Formación de Profesores de Español](#); con ellos, la Universidad de Alcalá atesora más de 20 años formando especialistas en ELE. Nace en 2017, bajo la dirección de Ana M. Cestero Mancera, catedrática de Lingüística General de la Universidad de Alcalá, y cuenta con un comité de expertos integrado por profesionales de gran prestigio.



## Programación didáctica de un curso de ELE para estudiantes Erasmus: una propuesta basada en los paisajes de aprendizaje

En este trabajo se presenta una propuesta de programación didáctica para un curso de español como lengua extranjera (ELE). El curso va dirigido a estudiantes Erasmus en una situación de inmersión lingüística en España. Para el desarrollo de los diferentes componentes de la programación se ha partido de dos documentos básicos en la enseñanza de ELE: el *Plan Curricular del Instituto Cervantes* y el *Marco común europeo de referencia para las lenguas*. A partir de esta se ha desarrollado, asimismo, una propuesta de unidad didáctica. Esta propuesta se enmarca dentro del enfoque comunicativo y sigue los principios de un enfoque didáctico específico: los paisajes de aprendizaje.

