

Т. Н. Сальджуки

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИСПАНСКОМУ ЯЗЫКУ

Игровое обучение, наряду с проектной технологией, обучением в сотрудничестве, кейс-технологиями и др., относится к личностно-ориентированным технологиям. Успех игры во многом обусловлен наличием адекватных ролевых предписаний, реквизита и размещения участников игры.

Целесообразность использования всевозможных игр в обучении иностранному языку детей младшего школьного возраста не оспорима, так как именно игра является ведущим видом деятельности для данного возраста. Как показывает практика, использование игр и при обучении детей более старшего возраста, и даже взрослых, тоже дает положительный эффект. Игра, а именно настольная игра, как никакой другой ресурс, позволяет реализовать принцип коммуникативности в обучении, т.е. создания реального общения между людьми на иностранном языке.

Одной из популярных настольных игр в современной Испании является “*Juego de la oca*” («Гусыня»): это игра с игровой доской (*tablero*) и ячейками (*casillas*) с заданиями, с фишками (*fichas*) и игральной костью (*dado*). Игра существует в разных вариантах: как для детей, так и для взрослых.

Традиционный вариант игры – 63 ячейки с рисунками. При попадании на ячейку с нарисованной гусыней (*la oca*) дается еще один ход вперед до следующей ячейки с гусыней (*avanzar hasta la siguiente oca*), либо возможность еще раз бросить кость (*volver a tirar*). В таком случае игроком повторяются слова “*de oca a/en oca y tiro porque me toca*”. Ячейки с рисунками мостов (*puentes*) предполагают либо ход вперед, либо назад до следующего моста (*avanzar o retroceder hasta el otro puente*). В этом случае произносятся слова “*de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente*”. Ячейки с рисунками постоянного двора (*una posada*) обязывают игрока пропустить 2 хода (*perder dos turnos*) и т.п.

В ходе игры учащимся приходится обращаться постоянно друг к другу “*mueve la ficha*”, “*tira el dado*”, “*tienes que retroceder*”, “*me toca a mí*”, “*es tu turno*”, “*¿quién gana?*”, “*¿quién pierde?*”, “*¿quién viene primero?*” и др.

Взяв за основу принцип игры с заданиями, можно создавать для учебного процесса свои версии игры в PowerPoint или графическом векторном редакторе, например, как Corel DRAW.

На начальном этапе обучения можно использовать обучающие варианты. Например, для освоения цифр можно оформить ячейки с математическими примерами на сложение, вычитание, умножение. Можно усовершенствовать эту же игру, добавив в ячейки существительные для согласования их с числительными. Можно ориентировать игру на изучение букв/звуков или на обучение чтению и отработку фонетических навыков и оформить ячейки словами для чтения, а на запоминание лексических единиц в ячейках дать изображения, необходимые для запоминания слов.

На продвинутом этапе обучения для мотивации говорения можно продумать игры, посвященные определенной тематике. Например, по теме

“Viajes” заполнить ячейки с вопросами или заданиями для размышления: “Tus últimas vacaciones”, “Un país que te interese”, “Tus planes para el próximo verano”, “Mallorca o Roma”, “Playa o museo”, “Viaje en coche o en avión”, “El hotel de tu sueño”, “¿Cómo te gusta divertirte?”, “Hotel o tienda de campaña”, “Una aventura que hayas vivido”, “¿Viajas con tu mascota?”, “Viaje con amigos o con padres” и т.п. Например, по теме “Comida” заполнить ячейки с вопросами и заданиями: «La cocina española o la cocina mexicana», “Para desayunar avena o salchichas”, “Dulce o picante”, “¿Qué te gustaría probar de la cocina española?”, “Tu plato favorito”, “Especialidad de casa de tu mamá”, etc. (рисунок).

Можно дать задание самим учащимся продумать вопросы по теме и оформить игру.

COMIDA

1	¿Eres un gastónomo ?	
2	Para desayunar ¿avena o salchichas ?	
3	¿Dulce o picante ?	
4	¿Qué te gustaría probar de la cocina española ?	
5	¿Buen apetito o buena provecho ?	
6	Tu plato favorito	
7		
8	Vista no invitada . ¿Qué vas a preparar ?	
9	Especialidad de casa de tu mamá	
10		
11	¿La cocina de qué país te gusta más ?	
12		
13	Dos productos típicamente españoles	
14	¿La cena en casa o en un restaurante ?	
15		
16	¿Pescado frito o a vapor ?	
17		
18		
19	?	
20	¿Qué postres de fiestas religiosas son muy populares en España ?	
21		
22	En lo amargo está lo bueno , y en lo más dulce , el jamón o drániki ?	
23		
24	¿Melón con exótico que hayas probado ?	
25		
26		
27		
28	¿Arroz, azafraán , pollo , aceite , mariscos ...	
29		
30	“ Contigo pan y cebolla .” ¿A quién te referías ?	
31		

Настольная игра по теме «Comida»

Таким образом, можно констатировать, что игры такого плана раскрепощают человека, мотивируют говорение в условиях реального общения, что является основным условием для обучения говорению на иностранном языке.

J. A. Sánchez

Parrón

LA CREACIÓN E INTEGRACIÓN DE CONCEPTOS CULTURALES ESPAÑOLES POR MEDIO DEL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

Desde que Jean Piaget y Lev Vygotsky hicieran sus importantes aportaciones constructivistas al campo de la pedagogía, se han producido grandes remodelaciones en el enfoque didáctico aplicado en la educación primaria y secundaria. Sin embargo, la educación superior, especialmente en lo que se refiere a materias en las que predominan los contenidos conceptuales, se ha venido mostrando más reticente a romper con el modelo de la clase magistral y a introducir nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje que desplacen el rol preponderante del profesor y que den mayor protagonismo e independencia al alumnado.

En esta línea, se podrá entender la siguiente ponencia como una ejemplificación práctica de algunas de las posibilidades que ofrece la extensión y ampliación de algunos de los planteamientos la pedagogía constructivista a la educación superior. En la presente ponencia se presenta un estudio de caso que intenta reflejar de forma esquemática la experiencia de enseñanza-aprendizaje vivida por dos grupos de alumnos de español como primera lengua extranjera a lo largo del curso de *Cultura de España*, impartido durante el primer semestre del presente curso académico (2017/2018).

Antes de pasar a la presentación del curso en sí, sería conveniente aclarar cuáles eran los marcos teóricos sobre los que se sustentaban tanto el enfoque teórico-metodológico como la planificación de la asignatura:

Por una parte, siguiendo los planteamientos en torno al concepto de cultura - profundamente problematizado y analizado por la escuela británica de los Estudios Culturales mediante las obras de Richard Hoggart, Raymond Williams y Stuart Hall-, se entendía que un concepto tan amplio como el de “cultura”, no podía verse casi exclusivamente identificado con el concepto de “alta cultura”. Por ello, sin abandonar la estructura fundamental del programa de la asignatura, se optó por otorgar una importancia más equilibrada a las producciones propias de la alta cultura española –de Tomás Luis de Victoria a Pablo Picasso-, por una parte; y, por otra, a las producciones propias de la cultura folklórica -como los bailes y la gastronomía regionales-, así como a las de la cultura popular -como la música popular contemporánea española-.

Por otra parte, siguiendo los postulados sobre el aprendizaje experiencias enunciados por David Kolb, se pretendía que los alumnos tuvieran un aprendizaje de los conceptos culturales que se derivara principalmente de su experiencia directa, práctica y activa con las producciones culturales y, en menor medida, de la comprensión de su contexto y de su análisis abstracto. Por ese motivo, se decidió