



“Activamos y adquirimos vocabulario, mejorando la pronunciación: Actividades con alumnos de ELE en el ámbito de la arquitectura y la construcción”

Paloma Úbeda Mansilla

Universidad Politécnica de Madrid

Departamento de Lingüística Aplicada a la Ciencia y la Tecnología

María Luisa Escribano Ortega

Universidad Politécnica de Madrid

Vicerrectorado de Estrategia Académica e Internacionalización



POLITÉCNICA

NUESTRO CONTEXTO

- Universidad Técnica, con Cursos de Español para la Arquitectura y la Construcción (no obligatorios).
- Alumnos procedentes de las Escuelas de Arquitectura, Edificación e Ingeniería Civil.
- Nivel de español B1-B2.
- Diversas nacionalidades.
- Número medio de alumnos por grupo: 15.

OBJETIVOS

- **Activación los conocimientos previos** de nuestros estudiantes adquiridos en
 - Cursos generales o especializados.
- **Mejora de la pronunciación** (Hidalgo, N y Cabedo, A. (2012)).
 - Trabajando sus dificultades fonéticas
- **Adquisición de nuevo vocabulario específico** (Boquete, G. 2014; Gil, J.(2012))
 - En el campo de la arquitectura y la construcción

I. Activamos

¿Cómo activamos conocimientos previos?

PROPONEMOS seis temas:

1. Formas y medidas
2. Materiales
3. Espacios y Edificios
4. Estructuras
5. Instalaciones
6. Profesiones en torno a la construcción

Estrategias :

- Presentación clara de cada tema
- Preguntas abiertas por parte del profesor
- Lluvia de ideas en la clase
- Listas de palabras elaboradas por los alumnos en grupos
- Vocabulario enlazado/deductivo
- Resumir y recoger lo expuesto

De forma lúdica, **introducimos y usamos el IMAGEN-ARIO**. Se puede usar el elaborado por las profesoras, o el resultado de trabajo previo de los alumnos en un grupo concreto. Debe incluir:

- Instrucciones para el juego
- Lista de las palabras por categorías (o temas)
- Tablero
- Tarjetas

IMAGEN-ARIO

IMAGEN-ARIO

LISTA DE PALABRAS POR CATEGORIAS

	FORMAS Y MEDIDAS	MATERIALES	ESPACIOS Y EDIFICIOS	ESTRUCTURAS	INSTALACIONES	PROFESIONES
1	Rectángulo	Ladrillo	Habitación	Arco	Iluminación	Arquitecto
2	Cuadrado	Piedra	Dormitorio principal	Columna	Electricidad	Ingeniero
3	Cono	Tela asfáltica	Cocina	Bóveda	Enchufe	Aparejador
4	Rombo	Cristal	Cuarto de Baño	Cúpula	Cable	Constructor
5	Cilindro	Cerámica	Terraza	Alzado	Calefacción	Jefe de obra
6	Triángulo	Plástico	Garaje	Sección	Climatización	Diseñador
7	Círculo	Aluminio	Vestíbulo	Resistencia	Caldera	Electricista
8	Plano	Hierro	Recipientes	Mezcla	Temperatura	Encofrador
9	Línea recta	Cobre	Salón-Comedor	Torre	Ventilación	Carpintero
10	Línea quebrada	Arena	Salón de Actos	Canal	Seguridad	Albañil
11	Metro cuadrado	Metal	Auditorio	Vertical	Conductividad	Decorador
12	Minuto	Adobe	Nave industrial	Horizontal	Humedad	Calefactor
13	Segundo	Madera	Muralla	Oblicuo	Insonorización	Pintor
14	Cubo	Hormigón	Adosado	Armadura	Energía solar	Fontanero
15	Kilogramo	Prefabricado	Puente	Ángulo	Energía hidráulica	Cerrajero
16	Hectárea	Escayola	Puerto	Esquina	Marco	Jardiner
17	Perímetro	Zinc	Estación de tren	Viga	Tubería	Mecánico
18	Óvalo	Transparente	Polideportivo	Pilar	Falso techo	Empleado
19	Poliedro	Opaco	Viviendas	Carga	Sanitarios	Contable
20	Volumen	Sólido	Fábrica	Cálculo	Grifos	Gerente
21	Grado	Mallazo	Superficie	Esfuerzo	Maquinaria	Empresario
22	Tonelada	Mortero	Decoración interior	Rigidez	Telefonía	Soldador
23	Vatio	Placa	Biblioteca	Deformación	Redes informáticas	Topógrafo
24	Voltio	Aglomerado	Oficinas	Plasticidad	Domótica	Geólogo

IMAGEN-ARIO

INSTRUCCIONES

OBJETIVO: Identificar palabras a través de rápidos y sencillos dibujos.

PARTICIPANTES: De 2 a 4 equipos

REGLAS DEL JUEGO:

1. Se ponen las fichas en la casilla de salida.
2. El dibujante del primer equipo selecciona una tarjeta, lee la palabra sin que el resto de su equipo la vea y comienza a dibujarla. Su equipo tiene 1 minuto para averiguarla. El dibujante no puede hablar ni gesticular.
 - ✓ Si el equipo adivina la palabra, tira el dado y avanza tantas casillas como números indica el dado. Coge una nueva tarjeta y cambia de dibujante dentro del mismo equipo.
 - ✓ Si el equipo no adivina la palabra, pierde su turno y pasa al equipo siguiente.

MATERIAL PARA CADA EQUIPO:

- Tablero de juego
- Tarjetas
- Un dado
- Reloj
- 1 ficha para cada equipo
- Tarjetas para identificar categorías
- Papel y lápiz para dibujar

CATEGORIAS DE PALABRAS

- FORMAS Y MEDIDAS
- MATERIALES
- ESPACIOS Y EDIFICIOS
- ESTRUCTURAS
- INSTALACIONES
- PROFESIONES

2. Mejoramos

¿Cómo mejoramos la pronunciación?

¡Grupos fonéticos a trabajar!

1. vocales

2. diptongos

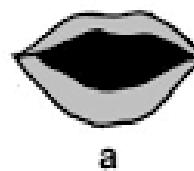
3. las consonantes ptk bdg

4. x, s, z, f

5. r, rr, l, ll

6. ch y j

7. m,n,ñ



2. Mejoramos

¿Cómo mejoramos la pronunciación?

¡Grupos fonéticos a trabajar!

Palabras para fichas:

I. Los sonidos del español.

Escucha y reconoce:

casa	tasa
piso	quiso
cubo	tubo
cerca	cercha
valla	talla
losa	cosa
techo	lecho
muro	duro

2.1. Mejoramos: Un ejemplo realizado en clase.

SOMOS RESPONSABLES DE NUESTRA PRONUNCIACIÓN

Nivel: B1-B2

Duración: 10-15 minutos aproximadamente dependiendo del número de alumnos por clase.

Preparación: Los alumnos seleccionan en casa las palabras de la unidad anterior, que de acuerdo a su criterio les cuesta pronunciar o producir. Crean una lista.

Que hacemos en clase: Primero en grupos, se seleccionan las comunes. En la unidad de materiales las palabras que se recogieron en clase el día después por los alumnos como difíciles de producir o pronunciar para ellos fueron: maqueta, pegamento, lápices, metacrilato, diluir, duradero, ladrillo, pipeta, etc.

El profesor va escribiendo en la pizarra. En la primera columna (A) el profesor escribe la lista de las palabras que a los alumnos han seleccionado como que les cuesta producir, mezclándolas con otras que hayan salido en la unidad de vocabulario específico. En la segunda columna (B) el profesor propone otra de sonido similar o que pueda inducir a confusión (estas pueden ser específicas o no).

A	B
maqueta	moqueta
peso	pesa
madera	modera
diluir	medir
pegamento	pegatina
poroso	pegajoso
pipeta	veleta
ladrillo	palillo
diluir	sustituir
niveles	pinceles
metacrilato	bolígrafo
duradero	matadero

Primero el profesor pronuncia todas las palabras de forma clara. Después explica la actividad.

Jugamos todos en cadena: Puede empezar el profesor, eligiendo aleatoriamente una palabra de la primera columna (A) diciendo por ejemplo **poroso**, el primer alumno deberá decir **pegajoso** de la columna (B). Después el siguiente alumno hará lo mismo y podría decir, por ejemplo **niveles** y su compañero, por tanto **pinceles**, y así sucesivamente todos los alumnos de la clase, produciendo los sonidos elegidos individualmente en cadena. El ejercicio debe realizarse de una forma ágil y sin dudar.

Sugerencias: se puede comenzar primero con las palabras de la columna (A) en orden como calentamiento y práctica y posteriormente una vez recogida la dinámica de la actividad se puede jugar con todas aleatoriamente siempre que se respete su "paralela".

¿Qué puede pasar y qué hacemos?

Que un alumno no haya entendido la palabra o necesite más tiempo para encontrar "la paralela" de la columna B. Puede decir entonces: *Perdona, ¿puedes repetir?* El alumno debe producir la misma palabra elegida en un principio. Aquí puede darse también el problema de que el primer alumno no haya producido bien la palabra elegida y por tanto deberá de esforzarse más en su siguiente intento. Todos los alumnos son responsables de lo que producen, a mejor producción mejor identificación por parte del compañero, y por tanto el nivel de mejora de la que deben producir después.

Nota: Audio ejemplo

2.2. Mejoramos: Un ejemplo realizado en clase.

Sonidos del español. ¿Cuál es el sonido común a estas series?

1. Colectivo/ Trayecto/ Construcción/ Acceso (K)
2. Espacio/ Cerca/ Reciclar/ Superficie (C)
3. Enfrente/ Entrada/ Iluminación/ Jardín (N)
4. Subir/ Distancia/ Transportar/ Profesión (S)
5. Peaje/ Piedra/ Componente/ Tipo (P)

3. Adquisición: Un ejemplo realizado en clase.

- Para mejorar la pronunciación -
- ¿Cómo trabajamos?
 - Ej. Tema la ciudad
 - Grupos de 5 ó 6 alumnos.
 - Los alumnos seleccionan las palabras que según ellos les cuesta pronunciar y las que no entienden.

3. Adquisición: Un ejemplo realizado en clase.

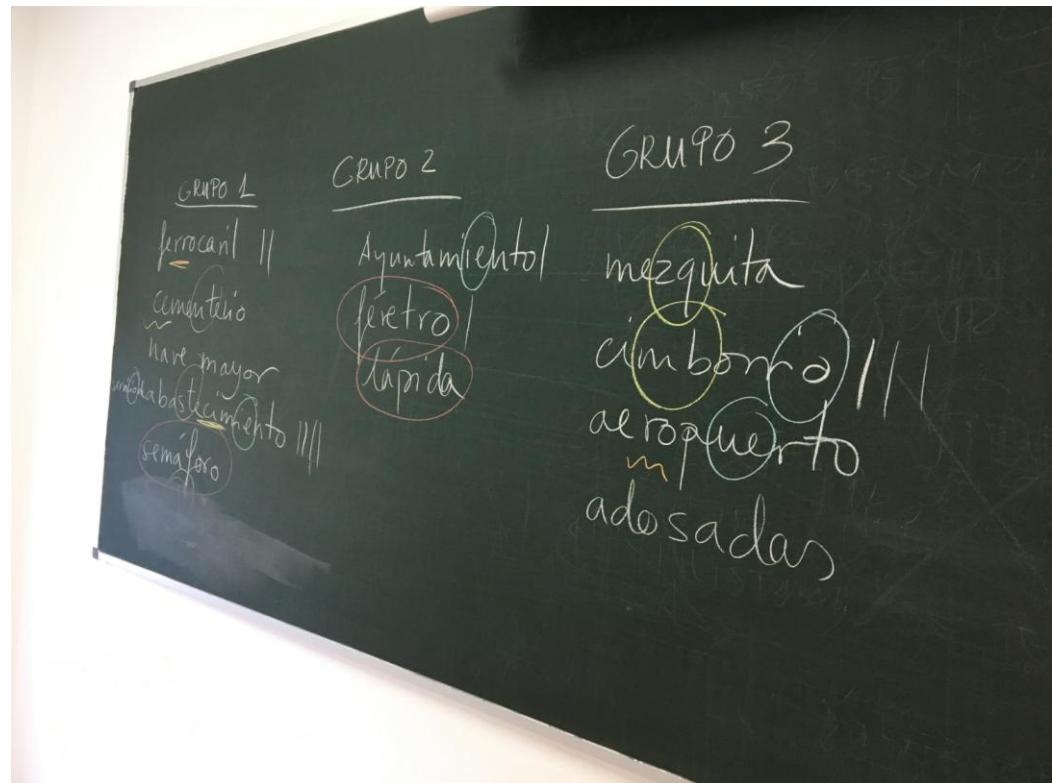


3. Adquisición: Un ejemplo realizado en clase.



3. Adquisición: Un ejemplo realizado en clase.

1. Cada grupo crea su lista.
2. Se ven las comunes.

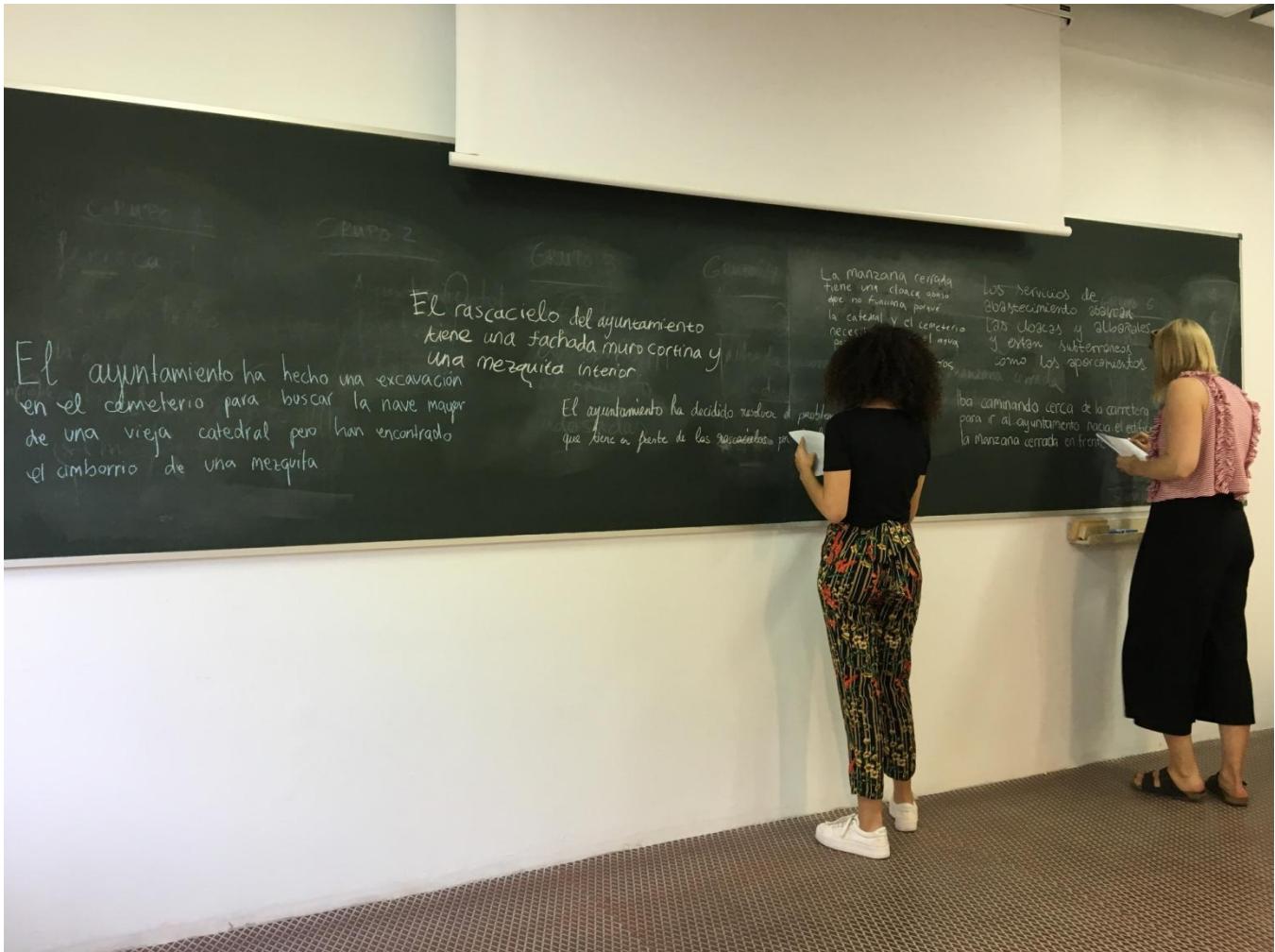


3. Adquisición: Un ejemplo realizado en clase.

- Creamos
- ¡Jugamos!

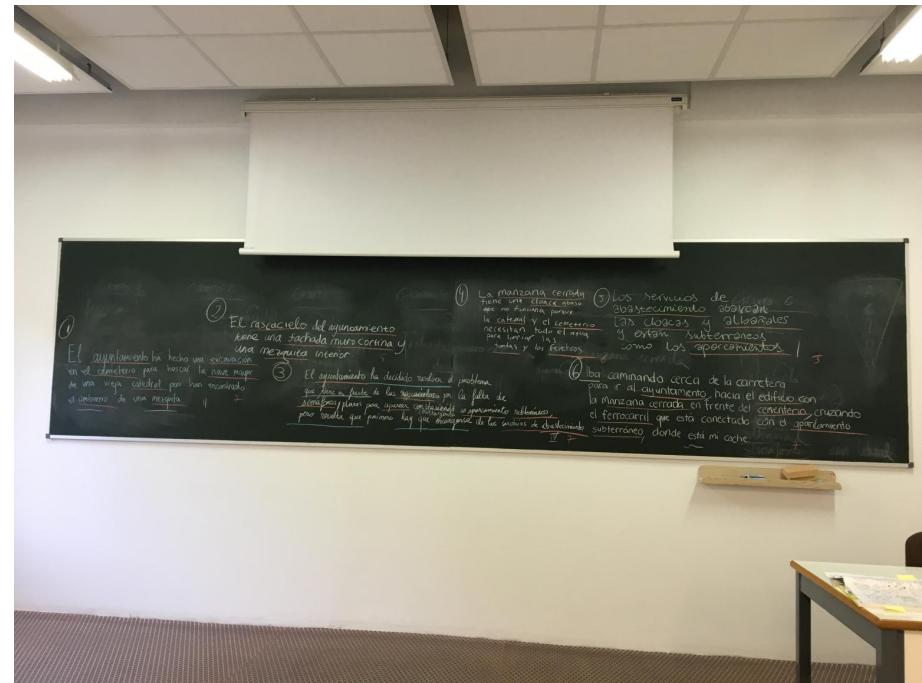
En grupos los alumnos tienen que crear una frase “con sentido”, utilizando el máximo de palabras anteriormente seleccionadas, como difíciles de pronunciar y desconocidas.

3. Adquisición: Un ejemplo realizado en clase.

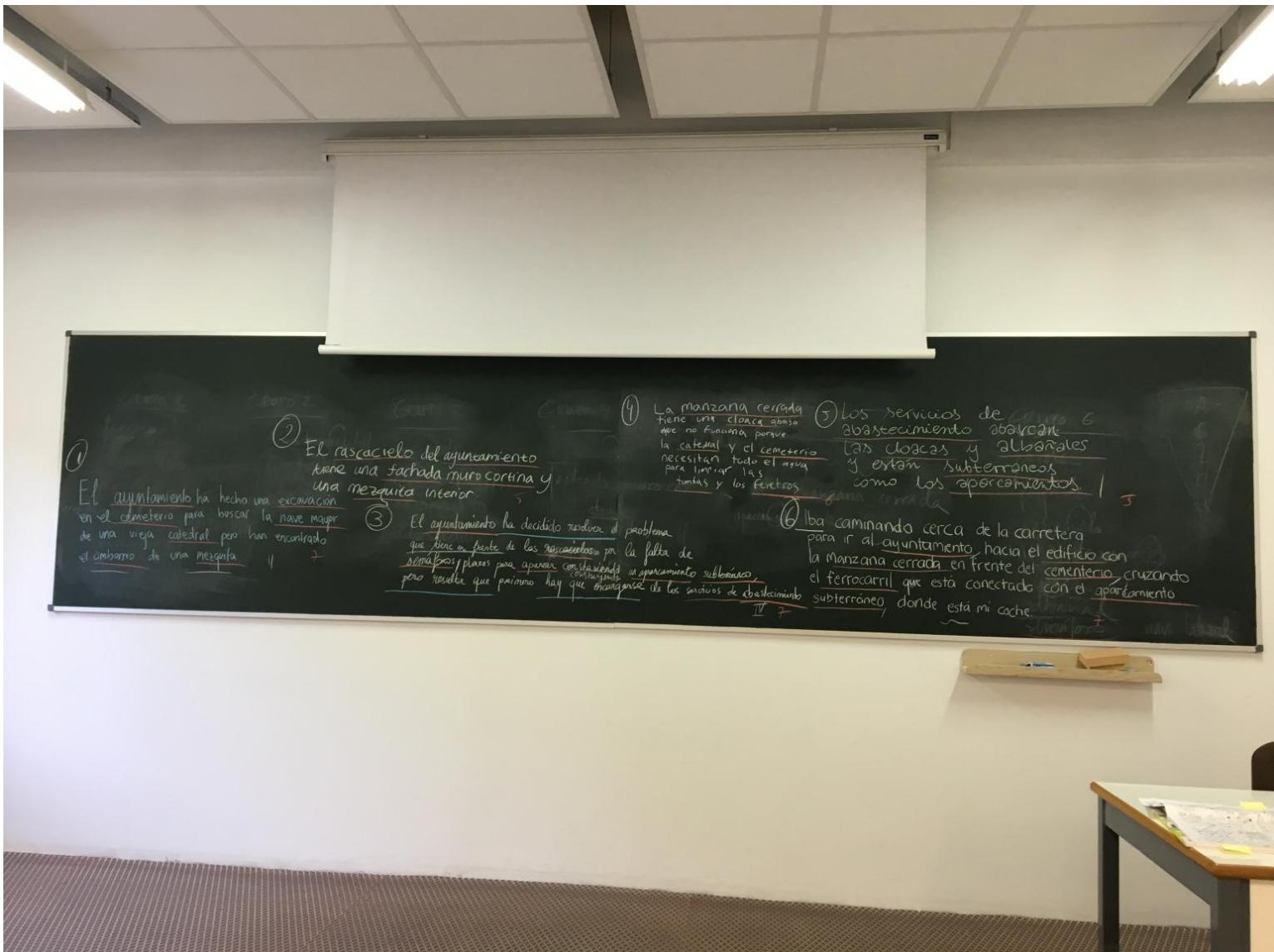


3. Adquisición: Un ejemplo realizado en clase.

1. Corregimos
2. Decidimos
3. Votamos



3. Adquisición: Un ejemplo realizado en clase.



¡Estas son algunas de nuestras ideas!

¡MUCHAS GRACIAS!

Paloma Úbeda Mansilla & María Luisa Escribano Ortega

paloma.ubeda@upm.es & marialuisa.escribano@upm.es



POLITÉCNICA