



LOS CONCURSOS DE TELEVISIÓN COMO RECURSO EN EL DESARROLLO DE CONTENIDOS DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA: Atrapa un... punto, una experiencia didáctica en 1º de ESO

**T.v. shows as a resource to develop the contents of
the Spanish Language and Literature Atrapa un...
punto, educational television 1º ESO**

Raúl Rubio Millares

IES García Lorca, Algeciras (Cádiz. España)

E.mail: raulsegrob@gmail.com

Resumen:

Múltiples son las noticias, artículos e investigaciones que se centran en la relación existente entre la infancia, la adolescencia y la televisión. Y tiene su lógica, pues según las últimas estadísticas se pasan casi tres horas de media al día frente a la pantalla. ¿Y qué ven? Las audiencias nos indican una serie de programas que podríamos determinar como modelos poco productivos y, como mínimo, preocupantes para familias y docentes. Sin embargo, también existen programas de éxito que no solo entretienen, sino que pueden ser llevados al aula como herramienta didáctica. En esta experiencia se consolidan los contenidos de Lengua y Literatura a través de la adaptación de un programa de éxito de la televisión nacional.

Palabras clave: televisión educativa, didáctica de la lengua, alfabetización digital

Abstract:

Multiple are the news, articles and investigations that focus on the existing relation between the infancy, the adolescence and the television. And it has a logic, according to the last statistics almost three hours of average pass a day in front of the screen. And what do they see? The hearings indicate us a series of programs that we might determine as slightly productive models and, as minimum, worrying for families and teachers. Nevertheless, also there exist programs of success that not only they entertain, but they can be taken to the classroom as didactic tool. In this experience there are consolidated the contents of Language and Literature across the adjustment of a program of success of the national television.

Key words: educational television, didactics of the language, digital literacy

Recibido: 12/1/2014 Revisado: 22/2/2014 Aceptado: 11/3/2014 Publicado: 1/5/2014

Introducción

Última pregunta para ganar 30.000 euros: “¿En qué provincia se encuentra el buzón más antiguo de España?” Hay que pensarlo, mirando a aquella cámara. Solo hay que decir sí o no”, dice el carismático presentador apoyando estas palabras con alguno de los gestos que lo caracterizan mientras los dos concursantes deciden qué hacer. “Vamos a decir que no”, responden. Entonces, alzando la voz y una de sus cejas, corrobora que no triplican, y sigue con el concurso. Tanto el público como los telespectadores se mantienen en vilo mientras se preguntan si lograrán o no llevarse el dinero.

Desde principios de 2011, esta situación se repite en cada programa - variando las cantidades económicas según la pericia de los concursantes - en un concurso televisivo de difusión nacional como es “Atrapa un millón”, presentado por Carlos Sobera, mantiene el reconocimiento de público y crítica. ¿Podríamos aprovechar este éxito del programa y llevarlo a nuestra aula? ¿Podríamos adaptarlo al desarrollo de nuestra materia? En palabras de Amar (2008:50): “hemos de tener presente las potencialidades educativas que se derivan del conocimiento de los lenguajes que dominan la ciencia de la comunicación. De la necesidad de comprenderlos para consumirlos inteligentemente y, a la vez, utilizarlos creativamente. (...) convertirnos en emisores al igual que en receptores”.

A continuación se describe la experiencia llevada a cabo en un centro de Algeciras con un grupo de 1º de ESO, donde se aplicó una secuencia didáctica que adaptaba la dinámica de este programa a los contenidos de la asignatura de Lengua castellana y Literatura.

Las TIC en su contexto educativo: el aula

La entrada en vigor en 2006 de la Ley Orgánica de Educación (LOE) trajo consigo una serie de cambios significativos en la labor docente. Entre los que podemos destacar dos aspectos relacionados con nuestra propuesta didáctica: en primer lugar, el concepto de competencia; y, en segundo, la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC):

El concepto de competencia supone un cambio radical a la hora de abordar el desarrollo de nuestra práctica como docentes, pues pone el énfasis en “un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos” (RD 1631/2006: 678), de donde se prescriben dos finalidades legislativas: “En primer lugar, integrar los diferentes aprendizajes, tanto los formales, incorporados a las diferentes áreas o materias, como los informales y no formales. En segundo lugar, permitir a todos los estudiantes integrar sus aprendizajes, ponerlos en relación con distintos tipos de contenidos y utilizarlos de manera efectiva cuando les resulten necesarios en diferentes situaciones y contextos” (RD 1631/2006:685).

De esta forma, se le otorga importancia a lograr un aprendizaje significativo, en palabras de Alonso (2010: 10), “un proceso por el que se relaciona la nueva información con algún elemento ya existente en la estructura cognitiva del sujeto y relevante para el material que se intenta aprender”, con la ventaja de que lo que se aprende de forma significativa permanece durante mucho más tiempo.

Respecto al uso de las TIC, entre los objetivos de la LOE para la Educación Secundaria se encuentra la alfabetización digital a través de la Competencia en el



Tratamiento de la información y competencia digital. Sería absurdo negar la importancia que la tecnología ha adquirido en los últimos años, llegando incluso a utilizarse el concepto de nativo digital para una generación de niños que son capaces de manejar un smartphone, una tablet, una vídeo-consola o cualquier otro dispositivo con la facilidad con la que, en otro tiempo, éramos capaces de pasar las páginas de un libro. Si añadimos las ventajas - e inconvenientes - del acceso a Internet, con una cantidad ingente de información, con cientos de redes sociales de fácil acceso, con aplicaciones para dispositivos móviles que permiten la comunicación instantánea y gratuita... Es obvio que estamos en una sociedad extremadamente tecnológica, y que la escuela del siglo XXI debe adaptarse a estos cambios.

Desde estos planteamiento, en los últimos años los centros educativos han sido dotados con una infraestructura de medios (Internet, Pizarras Digitales Interactivas, aulas informatizadas, ordenadores portátiles...) para que estas tecnologías formen parte del día a día en el aula y faciliten la creación de un amplio espectro virtual de recursos que podemos disponer en la red. Como explica Calderón-Rehecho (2012):

«La información se ha hecho digital, y en ese estado casi incorpóreo se ha convertido en fácilmente replicable, compartible y accesible, borrando en buena medida las fronteras de las instituciones que tradicionalmente se han ocupado de su preservación, gestión y puesta en valor. En definitiva, han permitido reconvertir las ciencias y las letras, influido notablemente en los modos de aprender, estudiar, enseñar, investigar, producir, trabajar...»

Y para completar el proceso de interacción, nuestro objetivo será la creación de materiales que podamos

utilizar con nuestros estudiantes y ponerlos a disposición de la comunidad educativa desde la utilización de elementos que sean habituales y conocidos por nuestro alumnado y adaptarlos a lo que queremos trabajar en el aula (por ejemplo, con tener unas nociones básicas del manejo de un programa de presentaciones multimedia resulta bastante sencillo adaptar concursos de televisión y crear dinámicas de trabajo divertidas y diferentes) (1).

Un planteamiento didáctico: aprender jugando con la televisión

Un aspecto que no debemos olvidar es lo conveniente que puede resultar el juego y su relación con elementos de su entorno, como la televisión. Así, este ha de sernos útil como elemento dinamizador que llegará a facilitar la motivación del alumnado para afrontar su proceso de enseñanza-aprendizaje. Como nos recuerda Romero (2008): “El principal criterio de motivación es relacionar las situaciones vividas en la escuela con las que suelen acaecer entre sus iguales y con las diversas situaciones sociales en las que participan, pero sobre todo con las primeras, pues son el factor más condicionante a esta edad”. Y una consecuencia que se desprende de estos planteamientos al llegar a divertirse mientras que aprenden:

«Entre los diversos recursos de que disponen los profesores de castellano destaca el juego [...] De una forma u otra, todos acabamos jugando [...] El juego supone un respiro, un momento privilegiado en la clase que parece pero no es gratuito» (Jacquet y Casulleras, 2010: 7-8).

De esta forma, estaremos vinculando contenidos didácticos en el aula en un entorno dinámico,

participativo y lúdico desde sus núcleos de interés -como son las tecnologías de la información y la comunicación-. Es el caso de esta experiencia que tuvo como eje conductor la dinamización y versionado del programa televisivo “Atrapa un millón” y que se llevó a cabo con un grupo de estudiantes de 1º de ESO del IES Baelo Claudia de Algeciras (Cádiz), teniendo como base metodológica las palabras de Sánchez Benítez (2010):

«El componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia afectiva puesto que desinhibe, relaja, motiva; de estrategia comunicativa, ya que permite una comunicación real dentro del aula; de estrategia cognitiva porque en el juego habrá de deducir, inferir, formular hipótesis; y de estrategia de memorización [...] Los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar la lengua en situaciones reales, de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse».

Planificando la actividad

Nuestro objetivo principal a la hora de preparar la actividad era repasar los contenidos morfológicos que habíamos trabajado durante la unidad que acabábamos de terminar - los pronombres - sin olvidar lo que ya habíamos visto en unidades anteriores -sustantivos, adjetivos calificativos, verbos y determinantes -:

En primer lugar se prepararon una serie de preguntas en las que los alumnos tuviesen que reconocer las distintas clases de palabras en diferentes contextos oracionales o textuales; en otras tenían recordar la

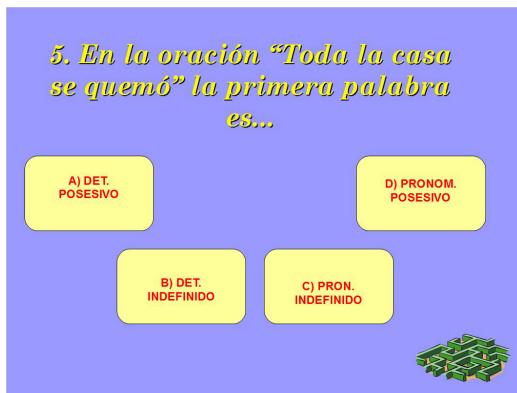
forma correcta de un tiempo verbal; la importancia de la tilde para distinguir un determinante artículo de un pronombre personal... En total, cuarenta preguntas. En la elaboración de estas preguntas procuramos que el nivel de las mismas fuese heterogéneo, para que nadie se sintiera excluido y todos quisieran y pudieran participar. Queríamos que la actividad fuese integradora, ya que como menciona Gomes (2012):

«Comprender y estar subjetivamente presente en una situación es condición para el aprendizaje. No hay aprendizaje sin entendimiento [...] cuando alguien no entiende nada se desmarca, desintegramos en el tiempo que no pasa, pudiéndose distraer».

Y también para que aquellos que hayan asimilado mejor los contenidos sean capaces de evidenciar estos conocimientos y refuercen la confianza en ellos mismos.

Una vez finalizada la elaboración de las preguntas, se creó la presentación multimedia que utilizaríamos en clase. En primer lugar, le damos título a la actividad: “Atrapa... un punto”. Ese sería el premio, como podría haber sido otro cualquiera, pero en nuestro caso daba nombre al nuevo programa: conseguir un punto extra para el examen. Para que quedara claro, en la primera diapositiva decidimos colocar una imagen modificada del logotipo del concurso de televisión.

En las siguientes diapositivas irían apareciendo cada una de las preguntas con cuatro posibles respuestas, siguiendo el formato del concurso. Para que el impacto visual fuese mayor añadimos unos efectos de entrada tanto para la pregunta como para la aparición de las respuestas en sus respectivas cajas. La apariencia de la diapositiva es la que se refleja en la imagen siguiente:



Una vez finalizada, guardamos la presentación como “Documento 1”, ya que sobre esa base realizaremos un segundo documento al que añadiremos efectos de salida en las respuestas incorrectas. Así, este “Documento 2” será el que utilizaremos en un segundo momento para corregir las preguntas con el alumnado, imitando la dinámica del concurso. El resultado es el siguiente:



Por último, en un archivo de texto creamos una tabla donde cuarenta casillas numeradas y, junto a estas, otras tantas en blanco para que puedan escribir la letra correspondiente a la opción correcta. Este es un aspecto importante: aunque la exposición de las preguntas será grupal, las respuestas deben ser individuales para que cada uno tenga su recompensa en el examen. En este mismo documento - que se fotocopiará y se entregará a cada alumno - se copia la tabla. De tal manera que, finalmente, estará compuesto por un espacio para que pongan su nombre; el sistema de puntuación por respuestas acertadas que creamos oportuno, siendo la máxima el punto completo para el examen; y dos tablas idénticas donde poner las respuestas, una que se entregará al profesor y otra que les servirá para autocorregirse en la segunda parte de la actividad. Ya lo tenemos preparado todo. Ahora solo falta llevarla al aula y esperar los resultados.

A jugar... o su aplicación en el aula

Ya estamos en el aula, ahora toca presentar la actividad. La primera vez que observan el logotipo del programa modificado y el folio con la plantilla se sienten descolocados, extrañados, pero intuyen que algo diferente va a pasar y eso les saca una sonrisa y una actitud positiva para el aprendizaje. Entonces pasamos a explicar el procedimiento que seguiremos.

- Primero veremos las cuarenta preguntas con las cuatro posibles respuestas para cada una (“Documento 1”). Tendrán que escribir la letra correspondiente a cada respuesta en cada una de las tablas.
- A continuación doblarán la fotocopia por la mitad, entregarán la parte superior al profesor con

su nombre y se quedarán la inferior.

- Finalmente veremos las cuarenta preguntas de nuevo pero, en esta ocasión, irán desapareciendo las respuestas incorrectas, quedando solo la correcta (“Documento 2”). Podrán saber cuántas respuestas correctas habrán realizado y con qué puntuación extra contarán para el examen inminente.

Tras dedicar unos minutos a aclarar dudas, comenzamos. Aquí el profesor debe utilizar todos los recursos de que disponga para convertir el aula en un plató de televisión, haciendo que las diapositivas pasen de forma más rápida o más lenta... Ellos se adaptan inmediatamente al sistema y juegan. Piensan, razonan, ponen caras extrañas antes las preguntas más complicadas, ríen abiertamente antes las más difíciles o ante las “estrategias” del profesor... es decir, juegan, aunque en el fondo el objeto del juego sea reconocer sustantivos, adjetivos, determinantes y pronombres. En media hora hemos concluido la primera parte de la actividad.

La segunda media hora la dedicamos a la corrección. Cuando todos han entregado la parte correspondiente de su documento abrimos el “Documento 2” y comenzamos a ver las respuestas correctas. Y entonces se ponen contentos cuando aciertan, se enfadan cuando se equivocan, esperan ansiosos el acierto que les lleva del medio punto al 0’75, comparan resultados unos con otros, y finalmente, aplauden cuando acaba la última pregunta. Y todos han conseguido algo, al menos 0’25 debido a que las preguntas estaban pensadas para que pudieran llegar a ese mínimo.

Toca el timbre y aún se mantiene la energía positiva, las sonrisas. Nadie diría que al día siguiente tendrían que demostrar sus conocimientos en un examen.

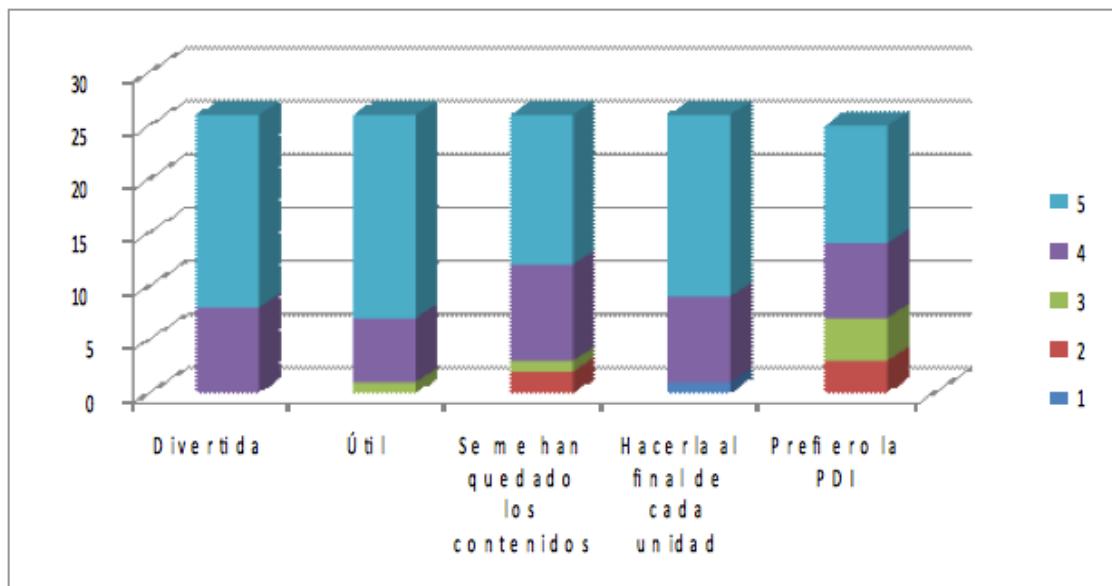
Entre reflexiones y conclusiones

Tras el desarrollo de la actividad, pasamos una encuesta a los participantes para conocer qué les había aparecido el “Atrapa... un punto”, cinco afirmaciones que tenían que valorar del 1 al 5 -siendo 5 “estoy completamente de acuerdo” y 1 “no estoy nada de acuerdo”-. Las respuestas no pudieron ser más alentadores:

- La primera afirmación era “La actividad me ha parecido divertida”: dieciocho alumnos la calificaron con 5 y los ocho alumnos restantes con 4.
- La segunda era “La actividad me ha parecido útil para el examen”: diecinueve la calificaron con 5, seis alumnos con 4 y uno con 3.
- La tercera, “He conseguido retener los contenidos gracias a la actividad”, ofreció resultados más variados: catorce eligieron el 5, nueve el 4, uno el 3 y dos el 2.
- La cuarta afirmación, “Me gustaría que se hiciera esta actividad al final de cada unidad”, reflejó una curiosidad: diecisiete eligieron el 5, ocho el 4 y un alumno escogió el 1.

Por último, quisimos saber si preferían utilizar la Pizarra Digital Interactiva para realizar actividades: once eligieron el 5, siete el 4, cuatro el 3, tres el 2 y uno no respondió a esta pregunta.

Como se puede observar de sus respuestas la recepción por parte del alumnado fue muy positiva, siendo la mayor evidencia de este hecho que la gran mayoría desee repetirla y que se convierta en un recurso habitual en su aprendizaje.



Resultados de la encuesta sobre qué les había parecido la experiencia.

En una última fase de la actividad ellos se convertirían en protagonistas, pues tuvieron que elaborar su propio archivo multimedia siguiendo el mismo modelo del que utilizamos en clase, con preguntas de los contenidos de una próxima unidad didáctica, centrándose en uno (como ha sido este caso) o elaborando preguntas sobre todos los elementos de la unidad (tipologías textuales, ortografía, literatura...). Y este archivo, que realizaron por grupos, sirvió para evaluar a los otros compañeros de otros grupos. De esta forma, damos un paso atrás, pues fomentamos la creatividad, y además desarrollamos un aprendizaje significativo, pues ellos se convierten en protagonistas de su

proceso de enseñanza-aprendizaje desde el desarrollo de la competencia digital.

Una de las ventajas de esta actividad es su carácter interdisciplinar pues, sobre la plantilla diseñada, podemos realizar tantas modificaciones y adaptaciones como necesitemos. No hay límites. Y de la misma forma puede ser extrapolable a cualquier otra materia, desde Ciencias Naturales a Educación Física, pasando por Matemáticas o Inglés.

Notas

¹ En el área de Lengua Castellana y Literatura hemos utilizado el concurso “Pasapalabra” para practicar la conjugación verbal; “Password”, para

reforzar los conceptos de sinonimia y antonimia, familias léxicas, campos semánticos; o “¿Quién quiere ser millonario?”, para repasar los contenidos relacionados con la literatura del Renacimiento y el Barroco. Y es en esta misma línea donde se encuentra nuestra experiencia educativa al adaptar “Atrapa un millón”.

Referencias

Alonso Martín, M^a del Cr. (2010). “Variables del aprendizaje significativo para el desarrollo de las competencias básicas”. En Seminario de Prácticas del profesorado.

Amar, V. (2008). *Tecnologías de la Información y la Comunicación, Sociedad y Educación*. Madrid: Tébar.

Calderón-Rehecho, A. (2012): “Pensando en TIC... desde la biblioteca”. En *Hachetetepé*, 4. <http://grupoeducom.com/pensando-en-tic-desde-la-biblioteca/> (Recuperado el 27 de diciembre de 2013).

Cassany, D., Luna, M. y Sanz, G. (2002). *Enseñar Lengua*. Barcelona: Graò.

Gomes, A. R. (2012) “Lectura de imagen y aprendizaje significativo”. En *Hachetetepé*, 4. <http://grupoeducom.com/lectura-de-imagen-y-aprendizaje-significativo/> (Recuperada el 27 de diciembre de 2013).

Jacquet, J. y Casulleras, S. (2010). *40 juegos para practicar la lengua española*. Barcelona: Graò.

Romero, M. Fr. (2008). “El Romanticismo en la música actual”. En *Cuadernos de Pedagogía*, 384.

Ruiz Bikandi, U. (2011). *Didáctica de la Lengua castellana y la Literatura*. Barcelona: Graò.

Sánchez Benítez, G. (2010). “Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico”. En Suplementos marco *ELE*, 11. <http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf> (Recuperada el 3 de enero de 2014).