

**2013- 10-10. 2nd JALT OLE SIG Conference 2013. Languages Plus.
Language learning and teaching beyond the first foreign language. Chukyo University, Nagoya.**

For Citation:

Roque, Adiene (2013). Enseñanza de español como segunda lengua a través de juegos en colegios japoneses de Latinoamérica. Estudio de casos en el Colegio Japonés de Paraguay. In Reinelt, R.(ed.) (2013) The 2nd JALT OLE SIG Conference 2013. Languages Plus. Language learning and teaching beyond the first foreign language. Chukyo University, Nagoya. Compendium compiled for OLE by Rudolf Reinelt Laboratory, Ehime University, Matsuyama, Japan, p. 87 – 101.

ENSEÑANZA DE ESPAÑOL COMO SEGUNDA LENGUA A TRAVÉS DE JUEGOS

EN COLEGIOS JAPONESES DE LATINOAMERICA. CASO PARAGUAY.

Adiene ROQUE DE HISHIYAMA
adieneroque@yahoo.com

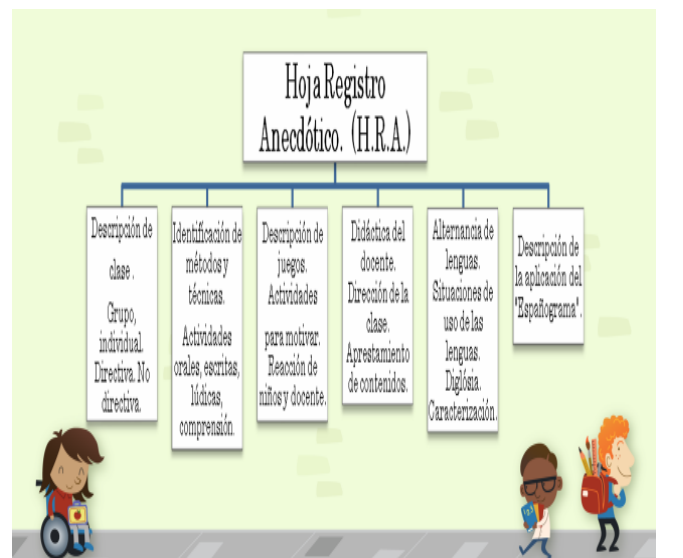
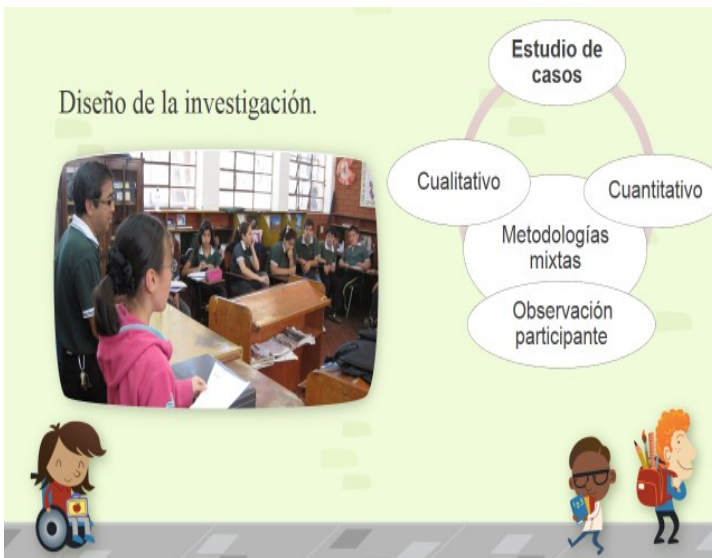


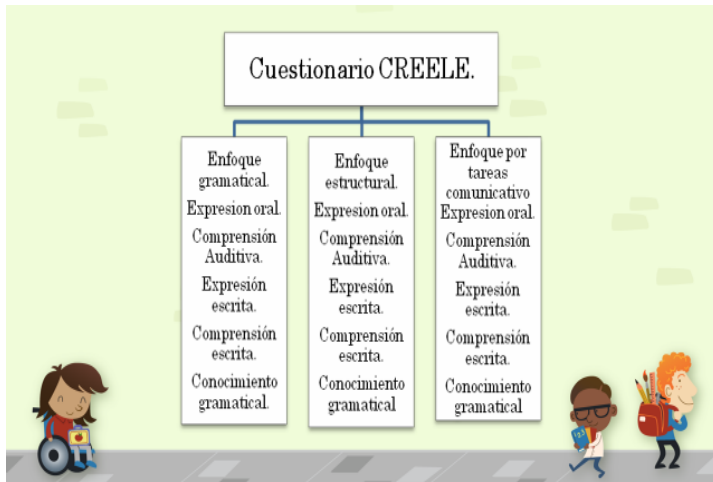

ENSEÑANZA DE ESPAÑOL COMO SEGUNDA LENGUA A TRAVÉS DE JUEGOS EN COLEGIOS JAPONESES DE LATINOAMERICA. CASO PARAGUAY.

- Línea de investigación sobre la enseñanza de español como segunda lengua en Colegios Japoneses.
- "Estudio de casos sobre la enseñanza de español como segunda lengua a través de juegos en el Colegio Japonés de Asunción".
- Objetivo: Descripción de los métodos y técnicas de enseñanza de lenguas empleados en las aulas de español del Colegio Japonés de Asunción así como el proceso de inclusión de estas actividades en el aula.
- La fundamentación teórica: teoría socioconstructivista del conocimiento.

La metodología empleada: Estudio de casos, inmersión en campo, técnicas de observación y registro de las clases.

Juegos y cultura

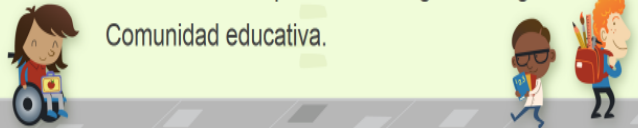







Los sujetos de la investigación.

Adultos	27
Niños	18
Población total	45

Las clases de Español como segunda lengua.
Comunidad educativa.





RESULTADOS



Resultados

- Se observaron rasgos del método cognitivo, estructural y comunicativo. Lo cual deja claro que no se utiliza un sólo método en la enseñanza.

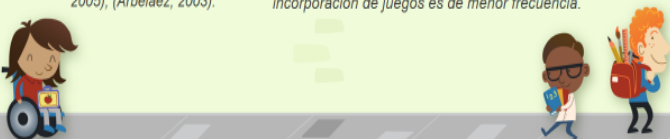


Resultados

Los resultados están relacionados con las concepciones de los docentes sobre su cotidianidad laboral.

Las concepciones docentes influyen en la selección del tipo de actividades aplicadas en las clases de manera diferenciada (Aizencang, 2005), (Arbeláez, 2003).

- Identificación de un patrón en la aplicación de los juegos en el aula.
- Presencia de juegos en las clases de todos los niveles de competencia lingüística del español.
- Mayor frecuencia de juegos en las clases de alumnos más jóvenes, indistintamente de su nivel de competencia lingüística.
- En los niveles altos de competencia lingüística, coincidentes con alumnos de mayor edad, la incorporación de juegos es de menor frecuencia.


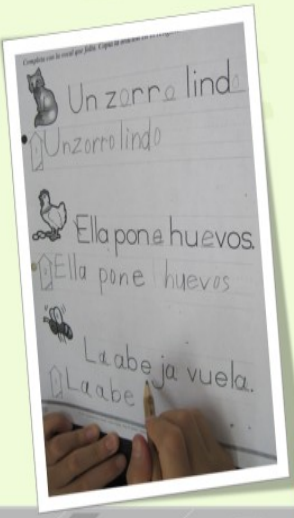


Resultados

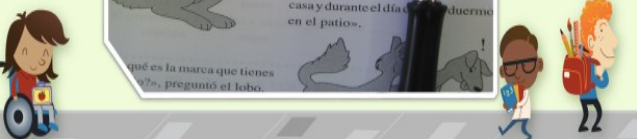
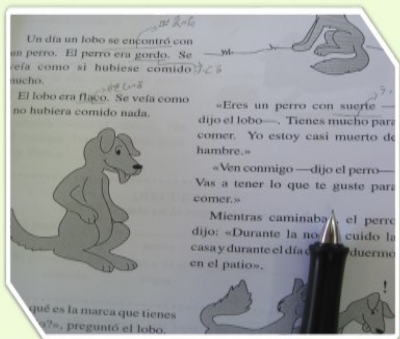
Se observó un patrón constante para la inclusión de actividades lúdicas en el aula. Este patrón es claramente ubicable dentro del método cognitivo e inductivo.



Resultados



Uso de L1 para confirmar la comprensión de L2



Resultados

- Se observó que el docente es abierto a diferentes posibilidades lúdicas.
- No hay preferencia en un tipo de actividad específica. Sin embargo, es cuidadoso de hacer énfasis en los procesos de preparación de cualquier actividad.
- El docente de español considera que la actividad lúdica por sí misma no da resultados.



Conclusiones

- Caracterización como grupo diglósico.
- La clase de español como segunda lengua es un contexto seguro para verificar las hipótesis de interlengua de los alumnos.
- Importancia de la capacitación del docente como facilitador de procesos educativos no convencionales.
- Importancia de reconocer la concepción del docente, la identificación del método para evaluar formas precisas se introducir modificaciones en las prácticas educativas.
- Valoración positiva del uso de juegos en el aula con objetivos claros.



Resultados

- En los instrumentos de recolección de datos se observó que tanto los adultos como los niños manifestaron la importancia de tener experiencias en contexto real para mejorar el desempeño con la lengua y las producciones comunicativas.



El uso de la lengua materna está marcado por el propósito de la comunicación.

- **Uso funcionalmente diferenciado de la lengua.** Discriminación en el uso de español y japonés. El profesor fija la norma de uso de la lengua en clase. Los alumnos y profesor se comunican en español en situación formal de aprendizaje. Aquí la situación formal, determina el uso de la Lengua 2. Se observa el respeto por el profesor y por la situación de aprendizaje. El estudiante, hace el esfuerzo por establecer la comunicación en español para cumplir con la consigna.
 - **Situaciones espontáneas del uso de la lengua.** El idioma japonés (lengua materna) es usado en situaciones comunicativas espontáneas caracterizadas por la solidaridad entre pares y situaciones de confianza.
 - **Uso de español como contexto obligatorio.** El alumno y compañeros en clase. Usan español. EL uso del español está determinado por la situación de aprendizaje como contexto obligatorio.
 - **Conversaciones solidarias y cotidianas en lengua materna (japonés).** El uso de la lengua materna está marcado por la condición de solidaridad entre los compañeros y la necesidad de comunicarse rápida y eficazmente. Durante los pequeños intervalos de tiempo entre las actividades. El docente en un ambiente solidario también usa la lengua materna de los alumnos.
 - **Introducción de actividades, explicar reglas, aclarar significado.** Introducir contenidos culturales, intervenciones disciplinarias y de control se hacen en lengua materna (japonés). Acelera los procesos de clarificación de dudas sobre procedimientos y contenidos y ganar tiempo para el estudio de la segunda lengua.
- En los casos en que el alumno se dirige al profesor en español, deja de prevalecer el carácter solidario y pasa a un nivel más formal, donde se respeta la necesidad de la transmisión exacta de la intención comunicativa. Prevalce la relación de superioridad alumno-profesor y con ello se respetan las consignas propuestas para el uso del español en la clase.



Resultados

- La comunidad educativa coincidió en manifestar la necesidad de presentar actividades lúdicas con objetivos específicos de aprendizaje, de lo contrario se perdería la esencia de la clase y el sentido del juego.
- Se consideran las actividades lúdicas como instrumentos potencializadores de experiencias para el aprendiz.



Muchas gracias.

adieneroque@yahoo.com

