



**UNIBA**  
Centro Universitario  
Internacional  
de Barcelona

Centro  
adscrito  UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

**MÁSTER EN FORMACIÓN DE PROFESORES DE  
ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA**

**CURSO 2019- 2021**

**“Análisis del material audiovisual Los Lex de la Editorial  
Difusión desde la perspectiva de las estrategias de  
aprendizaje del léxico”**

**María Karina Tamaki Uehara**

Marzo 2021

**Trabajo final de máster de Análisis de Materiales**

**Dirigido por la Dra. Lola Torres**



## **Resumen**

El presente trabajo propone un análisis descriptivo de los videos educativos Los Lex de la Editorial Difusión para los niveles A1, A2 y B1 desde la perspectiva de las estrategias de enseñanza del léxico. Para ello se han revisado aportaciones del enfoque léxico, las estrategias para el aprendizaje de lenguas, el uso de las imágenes y animaciones en la clase de Español como Lengua Extranjera. Para el análisis se ha diseñado e implementado una ficha de observación donde se incluye una serie de parámetros que son esenciales para facilitar el desarrollo del lexicón mental, como por ejemplo la muestra de distinto tipo de unidades léxicas, el léxico en sus variadas dimensiones, actividades para aprender y desarrollar estrategias y la cantidad de repeticiones. Del resultado del análisis se aprecia la inclusión de los principios conceptuales de la didáctica del léxico, el uso de diferentes estrategias como la deducción por el contexto, la necesidad de propiciar un diálogo sobre las variedades diatópicas del español e incorporar un léxico personal para que el aprendiente se vea reflejado a sí mismo y a su mundo.

**Palabras clave:** videos educativos, enseñanza del español como lengua extranjera, enfoque léxico, estrategias de aprendizaje, unidad léxica, competencia audiovisual, imágenes.

## **Abstract**

The present work proposes a descriptive analysis of educational videos Los Lex published by Editorial Difusión aimed at levels A1, A2, and B1 from a perspective of lexical teaching strategies. The contributions of the lexical approach, the strategies for language learning, the use of images and animations in the class of Spanish as a Foreign Language have been reviewed. For the analysis, an observation sheet was designed and implemented, and included a series of parameters that are essential to facilitate the development of mental lexicon, such as samples of different types of lexical units, the lexicon in its various dimensions, activities to learn and develop strategies, and the number of repetitions. The result of the analysis shows the inclusion of the conceptual principles of the lexical approach, the use of different strategies such as deduction by the context, the need to promote a



**UNIBA**  
Centro Universitario  
Internacional  
de Barcelona

Centro  
adscrito  UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

dialogue about the diatopic varieties of Spanish and incorporate a personal lexicon so the learner can reflect themselves and their own world.

**Key words:** educational videos, teaching Spanish as a foreign language, lexical approach, learning strategies, lexical unit, audiovisual competence, images

### **Agradecimientos**

A mi esposo, a mis hijas, a mis hermanos y a mis padres, por su apoyo cariñoso e incondicional durante mi formación profesional.

A mis compañeros del máster, por sus mensajes de ánimo y su generosidad.

A mis profesores y en especial a mi tutora, por su paciencia, su dedicación, sus revisiones y sus aportes.



## **Índice de contenidos**

1. Introducción	6
2. Marco Teórico	8
2.1. La enseñanza y aprendizaje del léxico en español como lengua extranjera	9
2.1.1. Hacia una didáctica del léxico.	10
2.1.2. Secuencias y técnicas didácticas para aprender léxico.	17
2.2. Las estrategias de aprendizaje de segundas lenguas	20
2.2.1. El aprendizaje elaborativo.	23
2.2.2. La memoria y el aprendizaje.	24
2.2.3. Las estrategias de aprendizaje del léxico.	26
2.3. Uso de las TIC en el aula de ELE	29
2.3.1. La competencia audiovisual.	30
2.3.2. Las imágenes y el aprendizaje.	31
2.3.3. Aprendizaje del léxico a través de la imagen y el video.	34
3. Objetivos	38
4. Metodología	38
4.1. La muestra: Los Lex	42
4.2. Instrumento de observación	43
5. Análisis de los datos	47
5.1. Videos “Las partes del cuerpo”	48
5.2. Videos “El súper”	51
5.3. Videos “La casa”	55
6. Síntesis de los resultados del análisis	59
7. Conclusiones	65
8. Referencias	68
8.1. Bibliografía	68
8.2. Figuras y tablas	75
9. Anexos	77
9.1. Figuras	77
9.2. Ficha de observación y análisis del video “Las partes del cuerpo”	79



9.3. Ficha de observación y análisis del video “El súper”	89
9.4. Ficha de observación y análisis del video “La casa”	100
9.5. Descripción de la colección y cómo usar los videos sobre “Las partes del cuerpo”	112
9.6. Ficha del profesor de “Las partes del cuerpo”	114
9.7. Descripción de la colección y cómo usar los videos sobre de “El súper” y “La casa”	115
9.8. Ficha del profesor de “El súper”	117
9.9. Ficha del profesor de “La casa”	118

### **Índice de figuras**

Figura 1. Recursos léxicos en un manual. (Rufat, 2020)	77
Figura 2. Documentos adicionales. (Campus Difusión, 2019)	77
Figura 3. Versión con rótulo. (Campus Difusión, 2019)	78
Figura 4. Versión sin rótulo. (Campus Difusión, 2019)	78
Figura 5. Barra de progreso. (Campus Difusión, 2019)	78

### **Índice de tablas**

Tabla 1: Ventajas y posibles inconvenientes del uso del video con fines didácticos (Marqués Graells, 1999)	35
Tabla 2: Ventajas y desventajas del uso del video en el aula (Corpas, 2000)	36
Tabla 3: Dimensiones del conocimiento de una palabra (Pérez Serrano, 2017)	40



## 1. Introducción

Las palabras tienen un poder impresionante en la comunicación y por ello “el hablante común elige cuidadosamente las palabras con que quiere expresarse” (Martín Peris, 2014: 16), aunque a veces no sea consciente de ello. Las palabras no sólo evocan las vivencias y las experiencias sensoriales del hablante, sino que también dicen algo del mismo, dan una imagen de sí a los demás en ese momento y en ese lugar en particular. Es decir, las palabras tienen un poder expresivo que contribuyen a construir la identidad del hablante ante sus interlocutores y un poder creador de imágenes y representaciones del mundo real o imaginario que determinan la visión de la realidad del hablante (Martín Peris, 2014). Este poder de las palabras se traslada al aprendizaje del Español como Lengua Extranjera (ELE) ya que sin palabras es imposible establecer una comunicación.

El léxico que los alumnos aprenden, se presenta de diversas formas en la vida real y una de ellas es en forma de imágenes. Solemos decir que “una imagen vale más que mil palabras” y que, si además esa imagen se mueve, es dinámica y colorida, su valor se multiplica. “*Thanks to digital technology, we live in a world in which images and visual information increasingly dominate our daily lives*” (Goldstein, 2008: 2). Como bien dice Goldstein (2008), las imágenes y la información visual están presentes en casi todos los ámbitos de nuestras vidas a través de la tecnología. Por lo tanto, los docentes tienen que ser conscientes del valor de las imágenes, en especial del video y su potencial en la enseñanza de idiomas. Las imágenes y el video lo podemos incluir en nuestras clases pero, ¿con qué criterio seleccionamos los videos para enseñar léxico? ¿Qué necesidades léxicas presentan los alumnos dependiendo de su nivel? ¿Cómo debería presentarse el léxico para facilitar la adquisición de la lengua? ¿Cuántas unidades léxicas por clase son suficientes? ¿Cómo facilitamos la retención del léxico nuevo? ¿Qué otros saberes se adquieren cuando se aprende léxico? Estas son algunas de las preguntas que facilitan el análisis detallado de las características didácticas de los videos educativos para saber seleccionar o producir los que son más adecuados a nuestros objetivos didácticos.

Las editoriales de libros para la enseñanza de español proponen en general, además del manual, una variedad de recursos didácticos como videos y audios que complementan el aprendizaje del alumno. Una editorial que ha desarrollado variados recursos es la editorial



Difusión en su plataforma llamada Campus Difusión. Esta editorial presenta Los Lex que son videos centrados en la enseñanza y aprendizaje del léxico. En este trabajo se pretende analizar tres videos de Los Lex desde la perspectiva de estrategias de aprendizaje del léxico y la adquisición de segundas lenguas.

En el capítulo 2 presentamos el marco teórico con las principales ideas en las que se basa el análisis: “La enseñanza y el aprendizaje del léxico en español como lengua extranjera” (2.1.), “Las estrategias de aprendizaje de segundas lenguas” (2.2.) y el “Uso de las TIC en el aula” (2.3.).

Dentro del tema de enseñanza y aprendizaje del léxico (2.1.) encontramos dos secciones: los conceptos fundamentales de la didáctica del léxico en “Hacia una didáctica del léxico y sus consecuencias pedagógicas” (2.1.1.) y sus aplicaciones en el aula de ELE en “Secuencias y técnicas didácticas para aprender léxico” (2.1.2.).

En el tema de las estrategias de segundas lenguas, se incluye primero las nociones básicas sobre estrategias de aprendizaje, luego la importancia del aprendizaje pensando en “El aprendizaje elaborativo” (2.2.1), cómo afecta la memoria en el aprendizaje en “La memoria y el aprendizaje” (2.2.2.), y por último las acciones concretas para que el aprendizaje del léxico sea eficaz en “Las estrategias de aprendizaje del léxico” (2.2.3.).

En el último punto del marco teórico se analiza el uso de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) dentro del aula de ELE. Primero se define la competencia audiovisual en “La competencia audiovisual” (2.3.1.), luego las funciones y características de las imágenes en el aprendizaje en “Las imágenes y el aprendizaje” (2.3.2.). El último tema se refiere a aprender léxico con uno de los recursos TIC como es el video en “Aprendizaje del léxico a través de la imagen y el video” (2.3.3.).

En el capítulo 3 se enumeran los objetivos de este trabajo final de máster. En el capítulo 4 se describe la metodología elegida que incluye la presentación del material de observación en “La muestra Los Lex” (4.1.). Por último, se describe el instrumento de observación y su evolución en “Instrumento de observación” (4.2.).

En el capítulo 5 se analizan los datos tomados de la observación de los videos en forma detallada. Por ello, este capítulo está dividido en tres partes: el primer video, “Las partes del cuerpo” (5.1.), el segundo, “El súper” (5.2.) y el tercero, “La casa” (5.3.).



En el capítulo 6 se presenta una síntesis de los resultados a partir del análisis profundo y descriptivo de cada uno de los videos.

En el capítulo 7 se ofrecen las conclusiones a partir de la síntesis de los resultados del análisis, teniendo en cuenta posibles mejoras y futuras líneas de investigación que puedan dar continuidad al presente trabajo.

## **2. Marco Teórico**

El alumno aprende español con el objetivo de poder comunicarse y actuar en una sociedad hispanohablante. Para comunicarse, necesita aprender vocabulario. A través del mismo, el alumno aprende también los saberes sociales, culturales y pragmáticos de una sociedad. Estos saberes se reflejan en las palabras y en bloques léxicos como colocaciones, expresiones institucionalizadas y expresiones idiomáticas que muestran el modo de vida y las creencias de la comunidad que utiliza la lengua. Por lo tanto, el léxico recorre el estudio de la lengua en forma transversal y cumple un papel primordial en el proceso de aprendizaje de una lengua (Pérez Serrano, 2017).

Los estudiantes de español aprenden el léxico utilizando distintas acciones y pensamientos específicos para aprender y optimizar la comprensión de la lengua. Estas acciones se llaman estrategias de aprendizaje y traen implicaciones en la enseñanza de lenguas: evaluar estilos y estrategias de aprendizaje, sintonizar la enseñanza de la lengua y de estrategias con las preferencias como aprendientes, recordar que no todas las metodologías de enseñanza se adaptan a todos los estudiantes y preparar y conducir la enseñanza de estrategias (Oxford, 2003). Existe variedad de estrategias, pero elegir la apropiada según la efectividad de las mismas depende del contexto determinado, de las experiencias de aprendizaje del alumno y del uso de la lengua en esa situación. Los profesores pueden ayudar a los estudiantes a aprender distintas estrategias para que ellos puedan elegir, seguir buscando la más efectiva para cada situación y crear su propio repertorio de estrategias. De esta forma, los aprendientes serán más autónomos, más eficientes y responsables de su propio aprendizaje (Nogueroles López y Blanco Canales, 2018).

Dominar el léxico ayuda al estudiante a comunicarse en forma más precisa. Los profesores pueden presentar el léxico de distinta manera, por ejemplo a través de historias





breves en videos de animación. Los videos con sus imágenes en movimiento facilitan la contextualización de las unidades léxicas, la comprensión del lenguaje no verbal y motivan al aprendiz. Además se puede propiciar la repetición de las unidades léxicas nuevas tantas veces sea necesario para promover su retención y uso posterior (Bosch Andreu, Burset Burillo y González Argüello, 2016). Los videos son recursos que resultan atractivos para los estudiantes y, con la ayuda de una guía didáctica, pueden ser una fuente motivadora muy poderosa para aprender léxico nuevo.

### **2.1. La enseñanza y aprendizaje del léxico en español como lengua extranjera**

Los estudiantes de español aprenden palabras según sus necesidades para poder comunicarse efectivamente con los hablantes de la lengua meta y actuar adecuadamente. Cada palabra utilizada en un determinado contexto crea un mensaje específico relacionado con la situación concreta, la cultura de un país, de una época en un momento y lugar precisos. (Herrera y Sans, 2017).

“Hay palabras que son personas” (Bibang, 2021) es decir, que ciertas palabras nos llevan a pensar en esa persona que lo dice o que lo actúa. Cuando escucho la expresión “hacé yoga” pienso inmediatamente en mi madre, porque es el consejo que me da cada vez que terminamos nuestras charlas telefónicas. Las palabras generan sensaciones que se trasladan hasta el lenguaje no verbal, por ejemplo, la forma en que se hacen los silencios cuando lee: “cuando mamá me escribe, leo cada palabra con su voz, a veces hasta puedo sentir el matiz de cada espacio” (Bibang, 2021). Las palabras nos evocan recuerdos de vivencias con las personas, en los últimos tiempos las palabras a veces son reemplazadas por emoticonos: “como cuando una persona cercana te envía por el emoticono de llorar de risa y sabes que es verdad y casi puedes oírla” (Bibang, 2021).

“Si comunicar es transmitir significado, las palabras contienen más significado que la gramática” (Lewis, 1993:38). Es decir que con solo palabras nos podemos comunicar, pero no con estructuras gramaticales solamente. Para comprender un mensaje depende más de la elección adecuada de las unidades léxicas que de la corrección gramatical. Las palabras que no se adecúan al contexto y a la situación pueden provocar fallas en la comunicación y que el hablante no pueda actuar como desearía. “La falta de dominio activo del vocabulario suele



ocasionar más interrupciones, bloqueos y malentendidos en la comunicación que el desconocimiento o falsa aplicación de reglas gramaticales” (Herrera, F. y Sans, N., 2017). Con todo esto, es necesario dedicar tiempo a la reflexión sobre cómo enseñamos y aprendemos el léxico dentro y fuera del aula teniendo en cuenta los procesos de adquisición de una segunda lengua.

### **2.1.1. Hacia una didáctica del léxico.**

En las clases de español se trabaja constantemente con textos, tanto orales, escritos y audiovisuales. Pueden ser textos aportados por el profesor como muestras de lengua, o textos generados por los alumnos después de trabajar con el léxico en clase (Sans y Garrido, 2020).

Estos textos están formados por unidades léxicas, que es un concepto más amplio que el concepto “palabra”. Gómez Molina (2004: 29) define la unidad léxica como “la unidad de significado en el lexicón mental, que sirve como elemento vehiculador de la cultura del español y puede estar formada por una o más palabras (cabeza, paraguas, dinero negro, a la chita callando, tomar el pelo, no hay más cera que la que arde, etc.)”. Las unidades léxicas “constituyen los elementos mínimos para la comunicación interpersonal, puesto que los hablantes de cualquier lengua, cuando procesamos la información obtenida por cualquier vía, categorizamos y organizamos los signos lingüísticos en diferentes unidades o segmentos léxicos” (Gómez Molina, 2004: 28). Según Rufat (2020), la unidad léxica es más que forma y significado: la unidad léxica tiene una “profundidad léxica” que abarca diferentes rasgos de la unidad: ortografía, pronunciación, morfología, significados, combinatorio, valor discursivo y cultural. Estos diferentes aspectos se deben tener presente a la hora de enseñar el léxico.

Higueras (2009) describe con ejemplos los distintos tipos de unidades léxicas:

- la palabra, por ejemplo: coche, sabiduría, comer, inteligente...etc. Pérez Serrano (2017) incluye una subclasificación dentro de las palabras: las palabras simples como lunes, fácil y mano, y las compuestas como abrelatas, polideportivo, parachoques.
- las unidades que se componen de más de una palabra, por ejemplo: por si acaso, cada dos por tres, chica morena..., etc. Podemos distinguir tres tipos:



- a) Las frases hechas son expresiones fijas que son semánticamente opacas, es decir, que su significado no refleja la suma de los significados de las palabras que la forman y por lo tanto no se deduce con facilidad. “Algunos ejemplos de frases hechas son: tirar la toalla, meter la pata, tomar el pelo..., etc.” (Higueras, 2009: 112). Pérez Serrano (2017) denomina a este grupo expresiones idiomáticas y las considera importantes de enseñar porque su significado no es fácil de inferir a través de sus componentes.
- b) Las combinaciones sintagmáticas también llamadas colocaciones léxicas son palabras que suelen aparecer juntas, pero no son una frase hecha. Las combinaciones sintagmáticas se diferencian de las frases hechas en que su significado es la suma de los significados de las palabras que la forman. Estas combinaciones son las elegidas por los nativos y saber utilizarlas aumenta la fluidez del interlocutor porque suena “como un nativo” (Pérez Serrano, 2017: 11). Un ejemplo ilustrativo es el que plantea Higueras (2009: 113): “mientras la palabra marrón y moreno/a se refieren al mismo color, sus capacidades combinatorias son diferentes, de ahí que puedan resultar anómalas combinaciones del tipo \*mesa morena o \*chica marrón”.
- c) Las expresiones institucionalizadas también llamadas habitualizadas o estandarizadas son bloques cuyo significado es la suma de los significados de los componentes pero en ciertas situaciones dadas. Es un bloque léxico preferido por gran parte de la comunidad hablante que se aprende en forma holística (Pérez Serrano, 2017). Algunos ejemplos son: “claro que sí, todavía no, un momento por favor, siento interrumpir, encantada de conocerte..., etc.” (Higueras, 2009: 113). Estas expresiones se diferencian de las colocaciones porque se asocian a una función pragmática (Pérez Serrano, 2017).

Cuando se estudia el léxico en la enseñanza del español, se trabaja con segmentos significativos llamados bloques léxicos o “*chunks*”. Pérez Serrano (2015: 7) cita a Wray



(2002): “los bloques léxicos son secuencias de palabras -continuas o discontinuas- que parecen prefabricadas, es decir, que se almacenan y se recuperan de la memoria como un todo, en lugar de generarse desde cero cada vez que se producen o estar sujetas a las reglas de la gramática”. Estos segmentos léxicos responden al principio de idiomatidad donde se dice que “el léxico de una lengua está formado por un número amplio de bloques semiconstruidos que el hablante tiene memorizados como un todo y puede combinar al hablar” (Higueras, 2004: 12). Los bloques léxicos son el centro de la didáctica del léxico. Estos bloques ayudan al desarrollo de la fluidez, dar naturalidad al discurso y motivan a los alumnos a continuar con su aprendizaje (Rufat, 2020).

El lingüista Lewis defendió la importancia del léxico en la enseñanza de lenguas extranjeras. “La idea principal es lograr la fluidez y la naturalidad en la comunicación gracias a la adquisición de segmentos léxicos, pues son enunciados lingüísticos empleados por nativos” (Lewis, 1993, como se citó en Vidiella, 2012). A partir de estas ideas, la gramática deja de tener una posición hegemónica en la enseñanza de la lengua. El principio de idiomatidad mencionado anteriormente, supera al principio de selección libre en la cual el léxico se lo considera como “un conjunto de palabras individuales que se pueden emplear con mucha libertad y que sólo están limitadas por reglas gramaticales” (Higueras, 2004: 12). Aunque pareciera que la gramática queda afuera en la enseñanza del español, Higueras, siguiendo a Lewis, establece que es una cuestión de priorizar y enseñar la gramática a partir de las unidades léxicas. Lewis manifiesta que el alumno debe dirigir su atención hacia unidades léxicas complejas y no hacia la palabra. “La lengua, más que gramática lexicalizada (esto es, unas estructuras sintácticas de base que se rellenan convenientemente con palabras), es léxico gramaticalizado (esto es, palabras que comportan en su propia semántica unas determinadas exigencias de relaciones gramaticales con otras palabras)” (Martín Peris, 2014: 15). El alumno aprende las palabras que suelen aparecer juntas en una frase o las que se asocian a un contexto determinado.

Reforzando lo mencionado anteriormente, la enseñanza cualitativa del léxico pone énfasis en ampliar el conocimiento y aprender palabras, morfemas, locuciones, marcadores, colocaciones, expresiones idiomáticas, expresiones institucionalizadas y sus diferentes dimensiones (Rufat, 2020). Además cuando el alumno tiene bastante información sobre una



unidad léxica, es muy probable que la utilice adecuadamente: la denotación y referencia, el sonido o grafía, las estructuras sintácticas en las que aparece, las peculiaridades morfológicas, las relaciones paradigmáticas con las unidades que podrían haber aparecido en su lugar, las combinaciones sintagmáticas o palabras con las que normalmente se asocia, el registro, el contenido cultural, los usos metafóricos, la frecuencia de uso, la pertenencia a expresiones institucionalizadas y conocer las relaciones que tiene con unidades de su lengua materna (Higuera, 2009).

Se puede observar que existen dos formas de aprendizaje del léxico: uno directo y otro incidental. El aprendizaje directo, intencional o explícito focaliza su atención en la información e invierte tiempo en su aprendizaje. El aprendizaje del léxico se produce a través de un tratamiento pedagógico, es decir, con explicaciones y actividades al margen de las actividades comunicativas (Higuera, 2004 y Alonso, 2012). Este aprendizaje intencional puede incluir el aprendizaje de estrategias que facilitarán un aprendizaje más efectivo y más rápido del léxico, pero habrá que limitar la cantidad de unidades léxicas por clase (Rufat, 2020). En el aprendizaje incidental, la enseñanza del léxico no está planificada, no es intencionada y el foco está puesto en el aspecto comunicativo de la lengua. El aprendizaje del léxico se lleva a cabo como producto de una actividad comunicativa. Este aprendizaje incidental es lento, menos sistemático y gradual pero si el alumno dispone de estrategias y sabe cuándo y cómo utilizarlas, las exposiciones al *input* (llamado también “aducto” son muestras de lengua meta orales o escritas que el aprendiente encuentra durante el aprendizaje) serán oportunidades de aprendizaje (Pérez Serrano, 2017). En el aprendizaje incidental se puede trabajar con mayor cantidad de unidades léxicas a través de lecturas graduadas o investigaciones sobre un tema (Rufat, 2020).

Los criterios para seleccionar este vocabulario podrán ser varios: las necesidades e intereses de los alumnos, la utilidad, la frecuencia de las unidades léxicas, la utilidad y la facilidad de aprendizaje (Herrera y Sans, 2017). El Instituto Cervantes (2006) orienta la selección del léxico en el capítulo 9 de Nociones específicas: por ejemplo, 1.1. Partes del cuerpo, 2.3. Sensaciones y percepciones físicas (doler), 5.3. Alimentos, 12.3. Alimentación (unidades), 10.2. Características de la vivienda, 10.1. Acciones relacionadas con la vivienda (alquilar, compartir, vivir). 8.1. Tiempo libre y entretenimiento (ver la tele), 6.4. Aprendizaje



y enseñanza (estudiar), 7.1. Profesiones y cargos (trabajar), 1.3. Acciones y posiciones que se realizan con el cuerpo ( ducharse).

Otro criterio que influye en la selección del léxico son las variantes que pueden ser diastrática (diferencia debida a desigualdades socioeconómicas), diafásica (diferencia referida a distintas jergas), diacrónica (diferencia a través de la historia) y diatópica o geográfica que se refiere a los rasgos léxicos que varían debido a la zona geográfica de los hablantes (Alonso, 2012). Las variantes léxicas pueden llegar a provocar la falta de entendimiento del aprendiente y, por ende, una falla en la comunicación. Además, se puede llegar a creer que solo existe un español correcto y verdadero, generando actitudes lingüísticas discriminatorias que dificultan la interacción entre los hablantes. Dentro del aula, ofreciendo materiales con un enfoque intercultural, como bien lo expresa Gómez Molina (2017: 418) se puede facilitar “el desarrollo de actitudes empáticas con las diferencias culturales” que resultarían más acordes a la realidad lingüística del español y promocionarían actitudes de tolerancia y respeto a las diferencias.

Según Rufat (2020), “conviene aprender pronto el léxico frecuente y el de interés”. Se sabe que un alumno necesita entre 2000 y 2500 familias de palabras y bloques más frecuentes para desenvolverse en la vida cotidiana, que es aproximadamente hasta el nivel B1. Si el alumno necesita léxico de disciplinas de su interés o relacionadas con ciertos géneros discursivos, ese léxico se enseña a partir del nivel B2. Además del léxico seleccionado por el profesor para las clases de español, se puede incitar a que el alumno elabore un “léxico personal” relacionado con sus intereses y necesidades. Puede incluir vocabulario para hablar de aficiones, alergias, intereses personales y preferencias que lo definen como persona (Rufat, 2020). Esta dimensión personal en el aprendizaje del léxico permite al estudiante personalizar su aprendizaje, potenciar el aprendizaje significativo y contar con un repertorio lingüístico acorde a sus necesidades comunicativas (Torres y Aristu, 2021). Cuando se preparan las clases, es necesario tener claro el alumnado meta y ver si el léxico seleccionado es útil para ellos, si es rentable y representativo del uso de la lengua, si permite a los aprendientes a reflejarse a sí mismos y a su mundo (Herrera y Sans, 2017).

Un concepto clave en la adquisición del léxico es el lexicón mental. “El lexicón mental o léxico mental es el conocimiento que un hablante tiene interiorizado del



vocabulario. Es sinónimo de competencia léxica, esto es, la capacidad de entender y utilizar unidades léxicas, pero también morfemas que le permiten interpretar o generar unidades no percibidas o producidas con anterioridad, y de combinarlas con otras.” (AA.VV., 2008). Aquí podemos diferenciar entre vocabulario y lexicón mental: el vocabulario es el léxico común a una comunidad hablante como conocimiento compartido y el lexicón mental es el conocimiento propio e individual (Pérez Serrano, 2017). Las palabras se almacenan en el lexicón mental formando relaciones de distinto tipo y tiene estas características:

- el lexicón está organizado: hay principios estructuradores del léxico como son la “coordinación (cuchillo-cuchara-tenedor), combinaciones sintagmáticas (azul turquesa/marino/eléctrico), relaciones jerárquicas (infusión-té), si existe un par (sinónimo, antónimo complementario)” (Higueras, 2004: 13).
- Las asociaciones pueden ser de todo tipo: fónicas, gráficas, morfológicas, semánticas, discursivas, carácter no lingüístico.
- El lexicón mental está en constante desarrollo y el conocimiento sobre las unidades léxicas se va expandiendo. (Pérez Serrano, 2017).

Rufat (2020) describe el lexicón mental como una red donde las unidades léxicas se asocian formando un “sistema conceptual ordinario, en términos del cual pensamos y actuamos” porque usamos esas unidades léxicas para comunicarnos y actuar en la sociedad. No se forma solamente de palabras, sino que incluye bloques léxicos que moldean nuestro pensamiento y forman un sistema. Las unidades léxicas se van rediseñando en cada aprendizaje. Por lo tanto, es importante que el docente ofrezca oportunidades de crear redes de diferente tipo para que el alumno sepa los distintos usos de las unidades léxicas y así esa unidad léxica esté más arraigada en sus conocimientos (Rufat, 2020). Según Gómez Molina (2004), el incremento en el lexicón cambia según el nivel en que se está trabajando: para los niveles iniciales, conviene utilizar procedimientos lúdicos como sopas de letras, crucigramas, letras desordenadas de una palabra y describir imágenes y técnicas asociativas como mapas mentales, pares asociados, asociaciones contextuales y tarjetas. Para los niveles avanzados y superiores, la técnica que mejor facilita el aprendizaje del léxico es el procesamiento verbal como asociaciones lingüísticas y gramaticales, buscar o interpretar significados mediante claves lingüísticas y no solo contextuales (Gómez Molina, 2004).



Dentro de los “*chunks*” que enseñamos a los alumnos podemos incluir las metáforas. Las metáforas son mecanismos que el ser humano elabora para entender y experimentar un concepto en término de otro y así manejar mejor los conceptos abstractos y complejos (Lakoff y Johnson, 1999). Lakoff y Johnson (1999) ofrecen algunos ejemplos: “las perlas de tu boca” para referirse al resplandor y blancura de los dientes”, “mi casa es un paraíso” para expresar que mi casa es muy linda o “el oro líquido” para referirse al aceite de oliva. Las metáforas muestran el sistema conceptual de una comunidad ya que se basan en experiencias físicas y culturales y por ende, no son arbitrarias. Si se entienden las metáforas, se las utilizará apropiadamente dentro de un discurso, se enriquece la comunicación, se comprende mejor el sistema conceptual de una sociedad, sus mitos, sus valores, sus símbolos, etc. y en consecuencia, el alumno puede llevar a cabo su intención comunicativa de forma más efectiva. Las metáforas se pueden aprender como bloques léxicos y tienen sentido en un contexto específico ya que dependen de factores socioculturales (Lakoff y Johnson, 1999). El conocimiento del mundo se construye también con metáforas y con la lengua de esa comunidad.

El conocimiento de las unidades léxicas depende en gran medida del *input*: que estén presentados en un contexto significativo, que tengan relación con intereses o necesidades de los alumnos y que pueden asociarse con contextos conocidos. La retención de las mismas depende también de la cantidad de repeticiones donde aparecen las unidades nuevas. En este punto se puede distinguir el vocabulario receptivo y el vocabulario productivo. El conocimiento receptivo o pasivo se refiere a la comprensión de una unidad léxica en actividades comunicativas (comprensión lectora y auditiva). Mientras que el conocimiento productivo o activo es la capacidad de utilizar las unidades léxicas en actividades comunicativas de producción, el vocabulario receptivo es mucho mayor que el productivo (Lahuerta Galán y Pujol Vila, 2009).

Los principios del enfoque léxico según Lahuerta Galán y Pujol Vila (2009) se podría resumir en cuatro:

1. primacía de la enseñanza del léxico en relación con la gramática
2. reconocimiento y memorización de segmentos léxicos o *chunks* para mejorar la fluidez y precisión





3. importancia de la organización sintagmática de las palabras, cotexto y contexto, colocaciones
4. énfasis en la importancia del aprendizaje incidental del léxico (Higueras, 2004)

### **2.1.2. Secuencias y técnicas didácticas para aprender léxico.**

En la planificación de una clase donde se quiere aprender léxico en forma intencional, es de vital importancia considerar los principios de la didáctica del léxico y los procesos de adquisición de una segunda lengua. Rufat (2020) expresa que el vocabulario se aprende por fases e incentiva a que los docentes tengamos en cuenta esas fases cuando planificamos nuestras clases. Sánchez Rufat y Jiménez Calderón (2018) proponen estas cuatro fases:

1. presentación contextualizada con textos y actividades de comprensión donde se analice el uso, el significado y la forma del léxico
2. observación, reflexión y sistematización del vocabulario a través de actividades para descubrir los fenómenos lingüísticos
3. consolidación a través de prácticas guiadas y cerradas para sistematizar el uso del léxico y reciclarlo
4. producción comunicativa con una práctica abierta donde se recupera el vocabulario y se logra la intención comunicativa.

Podríamos agregar una quinta fase donde el alumno después de unas clases, recupera el vocabulario aprendido pero en un contexto diferente para que el léxico esté relacionado con varios contextos y así está más arraigado en las distintas redes mentales. De esta forma se asegura la retención del mismo (Sans y Garrido, 2020).

Cuando se presenta una unidad nueva en la primera fase de aprendizaje del léxico, entran en juego los conocimientos y recursos que ayudan a inferir su significado: si la unidad léxica se ha presentado anteriormente, si una parte de ella nos suena conocida, o si el contexto nos da pistas para inferir. El alumno “pone atención mínima a la unidad en el *input* comprensible, que se integra como *intake* en la memoria a corto plazo: conexión forma-significado” (Rufat, 2020). El *intake* es la porción de datos del *input* que el aprendiente logra apropiarse (AA.VV., 2008). El cerebro revisa los conocimientos ya adquiridos “revisando



títulos de secciones, palabras clave destacadas y otras pistas [...] tratar de deducir sobre qué tratará la lección antes de empezar” (Ruiz Martín, 2020b: 76).

En la fase de observación, reflexión y sistematización, el profesor enseña más dimensiones de las unidades léxicas para conocerlas mejor y así usarlas adecuadamente. “Las actividades se dirigen al descubrimiento, aperebimiento y explicitación de los fenómenos léxicos y al procesamiento profundo de las unidades” (Herrera y Sans, 2017: 53). En esta fase, “si se procesa (ese vocabulario presentado) [...], el *intake* se interioriza y pasa a la memoria de largo plazo” (Rufat, 2020). Aquí el alumno reflexiona y elabora hipótesis del uso del vocabulario y sus combinaciones.

En la tercera y cuarta fase, “se propondrán, por un lado, actividades con un objetivo meramente lingüístico, en las que se busque automatizar la forma, el significado y el uso receptivo y productivo de las unidades. [...] Y, por otro lado, se introducirán actividades con un objetivo comunicativo, a través de pequeñas tareas de producción muy pautadas y basadas en la experiencia del aprendiente, en las que se activa el empleo de los contenidos léxicos trabajados en la fase anterior” (Herrera y Sans, 2017: 53). La unidad léxica “integrada en el lexicón, se usa asiduamente: a partir del *output* producido y del *feedback* recibido de los interlocutores, el aprendiente confirma y afianza el conocimiento” (Rufat, 2020). Se aclara que el *output* también llamado “educto” es la lengua que el aprendiente produce (AA.VV., 2008).

En el estadio de la retención de la palabra comprendida, la naturaleza del *input*, la cantidad de repeticiones a las que el alumno es sometido o la relación de la nueva unidad con conocimientos previos, etc., afectan esa retención (Lahuerta Galán y Pujol Vila, 2009). Ruiz Martín (2020b) comenta que “cuando conectamos lo que aprendemos a múltiples contextos, lo que hacemos en realidad es avanzar en su abstracción, lo que hace que resulte mucho más fácil recuperarlo a posteriori, incluso en un contexto que no nos resulte familiar”. De esta forma el aprendizaje será rentable con una ventaja a largo plazo (Ruiz Martín, 2020b: 153).

Como docentes, se espera que de ese vocabulario comprendido, un gran porcentaje del mismo el alumno lo use en forma inmediata. Pero para aproximarnos a ese objetivo, son importantes las actividades de repaso para que se siga manipulando las unidades léxicas nuevas y el vocabulario receptivo pase a ser vocabulario productivo. Para facilitar la



retención del vocabulario y que pase a la memoria a largo plazo, se necesita que el alumno se involucre en el aprendizaje y ponga su esfuerzo para realizar las tareas (Herrera, y Sans, 2017). Además la recurrencia contribuye a la retención: el aprendizaje de una unidad a partir del contexto requiere un mínimo de diez repeticiones (Pellicer-Sánchez y Schmitt, 2010), y el reciclaje espaciado y generativo, “dado que el vocabulario que se distribuye en el *input* de manera espaciada, a lo largo de un periodo de tiempo, se recuerda mejor que el que se presenta en bloque, de manera intensiva en una misma sesión (Goossens et al., 2012)” (Herrera, y Sans, 2017: 52).

El aprendizaje de una LE (lengua extranjera) pasa por el filtro de la L1 (lengua materna) y por ello es necesario ayudar a los alumnos a tomar consciencia de las semejanzas y diferencias entre la L1 y LE, como también la influencia de otras lenguas en el español. Por ejemplo, se puede proponer actividades de mediación, diferencias o semejanzas interlingüísticas (Rufat, 2020). Cuando los alumnos “españolizan” palabras de otras lenguas, deben tener cuidado con los “falsos amigos”: por ejemplo, *embarrassed* y embarazada. Cuando sea posible, el profesor debería detenerse en el léxico que difiere o que es similar entre la L1 y LE para alertar de estas equivocaciones (Higueras, 2006).

Teniendo presente las consideraciones anteriores, Lahuerta Galán y Pujol Vila (2009) dan recomendaciones que influyen en la preparación de una clase de ELE con enfoque léxico:

- Cuanta mayor exposición, atención, manipulación o tiempo dedicado al aprendizaje de vocabulario ayudará al alumno también a aprender estrategias y mejorar la retención del mismo.
- Las unidades léxicas se comprenden mejor cuando aparecen en un contexto significativo, guardan relación con los intereses o necesidades del alumno, se asocian a un estímulo y aparecen en contextos similares.
- Existen actividades que no son explícitamente destinadas a aprender léxico pero que mediante ellas se aprenden otros conocimientos, como por ejemplo los aspectos socioculturales. Hay que tratar de que también se aprendan estrategias que les sirvan para otro tipo de aprendizajes.
- Si el propósito explícito es para aprender léxico, es recomendable agregar actividades como lluvia de ideas, acompañar con imágenes e ilustraciones, sinónimos.



- Considerar si estamos trabajando con unidades nuevas o con unidades previamente presentadas y trabajadas, y contar el número de unidades presentadas. Esto puede afectar la realización de una tarea: una cantidad exagerada de unidades léxicas nuevas pueden dificultar la retención y, por ende, la realización de las actividades.
- Cuanto mayor sea la cantidad de estímulos, más posibilidades habrá de comprender y retener unidades. Los elementos visuales, contextuales, los mapas conceptuales, las glosas, el uso de diccionarios, etc., son de enorme ayuda para el estudiante porque muestra las distintas dimensiones del léxico mencionado por Pérez Serrano (2017).
- Para transmitir significados se pueden utilizar técnicas no verbales (soportes visuales, mímicas, gestos, olor, gusto y tacto, sonidos, objetos reales) y verbales (definición, descripción, ejemplos, paráfrasis, co-texto, contexto, sinónimo, antónimos, analogías, formación de palabras, similitudes con otras lenguas, traducción).

Rufat (2020) hace énfasis en que los contenidos léxicos y sus actividades deben estar relacionadas con los otros contenidos lingüísticos y deben incluirse en la práctica de las cuatro destrezas. Si el objetivo es describir a las personas y hablar de parecidos, se necesitarán los recursos léxicos (prendas de vestir, parecerse, etc.), gramaticales (presentes irregulares de c>zc, demostrativos) y comunicativos (identificar y describir físicamente a las personas y hablar de las relaciones y parecidos). Rufat (2020) muestra en la Figura 1 del anexo un ejemplo del índice de una unidad didáctica tomada del libro Aula 2.

Los recursos léxicos tienen que estar especificados en el diseño curricular, ser coherentes con los recursos comunicativos planteados en la unidad didáctica y estar acompañados por recursos gramaticales para que se desarrollen todas las destrezas y se alcance el objetivo comunicativo (Rufat, 2020).

## **2.2. Las estrategias de aprendizaje de segundas lenguas**

Cuando los aprendices aprenden un idioma, utilizan consciente o inconscientemente diferentes estrategias para alcanzar con éxito el aprendizaje. Según Fernández López (2004a: 245), en el aprendizaje de la lengua “podemos definir las estrategias como operaciones mentales, mecanismos, técnicas, procedimientos, planes, acciones concretas que se llevan a cabo de forma potencialmente consciente y que movilizan los recursos para maximizar la



eficacia tanto en el aprendizaje como en la comunicación”. Torres Ríos (2015:73) señala la definición que Cohen (2011) ha dado sobre “las estrategias de aprendizaje de lenguas extranjeras como aquellos pensamientos, comportamientos y acciones, tanto conscientes como semiconscientes, realizados por el estudiante para mejorar el conocimiento y entendimiento de la lengua, es decir, para mejorar el desarrollo de sus habilidades lingüísticas”. Si existe armonía entre las estrategias elegidas por los estudiantes y la combinación de metodología y materiales por parte del docente, el estudiante aprenderá eficazmente, se sentirá seguro y con bajos niveles de ansiedad. Pero si ocurre lo contrario, el estudiante tendrá un bajo rendimiento, se sentirá inseguro y con mucha ansiedad durante el proceso de aprendizaje (Oxford, 2003).

Según Oxford (2003), los estudiantes que utilizan estrategias frecuentemente, disfrutan de una sensación de eficacia, de ser exitosos como aprendientes. La autora también señala que es conveniente que se establezca una serie de estrategias (“*strategy chain*”) bien articuladas que apunten en forma sistemática y significativa al aprendizaje de la lengua. Una estrategia muy utilizada por aprendientes de lenguas es inferir el significado desde el contexto. Las estrategias permiten que el alumno se involucre activamente en el aprendizaje e incremente su motivación (Oxford, 2003).

Los profesores pueden ayudar a los estudiantes a descubrir su mejor manera de aprender y evaluar la efectividad de las estrategias en cada situación de aprendizaje. Aprender un idioma u otro conocimiento o habilidad cultural no se aprende en forma espontánea, requieren un esfuerzo cognitivo (Ruiz Martín, 2019). Las estrategias a veces no suelen ser observables o conscientes pero se pueden enseñar y aprender, y son flexibles ya que muchos factores pueden afectarlas. Esta “competencia estratégica, por tanto, es un componente esencial de la competencia comunicativa en tanto que es la encargada de movilizar el resto de saberes para utilizar la lengua eficazmente en situación de comunicación” (Fernández López, 2004b: 586).

Las estrategias pueden clasificarse de diferentes maneras. Fernández López (2004b) menciona el trabajo de Rubin en el cual propone una clasificación siguiendo el proceso de tratamiento de la información: obtención de datos y comprensión, almacenamiento y recuperación. En las estrategias de obtención de información se destaca: estrategias de



clarificación/verificación como pedir confirmación de información o expandirla, pedir repetición, explicaciones o ejemplos, observar la boca del hablante por la pronunciación; estrategias inductivas como relacionar con acciones físicas, usar palabras claves o distinguir la información relevante; estrategias deductivas como inferir o activar los esquemas y por último las estrategias de recogida de información. En las estrategias de almacenamiento se encuentran las estrategias de memorización como asociar, agrupar, usar palabras claves y mapas semánticos, utilizar papeles o listas, prestar atención a detalles específicos, contextualizar, utilizar imágenes o ensayar mentalmente. Dentro de las estrategias de recuperación y utilización se mencionan: estrategias de práctica como repetir, ensayar, experimentar, imitar, repetir frases, aplicar reglas, responder preguntas, maximizar el contacto con la lengua y hablarse a uno mismo y estrategias de autorregulación como definir el problema, determinar soluciones o autocorregirse. Se agrega un último grupo de estrategias llamadas sociales: unirse a un grupo, conseguir ayuda de compañeros, crear oportunidades para practicar y cooperar para obtener información y reacción (Fernández López, 2004b: 424).

Cohen (1996) diferencia las estrategias para el aprendizaje de lenguas (por ejemplo, agrupar en categorías, repetición del material, etc.) y las estrategias para el uso de la lengua (estrategias de recuperación, de compensación, de comunicación). Cohen (1996) aclara que si un alumno es totalmente inconsciente sobre las estrategias que utiliza, entonces solo sigue un proceso y no son estrategias. Otra aclaración es que la distinción entre las estrategias no es tan clara ya que se pueden usar en forma individual o combinada y se puede pasar de una a otra sin casi distinguir claramente si la estrategia pertenece a una clasificación u otra. Por otra parte, las estrategias están relacionadas con el aprendiente, su forma de aprender, factores culturales, demográficos y éticos que condicionan el contexto, el contenido y el estilo de aprendizaje (Cohen, 1996).

Una tipología “síntesis”, como lo llama Fernández López (2004a), es según la función que cumplen, el tipo de operaciones que se activa, como la describe O’Malley y Chamot (1990): estrategias metacognitivas, estrategias cognitivas y estrategias socioafectivas (Nogueroles López y Blanco Canales., 2018). Las estrategias metacognitivas son las que administran el resto de las estrategias, controlan las situaciones de aprendizaje y evalúan el





memoria a largo plazo. El cerebro para aprender conecta los conocimientos previos con la información nueva. “Cuanto más conexiones podamos establecer entre lo que sabemos y lo que aprendemos, y cuanto más fuertes sean estas conexiones, más sólido será el aprendizaje y más fácil nos resultará recuperarlo cuando lo necesitemos” (Ruiz Martín, 2020b: 62). Además si esa información tiene sentido para el aprendiente, es decir, que el aprendiente piensa acerca de su significado, este léxico nuevo se fijará más en la memoria. Este tipo de aprendizaje activo donde implica una actividad mental es lo que se llama “aprender pensando”. Pensar en lo que estamos aprendiendo es elaborar: autoexplicarse lo que aprendemos, vincular lo que aprendemos con imágenes mentales, imaginar consecuencias, sugerir ejemplos, analizar diferencias y similitudes, resolver problemas, buscar patrones y relacionar (Ruiz Martín, 2020b). Estas acciones para el aprendizaje elaborativo son estrategias para un aprendizaje más rentable y duradero. Elaborar es más que repetir y por eso repetir listas de léxico solamente es muy poco eficaz en el aprendizaje de una lengua.

### **2.2.2. La memoria y el aprendizaje.**

Cuando los alumnos aprenden algo nuevo es porque lo pueden evocar y utilizar en un contexto determinado, es decir, lo pueden recuperar de su memoria. “Al fin y al cabo, cuando se evalúa el aprendizaje, lo que se valora es la capacidad de evocación” (Ruiz Martín, 2020b: 93). Ruiz Martín (2020) describe tres procesos implicados en el proceso de aprendizaje: obtener la información (codificación), conservarla (consolidación y almacenamiento) y recuperarla (evocación). Se puede observar que consolidar la información es distinto de evocarla ya que en este último proceso hay un acto consciente y voluntario donde está implicada la memoria.

Cuando se evoca algo, ese conocimiento se sitúa en la memoria de trabajo. “La memoria de trabajo es importante porque proporciona un espacio de trabajo mental en el que podemos almacenar información mientras la manipulamos y le damos sentido, conectándola a nuestros conocimientos previos. Además, es un espacio fundamental para emplear esta información en actividades creativas, analíticas o de resolución de problemas” (Ruiz Martín, 2020a: 119). Esta memoria de trabajo es limitada y para mantener esa información necesita evitar las distracciones que llenan espacios. Si le damos demasiada información, esta





memoria de trabajo se desborda, “produce frustración, afecta negativamente la motivación” (Ruiz Martín, 2020a: 119) y se pierde. Otro detalle importante es que “la memoria de trabajo es sensible al estrés y a la ansiedad” (Ruiz Martín, 2020a: 111).

La memoria mejora su eficacia con estrategias de estudio y hábitos. Como las estrategias no son intuitivas, hay que enseñarlas y utilizarlas. En general, los docentes se dedican mucho tiempo a codificar o decodificar la información, a conservarla pero no se planifica con detalle la recuperación de esa información en forma frecuente, es decir, la evocación. Pero en el momento de evaluar el aprendizaje, se evalúa la evocación de esa información. Se dedica tiempo a ejercitar la memoria a corto plazo donde lo aprendido se olvidará inmediatamente pero poco o nada de tiempo a evocar lo aprendido. La evocación apunta a recordar lo aprendido sin consultar la fuente y que la información pase a una memoria de largo plazo.

Las prácticas espaciadas tienen un efecto mayor sobre los aprendizajes y se benefician de la repetición. Y si además esa práctica se entrelaza con otros aprendizajes, combinándolas o contextualizándolas en otras situaciones, produce aprendizajes más flexibles y duraderos aunque den la sensación de haber aprendido menos. Cuando combinamos conocimientos, el alumno debe utilizar estrategias o conocimientos anteriores para descifrar el nuevo. Este razonar, afianza el aprendizaje (Ruiz Martín, 2020a).

La memoria de trabajo puede procesar información visual y por otro lado la información auditiva. Si se trata de procesar los dos a la vez, se colapsa su capacidad. Pero si se trata de optimizar, el aprendizaje es mayor. La teoría de la codificación dual explica que cuando “se combina una explicación verbal (oral o textual) con recursos visuales o cuando se induce a los estudiantes a relacionar lo que aprenden con imágenes, su aprendizaje es significativamente mayor” (Ruiz Martín, 2020a: 113). Esto tiene una implicación enorme en el aprendizaje utilizando videos: la memoria de trabajo “tiene preferencia por las imágenes” (Ruiz Martín, 2020a: 113).

Para resumir, todos estos conceptos influyen en la planificación de las clases explícitas o incidentales de vocabulario. Las listas infinitas de léxico nuevo, con vocablos que no tienen relevancia o significatividad para el alumno, sin contextualizar, pueden generar frustración porque no tienen lugar en la “memoria de trabajo”, no tienen espacio en la



memoria a largo plazo y no tienen conexión con conocimientos anteriores o experiencias previas. Es importante tener esto presente y acompañar a los aprendientes en el aprendizaje de estrategias para optimizar la retención del léxico nuevo como también seguir la secuencia apropiada.

### **2.2.3. Las estrategias de aprendizaje del léxico.**

Dentro de las estrategias de aprendizaje, existen estrategias de aprendizaje del léxico que apuntan a incrementarlo y a que sea eficiente en el uso del mismo. Estas estrategias se originan a partir de tres preguntas: “qué implica conocer una palabra, cuáles son las fuentes del conocimiento del vocabulario y cuáles los procesos de aprendizaje” (Nogueroles López y Blanco Canales, 2018: 52). La primera clase de estrategias se corresponde con la planificación, es decir, en qué momento, cómo y con qué frecuencia centrarse en el vocabulario, qué palabras elegir, qué aspecto del mismo, seleccionar la estrategia y planear la repetición. La segunda clase de estrategias se refiere a las fuentes de dónde se extrae la información como también analizar las partes de una palabra, inferir significado a través del contexto, utilizar paralelos, cognados y consultar una fuente de referencia en L1 o LE. Una secuencia propuesta por Nation y Coady (1988) es la inferencia semántica que consta de cinco pasos: determinar la categoría gramatical o parte del discurso, analizar el contexto inmediato, examinar el contexto amplio como la oración donde aparece y sus oraciones anteriores y posteriores, adivinar el significado y por último comprobar la inferencia. La tercera clase de estrategias se refiere a los pasos para recordar las palabras aprendidas y que el aprendiente pueda utilizarlas. Esto implica identificar o seleccionar las palabras, recordar las palabras encontradas y generar palabras orales y escritas (Nation, 2001).

Higueras (2004) propone la clasificación de Schmitt (1997: 207-208) en la que existen dos grupos de estrategias de aprendizaje del léxico:

- estrategias para describir el significado de una palabra: hacer listas de palabras, usar diccionario bilingüe o monolingüe, deducir por el contexto, pedir traducción o paráfrasis al profesor, preguntar al compañero, etc. En este punto, los videos son un recurso útil para ayudar a describir los contextos y facilitar la comprensión.



- Estrategias para consolidar el significado: practicar el significado en grupos, interactuar con nativos, realizar mapas semánticos, conectar con la experiencia personal, agrupar palabras, usar en frases, asociar con imágenes, utilizar la técnica de la palabra clave, hacer listas, tomar notas, planificar, repasar, autoevaluarse, etc. Los videos son un recurso accesible para consolidar significado ya que lo pueden pasar las veces que sean necesario mejorando la retención.

Luego, Higuera (2007) propone una clasificación de las técnicas para la enseñanza del léxico según el criterio que el docente elija para enseñar:

- según el tipo de enseñanza: técnicas para la enseñanza explícita, consciente y planificada (creación de redes entre palabras, enseñanza de sinónimos, conectar palabras con el mundo real) y técnicas implícitas cuando el aprendizaje es incidental, no planificado e indirecto (exposición al input oral y escrito, realización de actividades comunicativas centradas en el mensaje).
- Según el tipo de unidad léxica como foco de la enseñanza: palabras, colocaciones, expresiones institucionalizadas y expresiones idiomáticas. Las técnicas para enseñar palabras son: uso de técnicas visuales (fotos, dibujos, objetos reales, gestos, incluso ruidos y música asociada) y de técnicas verbales (explicar el significado de una palabra ayudado por otras, definir, ofrecer una situación, ejemplificar, recurrir a sinónimos y antónimos, hiperónimos o acudir a la combinatoria de palabras). Las técnicas para enseñar colocaciones son: uso de asociogramas (colocaciones relacionadas con una palabra), diagramas en forma de tenedor que muestran las colocaciones posibles e imposibles para palabras sinónimas (ver y mirar) y cajas de palabras. Lo importante es que respondan a necesidades comunicativas del alumno. Las técnicas para enseñar expresiones idiomáticas y expresiones institucionalizadas son: enseñar expresiones asociadas a funciones lingüísticas y elegidas según un criterio comunicativo (fórmulas de interacción social cumpliendo normas de cortesía y adecuación al registro y al interlocutor). Las técnicas para presentar grupos de unidades léxicas son: uso de un gráfico que ilustre las relaciones entre ellas, la asociación de palabras por campos semánticos en mapas semánticos con nombres, verbos, colocaciones y expresiones, las escalas de un polo positivo a uno negativo



(por ejemplo, helado, frío, templado, caliente, ardiente), clasificación por categorías gramaticales, serie cerrada (por ejemplo, días de la semana, colores, meses del año), asociación a funciones, combinatoria de palabras sinónimas y explicar sus diferencias, aclarar o precisar el significado de una palabra cuando se combina con otras, relaciones de inclusión e hiperonimia con esquema de árbol (por ejemplo tipos de casas: chalet, piso, estudio, adosado), morfología derivativa, selección de palabras del mismo tema (isotopías), sustitución en una frase por palabras que se combinan en forma paradigmática, presentación de sinónimos y antónimos en contexto y con su contexto.

- Según la fase de la secuencia didáctica: técnicas para presentar las unidades léxicas, técnicas para practicar e integrar lo nuevo con lo conocido, técnicas para memorizar, repasar y jugar, técnicas para utilizar el léxico.

Nogueroles López y Blanco Canales (2018) aconsejan las siguientes estrategias como las más importantes: la estrategia de inferencia a partir del contexto, el análisis de partes de palabra y el uso de técnicas mnemotécnicas.

Rufat (2020) agrega otras estrategias: la recurrencia, el reciclaje espaciado y generativo, la implicación del alumno y el factor afectivo. La implicación del alumno en el aprendizaje del léxico se puede ver dando la oportunidad de que el aprendiente elija las unidades léxicas que quiere retener (“léxico personal”) y seleccione el método para tenerlas a mano cuando las utilice en su posterior reciclaje (Pérez Serrano, 2017).

Si se considera al video como un mediador para el aprendizaje del léxico entre los aprendientes y el léxico, el documento Companion (2018) propone estrategias para la mediación de las cuales algunas se aplican en el aprendizaje del léxico:

- proponer actividades que activen los conocimientos previos a través de preguntas, comparaciones o ejemplos y definiciones,
- adaptar la lengua para el nivel del alumno con respecto al estilo y registro a través del parafraseo, adaptación del discurso y explicaciones de terminología.

Enseñar estrategias para el aprendizaje del léxico es enseñar técnicas y además que los alumnos reflexionen sobre la adecuación de una estrategia según la situación concreta



siguiendo los objetivos de la tarea y considerando las propias posibilidades. El profesor debe ofrecer muchas oportunidades para trabajar las estrategias en clase (Higueras, 2004).

### **2.3. Uso de las TIC en el aula de ELE**

Como la tecnología está presente en todos los aspectos de nuestras vidas, esta pasa a tener una posición privilegiada también dentro de la planificación de clases de ELE. Se la puede utilizar como complemento, como motivador y generador de conocimiento. “La tecnología hoy ya no constituye una novedad: está en la vida cotidiana” (Piñol, 2014). Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) contribuyen a elaborar materiales para el aula que enriquecen el proceso de aprendizaje y facilitan el acceso a la información y al conocimiento (Sanz, 2020). Para que la integración de la tecnología en la educación sea efectiva, las TIC deben atravesar transversalmente el currículum e incluir cuatro componentes importantes: compromiso activo, participación en grupos, interacción y retroalimentación frecuente y conexión con el mundo real de expertos (Edutopia, 2007).

En el área de enseñanza de idiomas, la tecnología nos permite: acceder a la información, exponernos a la lengua, entretenernos, crear textos, publicar trabajos de los aprendientes, comunicar e interactuar con otras lenguas u otros alumnos, crear comunidad, manejar y organizar la enseñanza. El acceso a la tecnología es cada vez mayor pero debemos utilizarla priorizando los objetivos pedagógicos y cuando la misma enriquece la enseñanza (Stanley, 2013).

Uno de los tantos recursos utilizados son las imágenes en las clases de español. Las imágenes son útiles para dar soporte a los textos, ofrecer un *input* interesante y relevante a los aprendientes y desarrollar la conciencia intercultural. En general, las imágenes no tienen un significado fijo predeterminado sino que se asocian a la construcción social y cultural de la persona que las ve. Algunas pueden contener mensajes de distinta índole, entre ellas mensajes políticos (Goldstein, 2008). Las imágenes mismas no son tomadas al azar, sino que se las selecciona con ciertos criterios: por ejemplo, se eligen imágenes donde los alumnos puedan identificarse, que estén relacionadas con sus experiencias, que sean claras y que sean aptas para una única o múltiple interpretaciones dependiendo de los objetivos didácticos (Goldstein, 2008). Esta capacidad para interpretar y analizar las imágenes y mensajes



audiovisuales es lo que llamamos la competencia audiovisual (López Rael, 2017) y la desarrollamos en la sección siguiente.

### **2.3.1. La competencia audiovisual.**

Ferrés Prats (2007: 112) enfatiza la necesidad de desarrollar competencia audiovisual para el desarrollo eficaz de destrezas comunicativas y la define “como la capacidad de un individuo para interpretar y analizar desde la reflexión crítica las imágenes y los mensajes audiovisuales y para expresarse con una mínima corrección en el ámbito comunicativo”.

Según Troitiño (2018) esta competencia audiovisual debería ser una subcompetencia de la competencia comunicativa y estar incluida en los currículos. El Consejo de Europa en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (2002) incluye solamente actividades de comprensión audiovisual dentro de las actividades comunicativas de la lengua y proporciona una escala ilustrativa para ver televisión y cine. En los descriptores de las actividades de recepción del Companion (Consejo de Europa, 2018) se agrega “el video” como actividad audiovisual. El video puede contribuir a construir conocimiento o a animar a los aprendientes a entender el léxico nuevo. El video como mediador puede generar emociones y estimular condiciones que mueven otras experiencias y vivencias y facilitan la adquisición del léxico nuevo (Consejo de Europa, 2018).

La elección de los materiales adecuados se debe hacer bajo ciertos criterios. López Rael (2017) propone una lista de criterios para elegir los materiales, algunos de los cuales coinciden con Marqués Graells (1999):

- duración: es adecuado y más rentable trabajar con videos cortos para focalizarse en aspectos lingüísticos fácilmente y efectivamente. Troitiño (2018) también coincide que los materiales cortos son más efectivos para los propósitos de la clase de lengua.
- Adecuación a la tarea: no hay que dejarse llevar por el formato sino evaluar su rentabilidad.
- Adecuación al nivel: en los videos con interacción, tener cuidado especialmente cuando el nivel de competencia de los alumnos es bajo.
- Calidad: los materiales quedan obsoletos muy pronto. Siempre buscar ejemplos actualizados para que sean más relevantes para los alumnos.



- Presencia online: conviene elegir videos de fácil acceso para el alumnado para que puedan revisarlo varias veces si fuera necesario. Hay que tener cuidado con los derechos de autor (“*copyright*”) cuando se reproduce o manipula el producto.
- Relevancia para el estudiante: los videos deben tener contenidos que puedan resultar significativos para los alumnos, similares y cercanos a su realidad.
- Valor estético: buscar siempre la calidad y los valores de los videos como producto cultural. Los videos pueden representar patrones culturales con los que los alumnos podrían identificar a una comunidad.

### **2.3.2. Las imágenes y el aprendizaje.**

En la clase, se pueden utilizar las imágenes (código visual) y las palabras (código verbal o escrito) para enseñar español ya que son los códigos que manejamos para comunicarnos. “En el aula de idiomas nos basamos en el código verbal, pero usar un solo código resulta monótono y, [...] usar tanto la lengua como la imagen da mejores resultados” (Madej, 2011: 122). Lo visual en el aula de idiomas es relevante, su aprendizaje resulta más atractivo como también capta el interés del alumno y logra influenciar en su comportamiento frente al aprendizaje (Madej, 2011).

Existe una diferencia en la percepción frente a las palabras o a las imágenes. Cuando se ven imágenes, éstas se perciben primero como un todo, tratando de encontrarle un significado y luego vamos a los detalles. Mientras que cuando se ven las palabras, se perciben primero el aspecto acústico, fonético y luego el semántico. “Nuestra percepción capta las imágenes con más facilidad. También, la percepción de las ilustraciones es inmediata y el acceso a la información semántica es mucho más rápido cuando vemos una imagen que cuando vemos o escuchamos una palabra” (Madej, 2011: 122). Las imágenes no pueden sustituir a las palabras y no todas las ilustraciones sirven para cualquier contexto o son útiles para la clase, pero las diferencias en el proceso de percepción entre las palabras y las imágenes es un punto a tener en cuenta cuando enseñamos léxico (rentabilidad). “Las imágenes sirven sobre todo para describir relaciones de espacio, tamaño y cantidad, forma, color, detalles de apariencia, movimiento” (Madej, 2011: 122). Los docentes toman la



decisión de usarlas o no dependiendo de los objetivos de la clase, la información que se quiere transmitir, y si enriquece el aprendizaje.

Las imágenes en el aula pueden tener varias funciones: decorativa, de apoyo didáctico visual, de complemento del texto, de objeto de análisis y de motivación. En general, se utiliza las imágenes como apoyo, pero según Goldstein (2008), las imágenes podrían ayudar al docente a generar oportunidades de personalización del aprendizaje, posibilidad de múltiples interpretaciones, impactar y sorprender al alumno. Vázquez (1997) explica las funciones fundamentales de las imágenes a través de su cita de Alonso y Matilla (1990): las imágenes son informativas (cuando nos brindan información en una área específica por ejemplo historia), recreativas (cuando la imagen nos da sentimientos de gozo, satisfacción y nos recreamos observándola, por ejemplo una obra de arte), sugestivas (cuando las imágenes nos llevan a pensar en otra cosa o nos inducen a tomar decisiones, por ejemplo una propaganda y nos motivan a adquirir el producto). Otras funciones descritas por Vázquez (1997) con su cita de Rodríguez Dieguez (1995): representativa (cuando se reemplaza la idea originaria con una representación para conocer las características del producto), alusiva (cuando se presenta una imagen con referencia a un mensaje escrito para facilitar la comprensión del mensaje), enunciativa (cuando la imagen nos indica algo de un lugar, objeto o situación que se debe seguir por ejemplo en las vías de circulación), atributiva (ilustraciones explicativas para comprender fenómenos o ideas), catalizadora de experiencias (ilustraciones que acompañan explicaciones que ya se conocen pero sirven para reforzar el acto didáctico) y de operación (cuando nos informa cómo realizar una actividad o los pasos de cómo proceder por ejemplo para instalar un mueble).

El análisis de las imágenes puede ayudar al alumno a descubrir los mensajes que se transmiten a través de las mismas (alfabetización visual), es decir, como mirar más allá de la imagen misma. Las imágenes pueden dar lugar a múltiples interpretaciones y por lo tanto no hay una sola respuesta correcta. Los significados que le asignamos dependen de lo social, de lo cultural y de las convenciones en un contexto en particular. Por esta diversidad, las imágenes se pueden usar para describir, interpretar, imaginar situaciones, crear imágenes nuevas, utilizarlas para promocionar productos e ideas políticas, motivar antes de una actividad, activar conocimientos y crear arte (Goldstein, 2008).





El buen uso o el uso inapropiado de las imágenes pueden interferir en el aprendizaje del léxico (Sánchez Benítez, 2009). Hay veces que las imágenes no aportan nada a la tarea o distraen al alumno. El uso apropiado puede ayudar a contextualizar el vocabulario en un entorno conocido por el alumno y facilitar la conexión con la realidad o las experiencias anteriores. Las imágenes son un estímulo visual que provoca sensaciones o recuerdos, estimulan la imaginación, sirven como apoyo mnemotécnico, transmiten contenidos culturales de forma directa, aportan dinamismo a la clase dándole un carácter lúdico y ameno. (Sánchez Benítez, 2009).

Una buena forma de utilizar las imágenes en el proceso de aprendizaje es incorporarlas en una animación. El material que analizamos en el presente trabajo, los videos Los Lex, son animaciones que simulan un videojuego con el objetivo de aprender léxico. Los cambios de escenarios, los distintos acercamientos (*zoom in*) o alejamientos (*zoom out*) a ciertas imágenes o los cambios en el desarrollo de la historia del videojuego hacen que sea un video atractivo y su historia sorprenda al jugador, que en este caso, son los alumnos. Los escenarios deben contar con la mayor cantidad de detalles posibles para facilitar su asociación con experiencias previas.

La banda sonora de un videojuego influye en el jugador y en el ritmo del juego. Por ello la música elegida se debe ajustar a los sucesos del videojuego y estar integrada con la ambientación para recrear una atmósfera de juego.

Los colores utilizados también son importantes ya que definen estados de ánimo y generan sensaciones en los jugadores. Los colores cálidos (amarillo, rojo, naranja) suelen utilizarse para el personaje principal o para que el alumno focalice su atención en él, mientras que los colores fríos (azul, verde, violeta) son los que acompañan a los dominantes y generan un contraste. Otra combinación de colores que se usa son los colores complementarios. Estos colores se encuentran opuestos en la rueda de colores y al estar juntos crean un efecto dinámico y potencian la brillantez de cada uno: por ejemplo el naranja y el azul. Mientras que si se usan los colores análogos, que son los que se sitúan uno al lado del otro, estos crean un efecto relajante y armonioso: por ejemplo el naranja y el amarillo (Bueno Gutiérrez, 2018).

No hay duda que las imágenes son imprescindibles para la presentación de vocabulario pero tienen que adecuarse a los objetivos de la actividad y considerar el perfil de



los aprendientes. Hay que tener en cuenta que “las ilustraciones no deben ser demasiado detalladas ni completadas, deben ser claras y comprensibles” [...] “Si no cumplen estos requisitos, no solo no sirven en clase sino también pueden confundir a los alumnos y perjudicar el aprendizaje” (Madej, 2011: 123). Las imágenes presentan el léxico de una forma interesante, atractiva y contextualizada que generan sensaciones y una conexión emocional entre el alumno y el objeto de aprendizaje creando asociaciones que facilitan la comprensión y su retención (Edutopia, 2008).

### **2.3.3. Aprendizaje del léxico a través de la imagen y el video.**

Las imágenes en movimiento son el centro de la comunicación hoy en día (Goldstein y Driver, 2015) y estimulan mucho más la atención del alumno que lo meramente estático. Un conjunto de imágenes que da la sensación de movimiento se llama animación. Las imágenes en movimiento suelen fijarse más fácilmente en nuestro cerebro y se las retiene por más tiempo. “Lo cierto es que el cerebro humano tiene una especial predilección por la información visuoespacial (la mayor parte de la corteza sensorial se dedica a ella)” (Ruiz Martín, 2019). Si hay que recordar el verbo peinarse, por ejemplo, lo mejor será imaginar la imagen en movimiento de una persona peinándose en el baño mirando al espejo. Esta animación del verbo además hará activar las experiencias previas de los alumnos, traerán recuerdos que ayudarán a evocar el verbo peinarse.

Las imágenes y los videos son como mediadores entre los aprendientes y el léxico ya que facilitan el aprendizaje del léxico. Las animaciones ayudan a explicar en forma más simple conceptos de léxico que serían más complicadas con palabras y así facilitar la comprensión, evitar malentendidos no sólo a nivel conceptual sino a nivel intercultural. Si se considera la situación de aula, el tema del video puede ser la oportunidad para que los alumnos interactúen compartiendo conocimientos previos de un tema como también costumbres y tradiciones de otras culturas (Sanz, 2020).

El aprendizaje utilizando las animaciones y las imágenes movilizan más sentidos y pueden generar un aprendizaje más robusto si estos estímulos sensoriales se relacionan con lo que se aprende. Cuando decidimos usar un video didáctico en clase, nos damos cuenta que en el video se complementa lo visual, el movimiento y lo auditivo. Pero no cualquier animación



sirve para aprender léxico porque “estimular sentidos con información superflua genera carga cognitiva ajena, esto es, distracciones innecesarias” (Ruiz Martín, 2019).

Según Marqués Graells (1999), el uso de videos con fines didácticos tiene ventajas y posibles inconvenientes. Los docentes pueden utilizar el video para distintas funciones (presentar el lenguaje, practicar ejercicios auditivos, recrear situaciones de la vida real, inducir ideas), para motivar a los alumnos, para desarrollar actitudes críticas analizando más allá de la imagen, para explicar mejor fenómenos difíciles de mostrar y desarrollar la imaginación e intuición con la ventaja de que se puede ver el mismo video las veces que sean necesarias. A su vez, el video puede presentar inconvenientes como representar una realidad que no existe o persuadir e implicar a los sujetos generando confusión.

Tabla 1: Ventajas y posibles inconvenientes del uso del video con fines didácticos (Marqués Graells, 1999)

Ventajas del vídeo	Posibles inconvenientes
<ul style="list-style-type: none"><li>-Versatilidad: muchas funciones y formas de uso.</li><li>- Motivación.</li><li>- Cultura de la imagen (desarrolla actitud crítica...).</li><li>- Medio expresivo.</li><li>- Mejor acceso a los significados (palabra-imagen-sonido).</li><li>- Más información (fenómenos de difícil observación...).</li><li>- Repetición sin esfuerzo (idiomas...).</li><li>- Desarrollo de la imaginación, la intuición.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-No representa exactamente la realidad.</li><li>-Pueden adoctrinar (implican a los sujetos).</li></ul>

A este cuadro le podemos agregar unas observaciones de Corpas (2000): el video puede introducir una variedad del español, mostrar elementos no verbales como gestos que serían difíciles de ejemplificar con una imagen inanimada, llegar a los alumnos con recursos más cercanos a ellos como lo son el cine, los *trailers*, la televisión, contextualizar la lengua y llevar la vida real al aula. Algunas desventajas es que el video puede presentar una complejidad lingüística que abrumba al alumno, exigir mucho trabajo de preparación para el profesor para adaptar el video a los objetivos pedagógicos y si las actividades no son



atractivas e interesantes para el alumno, el alumno puede perder el interés y se genera una actitud pasiva frente al video.

Tabla 2: Ventajas y desventajas del uso del video en el aula (Corpas, 2000)

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"><li>-Introduce variedad: romper la monotonía del uso exclusivo del libro de curso.</li><li>- Permite trabajar elementos no verbales: observar actitudes, comportamientos, gestos, las distancias entre interlocutores.</li><li>- Desarrolla la comprensión: realizar actividades más próximas a la realidad con audiciones.</li><li>- Soporte cercano a los alumnos: acostumbrados a recibir información a través de imágenes (cine, video, internet, televisión). Predisposición positiva a lo visual. Introducir textos variados: documentales, noticias, películas, entrevistas, etc.</li><li>- Trabaja aspectos lingüísticos en sus contextos y no de forma aislada.</li><li>- Lleva la vida real al aula: documentales, películas, escenas de la vida cotidiana.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Complejidad lingüística puede exceder el nivel de comprensión del alumno. Nivel de exigencia de la actividad acorde a la competencia de los alumnos.</li><li>- Supone mayor trabajo de preparación del profesor. Los documentos reales exigen más de un visionado, tomar nota de las transcripciones y elaborar actividades.</li><li>- Pueden crear pasividad en el alumno si sus actividades no son motivadoras o no son del interés del alumno.</li></ul>

El video ofrece más estímulos que las imágenes solas y facilita la comprensión y retención de las unidades léxicas. Una de las recomendaciones de Lahuerta Galán y Pujol Vila (2009) es ofrecer la mayor cantidad de estímulos y así habrá más posibilidades de comprender y retener el léxico nuevo.

Según la estructura de los videos, pueden cumplir ciertas funciones que, según Marqués Graells (1999), pueden ser: informativa que estructura la realidad, instructiva que orienta y condiciona el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, motivadora que atrae, interesa y sensibiliza, evaluadora como la autoobservación o el análisis, investigadora a partir de grabaciones, metalingüística del lenguaje audiovisual, expresiva con la grabación o la edición y lúdica ya sea testimonial o innovadora.

La duración de los videos también es un aspecto importante en el momento de su selección porque afecta la atención del estudiante. Los seres humanos tienen periodos de atención cortos, por lo tanto, cuantos más cortos son los videos, es mayor el porcentaje de



usuarios que lo ven hasta el final. Si en el video existen personajes que hablan, el porcentaje es aún mayor. Guo et al. (2014) recomiendan videos cortos de menos de seis minutos y segmentarlos en pedazos cortos. El vídeo capta la atención del espectador en forma casi constante en los primeros dos minutos. Entre los dos y seis minutos, la atención cae y en especial a partir del minuto tres (Guo et al., 2014).

Cuando los docentes preparan sus clases, en general seleccionan el video que se adapte a los objetivos pedagógicos. Muchas veces los materiales auténticos así como se presentan no pueden ser usados en clase ya que no son fáciles de adaptar a las necesidades del grupo meta o a los objetivos pedagógicos. En este caso, se diseña material partiendo de una necesidad didáctica y su desarrollo se va construyendo a lo largo del proceso de elaboración hasta lograr un material eficaz que se adapta a las necesidades. Esta forma de elaborar materiales se denomina del aula al mundo (Lozano y Ruiz Campillo, 2009). Las unidades léxicas se presentan en forma contextualizada y luego se agrega una práctica dirigida a la repetición y retención de lo presentado. En este caso, el texto del video es autentificable (es decir, que se lo puede considerar auténtico) dentro del marco social del aula (Sans y Garrido, 2020) para cumplir con los objetivos pedagógicos. Este es el caso de los videos Los Lex que se elaboraron con imágenes animadas diseñadas por equipos de docentes especializados en la enseñanza de lenguas.

El contenido de los videos para el aprendizaje del léxico muestra un vocabulario controlado, es decir, un conjunto de unidades léxicas seleccionadas con el fin de trabajar el vocabulario en forma explícita. En estos videos, se incorporan los vacíos de información que generan un espíritu colaborativo y una oportunidad de comunicación ya que el alumno debe intervenir para completar la información. Otra ventaja, según Corpas (2000) es que el video permite trabajar elementos no verbales para observar actitudes, gestos y comportamientos sin utilizar la palabra haciendo más fácil la adquisición de la lengua para los niveles iniciales.

Un aspecto a considerar es que los videos didácticos vengán acompañados de guías didácticas para orientar la actividad y lograr los objetivos. Como bien expresa García Matamoros (2014: 43): “el video carece de ventajas didácticas si no viene acompañado por una guía que oriente al aprendiz y al docente en las distintas fases de los procesos de enseñanza y aprendizaje”. El uso del video requiere una planificación previa donde el docente



considerará el grupo de alumno meta, la función del video dentro de la unidad didáctica y los objetivos a alcanzar al finalizar la unidad.

### **3. Objetivos**

El objetivo principal de este trabajo es analizar el material didáctico audiovisual Los Lex (Editorial Difusión) desde la perspectiva de las estrategias para el aprendizaje y la enseñanza del léxico.

Los objetivos secundarios son:

- desarrollar una plantilla de observación que permita describir y seleccionar los videos adecuados desde el punto de vista de las estrategias para el aprendizaje del léxico,
- describir detalladamente los videos presentados teniendo en cuenta las características generales del video, los aspectos técnicos y estéticos, y el aspecto léxico,
- identificar las distintas fases del aprendizaje intencional del léxico en los videos (presentación, reflexión y sistematización, consolidación y retención) y analizar el contenido y el modo que se presenta cada fase en el video,
- relacionar las estrategias de aprendizaje del léxico con la forma en que el cerebro aprende,
- analizar la función de la imagen y el video en el material para el aprendizaje del léxico.

### **4. Metodología**

El análisis de los videos Los Lex se realiza describiendo las características de los materiales didácticos ayudados por una planilla de observación. De esta manera, la observación es un procedimiento sistemático y objetivo y su análisis será descriptivo. Descriptivo porque se describe exhaustivamente el contenido incluyendo la forma, aspectos técnicos, temas incluidos y aspectos léxicos. El contexto donde se muestra el contenido es como el marco de referencia desde donde se capta el contenido y el significado del texto de los videos (Cepeda Romero, Gallardo Fernández y Rodríguez Rodríguez, 2017).

El proceso de análisis se realiza en forma cíclica porque a partir de los hallazgos, la ficha de observación se ha ido reformulando y enriqueciendo. Este proceso facilitó la toma de



datos relevantes durante el visionado. Los criterios descritos en la ficha son producto de reflexionar algunas preguntas orientadoras:

1. ¿En qué contexto se presentan? ¿Cuántos escenarios se muestran por video?  
Es importante que el léxico se presente contextualizado para que el alumno pueda hacer referencia a sus conocimientos y experiencias previas y así entender el significado de las unidades léxicas nuevas más fácilmente.
2. ¿El vocabulario se presenta en forma aislada o dentro de una historia?  
Esta pregunta se relaciona con la anterior. Si el vocabulario está dentro de una historia, es probable que le resulte más fácil al alumno inferir el significado del vocabulario que no conoce conectándose con la historia misma. “Si las palabras están contextualizadas y el *input* y el contexto son adecuados, la tarea de interpretación es más fácil, la retención también se ve favorecida y la cantidad de información relevante que proporciona el contexto (como sintaxis, combinatoria y registro) permite un conocimiento adecuado de la unidad” (Lahuerta Galán y Pujol Vila, 2009: 122).
3. ¿Qué tipo de vocabulario se presenta: palabras simples, palabras compuestas, combinaciones sintagmáticas, expresiones institucionalizadas, expresiones idiomáticas? La lengua se compone no solo de palabras sueltas, sino expresiones combinadas que reflejan la cultura de una comunidad.
4. ¿Qué cantidad de unidades léxicas nuevas se presentan?  
Este es un dato importante porque si la cantidad de unidades léxicas nuevas excede nuestra capacidad en la “memoria de trabajo”, esta se satura y esas unidades no se aprenden.
5. ¿Qué dimensión del vocabulario se presenta: fónica, ortográfica, sintáctica, semántica, léxica, o pragmática? Pérez Serrano (2017) basado en Nation (2001) y Baralo (2004), propone una tabla donde describe las distintas dimensiones del léxico:

*Tabla 3: Dimensiones del conocimiento de una palabra (Pérez Serrano, 2017)*

Competencia	Para la producción	Para la recepción
-------------	--------------------	-------------------



Fónica/ortográfica	¿Cómo suena? ¿Cómo se lee?	¿Cómo se pronuncia? ¿Cómo se escribe?
Morfológica	¿Qué partes se reconocen en esa palabra?	¿Qué partes de la palabra hacen falta para expresar el significado?
Sintáctica	¿En qué estructuras aparece?	¿En qué estructuras la puedo utilizar?
Semántica	¿Qué significado transmite? ¿Qué se incluye en ese concepto?	¿Qué palabra puedo usar para expresar un significado? ¿A qué ítems léxicos se aplica un significado? ¿Qué otras palabras puedo usar en su lugar?
Léxica	¿Qué otras palabras aparecen junto a ella?	¿Qué otras palabras puedo usar junto a ella?
Pragmática	¿Dónde, cuándo y en qué situaciones me encuentro con esta palabra?	¿Dónde, cuándo y con qué frecuencia podemos usar esta palabra?

Cuantas más dimensiones de una unidad léxica se conoce, mejor se la recuerda, se la evoca con más facilidad y se la utiliza en forma adecuada en el contexto dado. “El dominio de una unidad es mayor cuantos más aspectos se conozcan. No “conocer” algunos aspectos no significa no conocer la unidad, sino tener menos conocimiento que en otros casos, y por lo tanto, menos dominio de la misma. Por ello el grado de conocimiento puede variar de unas unidades a otras; las unidades mejor conocidas se comprenden y utilizan mejor y más rápidamente (en contexto y fuera de contexto) que las otras” (Lahuerta Galán y Pujol Vila, 2009: 122).

6. ¿Cuántas veces aparecen las unidades léxicas en el video?

Cuantas más veces se presenta la unidad léxica nueva, más posibilidades hay de que se retenga. La repetición de las voces que quieren enseñarse colabora en la retención. Se considera que al menos el lector ha de encontrar la voz cinco veces para poder retenerla (Lahuerta Galán y Pujol Vila, 2019).

7. ¿Qué sonido de fondo e imágenes acompañan el video? ¿Son los mismos durante todo el video? ¿Hay otros sonidos o imágenes adicionales?





Los sonidos como las imágenes pueden facilitar la comprensión de la historia, generar sensaciones, llevarnos a ese contexto rememorando situaciones similares en nuestras vidas. Los sonidos y las imágenes nos pueden dar pistas para la correcta comprensión del vocabulario. Si los sonidos no son los adecuados, pueden interferir en la comprensión de la historia y por ende en la comprensión del vocabulario utilizado. Lo mismo sucede si las imágenes no son las adecuadas, o distraen al aprendiente.

8. ¿Cuánta ejercitación hay después de la presentación? ¿Qué tipo de ejercitación se realiza?

La ejercitación después de la presentación del léxico ayuda a la sistematización y a la retención. Para retener durante más tiempo una palabra en la memoria a corto y largo plazo es fundamental que haya sucesivas apariciones y recordatorios (Lahuerta Galán y Pujol Vila, 2019).

9. ¿Qué otros recursos acompañan al video?

El video educativo “carece de ventajas didácticas si no viene acompañado con una guía que oriente al aprendiz y al docente en las distintas fases de los procesos de enseñanza y de aprendizaje” (García Matamoros, 2014: 45). Un glosario, una guía y sugerencias para el profesor contribuyen a la planificación de la clase y alcanzar los objetivos propuestos.

10. ¿Se ha empleado un criterio lógico para la selección del léxico?

Como el aprendizaje del léxico no es el fin en sí mismo, sino es un medio para comunicarse, el léxico debe estar asociado a otros contenidos y su selección debe ser acorde a la temática que se está trabajando (Higuera, 2004). También se debe considerar las necesidades y los intereses de los alumnos, la frecuencia de las unidades léxicas, la utilidad y la facilidad de aprendizaje (Rufat, 2020).

11. ¿El vocabulario presentado corresponde a una o más de una variedad del español?

Conocer la variedad del español que se utiliza en el video es importante para poder aclararlo si es necesario durante el visionado. Además puede determinar el uso o no del video seleccionado según el grupo meta, sus necesidades e intereses.



#### **4.1. La muestra: Los Lex**

La colección Los Lex de la Editorial Difusión es una colección de videos de animación donde el objetivo es aprender el léxico. Esta colección está dirigida principalmente a los niveles A1, A2 y B1 y para un perfil general de estudiante de ELE: niños, jóvenes, adultos y hablantes de diferentes lenguas maternas. Estos vídeos según la tipología descrita por Marqués Graells (1999), corresponden por su estructura a un video de lección temática, es decir “un video didáctico que presenta un tema de manera sistemática (y acorde a los destinatarios)”.

Estos videos presentan y repasan el vocabulario de un tema determinado en formato lúdico. Los personajes interactúan entre sí y con el entorno. Las unidades léxicas están contextualizadas y limitadas a una cierta cantidad por video (aproximadamente doce).

Los vídeos vienen acompañados por una descripción de la colección y la ficha didáctica para el profesor: hay un listado del léxico en los dos niveles y propuestas de actividades variadas para la clase. Los documentos se encuentran en un menú desplegable seleccionando la pestaña “documentos” como se puede ver en la Figura 2 del Anexo.

Cada tema proporciona cuatro versiones: A1 con rótulos, A1 sin rótulos, A2 con rótulos y A2 sin rótulos. Los rótulos se refieren a los títulos que se colocan en un lugar visible sobre la imagen para indicar la grafía. La versión con rótulos, como se puede ver en la Figura 3 del Anexo, es para la presentación del vocabulario. Se muestran las imágenes con el vocabulario en forma sobreimpresa a la vez que se escucha su pronunciación.

En la versión sin rótulos, como se puede ver en la Figura 4 del Anexo, se da la oportunidad de recuperar de la memoria las unidades trabajadas ya que el video muestra las imágenes con sugerencias de la grafía (pistas escritas) y sin su pronunciación.

Los videos tienen una estética de videojuego y permiten el trabajo individual o grupal. Se otorga puntos cuando se acierta la respuesta y esto hace sentir bien al aprendiente, lo que motiva a continuar jugando. La música de videojuego y los otros sonidos pertinentes acompañan las imágenes. Las palabras son leídas a medida que se presentan en forma escrita. En la imagen también se muestra una barra de progreso, como se puede ver en la Figura 5 del Anexo, como si estuviéramos ganando puntos en un videojuego y superando pantallas.



Esta propuesta de animación agrega una cuota de humor presentando unos ratoncitos durante el desarrollo de la historia. Esa cuota de humor dentro de la historia puede funcionar como un elemento descompresor de la tensión que produce aprender léxico y transformarse en un momento de relajación donde los aprendientes se sienten más cómodos dentro del proceso de aprendizaje (Sanz, 2020).

El léxico se presenta contextualizado y dinámico en ambientes conocidos por los alumnos para que el mismo sea relevante y significativo. Es como que el léxico “juega” junto a los personajes y el entorno. Se presentan unidades léxicas simples y bloques de palabras que resultan rentables y con funciones comunicativas dentro del aprendizaje de una lengua.

Con respecto a los temas, encontramos que para el nivel A1 se han seleccionado: las partes del cuerpo, el restaurante, el súper, la ciudad, la ropa, de viaje, el ocio, la casa. Los temas del nivel A2 son los mismos del nivel A1 y se agrega el tema de la vida que se extiende también al nivel B1. Los temas elegidos cubren las necesidades de lengua de los alumnos de niveles principiantes y basados en el inventario de Nociones Específicas del Plan curricular Cervantes.

#### **4.2. Instrumento de observación**

Para la observación y el análisis de los videos seleccionados, se prepara una ficha que toma algunas secciones de otras fichas de evaluación de materiales existentes y al que se le agregaron ítems para analizar la parte léxica. A continuación, se describe las distintas partes de la ficha de observación y su versión final.

En la primera versión de la ficha se incluyeron varias partes: A) Características descriptivas del video, B) Aspectos funcionales, C) Aspectos técnicos, estéticos y expresivos, D) Aspectos pedagógicos, E) Aspectos léxicos y F) Observaciones. Pasamos a describir cada parte.

La parte A sobre las características descriptivas del video fue elaborada según la ficha de catalogación y evaluación de vídeos de Marqués Graells (1999): título, fecha, autores/productores y colección. Se agregaron los siguientes campos para que la ficha técnica esté más completa: portal o plataforma en el que se integra, duración, nivel a quién va dirigido, los recursos complementarios, estructura del material y la captura de pantallas



mostrando distintos escenarios. Un punto importante que se ha agregado es el campo de recursos complementarios para saber si el video cuenta con una ficha para el alumno y para el profesor. En la ficha de Marqués Graells (1999) esta información se pide bajo el título de “aspectos funcionales” con el nombre de “documentación”. Esta información es más útil para el docente si está al comienzo de la ficha de análisis.

La parte B y la C fueron tomadas de la ficha de Marqués Graells (1999). La parte B analiza los aspectos funcionales del video, como su eficacia y relevancia, e incluye una escala de evaluación (excelente, alta, correcta y baja). La parte C es el análisis de los aspectos técnicos, estéticos y expresivos que incluye: el color, la luminosidad de las imágenes, la calidad técnica y estética de los textos, gráficos y animaciones, la banda sonora, la calidad y organización de los contenidos, la estructura y ritmo del guion y la interacción entre los elementos audiovisuales. Incluye una escala de evaluación similar a la parte B.

La parte D, que también se tomó de la ficha de Marqués Graells (1999), se refiere al análisis de los aspectos pedagógicos como la capacidad de motivación, la adecuación de los contenidos y actividades al usuario del video y el planteamiento didáctico de la propuesta.

La parte E se desarrolló a partir de algunas de las preguntas sugeridas por Higuera (2004) para analizar el componente léxico de un manual y considerando los principios de la didáctica del léxico. Para comenzar, se analiza el contexto en que se presenta el léxico, si hay distintos escenarios y si el léxico está dentro de una historia o se muestra de forma aislada. Luego se examinan las unidades léxicas: el tipo de unidades presentadas, su cantidad, la dimensión del léxico trabajado (fónico, ortográfico, sintáctico, semántico, pragmático). Se observa la cantidad de veces que aparecen esas unidades léxicas en el video en forma escrita u oral. Como este video es para el aprendizaje del léxico, se analiza a qué fase del proceso de aprendizaje del léxico corresponde: presentación, reflexión y sistematización, consolidación, producción comunicativa o repaso. De igual modo, se estudia si existen actividades sugeridas para el pre visionado, durante el visionado y para el post visionado. Por último se pide la variedad del español al que pertenece el léxico del video.

La parte F de la ficha tiene el fin de que el profesor haga una evaluación global del video como también exprese los problemas e inconvenientes, aporte sus sugerencias y otros usos que se le puede dar al video.



Cuando se probó el uso de esta ficha, la misma sufrió algunas modificaciones a lo largo del proceso de elaboración y análisis de los datos observados. De esta forma la información obtenida con la ficha será más simple y relevante para el análisis de los videos desde la perspectiva de las estrategias de aprendizaje del léxico. La segunda versión consta de las siguientes partes: A) Características descriptivas del video, B) Aspectos técnicos, estéticos y expresivos, C) Aspectos léxicos y D) Observaciones. Se han eliminado las partes de aspectos funcionales y pedagógicos ya que se integrarán en la sección siguiente. La sección sobre los aspectos léxicos se ha extendido y subdivido en tres partes: 1. presentación del léxico, 2. reflexión y sistematización, 3. consolidación y retención. De esta manera, la ficha facilita la observación detallada de cada fase de adquisición del léxico obteniendo evidencias que muestren la inclusión de los principios de la didáctica del léxico en la producción del video.

Ficha de observación y análisis de videos de aprendizaje del léxico en español

<b>A) Características descriptivas del video</b>	
1. Título	
2. Fecha	
3. Autores/productores	
4. Colección	
5. Portal o plataforma en el que se integra	
6. Duración	
7. Nivel a quien va dirigido	
8. Destinatarios	
9. Variedad del español	
10. Tipología	
11. Requisitos técnicos	
12. Breve descripción del video	



13. ¿Incluye recursos complementarios? Especificar.	
14. Estructura del material: descripción general del material (cómo está organizado, menú principal, estructura de los contenidos y actividades)	

<b>B) Aspectos técnicos, estéticos y expresivos</b>	Excelente	Alta	Correcta	Baja
Imágenes (enfoque, encuadre, estabilidad, color, luminosidad, contraste)				
Textos, gráficos, animaciones (calidad técnica y estética, sin faltas ortográficas, frases construidas correctamente, legibles, bien ubicados en la pantalla, no son excesivos)				
Banda sonora (clara, nítida, comprensible; recursos sonoros para enriquecer el tema como efectos sonoros, canciones, etc.; voces de calidad, agradables, adecuada pronunciación y entonación)				
Contenidos (calidad, profundidad, organización)				
Estructura y ritmo (guion claro, secuenciación)				
Planteamiento audiovisual (interacción entre elementos)				

**C) Aspectos léxicos**

<b>1. Presentación del léxico</b>	
1.1. Contexto	
1.2. Cantidad de escenarios diferentes	

<b>2. Reflexión y sistematización</b>	
---------------------------------------	--



2.1. Unidades léxicas simples y compuestas	
2.2. Combinaciones sintagmáticas o colocaciones	
2.3. Expresiones institucionalizadas	
2.4. Expresiones idiomáticas o expresiones fijas	
2.5. Dimensión del vocabulario trabajado (fónica, ortográfica, morfológica, sintáctica, semántica, léxica, pragmática)	

<b>3. Consolidación y retención</b>	
3.1. Cantidad de veces que aparece la grafía de la unidad léxicas	
3.2. Cantidad de veces que se escucha la pronunciación de la unidad léxica	
3.3. Cantidad de veces que aparece la imagen ilustrativa de la unidad léxica	
3.4. Cantidad de veces que aparecen gestos o sonidos o actividades asociadas a la unidad léxica	

<b>D) Observaciones</b>	
Eficiencia, ventajas que comporta con respecto a otros medios:	
Problemas e inconvenientes:	
Otros usos o aprendizaje incidental:	
Sugerencias:	

### 5. Análisis de los datos

En esta sección se analizan los tres videos por separado. Primero se narra brevemente el guion de la historia, luego se describe el escenario, a continuación, se detallan los aspectos léxicos aplicados en el video con ejemplos tomados de los mismos. Por último, se enumeran las estrategias utilizadas en cada uno.



Las fichas de observación con la información obtenida a partir de las observaciones de los videos se pueden consultar en el apartado de anexos: anexo 9.2: “Las partes del cuerpo”, anexo 9.3. “El súper” y anexo 9.4. “La casa”.

### 5.1. Videos “Las partes del cuerpo”

**Historia.** El primer video de Los Lex, llamado “Las partes del cuerpo”, se trata de una historia donde dos jugadores van a un gimnasio. Los jugadores están preparados para hacer ejercicio y parados frente a un *step* y al profesor (un ratón). El profesor señala una parte del cuerpo con un puntero en un póster que tiene a su lado y los jugadores deben mostrarla. Ganan puntos cada vez que muestran la parte del cuerpo correcta. Mientras uno de los jugadores hacía ejercicio y estaba agachado, se lesionó la espalda. Luego la historia cambia y se mueve hacia otra parte del gimnasio donde aparecen tres ratoncitos corriendo en una cinta y tratando de alcanzar un pedazo de queso colgado del aparato. A un costado de la cinta, hay una pantalla gigante que va mostrando cada unidad léxica en una ilustración simplificada del cuerpo humano. La historia termina cuando los ratoncitos se caen de la cinta.

**Escenario.** El video se presenta en un formato de videojuego y esto se ve reflejado en la ambientación de la historia, es decir, a través del escenario y de sus elementos. Los Lex aparecen listos para empezar a jugar, vestidos para hacer ejercicio y descienden por un poste para llegar al lugar del juego, en este caso el gimnasio. Algunos elementos que hacen evocar a un videojuego son los botones (empezar, *play*), la barra de progreso donde se muestran los puntos acumulados y la música de fondo. Existe una pantalla que aparece junto a la cinta de correr donde se muestra el cuerpo pero con ilustraciones simplificadas para que la atención del alumno vaya a la parte del cuerpo deseada.

Con respecto a los colores, se observa que los elegidos para la ropa de Los Lex son colores contrastantes y cálidos. Los ratoncitos, que no son los protagonistas de la animación, son de un color frío como es el violeta. La música de fondo es propia de un videojuego, electrónica y con un ritmo que motiva al movimiento constante.

El gimnasio se presenta dentro de un edificio con ventanas y se muestran aparatos propios de un gimnasio: unas bicicletas fijas, unas pesas y una cinta de correr. Dentro del gimnasio, los jugadores están vestidos con ropa apropiada (short, remera, zapatillas y vincha)





y están parados frente a un *step* mirando al frente donde está el profesor (un ratón con un silbato y un puntero). El ratón tiene a su costado un póster con una imagen simplificada del cuerpo humano.

Esta contextualización audiovisual clara y detallada mejora el *input* y facilita la presentación del léxico al alumno porque incentiva a la activación de experiencias previas relacionadas con los videojuegos y el gimnasio. El alumno reconoce y asocia las unidades léxicas, como también observa su uso y, por ende, contribuye a la formación del lexicón mental en los alumnos (Rufat, 2020).

**Léxico.** En estos videos sobre las partes del cuerpo humano, la mayoría de las unidades léxicas son simples y solo hay un bloque léxico en el nivel A1 (me duele/duelen) y dos bloques léxicos en el nivel A2 (tengo dolor de, cómo me duele/duelen). Siendo el tema del cuerpo humano un conocimiento universal, su conceptualización está bastante estandarizada, y por lo tanto se puede decir que no provoca confusiones.

Cada unidad léxica está presentada de diferentes formas y esto genera en el alumno distintas sensaciones que ayudan a adquirir las distintas dimensiones de la misma. La contextualización, por ejemplo, el gimnasio, facilita entender en qué situaciones se utiliza este léxico, es decir la dimensión pragmática. Si se analiza la unidad léxica “los brazos”, esta aparece visualmente en el poster del profesor (dimensión semántica), los brazos aparecen moviéndose, se escucha el ruido de viento que genera el movimiento de los brazos, se ve la grafía de la unidad léxica (dimensión ortográfica) y se escucha su pronunciación (dimensión fónica). Para mostrar la unidad léxica “los ojos”, se utiliza una de las técnicas sugeridas por Higuera (2004) que es la de utilizar gestos, ya que uno de los Lex señala los ojos con el dedo. Cuando se muestra la garganta, aparece una toma de rayos x encerrada en un círculo de color negro que simula una placa de rayos x mostrando la dimensión pragmática. Para explicar la expresión “me duele/n” se ven unos rayos alrededor de la espalda para mostrar dolor en el Lex que está agachado, se escucha la queja “¡ay!” como también se ve escrita la onomatopeya de que algo se rompió “¡crac!”. Todos estos elementos presentes en este aprendizaje intencional del léxico generan distintas sensaciones en el aprendiente que activan experiencias similares previas, ayudan a su reflexión y sistematización, ya que no solo aprendemos su grafía o pronunciación, sino también aprendemos sus usos, sus relaciones con



otras unidades léxicas, sus peculiaridades, su asociación con otras palabras, su relación con el contenido cultural, entre otras. Las onomatopeyas resultan divertidas en un texto ya que rompen la monotonía y además ayudan a que la imagen mental sea más real. Según Higuera (2009), cuanto más información se presenta al alumno sobre una unidad léxica, es más probable que la utilice adecuadamente en el futuro. Por otra parte, considerando el procesamiento de la información en la memoria, la explicación verbal dada con ayuda de recursos visuales optimiza el aprendizaje y por lo tanto la adquisición del léxico es mayor (Ruiz Martín, 2020a).

Si sumamos la cantidad de veces que aparece la grafía, la pronunciación, las imágenes ilustrativas, los sonidos o los gestos asociados a la unidad léxica en cada versión, la unidad léxica se presenta en total diez veces, que es la mínima cantidad de repeticiones necesarias para el reconocimiento, consolidación y retención del léxico nuevo (Pellicer-Sánchez y Schmitt, 2010).

Para la fase de la retención del léxico, se suma el hecho de que hay dos versiones de cada tema: una con rótulos y otra sin rótulos. En la versión sin rótulos los alumnos completan las palabras ayudados por las sugerencias mostradas: la primera y la última letra de la unidad léxica. Esta versión permite utilizar el video para la práctica, que puede ser espaciada en el tiempo y así generar un aprendizaje más duradero del mismo (Ruiz Martín, 2020a). En la última parte del video, los alumnos pueden corregir las producciones escuchando y mirando las respuestas en la pantalla que aparece al lado de la cinta de correr. De esta forma los aprendientes recuperan el léxico trabajado en la versión sin rótulos y se los alienta a evocar las unidades léxicas que se fueron asentando en el lexicón mental.

**Estrategias.** El uso de este video facilita el aprendizaje del léxico y activa las siguientes estrategias cognitivas para el aprendizaje del mismo:

- el uso de los sentidos visual y auditivo con los sonidos e imágenes en movimiento, el sonido del viento que produce el movimiento del brazo,
- recordar las unidades léxicas en contexto, en este caso, el gimnasio,
- la activación del conocimiento a través de la ambientación y los elementos que evocan un videojuego y un gimnasio. Por ejemplo, la barra de progreso para el videojuego y la cinta de correr para el gimnasio,



- la inferencia adivinando la unidad léxica que no se entiende (por ejemplo “me duele”) a partir de la situación, tono de voz o la entonación y la expresión facial. Cuando se lesionó la espalda, la expresión facial de dolor, el grito de dolor, la onomatopeya escrita y el hecho de que no se puede enderezar,
- la predicción cuando el profesor señala una parte del cuerpo y predecimos que Los Lex moverán la parte del cuerpo señalada,
- asociación de las imágenes y sonido con el significado de las unidades léxicas. La placa de rayos x para mostrar la garganta o la onomatopeya de dolor para el verbo doler.

El video de “Las partes del cuerpo” trabaja las distintas fases de aprendizaje del léxico donde hay una exposición a las unidades léxicas, luego una comprensión del mismo, y por último se trabaja en la retención y en el uso de las mismas. Este video lleva el título del tema que engloba el léxico que se aprende. Como este video está destinado para los niveles iniciales A1 y A2, la aproximación lúdica (entorno de videojuego) a las unidades léxicas nuevas es la más adecuada como también la asociación contextual e imagen-palabra (Gómez Molina, 2004).

## 5.2. Videos “El súper”

**Historia.** La segunda colección de animación de Los Lex elegida, llamada “El súper”, consiste en una historia que transcurre en un supermercado. El jugador aparece frente a un refrigerador y se sorprende porque lo encuentra vacío de productos de alimentación. En el súper, el jugador suma puntos a medida que va con su carrito de compras recogiendo los productos que van cayendo. En este video también se agrega una cuota de humor: cuando el producto que cae es el trozo de queso, un ratón aparece repentinamente con un cartel de “pare” y se lleva el queso saliendo por la puerta principal. Cuando cae la mermelada, sucede algo inesperado: el jugador empuja el carrito para que este la recoja mientras el Lex espera la tableta de chocolate que cae del cielo como una bendición dentro de un halo de luz blanca. Satisfecho de haberlo obtenido, le da un mordisco. Luego la historia se mueve hacia otro escenario: el área de la caja. Hay un brazo robot que escanea los productos y otro brazo robot que mueve los productos a una bolsa de papel. El jugador está parado al lado de la bolsa



esperando que termine el robot. Cuando el producto es una estrella, esta indica el fin del juego. El video tiene el título del lugar donde se encuentra el léxico que se va a aprender, es decir, los productos de alimentación.

**Escenario.** Este video, al igual que el anterior, se presenta en formato de videojuego donde se superan pantallas y se gana puntos al recoger los productos de alimentación en el carrito de compras. Algunos elementos que evocan el videojuego son: la música de fondo (electrónica y que motiva al movimiento constante), el sonido como si se hubiese tragado algo cuando se recoge los champiñones, el conteo regresivo antes de comenzar el juego y la palabra “¡Ya!” para indicar el comienzo, los objetos cayendo del cielo, el jugador recogiendo productos para ganar puntos, la muestra de los puntos ganados “+1”, el cambio de color de los productos cuando no son recogidos, la música de haber ganado un premio cuando cae el chocolate, como si fuese un punto extra.

Con respecto a los colores, sucede lo mismo que el video anterior, el escenario tiene colores claros pasteles. No pasa lo mismo con la caja registradora que se muestra de un color oscuro azulado. Los Lex están vestidos con colores contrastantes y cálidos. El supermercado se presenta con elementos propios de estos establecimientos: estantes, sistema de alarma en la entrada (torres blancas al lado de la puerta), refrigeradores industriales, alfombra de entrada y la cinta en la caja. Todos los detalles facilitan el reconocimiento del lugar e incentivan la activación de vivencias previas y evocan la situación de hacer las compras en el supermercado.

**Léxico.** Las unidades léxicas se ilustran según la unidad o el empaque en que se venden: en paquete, en bolsa, suelto, por unidad, en caja, en botella, en cartón, en cubetas, por docenas, en rodajas, en trozo, en frasco, en tableta o en filete. Esta información asociada a los productos de alimentación es relevante a la hora de reconocerlos, en el momento de adquirirlos y asociarlos con los que los alumnos ya conocen:

- el pan cae como una unidad en forma de baguette,
- la pasta en una caja,
- el arroz en un paquete,
- el aceite en una botella que tiene el dibujo de la oliva,



- la sal en un paquete que tiene el dibujo de un salero y además la sal cae como lluvia del cielo,
- el azúcar en paquete y cae también como copos de nieve,
- la leche en un cartón con el dibujo de las manchas de la vaca en negro sobre fondo blanco,
- los huevos en un cartón en forma de cubitera,
- la mantequilla en un bloque rectangular,
- los champiñones, que se suelen vender sueltos, se presentan parados sobre el suelo en vez de caer del cielo. Esto se puede asociar con la experiencia de recolectarlos tomándolos del suelo.
- Las manzanas y las cebollas caen del cielo en forma separada y a distinto tiempo a lo largo del supermercado como las balas de un videojuego. El jugador debe caminar para un lado y para el otro para poder recogerlas.
- Con las carnes, el pescado y el embutido es distinto porque caen en rodajas o en lonchas.
- Las patatas caen en paquete y además sueltas como lluvia.
- En el caso de la salsa de tomates, cae la lata de tomates y los tomates sueltos como granizo.

Todos estos detalles presentes en este aprendizaje intencional del léxico de los alimentos nos muestran más información sobre las unidades léxicas. No solo se aprende la grafía sino también su pronunciación, su empaque a la hora de comprar, si se vende por unidad o por peso, el aspecto sociocultural y en qué situaciones el alumno encontrará este léxico. En la versión del nivel A2, se presentan las colocaciones más usuales, es decir, las combinaciones más frecuentes (bloques léxicos) como por ejemplo “sal y pimienta”, o el producto de alimentación con su unidad de venta como “un cartón de leche”. Todos los datos ayudan a reconocer el léxico en el contexto, identificar las situaciones donde se lo usa (aspecto pragmático) y a la retención del mismo (Ruiz Martín, 2020a). Estas secuencias de palabras prefabricadas, los bloques léxicos, se guardan y se recuperan como un bloque en la memoria (Wray, 2002).



Con respecto a la cantidad de veces que aparece el léxico o un aspecto de él, suman en total diez veces, que es la mínima cantidad de repeticiones necesarias para el reconocimiento, consolidación y retención del léxico nuevo (Pellicer-Sánchez y Schmitt, 2010). Como en el caso anterior, la existencia de dos versiones facilita la retención. En la versión sin rótulos cada unidad léxica se muestra con solo la primera y la última letra como pistas para los alumnos. En la segunda parte del video, donde los brazos robot están escaneando la mercadería, los alumnos pueden corregir las producciones anteriores ya que las unidades se presentan con su grafía y su pronunciación. La segunda versión propicia la recuperación del vocabulario presentado y facilita la retención del mismo.

En este video donde el tema son los productos de alimentación, los diferentes nombres de los productos según las variedades del español se hacen notar más, ya que los alimentos están muy relacionados con la cultura de cada lugar. Por ejemplo, “barra de pan” en vez de “pan baguette” que suele utilizarse en Argentina y Uruguay, “patatas” en vez de “papas” y “mantequilla” en vez de “manteca” propio de Argentina y Uruguay. La unidad o la forma en que se vende un producto también pueden cambiar según la variedad del español y la zona geográfica donde se la utilice. Por ejemplo, el jamón se vende en “fetas” o en un trozo entero en vez de “lonchas de jamón” o “bote de mermelada” en vez de “frasco de mermelada”. Siendo la alimentación un signo de identidad de las personas y que está relacionada con los condicionantes geográficos, climáticos, sociales, económicos y religiosos (Vilaplana, 2003), las ilustraciones de la misma pueden resultar confusas si el alumno no comparte la misma cultura. Algunas de las ilustraciones como la del pescado, de la carne o de la mantequilla no resultan muy evidentes porque el empaque de estos productos o la forma de identificarlos puede ser distinto en otros países. Por ejemplo, el pescado como producto de alimentación se suele ilustrar con la imagen del pez vivo en vez de una rodaja del mismo.

**Estrategias.** Considerando las estrategias cognitivas para el aprendizaje del léxico, en este video se utilizan:

- el uso de los sentidos visual y auditivo visualizando las imágenes que se escuchan, se leen y se observan en movimiento. El azúcar que cae como nieve puede evocar la forma en que se desparrama el azúcar sobre una superficie o la golosina llamada copos de nieve de azúcar que los niños disfrutaban en los parques.



- activar el conocimiento a través de la contextualización y los elementos que evocan el videojuego y el súper. Por ejemplo, el sistema de alarma en la entrada del súper y los carritos de compras nos recuerdan al supermercado. Los alimentos que caen del cielo nos recuerdan las balas en un videojuego.
- predecir el contenido del video a partir de la primera escena donde el Lex encuentra el refrigerador vacío, o a partir del título del video “El súper”.
- la inferencia adivinando el significado de algunos productos observando el empaque o la forma en que se recoge en el carrito. Por ejemplo, los huevos presentados en el envase con forma de cubitera de hielo.
- la asociación de sonidos, imágenes y comportamientos de los productos con el significado de la unidad léxica. Por ejemplo, se asocia al queso como alimento de los ratones o el sonido de marcha atrás de los vehículos que usan los repositorios del súper cuando el Lex camina hacia atrás para atrapar los huevos.

Este video trabaja las distintas fases del aprendizaje del léxico igual que el caso anterior. El entorno de videojuego y el contexto de súper pueden hacer que los aprendientes asocien más fácilmente los significados con la grafía y la pronunciación evocando lo que saben de los productos y cómo se venden los mismos en su lengua materna. Estas asociaciones en un entorno lúdico son las más apropiadas para aprender el léxico en estos niveles A1 y A2 (Gómez Molina, 2004).

### 5.3. Videos “La casa”

**Historia.** La tercera colección de videos de Los Lex llamado “La casa” se desarrolla en una casa donde el jugador gana puntos interactuando en los espacios o realizando acciones habituales. Un Lex aparece en la entrada del edificio y tocando el portero automático. Luego ingresa al edificio y toma el ascensor. Entra al departamento y pasa por el *living* donde los ratoncitos están mirando la televisión. En la cocina el Lex está fregando los platos. Luego el Lex aparece en el estudio leyendo un libro. Sube por la escalera y va a otro nivel de la casa. Aquí se introduce una cuota de humor cuando se ve un ratoncito esquiando por la baranda de la escalera y cae en el suelo. El Lex se muestra en el baño tirando la cadena del inodoro. A continuación, se mete en la ducha y se saca la ropa. Cuando termina de ducharse, sale con la



toalla alrededor del cuerpo y se dirige al dormitorio para vestirse. Luego sale al balcón y riega las plantas. Lamentablemente una planta se cae y la maceta se rompe cuando toca el jardín. Aquí se encuentra la otra Lex podando un arbusto en forma de dinosaurio. Delante del dinosaurio se presenta una pantalla donde se repasa el léxico aprendido. Como este video trabaja las unidades léxicas de las partes de la casa, la ambientación detallada es muy importante para dar pistas a los alumnos y por ello hay un escenario para cada unidad léxica.

**Escenario.** Los colores utilizados son los tonos pasteles y algunos casos, contrastantes. Por ejemplo cuando el Lex está en el ascensor, todo el entorno alrededor del ascensor es negro por lo que obliga al alumno a focalizarse en el ascensor. Además la barra negra que se mueve horizontal y rápidamente de arriba hacia abajo delante del ascensor simula el movimiento ascendente del mismo. El ascensor pareciera que tiene una pared transparente, como sucede con los ascensores de los centros comerciales, donde deja ver el interior.

Cada ambiente tiene muchos detalles para que el reconocimiento de cada habitación sea fácil para los alumnos y lo puedan asociar con las unidades léxicas:

- el portal: una planta, el portero automático, las luces, el número del edificio (“19”),
- la entrada del edificio: las escaleras, el botón para llamar al ascensor, el correo, el cartel luminoso que indica el piso donde se encuentra el ascensor,
- el ascensor: el tablero, la baranda en el fondo,
- la puerta de la casa: la alfombra de entrada,
- el salón: el sillón, la lámpara, el televisor, la alfombra, el control remoto, la mesa ratona de la tele,
- la cocina: el fregadero, las hornallas, los cubiertos, el horno microondas, la mesa, la lámpara, la isla,
- el estudio: el escritorio, la lámpara para leer, la silla, la biblioteca o la estantería en el fondo,
- la escalera: la baranda y los cuadros en la pared, la estantería debajo de la escalera,
- el baño: el inodoro con tabla y tapa, el tanque del inodoro, el papel higiénico, la ducha con cortina, la toalla colgada a un costado de la ducha, el lavabo, el espejo, la toalla de manos, la alfombra de baño,





- el dormitorio: el cuadro, la cama con su almohadón, la mesa de luz, las cortinas, el armario, la alfombra,
- el balcón: las macetas con flores colgadas de la baranda, el Lex sosteniendo una regadera,
- la vista de la ciudad donde se muestra las sombras del piso y las casas,
- el jardín: el arbusto con forma de dinosaurio, la casa, el pasto, la Lex con las tijeras podadoras.

En este video el formato de videojuego se manifiesta con la barra de progreso, la música de fondo electrónica que motiva a seguir avanzando y al movimiento constante, el jugador que va pasando de pantallas (cambio de habitación) y la pantalla gigante al final del video donde se repasa las nociones presentadas.

Estas asociaciones entre las unidades léxicas y su uso, entre las unidades léxicas y el contexto contribuyen a la formación del lexicón mental relacionados con las partes de la casa y las acciones en cada una de ellas (Rufat, 2020).

**Léxico.** Como sucede en los videos anteriores, cada unidad léxica se presenta mostrando diferentes dimensiones de la misma que generan sensaciones y distintas asociaciones en los alumnos. La pronunciación y los sonidos asociados a las unidades léxicas desarrollan la dimensión fónica, por ejemplo, cuando suena el timbre y se lo asocia al portal del edificio. La grafía del léxico contribuye a la dimensión ortográfica de las unidades. En este video, la semántica de la unidad léxica se acompaña con las acciones habituales que cualquier persona haría en cada habitación porque el léxico se refiere a lugares y no a cosas. Por ejemplo, la unidad léxica “cocina” está representada por el Lex fregando los platos, o el baño por las acciones de “ir al baño” y “ ducharse”. El verbo “vivir” en el nivel A1 se presenta con las palabras “casa” y “piso” mostrando la dimensión léxica: “vivir en una casa” y “vivir en un piso”. Toda la ambientación del video muestra en qué situaciones utilizamos el léxico, es decir, su dimensión pragmática. Todos los detalles en este aprendizaje directo del léxico ayudan a relacionar con conocimientos y experiencias previas como también a reflexionar y sistematizar el léxico. Los recursos tanto visuales como auditivos son parte del contexto y facilitan la optimización del aprendizaje.



Comparando los videos de este tema para el nivel A1 y A2 se puede identificar que el foco en el nivel A1 es en unidades simples y se agrega un solo bloque léxico (“vivir en una casa”, “vivir en un piso”). Mientras que en el nivel A2, son todos bloques léxicos excepto dos (“vestirse”, “el portero automático”). Cada una de estas unidades excepto una (“el portero automático”) comienza con un verbo en infinitivo, ya que muestran las acciones en cada lugar de la casa.

Analizando la consolidación y retención de las unidades léxicas nuevas, vemos que como en los videos anteriores, la suma de la cantidad de veces que aparece las distintas dimensiones de la unidad léxica es 10, que es la mínima cantidad de repeticiones necesarias para el reconocimiento, consolidación y retención del léxico nuevo (Pellicer-Sánchez y Schmitt, 2010). En este video también se presenta en dos versiones del tema: con rótulos y sin rótulos. En la versión sin rótulos se dan pistas: la primera y la última letra de la unidad léxica, la primera letra y la terminación en el caso de los verbos, las preposiciones y los artículos escritos en forma completa. Los aprendientes pueden recuperar el léxico trabajado mirando la segunda parte de los videos. Comparando con los videos anteriores, aquí se trabajan más los bloques léxicos.

**Estrategias.** En este video sobre las partes de la casa, se facilita el aprendizaje del léxico a través de distintas estrategias cognitivas:

- el uso de los sentidos visual y auditivo con las imágenes y escuchando los sonidos asociados a las acciones y la pronunciación de las unidades léxicas. Por ejemplo, en la cocina, el Lex está fregando platos y se escucha el agua de la canilla de fondo mientras se escucha la pronunciación de las unidades léxicas,
- recordar las unidades léxicas en el ambiente y asociados a las acciones habituales en esa habitación. Por ejemplo, en el baño, el Lex está yendo al baño o bañándose,
- la activación del conocimiento observando la contextualización y la historia del jugador que evocan a un videojuego y a una casa. Los aprendientes pueden reconocer y activar lo que saben sobre las actividades en cada habitación de una casa, como mirar tele en el salón, leer un libro en el estudio,
- la inferencia adivinando el significado de una unidad léxica observando el contexto donde aparece y las acciones del jugador en ese lugar, los sonidos y ruidos, el gesto de



los hablantes. En el dormitorio, la unidad léxica “dormir” se ve asociada con el ruido de ronquido y la imagen del ratoncito durmiendo en la cama,

- la predicción sobre el contenido a partir del título y lo que sé sobre las partes de la casa. La unidad léxica “salón” se presenta con la imagen de unos ratoncitos en un salón viendo la tele y se escucha el ruido de la tele,
- la asociación de las imágenes, las acciones, los sonidos y ruidos con el significado de las unidades léxicas. En el balcón, el Lex está regando las plantas, una acción habitual en el balcón de una casa. Se escucha el ruido del agua y se observa el gesto de llevar la regadera inclinada sobre la planta.

El video de “La casa” trabaja las distintas fases del aprendizaje del léxico: la presentación del mismo, la comprensión de las unidades léxicas ayudada por el contexto y las acciones, la comprensión y la retención. La elección del entorno de videojuego es adecuada para este nivel ya que genera un ambiente lúdico facilitando las asociaciones contextuales e imagen-palabra (Gómez Molina, 2004).

## 6. Síntesis de los resultados del análisis

A continuación, se ofrece una síntesis de los resultados después de analizar los tres temas elegidos de la colección de videos Los Lex. Se destacan las siguientes ideas:

- **Temática:** los tres vídeos están diseñados para los niveles A1 y A2 con temas acordes al nivel de los alumnos de esos niveles por la utilidad del léxico, la frecuencia y la facilidad para aprenderlos. Este léxico se compone de palabras y bloques muy frecuentes cuando se desenvuelven en español en la vida cotidiana (Rufat, 2020). Algunos ejemplos de ello son: la ciudad, la casa, las partes del cuerpo, la familia, la ropa, el súper, etc. Con respecto a los productos de alimentación básicos, para el nivel A1 alcanza con saber el nombre (por ejemplo, arroz, cebollas, tomate) pero si analizamos el nivel A2, notamos que se agregan las unidades o los empaques en donde se venden los productos (un paquete de arroz, un kilo de cebollas, una lata de tomates).
- **Accesibilidad:** son videos producidos en el año 2019, y publicados a comienzos del 2020. El acceso a los mismos es a través de la plataforma de Campus Difusión que es



una plataforma paga. El video de “La casa” versión con rótulos del nivel A1 está disponible en el canal de Campus Difusión en YouTube y por lo tanto el acceso es libre y gratuito. Hasta el momento, los otros dos temas no se encuentran en YouTube.

- **Duración:** la duración de los videos es entre 3 minutos y 3:30 minutos. Una duración adecuada que mantiene la atención de los alumnos hacia el contenido del video (Guo et. al., 2014).
- **Variedad:** los videos presentan el léxico en español ibérico y esto puede afectar la comprensión del mismo si el tema está muy relacionado con la cultura de cada comunidad, como son los productos de alimentación y sus unidades de venta. Los videos de las partes del cuerpo y la casa no se ven muy afectados por las variantes diatópicas.
- **Ilustraciones:** las imágenes y animaciones de los videos son claras, están bien iluminadas, contextualizadas, con detalles que facilitan el reconocimiento y asociación con experiencias anteriores. Esto posibilita la percepción de las ilustraciones y por lo tanto el entendimiento es mucho más rápido (Madej, 2011). A través de las ilustraciones también se aprende otros aspectos como los socioculturales: por ejemplo, el empaque de los alimentos y en qué unidades se los pueden comprar en los supermercados, que en los baños se utiliza inodoros y no letrinas, que se duerme sobre una cama y no sobre un “tatami”, que en el salón suele haber sillones y un televisor. En este caso las imágenes no solo son decorativas, sino que dan oportunidades de brindar información, ser recreativas con animaciones de humor que provocan sentimientos relajantes, conectarse con recuerdos o experiencias anteriores, ser sugestivas y a veces inducen a pensar en otras ideas sobre la situación (Goldstein, 2008).
- **Textos escritos y orales:** los textos escritos no tienen faltas ortográficas, son legibles, no son excesivos y están bien ubicados dentro de la imagen. Con respecto al sonido, los recursos sonoros son pertinentes a la situación y los efectos sonoros permiten llamar la atención del estudiante. La voz que lee la grafía de las unidades léxicas tiene una pronunciación clara. Cada video se acompaña con sonido de fondo que también



evoca experiencias y situaciones conocidas. En estos videos no se presentaron metáforas.

- **Cantidad de unidades léxicas:** Los tres videos presentan entre 11 y 20 unidades léxicas, una cantidad razonable para una clase y que no resulta abrumadora.
- **Repeticiones:** la cantidad de repeticiones de las mismas es de 10, que es la mínima requerida para facilitar su aprendizaje (Pellicer-Sánchez y Schmitt, 2010). Como existen dos niveles para cada tema, los alumnos tienen la oportunidad de repasar y ampliar las unidades léxicas aprendidas en el nivel anterior. Además la opción de dos versiones, con y sin rótulos, da la oportunidad al alumno de repasar el vocabulario de distinta forma. La información que se da de cada unidad léxica es suficiente, variada y no confunde.
- **Comparación con otros videos que tratan los mismos temas:** Para evaluar la relevancia y eficacia de los videos, se compararon los videos de Los Lex con otros videos de acceso libre en YouTube que se refieren a los mismos temas elegidos en este trabajo. Tomando el tema de los productos de alimentación, se observa que en algunos videos se presenta el léxico sin brindar ejercicios o un repaso por lo que resulta difícil de sistematizar y retener tanto léxico en un solo visionado. La ventaja de los videos de Los Lex es que realizan un repaso y le dan tiempo al alumno para evocarlo. También se muestran diferentes aspectos del léxico como la grafía, la pronunciación o las situaciones de uso. Con respecto al tema de las partes de la casa, se han observado videos similares que muestran el recorrido de una casa real con audio donde se va narrando las partes de la misma. Cuando presenta algunos muebles, como la cama y el armario, no hay ninguna persona que señale a qué mueble se refiere, porque lo que se ve es la imagen de toda la habitación. Esto puede crear confusión en los alumnos que no conocen esos vocablos. A veces las muestras tomadas de la realidad muestran más de lo que quisiéramos y el foco de atención al léxico se pierde. También se mencionan las acciones que se realizan en esa habitación pero no hay ninguna persona que actúa esa acción. Por lo tanto, queda a la suerte del alumno entender lo que dice el narrador. En otros videos, aunque las imágenes son claras y están bien señalizadas, son estáticas y no hay una historia o acciones que



relacionen el léxico con las vivencias del alumno. Por lo tanto, el léxico se presenta como un listado.

- **Rentabilidad:** Analizando los contenidos de los videos, se han elegido las unidades léxicas apropiadas para el nivel siguiendo y ampliando el inventario del Instituto Cervantes (2006), las unidades que se usan frecuentemente, que son útiles en relación con las demás, que son fáciles de enseñar y aprender. Según Pérez Serrano (2015), en el inventario del *Plan curricular del Instituto Cervantes* (PCIC) las unidades léxicas se presentan de acuerdo a las nociones que desean sugerir, es decir, que los contenidos léxicos se basan en un enfoque nocio-funcional. Las unidades léxicas del nivel más alto de los videos están relacionadas con las del nivel anterior para favorecer su reconocimiento y por consiguiente, se aprenderá con mayor facilidad. Es como reciclar los conceptos aprendidos en los mismos contextos pero expandiendo a otros conceptos o a otros relacionados con ellos. Además el léxico se muestra en sus distintas dimensiones por lo que el aprendizaje resulta muy rentable.
- **PCIC:** Considerando los distintos niveles de referencia y el inventario del PCIC, la colección de Los Lex permite aprender:
  - las nociones específicas sobre el cuerpo, los alimentos y la vivienda,
  - la pronunciación de las unidades léxicas al poder escucharlas,
  - la ortografía de las unidades léxicas porque en una versión de los videos el léxico está escrito,
  - los saberes y comportamientos socioculturales porque el alumno toma conciencia de la propia identidad cultural (valores, actitudes), percibe la existencia de diferencias culturales (aspectos de la vida cotidiana) y reconoce la diversidad cultural.
- **Estrategias:** Los videos dan la posibilidad de utilizar varias estrategias o planes de acción que facilitan el aprendizaje efectivo del léxico porque promueven procesos conscientes de aprendizajes:
  - uso de los sentidos: las imágenes animadas apelan no solo al sentido audiovisual sino que movilizan otros sentidos de forma más inmediata y natural. Por ejemplo, cuando el Lex mueve el brazo para señalarlo o cuando



mueve las manos alrededor de la cara para mostrarla. La muestra de lengua no es estática, está contextualizada y dentro de una historia. Cuando los alumnos escuchan la música de fondo les recuerda la situación de videojuego y provoca una actitud lúdica frente al video,

- activación del conocimiento: observando los escenarios, los elementos de videojuegos, las historias, los personajes, la lluvia de ideas sobre lo que se sabe del tema. La movilización de conocimientos anteriores se realiza al percibir las imágenes, las animaciones y los sonidos que “despiertan” y facilitan la asociación de lo que se está leyendo, viendo o escuchando con las ideas que ya se tienen. Por ejemplo, cuando se observa el ratón durmiendo en el dormitorio y se escuchan los ronquidos, los alumnos evocan esa situación, recuerdan dónde ellos duermen y qué situaciones pueden suceder mientras se duerme como roncar. Es decir, se relacionan esas imágenes, animaciones, sonidos y la grafía con la palabra “dormitorio”,
- predicción: a partir del título y las escenas se predice el contenido del video, la situación. El nombre del video “El súper” ya nos anuncia que el video está relacionado con hacer las compras o con el lugar físico. Se puede vaticinar el tema y la situación también prestando atención a la presentación del video cuando el Lex abre la heladera y la encuentra vacía,
- inferencia: se adivina el fin de la historia, las reglas del videojuego, las unidades léxicas a partir de la situación, los sonidos, la entonación, la expresión facial, los gestos. Al observar las barras de progreso y la suma de puntos se puede deducir que vamos ganando puntos si adivinamos las unidades léxicas, o que cuando se cae la maceta el balcón y se ve la trayectoria a lo largo del costado del edificio, la maceta se rompe cuando llega al piso. El video que muestra Los Lex en el gimnasio, al ver la onomatopeya “crac” y el sonido de dolor, se puede especular que el verbo doler se refiere a producir dolor en una parte del cuerpo,
- agrupamiento y relación: se agrupan las unidades léxicas por temas. Se asocia el significado de las unidades léxicas con las imágenes, los sonidos, el



movimiento, los gestos, las acciones. Reunir las unidades léxicas por temas ayuda al alumno a desarrollar la red que asocia las unidades léxicas, es decir, el lexicón mental. Cuando el alumno evoque el tema de la casa, habrá más posibilidades que evoque algunas unidades léxicas relacionadas como el *living*, la cocina, etc.

- **Didáctica:** El video viene acompañado de sugerencias didácticas en “Cómo usar Los Lex” de cómo trabajar el video en clase y enseñar algunas estrategias cuando aprendemos léxico. La primera sugerencia es utilizar el video para presentar léxico nuevo activando conocimientos previos usando la versión “muda” en el primer visionado para luego corroborar con la versión con rótulos. La segunda sugerencia se trata de un concurso de grupos para reforzar la presentación del léxico. Luego del visionado, cada grupo intentará reconstruir la lista de unidades léxicas y ganará el que tenga la lista más completa. Una actividad que estimula el trabajo en equipo y fortalece el aprendizaje del léxico. La tercera sugerencia es que los alumnos verbalicen en voz alta las unidades léxicas mientras se mira el video. Esto ayuda con la pronunciación y la evocación. Las dos sugerencias siguientes son una manera de reutilizar los videos en una tarea diferente y creativa. La cuarta sugerencia es que los alumnos utilicen los videos para detectar y corregir un texto que contiene errores. La quinta sugerencia consiste en que los alumnos escriban un guion breve para la historia que muestra el video. Un alumno de cada grupo leerá la historia durante la proyección del video. Esta tarea involucra usar el contexto y tomar decisiones de otros aspectos que son necesarios para la creación de un guion: tiempos verbales, actividades habituales, etc. La última sugerencia didáctica presentada por la editorial es que los docentes impriman algunas imágenes del video y exponerlas en clase para ayudar con la memorización del léxico. Para que el léxico tenga una dimensión personal y ayude a la construcción del lexicón, se podría sugerir que cada alumno elabore su mapa mental de cada tema y que lo tenga accesible (por ejemplo, en sus móviles). De esta forma, el lexicón evolucionará a medida que el alumno lo necesite para su comunicación en cualquier momento y lugar, y además reflejará su propio mundo.





## 7. Conclusiones

La realización de este trabajo ha permitido analizar y conocer en detalle los videos didácticos Los Lex de la Editorial Difusión, centrándonos en sus posibilidades para el aprendizaje del léxico, especialmente en las estrategias de aprendizaje del mismo. Este análisis con su ficha de observación serán útiles para seleccionar adecuadamente y evaluar los videos más rentables para la enseñanza del léxico. Se debe considerar que el efecto de estos videos en el aprendizaje también dependerá de otros factores como el grupo meta, el contexto, las experiencias previas de aprendizaje del léxico a través de videos, la secuencia pedagógica, el rol del docente y el alumno.

Estos videos junto con las sugerencias didácticas facilitan el aprendizaje del léxico por su aspecto lúdico presentado en un contexto de videojuego, hay un reto lingüístico adecuado al nivel donde los alumnos deciden y contribuyen al vacío de información en las versiones sin rótulos, con un ritmo ágil y para nada aburrido (Lozano y Ruiz, 2009). Además cada video presenta pequeñas escenas de humor que ayudan a descomprimir y relajar al aprendiente mientras aprende léxico. Estos dos factores generan sensaciones de alegría y motivan al alumno (Bueno, 2018). El léxico está contextualizado y aparece siguiendo un hilo conductor dentro de una historia que hace que los alumnos activen experiencias pasadas, se involucren en la misma y las relacionen con el léxico nuevo.

En el video se evidencia la consideración de las fases de aprendizaje del léxico. La presentación contextualizada se demuestra en el contexto que tiene muchos detalles para que el aprendiente infiera los significados. Por ejemplo, el video del súper comienza con un Lex mostrando la heladera vacía y luego entrando al súper con el carrito de compras donde se aprecia la zona de control de seguridad y las góndolas del súper. Luego para la fase siguiente de observación, reflexión y sistematización, se muestran las distintas dimensiones del léxico como la ortografía, la fonética y la semántica considerando la cantidad de léxico nuevo presentado y las dos versiones del video (con y sin rótulos). Para la fase de retención y consolidación se pueden utilizar la segunda parte de la versión con rótulo como también la versión sin rótulos.

El léxico seleccionado es esencial para los niveles iniciales de A1 y A2. La variedad que se presenta es la ibérica y esto podría provocar confusión con ciertas unidades léxicas



que no se suelen usar en algunos otros países. El profesor podrá facilitar el diálogo sobre las variedades del español y remarcar que no hay un mejor o peor español. Esta concientización ayudará a valorar la riqueza del idioma y a aceptar las diferencias diatópicas eliminando prejuicios con respecto a las variedades (Gómez Molina, 2017).

Las ilustraciones amplían los conocimientos de los alumnos ya que muestran aspectos socioculturales del mundo hispano. Pero en algunos temas se pueden crear ideas erróneas, como por ejemplo con el tema de los muebles asignados en cada parte de la casa ya que estos pueden variar dependiendo del lugar. En el caso del video “El súper” las fotografías de alimentos podrían resultar más claras que las ilustraciones (Sánchez Benítez, 2009). Las imágenes en movimiento y los videos despiertan procesos cognitivos y asociaciones que facilitan el aprendizaje del léxico (Madej, 2011).

Para que el léxico aprendido refleje al aprendiente y a su mundo, habría que darles la oportunidad de aportar su propio vocabulario asociado al tema que se está aprendiendo. Se podría proponer al final del video la inclusión de léxico de interés y la elaboración de mapas mentales accesibles, por ejemplo, desde los móviles. De esta manera los alumnos podrán expresar y actualizar el repertorio lingüístico con su mundo personal en todo momento y en todo lugar (Torres y Aristu, 2021).

El aprendizaje con medios audiovisuales es más comprensible y accesible porque llega a todos los aprendientes sin necesidad de una alfabetización previa para entender los símbolos abstractos como es la escritura (Area Moreira, Manuel, 2014). Además el *input* audiovisual, es decir, la explicación oral o textual con recursos visuales, es más óptimo y ayuda a que sea mayor el aprendizaje (Ruiz Martín, 2020a). Los videos Los Lex resultan ser mediadores entre los aprendientes y el léxico, generan sensaciones que ayudan a crear el lexicón mental, a evocar y a usar esas unidades léxicas. El esfuerzo invertido de los alumnos para comprender y aprender el léxico durante el visionado y realizar las actividades se puede considerar rentable en términos cognitivos (Lozano y Ruiz, 2009).

Debido a que no se ha podido contar con un grupo piloto para el visionado, la observación y el análisis de los aspectos pedagógicos, como por ejemplo la motivación y la adecuación al usuario, las actitudes lingüísticas de los alumnos frente a las variedades serán temas para investigaciones futuras. La ficha de evaluación de videos educativos de Marqués



Graells (1999) y la hoja de evaluación de la actividad comunicativa de Lozano y Ruiz Campillo (2009) podrán ser referentes para comenzar dichos análisis.

La observación y el comienzo del análisis de los videos Los Lex dio lugar al desarrollo en forma cíclica de una plantilla de observación que se centra en los aspectos léxicos considerando los principios del enfoque léxico, por ejemplo, darle importancia al cotexto y al contexto, la formación del lexicón mental y favorecer su desarrollo, incluir el aprendizaje de bloques léxicos y dar prioridad al léxico en relación con la gramática. La implicancia pedagógica de este enfoque se relaciona con la identificación de las fases del aprendizaje intencional del léxico en cada video, la inclusión de los distintos tipos de unidades léxicas, la cantidad de repeticiones, la inclusión de técnicas no verbales, las dimensiones trabajadas de la palabra y las estrategias para la comprensión y retención del léxico. Todas estas consideraciones contribuyen a un aprendizaje de calidad más que de cantidad de léxico, fomentarán la autonomía del alumno en cuanto al aprendizaje del léxico y facilitarán su uso en situaciones comunicativas futuras.



## 8. Referencias

### 8.1. Bibliografía

- AA.VV. (2008). «Lexicón». *Diccionario de términos clave de ELE*. Recuperado de:  
[https://cvc.cervantes.es/ENSENANZA/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/lexiconmental.htm](https://cvc.cervantes.es/ENSENANZA/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/lexiconmental.htm)
- AA.VV. (2008). «Output». *Diccionario de términos clave de ELE*. Recuperado de:  
[https://cvc.cervantes.es/ENSENANZA/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/ducto.htm](https://cvc.cervantes.es/ENSENANZA/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/ducto.htm)
- AA.VV. (2008). «Intake». *Diccionario de términos clave de ELE*. Recuperado de:  
[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/ducto.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/ducto.htm)
- Alonso, E. (2012). *Soy profesor/a. Aprender a enseñar. Los componentes y las actividades de la lengua*. Madrid: Edelsa.
- Alonso, M. y Matilla, L. (1990). *Las imágenes en acción. Análisis y práctica de la expresión audiovisual en la escuela activa*. Madrid: Akal.
- Álvarez Cavanillas, J. L. (2011). *L de Lengua 29 hablando sobre léxico*. Disponible en <https://eledelengua.com/ldelengua-29-hablando-sobre-lexico/>
- Area Moreira, M. (2014). *¿Qué son los medios de enseñanza o materiales didácticos?* Universidad de La Laguna. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=14Dw7s6T9gU>
- Baralo, M. (2004). *El conocimiento gramatical codificado en el léxico y su tratamiento en manuales del español como segunda lengua*. Actas del XV Congreso Internacional de ASELE. Disponible en [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/15/15\\_0146.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/15/15_0146.pdf)
- Bibang, As. (5 de febrero de 2021). *Las palabras*. El País. Recuperado de [https://elpais.com/espana/madrid/2021-02-05/las-palabras.html?event\\_log=oklogin&o=cerrado&prod=REGCRART](https://elpais.com/espana/madrid/2021-02-05/las-palabras.html?event_log=oklogin&o=cerrado&prod=REGCRART)



- Bosch Andreu, E., Buset Burillo, S., González Argüello, V. (2016). *El componente visual para el desarrollo del aprendizaje del léxico en materiales digitales interactivos*. Revista digital AESLA Nro. 2. Disponible en <https://cvc.cervantes.es/lengua/eaesla/pdf/02/04.pdf>
- Bueno, D. (2018). *David Bueno explica cómo cambia nuestro cerebro al aprender*. BBVA Aprendemos Juntos. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=nXQe7I5WBXs> [Consultado: 7 de marzo de 2021].
- Centro Virtual Cervantes. Plan Curricular. Disponible en [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/plan\\_curricular/niveles/09\\_nociones\\_especificas\\_inventario\\_a1-a2.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/niveles/09_nociones_especificas_inventario_a1-a2.htm)
- Cepeda Romero, O., Gallardo Fernández, I.M. y Rodríguez Rodríguez, J. (2017). *La evaluación de los materiales didácticos digitales*. Revista Latinoamericana de Tecnología educativa, 16 (2). Disponible en <http://roderic.uv.es/handle/10550/63720>
- Cheikh-Khamis Cases, F. (2016). *Aportes del enfoque cognitivo en la instrucción del léxico en la clase de L2*. AESLA Nro. 2. Disponible en <https://cvc.cervantes.es/lengua/eaesla/pdf/02/34.pdf>
- Cohen, A. (1996). *Second language learning and use strategies: clarifying the issues*. University of Minnesota, Minneapolis. Disponible en <https://carla.umn.edu/strategies/resources/SBIclarify.pdf>
- Consejo de Europa (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: MEC y Anaya. Disponible en <http://cvc.cervantes.es/obref/marco/>
- Consejo de Europa (2018). *Common European framework of reference for languages: learning, teaching, assessment. Companion volume with new descriptors*. Estrasburgo: Council of Europe Publishing. Disponible en <https://rm.coe.int/common-european-framework-of-reference-forlanguages-learning-teaching/168074a4e2>



- Corpas, J. (2000). *La utilización del vídeo en el aula de E/LE. El componente cultural*. ASELE Actas XI. Disponible en [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/11/11\\_0785.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/11/11_0785.pdf)
- Edutopia. (2007). *Why Do We Need Technology Integration? The myriad benefits of integrating technology into the classroom*. George Lucas Education Foundation. Edutopia. Disponible en <https://www.edutopia.org/technology-integration-guide-importance#:~:text=Technology%2C%20when%20integrated%20into%20the,change%20the%20way%20they%20teach.>
- Fernández López, S. (2004a): “Las estrategias de aprendizaje” en J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo (eds.): *Vademécum para la formación de profesores. Enseñar español como segunda lengua (L2)/lengua extranjera (LE)*, Madrid: SGEL, 411-433.
- Fernández López, S. (2004b): “La subcompetencia estratégica” en J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo (eds.): *Vademécum para la formación de profesores. Enseñar español como segunda lengua (L2)/lengua extranjera (LE)*, Madrid: SGEL, 573-592.
- Ferrés Prats, J. (2007). “La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores” en *Revista Científica de Comunicación y Educación*, Nro. 29, V. XV. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/158/15802918.pdf>
- García Matamoros, M.A. (2014). *Uso instruccional del vídeo didáctico*. Revista de investigación Nro.81 Vol. 38. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140396002.pdf>
- Goldstein, B. (2008). *Working with Images. A resource book for the language classroom*. Cambridge Handbooks for Language Teachers. Cambridge University Press.
- Goldstein, B. y Driver, P. (2015). *Language Learning with Digital Video*. Cambridge Handbooks for Language Teachers. Cambridge University Press.
- Gómez Molina, J.R. (2004). *Las unidades léxicas en español*. Disponible en [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/carabela/pdf/56/56\\_027.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/carabela/pdf/56/56_027.pdf)



- Gómez Molina, J.R. (2017). “Hacia un modelo para la inclusión y el tratamiento de variedades de lengua en ELE”. *Panhispanismo y variedades en la enseñanza del español L2-LE*. Fundación San Millán de la Cogolla. Disponible en <http://www.aselered.org/Panhispanismo-y-variedades-en-la-ensenanza-del-espanol-L2-LE.pdf>
- Goosens, N., y otros (2012). “Spreading the words: A Spacing Effect in Vocabulary Learning”. *Journal of Cognitive Psychology* 24.
- Guo, P.J., Kim, J. & Rubin, R. (2014). *How Video Production Affects Student Engagement: An Empirical Study of MOOC Videos*. Association for Computing Machinery (ACM). Atlanta, USA. Disponible en <http://up.csail.mit.edu/other-pubs/las2014-pguo-engagement.pdf>
- Herrera, F. y Sans, N. (2017). *Enseñar léxico en el aula de español. El poder de las palabras*. Barcelona: Difusión.
- Higueras, M. (2004). *Claves prácticas para la enseñanza del léxico*. Disponible en [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/carabela/pdf/56/56\\_005.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/carabela/pdf/56/56_005.pdf)
- Higueras, M. (2006). *Las colocaciones y su enseñanza en la clase de ELE*. Cuadernos de didáctica del español/LE. Arco/Libros, S.L.
- Higueras, M. (2007). “Técnicas para la enseñanza del léxico”. *Mosaico. Revista para la Promoción y Apoyo a la Enseñanza del Español*. 20 Diciembre 2007. Consejería de Educación en Bélgica, Países Bajos y Luxemburgo. Embajada de España. Disponible en file:///C:/Users/T430/Downloads/13154\_19.pdf
- Higueras, M. (2009). *Aprender y enseñar léxico*. Didáctica del español como lengua extranjera, Expolingua 1996. MarcoELE. Núm. 9 Disponible en <https://marcoele.com/descargas/expolingua1996-higueras.pdf>
- Instituto Cervantes (2006). *Plan curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español*. Madrid: Instituto Cervantes-Biblioteca nueva.
- Johnson, M. (1987). *The body in the mind. The bodily basis of meaning, imagination and reason*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lakoff, G. y Johnson, M. (1999). *Metáforas de la vida cotidiana*. España: Cátedra.



- Lahuerta Galán, J. y Pujol Vila, M. (2009). *La enseñanza del léxico: una cuestión metodológica*. MarcoELE Núm. 8. Disponible en [https://marcoele.com/descargas/expolingua1993\\_lahuerta\\_pujol.pdf](https://marcoele.com/descargas/expolingua1993_lahuerta_pujol.pdf)
- Lewis, M. (1993). *The lexical approach: The state of ELT and the way forward*. hove, England: Language Teaching Publications.
- López Rael, J. (2017). “Qué es la competencia audiovisual y cómo trabajarla en clase I”, *Formación en un CLIC*. Disponible en <https://clic.es/formacion/la-competencia-audiovisual-trabajarla-clase-i/#:~:text=En%20el%20citado%20documento%2C%20esta,correcci%C3%B3n%20con%20estos%20nuevos%20medios.>
- Lozano, G. y Ruiz Campillo, J.P. (2009). *Criterios para el diseño y la evaluación de materiales comunicativos*. MarcoELE, núm. 9. Disponible en [https://marcoele.com/descargas/expolingua1996\\_lozano-ruiz.pdf](https://marcoele.com/descargas/expolingua1996_lozano-ruiz.pdf)
- Madej, A. (2011). *El uso de la imagen en el aula de E/LE y su influencia en la memorización del vocabulario nuevo*. XLVI Congreso AEPE, Cuenca. Disponible en [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_46/congreso\\_46\\_14.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_46/congreso_46_14.pdf)
- Marqués Graells, P. (1999). *Los vídeos educativos: tipología, funciones, orientaciones para su uso*. Departamento de Pedagogía aplicada, UAB. Disponible en <http://www.peremarques.net/videoori.htm>
- Martín Peris, E. (2014). Monográficos SinoELE. *La enseñanza del español para sinohablantes en contextos. Aprendizaje del vocabulario y mediante el vocabulario. Redescubrir el poder de las palabras en la didáctica de ELE*. Núm. 10, 2014. Disponible en [https://www.sinoele.org/images/Revista/10/Monograficos/EPES\\_2013/martin\\_peris\\_15-32.pdf](https://www.sinoele.org/images/Revista/10/Monograficos/EPES_2013/martin_peris_15-32.pdf)
- Nation, P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.





- Nation, P. y Coady, J. (1988). "Vocabulary and reading" en R. Carter y M. McCarthy (eds.): *Vocabulary and language teaching*. London: Longman.
- Nogueroles López, M. y Blanco Canales, A. (2018). *Las estrategias de aprendizaje de segundas lenguas*. Cuadernos de Didáctica del Español/LE. Arco/Libros, S.L. Madrid.
- O'Maley, M. y Chamot A. U. (1990). *Learning strategies in Language Acquisition*. Londres, CUP.
- Oxford, R. (2003). *Language learning styles and strategies: an overview*. Londres, Oxford, GALA 2003. Disponible en [https://www.researchgate.net/publication/254446824\\_Language\\_learning\\_styles\\_and\\_strategies\\_An\\_overview](https://www.researchgate.net/publication/254446824_Language_learning_styles_and_strategies_An_overview)
- Pellicer-Sánchez, A. y Schmitt, N. (2010). "Incidental vocabulary acquisition from an authentic novel: do things fall apart?" *Reading in a Foreign Language* 22.
- Pérez Serrano, M. (2015). *Un enfoque léxico a prueba: efectos de la instrucción en el aprendizaje de las colocaciones léxicas*. Tesis Doctoral. Universidad de Salamanca.
- Pérez Serrano, M. (2015). *Tratamiento de la combinatoria léxica en documentos de referencia y curriculares: el caso del MCER y del PCIC*. Revista de Investigación lingüística, Nro 18, pp. 212-232. Disponible en <https://revistas.um.es/ril/article/view/248071/188831>
- Pérez Serrano, M. (2017). *La enseñanza-aprendizaje del vocabulario en ELE desde los enfoques léxicos*. Cuadernos de Didáctica del Español/LE. Arco/Libros, S.L. Madrid.
- Piñol, M.C. (2014). *Veinte años de tecnologías y ELE. Reflexiones en torno a la enseñanza del español como lengua extranjera en la era de internet*. MARCOELE. Revista didáctica Núm. 19. Disponible en <https://marcoele.com/veinte-anos-de-tecnologias-y-ele/>
- Rodríguez Dieguez, J. L. (1995). *Tecnología educativa*. Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación. Madrid: Akal.



- Rufat, A. (2020). *Webinario de Anna Rufat sobre léxico patrocinado por la Universidad Nebrija*. ProfeDeELE, Formación profes de español. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=LdVRwtLcl3E> [Consultado: 22 de octubre de 2020].
- Ruiz Martín, H. (2020a). *¿Cómo aprendemos? Una aproximación científica al aprendizaje y la enseñanza*. Barcelona: Editorial Graó.
- Ruiz Martín, H. (2020b). *Aprendiendo a aprender. Mejora tu capacidad de aprender descubriendo cómo aprende tu cerebro*. Barcelona: Vergara.
- Ruiz Martín, H. (2 de agosto de 2019). *Recopilatorio de hilos sobre psicología cognitiva de la memoria y el aprendizaje*. Twitter.  
<https://twitter.com/hruizmartin/status/1162484293475753991?s=03>
- Sánchez Benítez, G. (2009). *El uso de las imágenes en la clase E/LE para el desarrollo de la expresión oral y escrita*. MarcoELE. Núm 8, 2009. Disponible en [https://marcoele.com/descargas/china/g.sanchez\\_imagenes.pdf](https://marcoele.com/descargas/china/g.sanchez_imagenes.pdf)
- Sánchez Rufat, A. y Jiménez Calderón, F. (2018). *L de Lengua 104 sobre el léxico en el aula de ELE*. Disponible en <https://eledelengua.com/ldelengua-104-sobre-el-lexico-en-el-aula-de-ele/>
- Sans, N. y Garrido, P. (2020). *L de Lengua 133, planificar una unidad didáctica con Neus Sans y Pablo Garrido*. Disponible en <https://eledelengua.com/ldelengua-133-planificar-una-unidad-didactica/>
- Sanz, M. (2020). *L de Lengua 137 sobre la mediación en el aula*. Disponible en <https://eledelengua.com/>
- Stanley, G. (2013). *Language learning with Technology*. Cambridge Handbooks for Language Teachers. Cambridge University Press.
- Torres Ríos, L. (2015). *Estrategias metacognitivas de gestión del aprendizaje a través de los PLE (Entornos Personales de Aprendizaje) de aprendientes de ELE*. Tesis Doctoral. Universitat de Barcelona. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=116889>



- Torres Ríos, L. y Aristu Ollero, A. (2021). *La dimensión personal en el aprendizaje del léxico en la red*. MarcoEle Revista de didáctica ELE. Núm. 32 Disponible en <https://marcoele.com/aprendizaje-del-lexico-en-la-red/>
- Troitiño, S. (2018). *L de Lengua 127 sobre la competencia audiovisual en el aula de ELE*. Disponible en <https://eledelengua.com/ldelengua-127-sobre-competencia-audiovisual-en-el-aula-de-ele/>
- Vázquez, S. D. (1997). *La cultura de la imagen*. Revista de la Facultad de Educación de Albacete Nro. 12. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2291853>
- Vidiella, M. (2011). *El enfoque léxico en los manuales de ELE*, Memoria de Máster, Universitat de Barcelona. Disponible en <https://marcoele.com/descargas/14/vidiella-lexico.pdf>
- Vilaplana, M. (2003). *Nutrición*. “La alimentación como signo de cultura”. OFFARM, Vol 22 Núm 4, Abril 2003. Disponible en <https://www.elsevier.es/es-revista-offarm-4-pdf-13046056>
- Wray, A. (2002). *Formulaic language and the lexicon*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zabala Zorrilla, M. (2018). *Análisis de videos destinados a la enseñanza del español como lengua extranjera en YouTube*. Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Cantabria. Disponible en <http://repositorio.unican.es:8080/xmlui/bitstream/handle/10902/16026/TFM.MZZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## 8.2. Figuras y tablas

Figura 1. Recursos léxicos de un manual. *Webinario de Anna Rufat sobre léxico patrocinado por la Universidad Nebrija*. ProfeDeELE, Formación profes de español. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=LdVRwtLcI3E> [Consultado: 22 de octubre de 2020].

Figura 2. Documentos adicionales. Recuperado de <https://campus.difusion.com/collections/lex>



Figura 3. Versión con rótulos. Recuperado de  
<https://campus.difusion.com/collections/lex>

Figura 4. Versión sin rótulos. Recuperado de  
<https://campus.difusion.com/collections/lex>

Figura 5. Barra de progreso. Recuperado de  
<https://campus.difusion.com/collections/lex>

Tabla 1. Ventajas y posibles inconvenientes del uso del video con fines didácticos.  
Tomado de <http://www.peremarques.net/videoori.htm>

Tabla 2. Ventajas y desventajas del uso del video en el aula. Tomado de  
[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/11/11\\_0785.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/11/11_0785.pdf)

Tabla 3. Dimensiones del conocimiento de una palabra. Tomado de Pérez Serrano, M.  
(2017). *La enseñanza-aprendizaje del vocabulario en ELE desde los enfoques léxicos*. Cuadernos de Didáctica del Español/LE. Arco/Libros, S.L. Madrid.

## 9. Anexos

### 9.1. Figuras

Figura 1. Recursos léxicos en un manual. (Rufat, 2020)

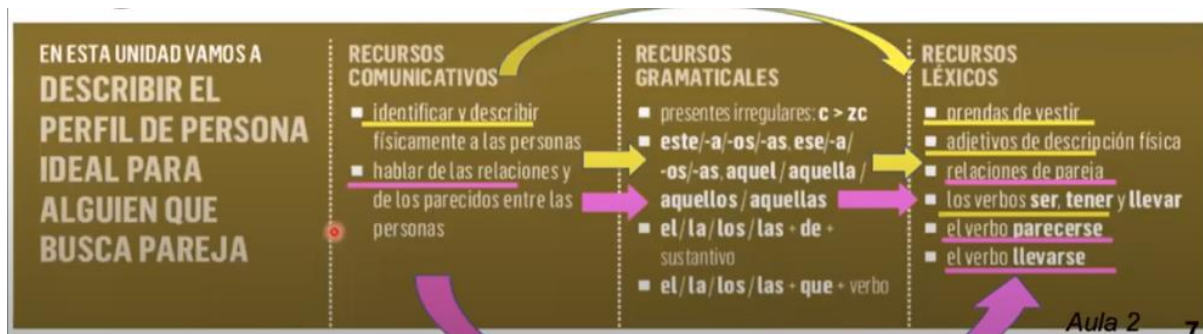


Figura 2. Documentos adicionales. (Campus Difusión, 2019)

### Los Lex en la casa A1 (con rótulos)

La casa de **Los Lex** se ha convertido en un videojuego. Para lograr su objetivo y ganar puntos, **el jugador 1** interactúa con los espacios y estancias básicas de una vivienda.

Nivel: A1

Ámbito léxico: vocabulario de los lugares de la casa

Lugar en la secuencia: presentación del vocabulario

Versión con rótulos: vídeo con el vocabulario sobreimpreso

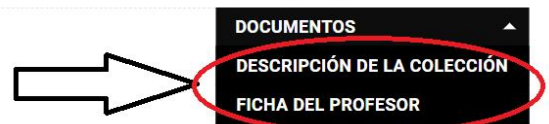




Figura 3. Versión con rótulo. (Campus Difusión, 2019)



Figura 4. Versión sin rótulo. (Campus Difusión, 2019)



Figura 5. Barra de progreso. (Campus Difusión, 2019)





## 9.2. Ficha de observación y análisis del video “Las partes del cuerpo”

<b>A) Características descriptivas del video</b>	
1. Título	Las partes del cuerpo
2. Fecha	2019
3. Autores/productores	Editorial Difusión
4. Colección	Los Lex
5. Portal o plataforma en el que se integra	Campus Difusión
6. Duración	3:31 minutos
7. Nivel a quien va dirigido	A1 y A2
8. Destinatarios	niños, adolescentes o adultos
9. Variedad del español	español ibérico
10. Tipología	Lección temática
11. Requisitos técnicos	Internet y acceso a una cuenta de Campus Difusión
12. Breve descripción del video	Dos jugadores (una mujer y un varón) llamados Los Lex, están en un gimnasio. Los jugadores suman puntos a medida que mueven las diferentes partes del cuerpo.
13. ¿Incluye recursos complementarios? Especificar.	Descripción de la colección Ficha del profesor
14. Estructura del material: descripción general del material (cómo está organizado, menú principal, estructura de los contenidos y actividades)	El video comienza presentando a los protagonistas en su casa. Los Lex están listos para comenzar el videojuego. Luego se muestra el contexto: el edificio donde se encuentra el gimnasio. Los Lex están parados mirando al profesor y preparados para mover la parte del cuerpo que el profesor señala en la pizarra. El profesor aparece en la pantalla solo al principio cuando comienza la clase. Una vez que Los Lex mueven la parte del cuerpo pedida, la barra de



	<p>progreso va aumentando y suma un punto. Para repasar el vocabulario presentado, se vuelve a mostrar cada parte del cuerpo junto con el audio y los rótulos sobreimpresos. Aparecen elementos del juego como la música de videojuegos, los botones “EMPEZAR”, el sonido del silbato para indicar a Los Lex que comiencen a moverse, el sonido de sumar puntos, el sonido que produce el movimiento de los brazos, las piernas. Hay acercamientos (<i>zoom in</i>) para algunas partes del cuerpo como la cara, la cabeza, la cara. También Los Lex señalan algunas partes como los ojos, la boca y los dientes. Los ratoncitos, que aportan una cuota de humor a la animación, aparecen corriendo en la cinta en la segunda parte del video. El léxico nuevo vuelve a aparecer pero en una pizarra como diapositivas al lado de la cinta. Cada unidad léxica se muestra con un dibujo simplificado, la grafía y se escucha su pronunciación.</p>
--	--


<b>B) Aspectos técnicos, estéticos y expresivos</b>	Excelente	Alta	Correcta	Baja
Imágenes (enfoque, encuadre, estabilidad, color, luminosidad, contraste)	x Imágenes claras, colores brillantes			
Textos, gráficos, animaciones (calidad técnica y estética, sin faltas ortográficas, frases construidas correctamente, legibles, bien ubicados en la pantalla, no son excesivos)	x textos de buena calidad, sin faltas ortográficas, legibles, bien ubicados			
Banda sonora (clara, nítida, comprensible; recursos sonoros para enriquecer el tema como efectos sonoros, canciones, etc.; voces de	x efectos sonoros			





calidad, agradables, adecuada pronunciación y entonación)	para llamar la atención a una parte del cuerpo o a un movimiento; voz clara y agradable			
Contenidos (calidad, profundidad, organización)	x			
Estructura y ritmo (guion claro, secuenciación)	x			
Planteamiento audiovisual (interacción entre elementos)	x			

### C) Aspectos léxicos

<b>1.Presentación del léxico</b>	Primera parte de la versión con rótulos
1.1. Contexto	El gimnasio
1.2. Cantidad de escenarios diferentes	<p>Los escenarios son los mismos para la versión con rótulos y sin rótulos.</p> <p>1.La entrada del gimnasio: los Lex están parados en el agujero que los lleva al gimnasio y listos para empezar a jugar:</p>  <p>2. El edificio del gimnasio: hay bicicletas fijas, pesas y una cinta para correr:</p>



3. El salón donde se hace ejercicio. Vista desde un costado del salón: el profesor (un ratoncito) con un silbato y un puntero señalando la parte del cuerpo en un póster del cuerpo humano. El póster está apoyado en un caballete. Los alumnos están parados mirando al profesor y frente a un *step*:



Cambio leve del ángulo para apreciar los movimientos de Los Lex:



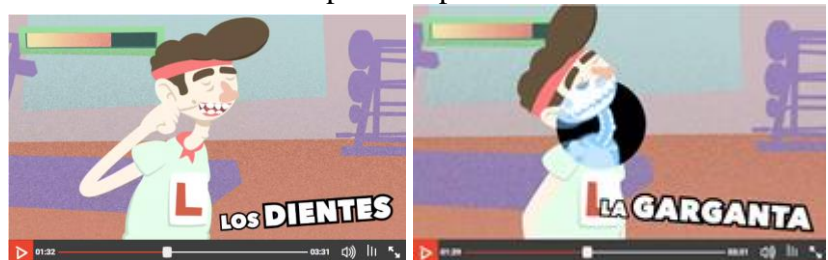
4. Acercamiento a uno de los Lex para mostrar otras partes del cuerpo (columna 1: nivel A1 y columna 2: nivel A2):



Se muestra otro acercamiento para ver las partes de la cabeza:



Se muestra un zoom a la partes superior del otro Lex:



Se muestran otras partes del cuerpo:



5. Es otro acercamiento del escenario 3 pero la vista es desde el frente de la clase. Los Lex están parados sobre el step:



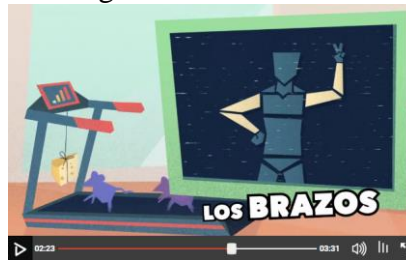
Se vuelve a mostrar el salón:



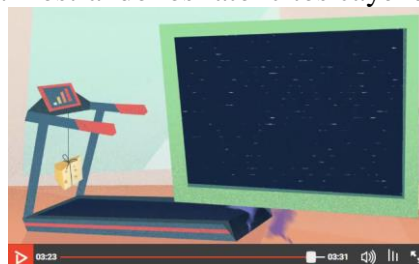
6. Salón donde se encuentra la cinta de correr: los tres ratoncitos están corriendo sobre la cinta de correr:



Luego baja una pantalla donde se muestran las partes del cuerpo con su grafía:



El video finaliza mostrando los ratoncitos cayéndose de la cinta:



y el logo de la editorial:




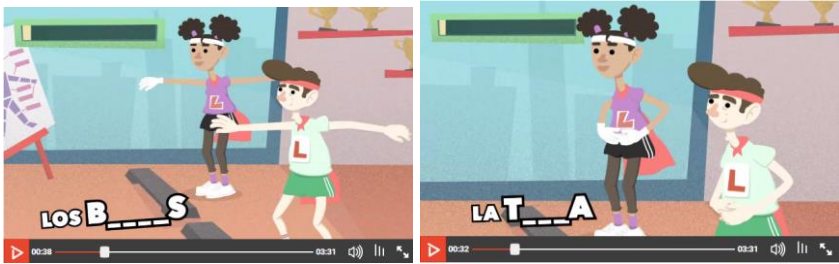
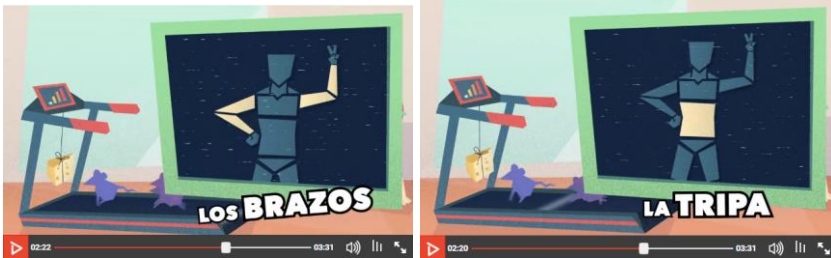


<b>2. Reflexión y sistematización</b>	Segunda parte de la versión con rótulos y primera parte de la versión sin rótulos
2.1. Unidades léxicas simples y compuestas	<p>Nivel A1 15 unidades léxicas nuevas: el cuerpo, los brazos, las piernas, las manos, los dedos, la cabeza, el pelo, la cara, los ojos, la boca, los dientes, el cuello, los hombros, los pies, la espalda</p> <p>Nivel A2 17 unidades léxicas nuevas: el pecho, la tripa, los codos, las rodillas, las muñecas, las uñas, la frente, las orejas, la nariz, las mejillas, las pestañas, las cejas, la lengua, los labios, las muelas, la garganta, los tobillos</p> <p>3 unidades léxicas repetidas del nivel anterior: los hombros, los dedos, la espalda</p>
2.2. Combinaciones sintagmáticas o colocaciones	<p>Nivel A1 1 colocación nueva: me duele/n</p> <p>Nivel A2 1 colocación nueva: tengo dolor de</p> <p>1 colocación repetida con variante: cómo me duele/n”</p>
2.3. Expresiones institucionalizadas	0
2.4. Expresiones idiomáticas o expresiones fijas	0
2.5.. Dimensión del vocabulario trabajado (fónica, ortográfica, morfológica, sintáctica, semántica, léxica, pragmática)	<p>-Primera parte del video En la versión con rótulos: fónica, ortográfica, semántica y pragmática. Se agregan gestos y sonidos asociados a las unidades léxicas. En el nivel A2 se agregan colocaciones para la dimensión léxica.</p> <p>En la versión sin rótulos: ortográfica parcialmente porque se muestran pistas, semántica y pragmática. Se agregan gestos y sonidos asociados a las unidades léxicas. No se trabaja la dimensión fónica. En el nivel A2 se agregan colocaciones para la dimensión léxica (“cómo me duele/n”).</p>





	<p>-Segunda parte del video para las dos versiones Dimensiones fónicas, ortográficas, semánticas y pragmáticas. Las imágenes son versiones simplificadas del cuerpo humano. En el nivel A2 se agregan colocaciones para la dimensión léxica.</p>
--	--

<b>3. Consolidación y retención</b>	Segunda parte de la versión con rótulos Todo el video de la versión sin rótulos y en especial la segunda parte.
-------------------------------------	--

3. 1. Cantidad de veces que aparece la grafía de la unidad léxicas	<p>2 veces en la versión con rótulos:</p>  <p>2 veces en la versión sin rótulos: la primera vez sin rótulos</p>  <p>y la segunda vez aparece con rótulos para que puedan corregir</p> 
--	---



3. 2. Cantidad de veces que se escucha la pronunciación de la unidad léxica	2 veces en la versión con rótulos 1 vez en la versión sin rótulos al final del video
3.3. Cantidad de veces que aparece la imagen ilustrativa de la unidad léxica	2 veces en cada versión
3.4. Cantidad de veces que aparecen gestos o sonidos o actividades o acciones asociadas a la unidad léxica	1 vez en cada versión

<b>D) Observaciones</b>	
Eficiencia, ventajas que comporta con respecto a otros medios:	<p>-Las animaciones con movimiento y sonido enfatizan el léxico que se desea mostrar además de la pronunciación y la grafía.</p> <p>-La onomatopeya “crac” y “ay” facilitan la comprensión del verbo doler:</p>  
Problemas e inconvenientes:	<p>-El léxico se ofrece en la variedad español ibérico (“tripa” en vez de “intestinos”).</p>



	-El acceso al video está condicionado a disponer de una cuenta en Campus Difusión.
Otros usos o aprendizaje incidental:	-estrategias para aprender léxico -ropa y lugares para hacer gimnasia
Sugerencias:	- los alumnos imiten los movimientos de Los Lex en clase





### 9.3. Ficha de observación y análisis del video “El súper”

<b>A) Características descriptivas del video</b>	
1. Título	El súper
2. Fecha	2019
3. Autores/productores	Editorial Difusión
4. Colección	Los Lex
5. Portal o plataforma en el que se integra	Campus Difusión
6. Duración	3:37 minutos
7. Nivel a quien va dirigido	A1 y A2
8. Destinatarios	niños, adolescentes o adultos
9. Variedad del español	español ibérico
10. Tipología	Lección temática
11. Requisitos técnicos	Internet y acceso a una cuenta de Campus Difusión
12. Breve descripción del video	Un jugador Lex encuentra el refrigerador vacío de mercadería y va al supermercado. El jugador suma puntos a medida que recibe los productos de alimentación que van cayendo en su carrito de compras. El jugador pasa por la caja para escanear las compras.
13. ¿Incluye recursos complementarios? Especificar.	Descripción de la colección Ficha del profesor
14. Estructura del material: descripción general del material (cómo está organizado, menú principal, estructura de los contenidos y actividades)	El video comienza presentando a uno de Los Lex abriendo su refrigerador, Solo encuentra cuatro ratoncitos en vez de productos alimentarios. Luego el Lex cae en un agujero que es la entrada del supermercado. El jugador Lex entra al súper con el carrito de compras y comienza la cuenta regresiva que simula el aviso de que el juego comienza. Aparece el



	<p>cartel “¡Ya!” y empiezan a caer los productos del techo. El Lex con su carrito trata de agarrarlos. Cada vez que logra tener la mercadería en su carrito va sumando un punto que no solo se escucha a través de un sonido particular sino que se ve “+1” en el costado del carrito. A veces caen paquetes de alimentos, otras veces caen productos sueltos. Se agrega una cuota de humor cuando cae el pedazo de queso, y un ratoncito aparece y se lo lleva. En la segunda parte de este video, el Lex está en la caja. Un brazo robot se encarga de escanear los productos y otro brazo robot coloca los productos escaneados en una bolsa de papel. Cada producto aparece con la grafía y a la vez se escucha su pronunciación. El pedazo de queso aparece en la línea de la caja con el ratoncito agarrado al mismo pero el ratoncito se cae una vez que se escanea el queso. El video finaliza cuando aparece una estrella en la línea de escaneo.</p>
--	--

<b>B) Aspectos técnicos, estéticos y expresivos</b>	Excelente	Alta	Correcta	Baja
Imágenes (enfoque, encuadre, estabilidad, color, luminosidad, contraste)	x Imágenes claras, colores brillantes			
Textos, gráficos, animaciones (calidad técnica y estética, sin faltas ortográficas, frases construidas correctamente, legibles, bien ubicados en la pantalla, no son excesivos)		x textos de buena calidad, sin faltas ortográficas, legibles, bien ubicados. Ilustraciones en general		



		claras pero algunas no evocan al producto en forma inmediata		
Banda sonora (clara, nítida, comprensible; recursos sonoros para enriquecer el tema como efectos sonoros, canciones, etc.; voces de calidad, agradables, adecuada pronunciación y entonación)	x efectos sonoros cuando cae la mercadería, suma puntos; voz clara y agradable			
Contenidos (calidad, profundidad, organización)	x			
Estructura y ritmo (guion claro, secuenciación)	x la secuencia es adecuada			
Planteamiento audiovisual (interacción entre elementos)	x			

### C) Aspectos léxicos

<b>1. Presentación del léxico</b>	Primera parte de la versión con rótulos
1.1. Contexto	El súper
1.2. Cantidad de escenarios diferentes	Los escenarios son los mismos para la versión con rótulos y sin rótulos.  1. La casa del Lex: aparece un refrigerador. El jugador la abre y



la encuentra con 4 ratoncitos en vez de mercadería:



Luego cae en un agujero que lo lleva al supermercado:



2. El supermercado: hay estantes, refrigerador industrial, alfombra de entrada, sistema de alarma (torres blancas):



3. Dentro del súper: vista alejada (zoom out) para mostrar el lugar: estanterías, carteles colgando del techo:



O cuando caen los productos (columna 1: nivel A1 y columna 2: nivel A2):



4. Cuando la mercadería va cayendo, hay un acercamiento al Lex



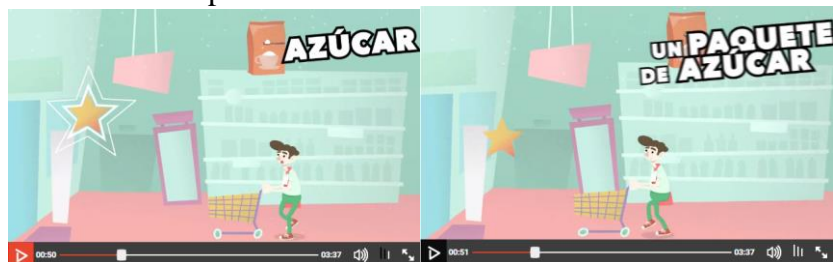
con su carrito:



al techo desde donde cae la mercadería:



5. Cuando cae una estrella que da 10 puntos extra, el Lex se mueve hacia la puerta:



Hace lo mismo para algunos productos como la mantequilla.

6. Una luz anuncia la caída del chocolate desde el techo:



El chocolate es el último producto que se compra.

7. En la caja se muestran dos brazos robot y el Lex está parado al lado de la bolsa esperando que se escaneen las compras:






		
		
	<p>El video finaliza cuando aparece la estrella y el logo de la editorial:</p>  	

<b>2. Reflexión y sistematización</b>	Segunda parte de la versión con rótulos y primera parte de la versión sin rótulos
2.1.Unidades léxicas simples y compuestas	Nivel A1: 21 unidades léxicas nuevas: pan, pasta, arroz, aceite, sal, azúcar, leche, huevos, mantequilla, champiñones, verdura, fruta, cebollas, pescado, carne, embutidos, queso, patatas, salsa de tomate, mermelada, chocolate.  Nivel A2: 1 unidad léxica nueva que es el sustantivo concreto de un genérico presentado en el nivel A1: espaguetis (en vez de pasta del nivel A1)  1 unidad léxica nueva con su artículo y que es un tipo de corte de una unidad léxica presentada en el nivel A1 un filete (en vez de carne del nivel A1)
2.2.Combinaciones	Nivel A1: 0



sintagmáticas o colocaciones	<p>Nivel A2:</p> <p>15 colocaciones nuevas: utiliza las unidades léxicas del A1 pero combinándolas con artículos y unidades de medida o empaque: una barra de pan, un paquete de arroz, una botella de aceite, sal y pimienta, un paquete de azúcar, un cartón de leche, una docena de huevos, 200 gramos de mantequilla, un cuarto de kilo de champiñones, dos kilos de cebollas, un trozo de queso, una bolsa de patatas fritas, una lata de tomate, un bote de mermelada, una tableta de chocolate.</p> <p>4 colocaciones nuevas que incluyen un sustantivo concreto de un sustantivo genérico presentado en el nivel A1: medio kilo de judías (en vez de “verdura” del nivel A1), un kilo de manzanas (en vez de “fruta” del nivel A1), una rodaja de salmón (en vez de “pescado” del nivel A1), unas lonchas de jamón (en vez de “embutidos” de nivel A1).</p>
2.3. Expresiones institucionalizadas	0
2.4. Expresiones idiomáticas o expresiones fijas	0
2.5.. Dimensión del vocabulario trabajado (fónica, ortográfica, morfológica, sintáctica, semántica, léxica, pragmática)	<p>-Primera parte del video</p> <p>En la versión con rótulos: fónica, ortográfica, semántica, léxica y pragmática. Los sonidos, gestos, acciones o actividades del Lex en cada habitación facilitan el reconocimiento de las partes de la casa.</p> <p>En la versión sin rótulos: ortográfica parcialmente porque se muestran pistas, semántica, léxica y pragmática. No se trabaja la dimensión fónica. Los sonidos, gestos, acciones o actividades del Lex en cada habitación facilitan el reconocimiento de las partes de la casa. Se muestran la primera y la última letra de los sustantivos, las preposiciones, los artículos, y la primera letra y la terminación de los verbos (-ar, -er, -ir, -irse)</p> <p>-Segunda parte del video</p> <p>Dimensiones fónica, ortográfica, semántica, léxica y pragmática. No se incluyen los gestos o las acciones.</p>





<p><b>3. Consolidación y retención</b></p>	<p>Segunda parte de la versión con rótulos Todo el video de la versión sin rótulos y en especial la segunda parte.</p>
<p>3. 1. Cantidad de veces que aparece la grafía de la unidad léxica</p>	<p>2 veces en la versión con rótulos:</p>  <p>2 veces en la versión sin rótulos: la primera vez sin rótulos</p>  <p>la segunda vez aparece con rótulos para que puedan corregir:</p> 
<p>3. 2. Cantidad de veces que se escucha la pronunciación de la unidad léxica</p>	<p>2 veces en cada versión con rótulos 1 vez en la versión sin rótulos en la segunda parte del video</p>
<p>3.3. Cantidad de veces que aparece la imagen ilustrativa de la unidad</p>	<p>2 veces en cada versión</p>





léxica	
3.4. Cantidad de veces que aparecen gestos, sonidos, actividades, acciones asociadas a la unidad léxica	1 vez en cada versión

<b>D) Observaciones</b>	
Eficiencia, ventajas que comporta con respecto a otros medios:	<p>-Las animaciones con movimiento y sonido enfatizan el léxico que se desea mostrar además de la pronunciación y la grafía. -La música de inicio, la cuenta regresiva y el cartel “¡Ya!” indican al jugador que el juego comienza:</p>  <p>-El sonido de un camión retrocediendo indica que el jugador está caminando hacia atrás cuando recoge los huevos. -La mercadería que no se pudo recoger, cambia de color: como las cebollas que pasan de ser violetas a blancas y luego desaparecen:</p>  <p>-Durante el tiempo que la mercadería va cayendo, la grafía de la unidad léxica aparece en la pantalla. -Cuando cae el chocolate como del cielo, la música cambia a una que indica sorpresa y premio. Además el chocolate cae dentro de un foco de luz como si fuera una bendición del cielo.</p>



Problemas e  
inconvenientes:

-El léxico se ofrece en la variedad español ibérico. Por ejemplo, “barra de pan” en vez de “pan baguette” (propio de Argentina y Uruguay):



“Patata” en vez de “papa”





“Mantequilla” en vez de “manteca” (propio de Argentina, Paraguay y Uruguay):



“Lonchas de jamón” en vez de “fetas” de jamón (propio de Argentina y Uruguay):



	 <p>“Bote de mermelada” en vez de “frasco de mermelada” (según se venda en envases de vidrios o plástico):</p>  <p>-El acceso al video está condicionado a disponer de una cuenta en Campus Difusión.</p>
Otros usos o aprendizaje incidental:	-estrategias para aprender léxico -cómo se hacen las compras, el escaneo de la mercadería en una cinta que se mueve
Sugerencias:	-Las ilustraciones de algunos productos podrían ser fotografías en vez de dibujos para que sean más evidentes a qué mercaderías se refieren. Otra opción es que haya una aclaración para el profesor sobre la variedad del español que se está trabajando.



#### 9.4. Ficha de observación y análisis del video “La casa”

<b>A) Características descriptivas del video</b>	
1. Título	La casa
2. Fecha	2019
3. Autores/productores	Editorial Difusión
4. Colección	Los Lex
5. Portal o plataforma en el que se integra	Campus Difusión
6. Duración	3:10 minutos
7. Nivel a quien va dirigido	A1 y A2
8. Destinatarios	niños, adolescentes o adultos
9. Variedad del español	español ibérico
10. Tipología	lección temática
11. Requisitos técnicos	Internet y acceso a una cuenta de Campus Difusión
12. Breve descripción del video	Un jugador Lex entra a su piso. En cada habitación de la casa tiene que interactuar en los espacios habituales de la casa y realizar acciones para ganar puntos.
13. ¿Incluye recursos complementarios? Especificar.	Descripción de la colección Ficha del profesor
14. Estructura del material: descripción general del material (cómo está organizado, menú principal, estructura de los contenidos y actividades)	El video comienza con la aparición de la Lex mujer pero es echada por el otro Lex. El Lex cae en un agujero y aparece en el portal del piso tocando el portero eléctrico y con una bolsa en la mano. Le responden a la llamada y le abren la puerta. El Lex toma el ascensor y llega a destino. Entra por la puerta al piso y pasa por el salón donde encuentra cuatro ratoncitos mirando la televisión. Un ratoncito está sentado sobre el control remoto y cambia




	<p>de canales. Luego va a la cocina donde lava los platos. En el estudio, el Lex está leyendo un libro. Él se empuja mientras está sentado en una silla con rueditas y aparece luego subiendo la escalera. En la escalera un ratoncito se tira por la baranda simulando esquiar y cae dándose un porrazo. El Lex aparece en el baño tirando la cadena del inodoro y después se ducha. Sale del baño con una toalla. Pasa al dormitorio donde hay un ratoncito durmiendo en su cama. El Lex se viste y sale al balcón a regar las plantas. Después de regar la segunda planta, esta se cae en el jardín de una vecina. La vecina estaba podando un arbusto dándole forma de dinosaurio. El dinosaurio mira a una pantalla gigante mientras se muestran las unidades léxicas aprendidas. El video termina cuando aparecen tres estrellas en la pantalla.</p>
--	--

<b>B) Aspectos técnicos, estéticos y expresivos</b>	Excelente	Alta	Correcta	Baja
Imágenes (enfoque, encuadre, estabilidad, color, luminosidad, contraste)	x Imágenes claras, colores brillantes			
Textos, gráficos, animaciones (calidad técnica y estética, sin faltas ortográficas, frases construidas correctamente, legibles, bien ubicados en la pantalla, no son excesivos)	x textos de buena calidad, sin faltas ortográfica s, legibles, bien ubicado			
Banda sonora (clara, nítida, comprensible; recursos sonoros para enriquecer el tema como efectos sonoros, canciones, etc.; voces de calidad, agradables, adecuada pronunciación y entonación)	x efectos sonoros para las actividades			



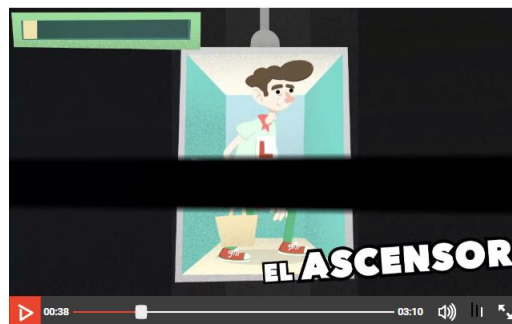
	y acciones en cada parte de la casa, suma puntos; voz agradable			
Contenidos (calidad, profundidad, organización)	x			
Estructura y ritmo (guion claro, secuenciación)	x la secuencia es adecuada			
Planteamiento audiovisual (interacción entre elementos)	x			

### C) Aspectos léxicos

<b>1. Presentación del léxico</b>	Primera parte de la versión con rótulos
1.1. Contexto	La casa
1.2. Cantidad de escenarios diferentes	<p>Los escenarios son los mismos para la versión con rótulos y sin rótulos.</p> <p>1. El piso que visita un Lex: el jugador aparece en la entrada de un edificio tocando el portero eléctrico:</p>  <p>2. Una vez que el jugador entra al edificio, camina hacia el ascensor y lo llama:</p>



3. En el ascensor:



4. En la puerta del piso:



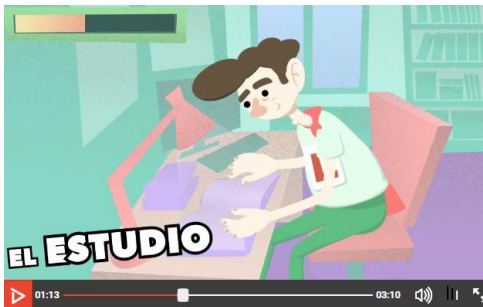
5. El salón:



6. La cocina:



7. El estudio:



8. La escalera:



9. Una vez que el jugador se fue por la puerta, se muestra un acercamiento a la escalera donde el ratoncito esquiá sobre la baranda:



10. El jugador está en el baño: primero tirando la cadena del inodoro y luego duchándose:

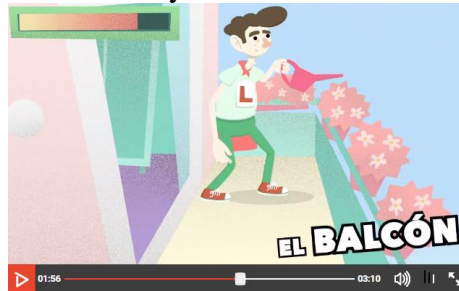




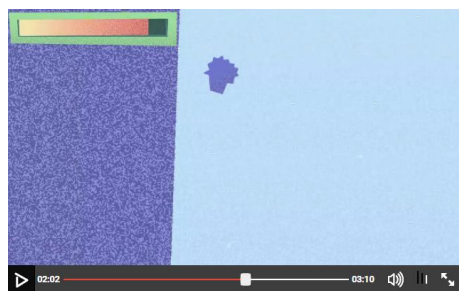
11. En el dormitorio: el ratoncito está durmiendo en la cama y entra Lex para vestirse:



12. Lex sale del dormitorio y va al balcón donde riega las plantas:



13. Se muestra la caída de la planta. La torre violeta es el costado del edificio:



14. Se hace un alejamiento del edificio para apreciar la diferencia entre vivir en un piso y vivir en una casa:



15. El jardín: la Lex está podando un arbusto dándole forma de dinosaurio y la maceta cae detrás de ella:



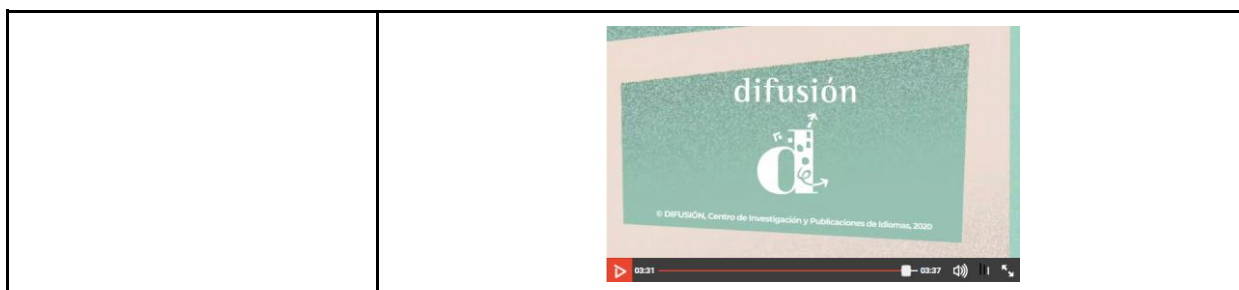
En el jardín, una pantalla gigante se aparece delante del dinosaurio:



El video finaliza cuando aparece la estrella:

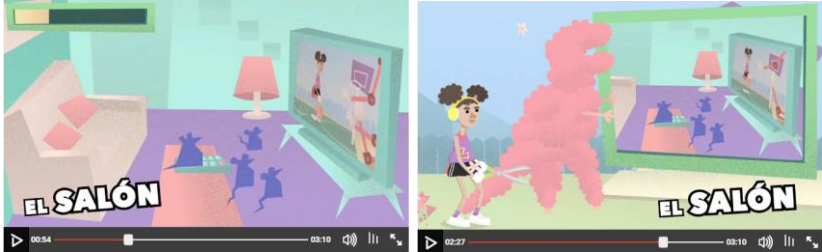


y el logo de la editorial:




<b>2. Reflexión y sistematización</b>	Segunda parte de la versión con rótulos y primera parte de la versión sin rótulos
2.1.Unidades léxicas simples y compuestas	<p>Nivel A1: 11 unidades léxicas nuevas presentadas con su artículo: el portal, el ascensor, la puerta, el salón, la cocina, el estudio, la escalera, el baño, el dormitorio, el balcón, el jardín.</p> <p>Nivel A2: 1 unidad léxica nueva con el artículo y un adjetivo, que representa una parte del objeto presentado en el nivel A1: el portero automático (parte de “el portal” del nivel A1)</p> <p>5 verbos: estudiar, trabajar, ducharse, dormir y vestirse</p>
2.2.Combinaciones sintagmáticas o colocaciones	<p>Nivel A1: 2 colocaciones nuevas utilizando el mismo verbo: vivir en una casa y vivir en un piso</p> <p>Nivel A2: 4 colocaciones nuevas que utilizan unidades léxicas presentadas en el nivel A1 y repiten el verbo: subir en ascensor y bajar en ascensor (“ascensor” del nivel A1), subir por la escalera y bajar por la escalera (“escalera” del nivel A1).</p> <p>2 colocaciones nuevas que utiliza una unidad léxica presentada en el nivel A1 pero con distintos verbos: alquilar un piso y compartir un piso (“piso” del nivel A1).</p> <p>1 colocación nueva con una unidad léxica del nivel A1: ir al baño (“baño” del nivel A1).</p> <p>7 colocaciones nuevas presentadas con un sustantivo nuevo: llamar al timbre, entrar en casa, ver la tele, fregar los platos, echar la siesta, regar las plantas, cuidar las plantas.</p>



2.3. Expresiones institucionalizadas	0
2.4. Expresiones idiomáticas o expresiones fijas	0
2.5.. Dimensión del vocabulario trabajado (fónica, ortográfica, morfológica, sintáctica, semántica, léxica, pragmática)	<p>-Primera parte del video En la versión con rótulos: fónica, ortográfica, semántica, léxica y pragmática. Se agregan las acciones que se realizan en cada parte de la casa con sus gestos y sonidos.</p> <p>En la versión sin rótulos: ortográfica parcialmente porque se dan pistas, semántica, léxica y pragmática. No se trabaja la dimensión fónica. En el nivel A2 se agregan más verbos acompañados por sustantivos relacionados con la acción habitual en esa parte de la casa. Las pistas son la primera y última letra de la unidad léxica, la primera letra y la terminación de los verbos, las preposiciones y los artículos escritos en forma completa.</p> <p>-Segunda parte del video Dimensiones fónica, ortográfica, semántica, léxica y pragmática.</p>
<b>3. Consolidación y retención</b>	Segunda parte de la versión con rótulos Todo el video de la versión sin rótulos y en especial la segunda parte.
3. 1. Cantidad de veces que aparece la grafía de la unidad léxicas o colocaciones	2 veces en la versión con rótulos:  (columna 1: nivel A1 y columna 2: nivel A2)



	 <p>2 veces en la versión sin rótulos: la primera vez sin rótulos: la segunda vez aparece con rótulos para puedan corregir:</p>
<p>3. 2. Cantidad de veces que se escucha la pronunciación de la unidad léxica</p>	<p>2 veces en cada versión con rótulos 1 vez en la versión sin rótulos en la segunda parte del video</p>
<p>3.3. Cantidad de veces que aparece la imagen ilustrativa de la unidad léxica</p>	<p>2 veces en cada versión</p>
<p>3.4. Cantidad de veces que aparecen gestos, sonidos, actividades, acciones asociadas a la unidad léxica</p>	<p>1 vez en cada versión</p>

<p><b>D) Observaciones</b></p>	
<p>Eficiencia, ventajas que comporta con respecto a</p>	<p>-Las animaciones con movimiento y sonido enfatizan el léxico que se desea mostrar además de la pronunciación y la grafía.</p>



otros medios:

-El sonido del portero automático y la aparición de la barra de progreso indican al jugador que el juego comienza:



-La barra negra que recorre el ascensor de arriba hacia abajo da la sensación de que el ascensor se mueve:



- La espuma generada en el fregadero indica que está fregando los platos:






- La sombra blanca alrededor de la maceta rota enfatiza que se haya roto al impactar contra el piso:



Problemas e

-El léxico se ofrece en la variedad español ibérico. Por ejemplo,



<p>inconvenientes:</p>	<p>“el portal” en vez de “la entrada”</p>  <p>“fregar los platos” en vez de “lavar los platos”</p>  <p>“echar la siesta” en vez de “hacer la siesta”</p>  <p>-El acceso al video está condicionado a disponer de una cuenta en Campus Difusión.</p>
<p>Otros usos o aprendizaje incidental:</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>-estrategias para aprender léxico</li><li>-el diseño de las casas en su interior (el salón, luego la cocina, etc.)</li><li>- los electrodomésticos</li><li>- tipos de vivienda: casa o piso</li></ul>
<p>Sugerencias:</p>	<p>Conocer las partes de una casa está muy relacionado con la cultura y las costumbres del lugar. Las actividades que se desarrollan en cada parte de la casa (por ejemplo, mirar la tele en el salón), los muebles (camas en el dormitorio) o la disposición de las habitaciones depende mucho del lugar.</p>



## 9.5. Descripción de la colección y cómo usar los videos sobre “Las partes del cuerpo”



**LOS LEX** se ha concebido como una colección de animación destinada tanto a adultos como niños y adolescentes con el objetivo de trabajar el léxico.

Los usos que le podemos dar en clase (o en clase invertida) son varios: puede servir tanto para presentar el vocabulario nuevo de una determinada área temática o funcional antes de abordar una nueva secuencia didáctica como para recuperar, de una forma lúdica y atractiva, el vocabulario ya presentado para reforzar su adquisición activando diversas estrategias de aprendizaje. Para ello, todos los clips tienen las siguientes características.

- Cada ámbito se desarrolla en dos niveles, A1 y A2. En los grupos A2 se podrán usar los dos niveles, usando a modo de repaso el clip de A1. Para cada nivel existen dos versiones, con o sin las unidades léxicas.
- Se ha buscado una contextualización audiovisual clara para que el alumno reconozca, entienda y asocie cada palabra o expresión con su significado y uso.
- La forma y narrativa, que remite al universo de los videojuegos (los Lex consiguen superar pantallas y puntos al hacerse con las unidades léxicas), permite repetir el visionado tantas veces como precise el grupo o el alumno sin que ello resulte monótono o desmotivador.
- Se ha optado por trabajar con un número limitado de unidades léxicas (alrededor de una docena de palabras o expresiones), de modo que la carga cognitiva no sea muy alta y memorizar estas unidades primero y aprenderlas después sea un reto factible.
- Se presentan las colocaciones más usuales es decir las combinaciones más frecuentes.
- Cada clip tiene dos versiones: una con la aparición simultánea de su pronunciación y su grafía, y otra “muda”, solo con las imágenes para propiciar la recuperación del vocabulario trabajado.





## CÓMO USAR LOS LEX

Son muchas las maneras en que podemos explotar **LOS LEX** en función de las necesidades de nuestro grupo o programación. Sugerimos a continuación algunas de las que nos parecen más interesantes.

### PRESENTAR VOCABULARIO NUEVO

1. Si el clip se utilizará a modo de entrada en una unidad didáctica del curso, puede proceder a un primervisionado de la versión "muda" para activar conocimientos previos. Cada alumno individualmente puede tomar notas. En la fase posterior de puesta en común, se compartirán las hipótesis. En un segundo momento podrá visionarse la versión completa para comprobarlas.

### CONCURSO EN GRUPOS

2. Si el clip se usa para reforzar un trabajo anterior sobre el ámbito temático en cuestión, puede proponer un pequeño concurso en grupos. Cada grupo intentará construir cooperativamente la lista más completa posible de las unidades léxicas que aparecen. También puede sugerir que añadan palabras o expresiones que conozcan y consideren relacionadas con las imágenes. Gana el equipo o los equipos que tengan la lista más larga y exacta.

3. Si prefiere, puede también pedir a los alumnos que uno a uno verbalicen en voz alta las unidades léxicas durante el visionado, en el momento de su aparición en el clip.

### REUTILIZAR EN UNA TAREA CREATIVA

4. Puede pedir a sus alumnos que, de forma individual o en parejas, preparen una lista con 7 instrucciones como las siguientes que todo el grupo deberá seguir:

*Tocarse la cabeza  
Levantar la pierna izquierda  
Mover el brazo derecho  
Rascarse la espalda  
...*

5. En A2, puede proponer el siguiente juego: cada alumno describe el físico de un personaje imaginario y su compañero debe ir dibujándolo. Por ejemplo:

*Tiene la cabeza muy grande y los brazos muy largos. Tiene las manos pequeñas, los dedos cortos pero las uñas muy largas. Lleva el pelo corto. Tiene el pelo corto y ...*

A modo de ejemplo puede hacerlo primero usted con un alumno que dibuje en la pizarra.



## 9.6. Ficha del profesor de “Las partes del cuerpo”



### Ficha del profesor



En esta ocasión, los jugadores 1 y 2 tienen que hacer ejercicio físico. Durante la clase de gimnasia, ganan puntos mientras mueven las diferentes **partes del cuerpo** (versión A1 y A2)

**A2**

**A1**

- el cuerpo
- los brazos
- las piernas
- las manos
- los dedos
- la cabeza
- el pelo
- la cara
- los ojos
- la boca
- los dientes
- el cuello
- los hombros
- los pies
- la espalda
- me duele/ duelen...

- el pecho
- la tripa
- los codos
- las rodillas
- las muñecas
- las uñas
- la frente
- las orejas
- la nariz
- las mejillas
- las pestañas
- la cejas
- la lengua
- los labios
- las muelas
- la garganta
- los hombros
- los tobillos
- los dedos
- la espalda
- tengo dolor de...
- cómo me duele/duelen...



## 9.7. Descripción de la colección y cómo usar los videos sobre de “El súper” y “La casa”



**LOS LEX** se ha concebido como una colección de animación destinada tanto a adultos como niños y adolescentes con el objetivo de trabajar el léxico.

Los usos que le podemos dar en clase (o en clase invertida) son varios: puede servir tanto para presentar el vocabulario nuevo de una determinada área temática o funcional antes de abordar una nueva secuencia didáctica como para recuperar, de una forma lúdica y atractiva, el vocabulario ya presentado para reforzar su adquisición activando diversas estrategias de aprendizaje. Para ello, todos los clips tienen las siguientes características.

- Cada ámbito se desarrolla en dos niveles, A1 y A2. En los grupos A2 se podrán usar los dos niveles, usando a modo de repaso el clip de A1. Para cada nivel existen dos versiones, con o sin las unidades léxicas.
- Se ha buscado una contextualización audiovisual clara para que el alumno reconozca, entienda y asocie cada palabra o expresión con su significado y uso.
- La forma y narrativa, que remite al universo de los videojuegos (los Lex consiguen superar pantallas y puntos al hacerse con las unidades léxicas), permite repetir el visionado tantas veces como precise el grupo o el alumno sin que ello resulte monótono o desmotivador.
- Se ha optado por trabajar con un número limitado de unidades léxicas (alrededor de una docena de palabras o expresiones), de modo que la carga cognitiva no sea muy alta y memorizar estas unidades primero y aprenderlas después sea un reto factible.
- Se presentan las colocaciones más usuales es decir las combinaciones más frecuentes.
- Cada clip tiene dos versiones: una con la aparición simultánea de su pronunciación y su grafía, y otra “muda”, solo con las imágenes para propiciar la recuperación del vocabulario trabajado.



## CÓMO USAR LOS LEX

Son muchas las maneras en que podemos explotar **LOS LEX** en función de las necesidades de nuestro grupo o programación. Sugerimos a continuación algunas de las que nos parecen más interesantes.

### PRESENTAR VOCABULARIO NUEVO

1. Si el clip se utilizará a modo de entrada en una unidad didáctica del curso, puede proceder a un primer visionado de la versión "muda" para activar conocimientos previos. Cada alumno individualmente puede tomar notas. En la fase posterior de puesta en común, se compartirán las hipótesis. En un segundo momento podrá visionarse la versión completa para comprobarlas.

### CONCURSO EN GRUPOS

2. Si el clip se usa para reforzar un trabajo anterior sobre el ámbito temático en cuestión, puede proponer un pequeño concurso en grupos. Cada grupo intentará construir cooperativamente la lista más completa posible de las unidades léxicas que aparecen. También puede sugerir que añadan palabras o expresiones que conozcan y consideren relacionadas con las imágenes. Gana el equipo o los equipos que tengan la lista más larga y exacta.

3. Si prefiere, puede también pedir a los alumnos que uno a uno verbalicen en voz alta las unidades léxicas durante el visionado, en el momento de su aparición en el clip.

### REUTILIZAR EN UNA TAREA CREATIVA

4. Puede también entregar un pequeño texto en el que introduzca algunas informaciones erróneas que los alumnos, tras el visionado, deberán detectar y corregir. En la puesta en común se generará una interacción oral que también provoca el uso en contexto.

5. Tras los visionados y actividades de comprensión y memorización, puede pedir a sus alumnos que escriban una pequeña historia, que pudiera funcionar a modo de voz en off del clip. En su elaboración se ejercitará la capacidad de usar en contexto el vocabulario que se está practicando. En una puesta en común, un representante de cada grupo leerá el texto durante la proyección. Para ello decida primero, según su programación, si conviene que se trate de un relato o de una descripción de actividades habituales y los tiempos verbales que prefiere que se utilicen:

*Esta mañana Lex ha salido de casa y ...*

*Ayer Lex...*

*Todos los días Lex...*

6. Puede también imprimir las imágenes principales del clip si prefiere que la tarea anterior se realice por escrito y exponerlas en la clase para intensificar el proceso de memorización.



## 9.8. Ficha del profesor de “El súper”



### Ficha del profesor



En esta ocasión, el jugador 1 tiene que recorrer **el súper** e ir acumulando puntos mientras llena su carro de la compra de los productos de alimentación básicos (versión A1 y A2)

**A2**

**A1**

- pan
- pasta
- arroz
- aceite
- sal
- azúcar
- leche
- huevos
- mantequilla
- champiñones
- verdura
- fruta
- cebollas
- pescado
- carne
- embutidos
- queso
- patatas
- salsa de tomate
- mermelada
- chocolate

- una barra de pan
- espaguetis
- un paquete de arroz
- una botella de aceite
- sal y pimienta
- un paquete de azúcar
- un cartón de leche
- una docena de huevos
- 200 gramos de mantequilla
- un cuarto de kilo de champiñones
- medio kilo de judías
- un kilo de manzanas
- dos kilos de cebollas
- una rodaja de salmón
- un filete
- unas lonchas de jamón
- un trozo de queso
- una bolsa de patatas fritas
- una lata de tomate
- un bote de mermelada
- una tableta de chocolate



## 9.9. Ficha del profesor de “La casa”



### Ficha del profesor



En esta aventura de **Los Lex** el jugador 1 tendrá que superar un nuevo reto. En esta ocasión, y para superar este nivel, tendrá que adentrarse en su propia casa e interactuar con los espacios más habituales de una vivienda (versión A1) y también realizar varias acciones (versión A2).

**A2**

**A1**

- el portal
- el ascensor
- la puerta
- el salón
- la cocina
- el estudio
- la escalera
- el baño
- el dormitorio
- el balcón
- vivir en una casa
- vivir en un piso
- el jardín

- llamar al timbre
- el portero automático
- subir en ascensor
- bajar en ascensor
- entrar (en casa)
- ver la tele
- fregar los platos
- estudiar
- trabajar
- subir por la escalera
- bajar por la escalera
- ir al baño
- ducharse
- dormir
- echar la siesta
- vestirse
- regar las plantas
- alquilar un piso
- compartir piso
- cuidar las plantas