

## Jugando se entiende la gente. Una propuesta didáctica para la inclusión de las unidades fraseológicas en el aula de E/LE

ALICIA MERINO GONZÁLEZ  
Universidad de Alicante  
Universitat de València  
[aliciamerinogonzalez@gmail.com](mailto:aliciamerinogonzalez@gmail.com)

**Resumen:** La enseñanza de unidades fraseológicas en el aula de E/LE suscita controversia, así pues, en este artículo se pretende presentar una actividad que permita a los alumnos participar en el aprendizaje de estas unidades. Se trata de la introducción y refuerzo de fraseologismos mediante un juego adaptado llamado *TriviELE*. Hay cuatro categorías en las que el alumno deberá realizar asociaciones y escenificar diálogos donde aparezca el fraseologismo o su paráfrasis. En concreto se trata de locuciones con somatismos o con nombre de animal incluidas en una actividad dirigida a alumnos del nivel B2, con la finalidad de que se practique en clase la conversación coloquial y la utilización de las unidades fraseológicas en esta. De este modo, mediante la adquisición de estas unidades el alumno logrará fluidez y precisión en su comunicación.

**Palabras clave:** E/LE, fraseología, unidad fraseológica, juego, Trivial.

### People understand themselves playing. A didactic proposal to the inclusion of the phraseological unit in S/FL Classroom

**Abstract:** The teaching of phraseological units in the classroom of S/FL is controversial, therefore, this article presents an activity that allows students to participate in learning these units. It wants to introduce and reinforce phraseologism through an adapted game called *TriviELE*. There are four categories in which the students have to make associations and have to stage dialogues where the phraseologism or its paraphrase appears. Specifically, there are locutions with somatism or with animal's names included in an activity that is aimed at B2, with the goal that the students practise in classroom the colloquial conversation and the use of the phraseological units in this. In this way, by the acquisition of this units the students achieve fluency and clearly in their communication.

**Key words:** Spanish forain language, phraseology, phraseological unit, game, Trivial.

### 1. Introducción

La fraseología es una disciplina que se nutre de otras, pues, constituye un ámbito en el que confluyen «la lexicografía, la sintaxis, la semántica y la pragmática del discurso, de ahí que nos hallemos ante un campo nocional heterogéneo y difícil de delimitar» (Navarro 2004: 99). Esta interdisciplinaridad conlleva una dificultad añadida a la hora de abordar sus unidades de estudio y su enseñanza en la clase de E/LE (Navarro 2004: 100; Detry 2008: 2). El profesor se encuentra con dificultades, asimismo, el alumno halla obstáculos en el aprendizaje de las unidades fraseológicas debido a su idiomática y a los mecanismos figurativos que en ocasiones imposibilita la comprensión del significado de los fraseologismos.

Así pues, se pretende arrojar luz a la imbricación de la fraseología y la enseñanza del español como lengua extranjera mediante la proposición de un modo de

introducción y repaso de las unidades fraseológicas en la clase de español como lengua extranjera. Para ello, se incide en cómo introducir y consolidar estas expresiones y se aboga por la utilización de un juego adaptado a las necesidades de los alumnos y del profesor para llevar a cabo esta tarea.

## **2. Las unidades fraseológicas en la clase de E/LE**

Las unidades fraseológicas presentan cierto grado de dificultad a la hora de enseñarlas en clase, pero también en la adquisición y aprendizaje por parte del alumno. Estas unidades se caracterizan por su fijación e idiomática, no obstante, de estas dos se debe destacar la idiomática y el significado figurado subyacente a esta propiedad. Antes de presentar la propuesta didáctica se debe tener en cuenta qué se ha dicho hasta el momento; por ello, en el presente apartado se abordará la problemática existente en torno a qué fraseologismos enseñar y cómo hacerlo.

### **2.1. Qué unidades fraseológicas enseñar**

En este apartado se presentarán las diferentes metodologías que se han seguido para seleccionar los fraseologismos que se deben enseñar en el aula.

- (1) La temática: elección de los fraseologismos en función de una temática, como las partes del cuerpo o los animales.
- (2) La palabra base: las unidades fraseológicas se seleccionan en función de una palabra base que suele ser el núcleo del fraseologismos.
- (3) Las funciones comunicativas: la enseñanza de las unidades fraseológicas se estructura según su función comunicativa, y al respecto se deben tener en cuenta las aportaciones de Dante Hernández (2003: 9-96) y Yoshino (2008: 38).

Otro aspecto que se debe tener en cuenta es el hecho de que en función del nivel del alumnado se aboga por la enseñanza de un tipo de unidad fraseológica u otro. Así pues, en los niveles iniciales se presentan las fórmulas rutinarias (Ruiz Gurillo 2000: 263) y a partir del nivel intermedio se comienza a introducir otras unidades fraseológicas con mayor dificultad como las locuciones con idiomática parcial. Respecto a qué fraseologismos enseñar se debe hacer hincapié en que estos deben ser frecuentes y no haber caído en desuso (Ruiz Gurillo 2000: 263; Navarro 2004: 111; Yoshino 2008: 50). La cuestión es cómo saber que son frecuentes, así pues, este interrogante se resolverá en el apartado 3, donde se mostrará cómo se eligieron las unidades fraseológicas para esta propuesta.

### **2.2. Cómo enseñar las unidades fraseológicas**

En el apartado anterior se expusieron los diferentes criterios que se tienen en cuenta para la elección de los fraseologismos y en este apartado se desvelará cómo se presentan estas unidades en el aula de E/LE. Se distinguen dos tendencias que son la lista tradicional y las asociaciones; la primera de ellas representa la manera tradicional de enseñar los fraseologismos mediante una lista en función de la palabra base, una temática o la función comunicativa de estas.

Este método no resulta útil (Navarro 2004: 105) y por ello se aboga por la utilización de las asociaciones de hiponimia, hiperonimia, sinonimia, antonimia y paráfrasis; así pues, se tendrá en cuenta qué se ha dicho de cada una de estas y en qué actividades suelen aparecer.

Penadés Martínez (1999: 43) presenta la hiponimia, hiperonimia, antonimia y sinonimia como cuatro asociaciones aconsejables, pues, según esta autora estas asociaciones permiten una memorización más fácil:

Los signos lingüísticos que están en relación de antonimia, de hiperonimia-hiponimia y de sinonimia se asocian y constituyen, por ello, series mnemotécnicas virtuales que pueden ser de gran utilidad para memorizar y, al final, aprender unidades figuradas. (Penades Martínez 1999: 43)

De estas, la sinonimia y la antonimia son las asociaciones más utilizadas en el aula para presentar las combinaciones fijas mediante ejercicios de completar con la palabra base o elección múltiple (Gómez Molina 2000: 122; Ruiz Gurillo 2000: 264; Navarro 2004: 106; Detry 2008: 10); no obstante, según Peramos Soler, Leontaridi y Ruiz Morales (2009: en línea) los ejercicios de elección múltiple no fomentan el aprendizaje, pues «su contexto desorienta y no logra integrar el vocabulario dentro de la competencia comunicativa sino que con ello el alumno es capaz sólo de reconocer significados» (Peramos Soler, Leontaridi y Ruiz Morales 2009: en línea).

Penadés Martínez (1999: 25), además de la utilización de ejercicios de elección múltiple, propone que los alumnos indiquen la definición lexicográfica de una unidad contextualizada y para ello, se proporciona varias definiciones para que el alumno elija la que crea correcta. Esta autora propone la lengua materna para comprender las unidades fraseológicas del español y para ello, presenta dos actividades, la primera consiste en buscar en la L1 unidades fraseológicas y no fraseológicas que se correspondan con una unidad fraseológica de partida, pues «se comprende mejor teniendo en cuenta que existen unidades fraseológicas transculturales o supranacionales que, en lenguas distintas muestran maneras semejantes de expresar las mismas ideas o las mismas relaciones» (Penadés Martínez 1999: 37). La segunda actividad que tiene en cuenta la L1 consiste en dibujar o escenificar la situación representada por los fraseologismos de la lengua materna y la lengua española para evitar los calcos y los falsos amigos (Penadés Martínez 1999: 38).

Otras actividades que propone Penadés Martínez (1999: 25) son ejercicios de rellenar huecos, de sustitución e incluso de composición de una historia. En los ejercicios de rellenar se debe completar las oraciones con la unidad fraseológica adecuada mientras que en los ejercicios de sustitución plantea dos actividades: se da un texto con unidades fraseológicas y el alumno debe sustituirlas por su significado; o bien, se presenta una serie de oraciones y debe sustituir un segmento de la oración por una de las unidades fraseológicas que se proponen. Para finalizar con las propuestas de Penadés Martínez se debe destacar el planteamiento de una actividad en la que se pretende que el alumno escriba una composición o cuente una historia utilizando diez o más fraseologismos proporcionados de antemano (1999: 39). Esta propuesta desde nuestro punto de vista carece de utilidad, pues se trata de que el alumno imagine una situación en la que puedan aparecer todas ellas y en el uso diario de la lengua utilizar tantos fraseologismos es forzoso e inusual. Otra actividad que sigue la línea de esta última consiste en que los alumnos imaginen situaciones en las que emplearían alguna de las unidades fraseológicas, o que después de que el profesor dé el argumento de una historia los alumnos hagan que alguno de los personajes emplee un fraseologismo. Esta última actividad es más adecuada que la anterior, pues se trata de que los alumnos contextualicen una determinada unidad y no varias.

### 2.3. El tratamiento de las unidades fraseológicas en los libros de E/LE

Para finalizar con el apartado 2 se dará cuenta de cómo los libros de E/LE presentan los fraseologismos, en concreto se presentará cómo se tratan estas unidades en el nivel B2 de dos libros: *Eco 3: Curso modular de Español lengua extranjera B2* y *Uso interactivo del vocabulario*. En el primero de ellos se reserva un apartado en cada tema para las unidades fraseológicas y en este se presentan ejercicios de completar huecos, de sinonimia y de paráfrasis (Romero Dueñas 2006<sup>1</sup>). En cuanto a *Uso interactivo del vocabulario*, se debe destacar que tal y como su nombre indica gira en torno al léxico y el objetivo que se persigue es practicar la conversación y conseguir fluidez en esta. Esta obra está formada por capítulos en función de la temática y en él además de aparecer un listado con vocabulario que se debe traducir a la L1, hay un apartado para las expresiones pluriverbales, se trata del «Expresionario» (Encinar 2005<sup>2</sup>). En este se muestran las unidades fraseológicas mediante la antonimia y la relación del significado con un dibujo.

### 3. Propuesta didáctica

En este apartado se pretende presentar una actividad que permita a los alumnos participar en su aprendizaje, en concreto, en la adquisición de las expresiones idiomáticas del español. El cómo puede influir a la hora de captar la atención del alumno, hacer que esté receptivo y deje de ser un agente pasivo para convertirse en activo y participar en su propio aprendizaje. Por ello, se propone un juego en el que tiene cabida todo tipo de propuesta mediante diferentes asociaciones.

#### 3.1. Objetivos

Se pretende proponer un modo de introducir y/o repasar las expresiones cuyo núcleo sea un somatismo o un animal; pues, tanto las partes del cuerpo como los animales representan un número importante de fraseologismos debido a su productividad (García-Page Sánchez 2008: 372-373). La actividad que se presentará está dirigida a alumnos que se hallen en el nivel B2 según el *Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC)*, pues este contempla las comparaciones con animales como *estar como una cabra*. La introducción de los fraseologismos somáticos no se contempla en ningún nivel del *PCIC*, no obstante, la dificultad que presentan estos fraseologismos es equiparable a la de las comparaciones con animales (B2 del *PCIC*). Las unidades fraseológicas que se tratarán en esta propuesta serán locuciones (Ruiz Gurillo 1998: 25) y estas presentarán cierto grado de idiomatismo, pues nos hallamos en un nivel que da pie a la utilización de fraseologismos parcialmente idiomáticos.

La actividad puede destinarse a la realización del primer acercamiento a las expresiones idiomáticas, o bien al refuerzo y consolidación de los fraseologismos que se hayan visto en clases anteriores. Los fraseologismos que se presentarán en el juego varían en función de los objetivos que se persiguen. Así pues, si lo que se pretende es introducir fraseologismos que los alumnos no han visto con anterioridad, se debe elegir unidades fraseológicas que tengan cierto grado de transparencia y si es posible, que posean un equivalente en la L1 del alumnado. Por otro lado, si el profesor mediante esta

---

<sup>1</sup>El tratamiento de las unidades fraseológicas en esta obra se lleva a cabo en las páginas 17, 31, 45, 59, 73, 87, 101, 115, 129.

<sup>2</sup> El cada tema se reserva un apartado llamado «Expresionario» para la contemplación de las unidades fraseológicas. Este apartado se halla en las páginas 11, 24, 31, 40, 47, 56, 63, 71, 79, 86, 93, 101, 108, 116, 129, 136, 142, 149, 158.

actividad pretende afianzar las unidades pluriverbales vistas en clase, este deberá incluir aquellas locuciones que presentan dificultades para el alumnado.

La frecuencia de los fraseologismos es una variable que se debe tener en cuenta, pues la finalidad de aprender combinaciones fijas es que sean de utilidad para los alumnos. De este modo, a pesar de ser complicado discernir qué unidades fraseológicas son frecuentes y cuáles no lo son, para arrojar luz a este aspecto se tuvo en cuenta la obra de Olza Moreno (2011) donde esta autora presenta los fraseologismos más frecuentes en función de su aparición en los corpus del español. Asimismo, en segundo lugar se buscaron los fraseologismos seleccionados en el *Diccionario fraseológico documentado del español actual* (2004) para constatar la vigencia de estas estructuras fijas.

### **3.2. El componente lúdico en el aula**

Autoras como Detry (2008: 2) mencionan la marginalidad de los fraseologismos en la clase de E/LE y Navarro (2004: en línea) proponen incluir estas unidades en la programación general ya que «han de ser tratados como un aspecto más en el desarrollo de la competencia comunicativa del aprendiz, puesto que el dominio léxico, en realidad, se ejercita en los cuatro competencias de la competencia comunicativa» (2004: 100). La propuesta de esta autora no se llevará a cabo, pues, en el caso de los fraseologismos que nos ocupan aparecen sobre todo en el lenguaje coloquial y oral, y por ello, se trabajará la competencia comunicativa.

Se ha mencionado con anterioridad la utilización de un juego para llevar a cabo la inclusión de los fraseologismos en el aula, en concreto, se planteará una adaptación del Trivial. Dicho juego posibilita que los alumnos practiquen la conversación, y en concreto el lenguaje coloquial; pero, además, el profesor podrá tomar nota de aquellos aspectos gramaticales que se presuponen sabidos pero el alumno no los ha asimilado.

Así pues, mediante el *TriviELE* se puede reforzar otros aspectos, detectar las dificultades que tienen los alumnos y abordarlas en clases posteriores (Baretta 2006: 2). Baretta presenta otros beneficios del juego en la clase de E/LE:

El uso de juegos en clase suele motivar a los alumnos y disminuir la ansiedad en la medida en que en esas actividades, es posible reducir la importancia de los errores y entenderlos como parte del proceso de aprendizaje [...] cuando se realizan actividades lúdicas, se crea una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el alumno adquiere más confianza y se sienten libre para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma. (Baretta 2006: 2)

Tal y como se puede observar, son numerosas las ventajas que el juego presenta a la hora de utilizarlo en las clases, y por ello, en los siguientes apartados se presentará y explicará cómo se pretende utilizar un juego adaptado para introducir o repasar expresiones.

### **3.3. El *TriviELE***

#### **3.3.1. Aspectos de la adaptación a tener en cuenta**

Se ha mencionado en los apartados anteriores que nos hallamos ante un juego adaptado para la clase de E/LE y en concreto, se trata de un juego conocido en numerosos países, por lo que los alumnos de antemano tienen una idea general de su funcionamiento. Vázquez Mariño llevó a cabo una adaptación del Trivial, en concreto pretende «(re)crear una visión diferente que se utilice solamente para estudiantes de

español» (Vázquez Mariño 2008:1). En dicha adaptación se emplea el juego de mesa con el propósito de ejercitar todas las destrezas mediante cuatro categorías que engloban diferentes aspectos del español. Estas categorías son: *léxico y vocabulario, temas socioculturales, pronunciación y ortografía*. Así pues, en la propuesta que se muestra en este artículo, la adaptación se realiza con la finalidad de mostrar en la clase de E/LE un determinado aspecto del español: las unidades fraseológicas somáticas o con nombre de animal.

Con el propósito de asegurar la eficacia del juego para mostrar, introducir y repasar las unidades fraseológicas, el profesor se encargará de elaborar unas reglas básicas para que el alumnado pueda consultarlas cuando lo crea conveniente. En estas normas se puede hallar la explicación de las categorías que hay, qué se debe hacer en cada una, cuántos miembros hay en cada grupo y otros aspectos para asegurar el buen funcionamiento del juego en el aula. En cuanto a la participación del alumno, se debe tener en cuenta que se juega en equipo, es decir, se realizarán grupos de varios miembros en función del número de alumnos. Además, para garantizar la participación de todos sus miembros, el turno de tirada y respuesta será rotativo, es decir, todos los miembros del equipo participarán por igual.

El objetivo lúdico del juego adaptado es el mismo que el del juego tradicional, se trata de que los alumnos consigan un quesito de cada categoría. En nuestra adaptación hay cuatro categorías (*sinonimia, antonimia, paráfrasis y diálogo*) y ganará el equipo que consiga un quesito de cada color y al caer en la casilla central acierte al menos las preguntas de 3 categorías. El juego acaba o bien cuando un equipo responde correctamente a 3 de las 4 preguntas, o bien cuando el profesor determine que se ha cumplido el tiempo estipulado para esa actividad y ganará el equipo que haya conseguido más quesitos. Asimismo, tal y como se puede observar, el tiempo estimado de la actividad es imprevisible, pues, en cierto modo es un juego de azar y puede haber partidas cortas y largas, por lo que en determinadas partidas será el profesor quien deba dar por acabado el juego.

Al mismo tiempo que el juego transcurre y aparecen los diferentes fraseologismos, el profesor apuntará en la pizarra estas unidades conforme salgan en el juego y las relacionará en la pizarra mediante asociaciones de sinonimia o antonimia. De este modo, se presenta de manera visual las relaciones que hay entre las diversas unidades fraseológicas y cuando la partida acabe los alumnos podrán reflexionar, debatir y plantear preguntas al respecto.

Se trata de un juego polivalente, pues es fácil de adaptar según las necesidades del profesor y sus alumnos. En la versión que se presenta en este artículo la profesora decidió incorporar una casilla al tablero llamada *te echo una mano*. Como su propio nombre indica, se trata de una casilla que actúa como comodín y cuando un equipo caiga en esta, obtendrá una tarjeta que se podrá utilizar cuando se quiera tener una pista.

A continuación se muestra la imagen del tablero donde se puede apreciar las diferentes casillas de colores que lo conforman:



Figura 1. Imagen de autoría propia

La versatilidad de esta propuesta nos permite adaptarla a diferentes niveles y unidades, pues, las casillas se pueden quitar y poner, el tablero está formado por dos cartulinas tamaño A4 y este se puede hacer más grande. En cuanto a las categorías y las tarjetas, se pueden incorporar o eliminar en función de las unidades fraseológicas que se pretendan mostrar. Respecto a la utilización de este juego en los distintos niveles, se debe tener en cuenta que se recomienda tratar en los niveles iniciales las fórmulas rutinarias (Ruiz Gurillo 2000: 263) y quizás la utilización del *Triviele* da más juego cuando se trata de alumnos con un nivel equivalente o superior al B1, pues a partir de este se muestran en el aula las locuciones y las paremias.

### 3.3.2. Categorías

En la propuesta que nos ocupa se presentan cuatro categorías que se expondrán en este apartado. No obstante, antes de abordarlas se debe tener en cuenta que en las diferentes tarjetas que componen el juego se presentan preguntas o actividades que dan pie a la participación activa del alumno (García Muruais 1998: 366; Sanmartín Sáez 2000: 288) y el contexto tiene un papel determinante en la actividad propuesta (García Muruais 1998: 366; Sanmartín Sáez 2000: 287; Detry 2008: 9), ya que los fraseologismos o aparecen contextualizados o se le pide al alumno que realice dicha contextualización.

Cada categoría tiene un color en el tablero, así pues, en amarillo se presentan las casillas y tarjetas correspondientes a la categoría *sinonimia*, en verde a la *antonimia*, en azul a la *paráfrasis* y la cuarta categoría es *diálogo* y se corresponde con el color naranja (ver figura 1). En las tres primeras categorías será el profesor quien lea y plantee el contenido de la tarjeta, no obstante, en la categoría *diálogo* se requiere de la participación únicamente de dos miembros del equipo y el profesor en esta será un agente pasivo.

#### 3.3.2.1. Sinonimia

Las tarjetas correspondientes a esta categoría (color amarillo) presentan una situación en la que aparece un fraseologismo. Se trata de que uno de los miembros del equipo sepa al menos una locución sinónima y realice la sustitución en el contexto dado, así pues, en ocasiones se deberá adaptar el contexto como ocurriría en el siguiente caso:

- (1) El sábado Luis y yo fuimos al cine a ver una peli. Sin duda nos equivocamos en la elección porque esa peli **aburre hasta a las ovejas**.

En esta tarjeta se presenta la locución *aburrir hasta a las ovejas* y el fraseologismo sinónimo sería *aburrirse como una ostra*. Esta última locución no puede sustituir al somatismo que aparece en la tarjeta sin que la situación inicial se modifique. Una posible adaptación sería: *El sábado Luis y yo fuimos al cine a ver una peli. Sin duda nos equivocamos en la elección porque nos aburrimos como ostras*.

### 3.3.2.2. Antonimia

Las tarjetas correspondientes a esta categoría son las verdes y el procedimiento a seguir por parte del alumno es similar al expuesto en la categoría anterior. En la tarjeta aparece una unidad fraseológica contextualizada y se pretende que el alumno diga al menos una locución antónima. Además, se le puede pedir que utilice la expresión idiomática antónima en una situación que el propio alumno invente. Algunas de las locuciones que aparecen en esta categoría son: *como una liebre vs. como una tortuga*, *ser todo oídos vs. hacer oídos sordos* y *hablar por los codos vs. morderse la lengua*.

### 3.3.2.3. Paráfrasis

La elección y elaboración de una categoría que abarcase la paráfrasis se basó en la aportación de García Muruais (1998: 366) pues al respecto se deben destacar las siguientes líneas:

Dado que el objetivo de las clases es preparar al alumno para la comunicación fuera del aula, intento que los alumnos desarrollen habilidades estratégica, que les van a ser útiles en situaciones reales, una de ellas es tratar de deducir el significado de la expresión a partir del contexto. (García Muruais 1998: 366)

De este modo, en las tarjetas azules pueden aparecer dos opciones y en función de la opción que se presente el alumno deberá realizar una paráfrasis o saber de qué fraseologismo se trata:

- (1) Paráfrasis contextualizada: en la tarjeta aparece la paráfrasis o el significado de la locución implícito en una situación y el alumno debe saber de qué fraseologismo se trata. Por ejemplo: *Juan no deja de pensar en el examen de mates, dice que se ha sacado un cero*.

El alumno debe saber a qué locución se está haciendo referencia, en este caso se trata del somatismo *comerse la cabeza*.

- (2) Locución contextualizada: en la tarjeta aparece una locución en un contexto y el alumno debe parafrasearla. A continuación se muestra una de las locuciones que se presentan en las tarjetas correspondientes a esta categoría y opción: *En los trabajos en grupo siempre hay alguien que se toca las narices*.

En esta tarjeta hallaríamos el fraseologismo *tocarse las narices* y el alumno deberá parafrasear esta locución, es decir, se le pide que explique con sus propias palabras cuál es el significado de la unidad fraseológica.

#### 3.3.2.4. Diálogo

Son varias las autoras que recomiendan la contextualización de las unidades fraseológicas, pero sobre todo que estas aparezcan en un diálogo (García Muruais 1998: 368; Detry 2008: 12). Al respecto, se cree conveniente que sean los propios alumnos los que se encarguen de llevar a cabo un diálogo en el que deban incluir un fraseologismo (Sanmartín Sáez 2000: 288). Podemos encontrar cuatro opciones que se especifican en las tarjetas y son las siguientes:

- (1) Opción a: en la tarjeta aparecen dos fraseologismos y son los alumnos quienes eligen qué locución incluirán en su diálogo.
- (2) Opción b: en esta opción aparece información sobre una situación y los alumnos deben utilizar en el diálogo el fraseologismo que crean adecuado en función de la información que hay en la tarjeta.
- (3) Opción c: en la tercera opción se presenta un fraseologismo y el alumno debe incluir en el diálogo la paráfrasis del mismo.
- (4) Opción d: en esta cuarta opción se presenta una paráfrasis y los alumnos deben saber de qué unidad fraseológica se trata e incluirla en su escenificación.

Por último, hay que tener en cuenta que se especifica que cada diálogo debe de tener al menos 4 turnos de cada alumno, con la finalidad de que realicen una escenificación elaborada y lo más real posible.

#### 4. Conclusiones

En la actualidad ha incrementado el interés por la enseñanza de los fraseologismos en la clase de E/LE y cómo llevar a cabo esta ardua tarea. Dicha dificultad no solo estriba en la elección de los fraseologismos, sino también en cómo mostrarlos. En las páginas anteriores se dio cuenta de una propuesta en la que se presenta cómo se puede enseñar los fraseologismos, y en concreto, las locuciones con núcleo somático o nombre de animal. La elección de dichas unidades se basó en su coloquialidad y frecuencia de uso en la conversación, pues al fin y al cabo, se pretende que el alumno adquiera fluidez y precisión en el lenguaje oral.

De la presentación del *TriviELE* como un modo atractivo y novedoso de introducción y consolidación de los fraseologismos subyacen las ventajas de la utilización de un juego en el aula. Al respecto se debe destacar la atmósfera de trabajo que se consigue mediante dicho juego, la disminución de la ansiedad y el aumento de la motivación de los alumnos. Es decir, el *TriviELE* permite que la enseñanza de las unidades fraseológicas gire en torno a los alumnos y sus necesidades, al mismo tiempo que estos adquieren confianza y conciencia de su aprendizaje. Respecto al contexto, este es determinante a la hora de asimilar estas unidades, por ello, en las diferentes categorías que conforman el juego o bien se proporciona la unidad fraseológica o su paráfrasis contextualizada, o bien dicha contextualización se lleva a cabo por el discente.

La propuesta expuesta en este artículo es versátil e innovadora debido a que el *TriviELE* se puede adaptar a diferentes niveles y unidades fraseológicas. Por ello, en esta contribución se ha mostrado una de las posibles utilidades que dicho juego adaptado posee. Las categorías que conforman el juego de mesa se fundamentan en las asociaciones semánticas, pues estas representan una de las formas más adecuadas y productivas de memorización y asimilación de las unidades fraseológicas. Así pues, se tiene en cuenta dichas asociaciones y se va más allá al presentarlas a través de un juego interactivo que requiere de la participación activa de los alumnos.

## Bibliografía

- Baretta, D. (2006). «Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE». *RedELE* 7. Disponible en <http://www.mecd.gob.es/redele/revistaRedEle/2006/segunda.html>.
- Dante Hernández, A. (2003). *¡Es pan comido! Expresiones fijas clasificadas en funciones comunicativas*. Madrid: Edinumen.
- Detry, F. (2008). «Consideraciones metodológicas para el tratamiento de las expresiones idiomáticas en clase de español como lengua extranjera (ELE)». *LinRed*, 9 de mayo de 2008. Disponible en [http://www.linred.es/articulos\\_pdf/LR\\_articulo\\_246042008.pdf](http://www.linred.es/articulos_pdf/LR_articulo_246042008.pdf).
- Encinar, M. A. (2005). *Uso interactivo del vocabulario*. Madrid: Edelsa.
- García Muruais, M. T. (1998). «Propuestas para la enseñanza de unidades fraseológicas en la clase de E/LE». Ponencia presentada en el *VIII congreso internacional de asele: la enseñanza del español como lengua extranjera: del pasado al futuro*. Alcalá de Henares, 17-20 de septiembre de 1998, pp. 363-370.
- García-Page Sánchez, M. (2008). *Introducción a la fraseología española: estudio de las locuciones*. Barcelona: Anthropos.
- Gómez Molina, J. R. (2000). «Las unidades fraseológicas del español: una propuesta metodológica para la enseñanza de las locuciones en la clase de ELE». En Corperías Aguilar, M. J., Redondo, J. y Sanmartín Sáez, J. (eds.). *Aprendizaje y enseñanza de una segunda lengua*. Valencia: Universitat de València, Facultat de Filologia, pp. 111-134.
- Instituto Cervantes (2006). *Plan curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español*. Madrid: Instituto Cervantes-Biblioteca nueva. Disponible en [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/plan\\_curricular/](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/).
- Navarro, C. (2004). «Didáctica de las unidades fraseológicas». En Vittoria Calvi, M. y San Vicente, F. (eds.). *Didáctica del Léxico y Nuevas Tecnologías*. Viareggio: Mauro Baroni editore, pp. 99-115.
- Olza Moreno, I. (2011). *Corporalidad y lenguaje: la fraseología somática metalingüística del español*. Frankfurt: Peter Lang.
- Penadés Martínez, I. (1999). *La enseñanza de las unidades fraseológicas*. Madrid: Arco Libros.
- Peramos Soler, N., Leontaridi, E. y Ruiz Morales, M. (2009). «Las unidades fraseológicas del español: su enseñanza y adquisición en la clase de ELE». Grecia: Universidad Aristóteles de Salónica. Disponible en

<http://www.ispania.gr/arthra/ispanika/1518-las-unidades-fraseologicas-del-espanol-su-ensenanza-y-adquisicion-en-la-clase-de-ele>.

- Romero Dueñas, C. (2006). *Eco 3: Curso modular de Español lengua extranjera: B2*. Madrid: Edelsa.
- Ruiz Gurillo, L. (1998). *La fraseología del español coloquial*. Barcelona: Ariel.
- Ruiz Gurillo, L. (2000). «Un enfoque didáctico de la fraseología española para extranjeros». En Corperías Aguilar, M. J., Redondo, J. y J. Sanmartín Sáez (eds.). *Aprendizaje y enseñanza de una segunda lengua*. Valencia: Universitat de València, Facultat de Filologia, pp. 259-275.
- Sanmartín Sáez, J. (2000). «Los usos figurados en la enseñanza del español como L2: aspectos semánticos, pragmáticos y lexicográficos. El caso de las metáforas animales». En Corperías Aguilar, M. J., Redondo, J. y Sanmartín Sáez, J. (eds.). *Aprendizaje y enseñanza de una segunda lengua*. Valencia: Universitat de València, Facultat de Filologia, pp. 277-294.
- Seco, M., O. Andrés y G. Ramos (2004). *Diccionario fraseológico documentado del español actual: locuciones y modismos españoles*. Madrid: Aguilar lexicografía.
- Vázquez Mariño, I. (2008). «Aprendizaje lúdico: el juego en la clase de español. Una propuesta didáctica a través de un trivial adaptado a la clase de ELE». *Revista Foro de Profesores de E/LE* vol. 4. Disponible en <http://foroele.es/revista/index.php/foroele/article/view/107/104>.
- Yoshino, Y. (2008). *La enseñanza de las fórmulas rutinarias en el aula de E/LE*. Memoria de Investigación. Alcalá de Henares.