

Giuliana Antonella Giacobbe

**EL APRENDIZAJE DE REGISTROS Y VARIEDADES DEL ITALIANO
L2: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA A TRAVÉS DE UN *QUIZ* MUSICAL**

**LEARNING REGISTERS AND VARIETIES OF ITALIAN L2:
A DIDACTIC PROPOSAL THROUGH A MUSICAL QUIZ**

RESUMEN. El objetivo de este artículo es doble: por un lado, nos basaremos en la aplicación didáctica de la canción como núcleo de un aprendizaje de carácter lúdico en el aula de italiano como lengua extranjera y, por otro, en la gamificación como segundo recurso para la consecución de un proceso de aprendizaje que resulte estimulante y motivador en el contexto universitario. A través de la fusión de sendos elementos, se pretende elaborar una propuesta didáctica a través de la música y del *quiz* como juego para el aprendizaje de los registros y variedades del italiano, dentro de un nivel de lengua C1.

PALABRAS CLAVE: Didáctica de la Lengua Italiana. Italiano L2. Gamificación. Didáctica de la Canción.

ABSTRACT. The aim of this article is twofold: on the one hand, we will base ourselves on the didactic application of song as the core of a learning process of a playful nature in the foreign language classroom (in our case, Italian) and, on the other, on gamification as a second resource for the achievement of a learning process that is stimulating and motivating in the context of University students. Through the fusion of both elements, the aim is to elaborate a didactic proposal through music and quizzes as a game for learning the registers and varieties of Italian, within a C1 language level.

KEYWORDS: Didactics of the Italian Language. Italian L2. Gamification. Didactics of the Song.

1. Introduzione

Varios son los manuales de didáctica de la lengua italiana que, a lo largo de las últimas décadas, han ido aplicando la canción como uno de los principales recursos para el desarrollo de las destrezas escritas y orales (Costamagna, 1990; Mezzadri, 2006; Caon, 2011 y 2015; Coletti y Coveri, 2016; Martari, 2019). Sin embargo, en todos ellos, las propuestas didácticas que se presentan se ciñen al aprendizaje lingüístico y cultural que, en algunos casos, requieren el acompañamiento del vídeo musical (indicado por el autor) para la comprensión del lenguaje no verbal y paraverbal. Asimismo, tal como apunta Mauroni (2011), durante las últimas dos décadas se han publicado ensayos que demuestran cómo la implementación de la canción en el aula de idioma haya contribuido a la mejora de la competencia comunicativa en el proceso de aprendizaje de segundas lenguas.

No obstante, a pesar de las continuas contribuciones para la innovación de la implementación de las canciones dentro de las metodologías de enseñanza del italiano L2, estas resultan aún poco explotadas, ya que la mayoría de los estudios desarrollados se limitan a su uso para la educación lingüística o cultural, sin

combinarla con otras estrategias que sirvan para mejorar la calidad de la transmisión de contenidos.

En lo que se refiere a la didáctica de la canción aplicada a la enseñanza del italiano L2/LE, nos encontramos ante una amplia bibliografía que se centra en textos pertenecientes a la denominada “canzone d’autore”, así como a la música del género pop, y teniendo siempre como objetivo el italiano estándar, es decir, la norma de la lengua italiana. Sin embargo, parece no haberse contemplado aún su aplicación para el estudio de las restantes variedades, pues solo un estudio (Ripamonti, 2021) ha emprendido la aplicación de la canción en una variedad lingüística sub-estándar, por lo que el estado de la cuestión resulta aún escaso.

Por ello, este artículo presenta una propuesta que combina la didáctica de la canción con la gamificación aplicada a la enseñanza de las variedades lingüísticas del italiano contemporáneo en el ámbito de la docencia universitaria. Para tal fin, contextualizaremos la propuesta didáctica en relación con la asignatura y curso para el que se ha diseñado. Posteriormente, se recogen algunos aspectos teóricos relevantes sobre la didáctica de las lenguas extranjeras a través de las canciones y el recurso a la gamificación para encontrar elementos comunes que permitan la

elaboración de un *quiz* musical que promueva un ambiente de aprendizaje lúdico en el que el alumnado pueda (auto)evaluarse desarrollando diferentes competencias.

2. Contextualización de la propuesta didáctica

La presente propuesta didáctica se plantea para alumnado hispanohablante de nivel universitario, concretamente, estudiantes de italiano L2 con un nivel C1 según el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (MECR)¹, donde se prevé que el alumnado sea capaz de reconocer la diversidad de expresiones idiomáticas y coloquiales, apreciando los cambios de registro, si bien puede presentar aún dificultades en el reconocimiento de determinados acentos.

De manera más específica, los contenidos de la presente propuesta didáctica se plantean para la asignatura “Lengua Italiana VI: Registros y Variedades Lingüísticas”, perteneciente al cuarto curso del Grado en Lenguas Modernas y sus

¹ En lo referente a las destrezas en los diferentes niveles de adquisición de lenguas, consúltase Consejo de Europa (2020) en la dirección indicada en bibliografía final.

Quaderno n. 21 di «AGON» (ISSN 2384-9045)
Supplemento al n. 37 (aprile-giugno 2023)

Literaturas, de la Universidad de Oviedo, y cursada por el alumnado cuya lengua de especialización (denominada “Lengua A” de *Maior*) es el italiano.

El Grado en Lenguas Modernas y sus Literaturas, implementado en la Universidad de Oviedo en el curso académico 2010-2011, plantea, dentro de las competencias específicas del *Maior* en Lengua A Italiana, el reconocimiento de las variedades internas (temporales, espaciales, sociales y situacionales) de la lengua italiana (CEM6)², de manera que el alumnado egresado sea capaz de usar estrategias de comunicación en diferentes contextos (RAM³ 3), así como desarrollar la capacidad para comunicarse con fluidez y naturalidad en italiano (RAM 6).

Desde el primer curso en el que esta asignatura fue impartida (2013/2014) hasta la actualidad, los contenidos han evolucionado desde los lenguajes especializados hasta dar lugar a un curso de sociolingüística italiana, donde se pretende formar al alumnado –que ha cursado previamente cinco niveles de lengua (desde A2 a C1)– en la realidad de la lengua italiana, así como en el predominio de diferentes variantes

² Dicha información puede corroborarse en la Guía Docente de la asignatura, disponible en el siguiente enlace: https://fyl.uniovi.es/c/document_library/get_file?uuid=4f63201b-b335-48a2-a250-df0ceed5f07a&groupId=917662 [Fecha de consulta: 20/07/2023].

³ Resultados de Aprendizaje del *Maior*.

lingüísticas que conviven con la lengua estándar. La evolución en los contenidos de la asignatura se debe a la necesidad de responder a las necesidades de desarrollo de la competencia sociolingüística (tal como especificado en el capítulo quinto de MEQR), aludiendo a la necesidad de comprender y (re)conocer los marcadores lingüísticos derivados de la evolución de la sociedad italiana, así como de sus variantes (diamésica, diafásica, diatópica, diastrática).

Actualmente, la asignatura cuenta con un primer bloque temático destinado a la introducción diacrónica de la evolución del italiano desde el año 1861 hasta la actualidad y cinco bloques que recogen, respectivamente, las variedades diatópicas, diastráticas, diafásicas (divididas en dos unidades: una para los registros formales y otra para los coloquiales) y diamésicas. En ellas, el alumnado toma conciencia de la contribución de los medios de comunicación para la unificación de una lengua nacional, así como para la alfabetización de la lengua italiana. A partir de esta premisa, esta propuesta didáctica pretende ser una contribución para la formación en la realidad lingüística italiana actual desde un enfoque lúdico, dada la dificultad que presentan los contenidos para el alumnado hispanohablante de italiano L2.

3. El quiz musical: antecedentes teóricos de la aplicación didáctica de la música y gamificación para la adquisición de LS

Como bien subraya Fernández Martín (2013, p. 6) la motivación constituye un pilar fundamental a la hora de aprender una lengua extranjera, por lo que se parte de la búsqueda de un ambiente de aprendizaje lúdico, donde el alumnado pueda aprender de sus propios errores, alejándose del miedo a equivocarse y estableciendo un mayor nivel de confianza con el italiano.

3.1. La aplicación didáctica de la canción

A la hora de hablar del italiano como L2, Balboni (2014) profundiza en la necesidad de perseguir, dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua, lo que él denomina memoria semántica, es decir, la memoria a largo plazo como resultado de una implicación activa del alumnado. Partiendo de esta primera suposición, para Coveri (2020) el recurso a la canción sirve no solo como elemento lúdico, sino que también su aplicación didáctica “è destinat[a] alla presentazione e all’approfondimento di aspetti sociolinguistici della L2 o LS [...] morfosintattici, lessicali, semantici [...] di tratti suprasegmentali [...] di modi di dire ed espressioni idiomatiche” (p. 173). Por su parte, Llorente (2009) a la hora de hablar de la

aplicación didáctica de la canción, alega que su ejecución contribuye al desarrollo de ambos hemisferios cerebrales: tanto al izquierdo, especializado en el lenguaje, como al derecho, en la melodía, dando como resultado un aprendizaje (in)consciente que facilita la concentración (Cfr. Fernández Martín, 2013, p. 9). En este mismo sentido, Rodríguez López (2005), aludiendo a las teorías de Cullen (1999), también señala los dos procesos de decodificación que se producen a la hora de escuchar una canción en el aula de LE: “por un lado el que transforma los sonidos en palabras que forman frases con sentido, y por otro el que lleva a comprender el sentido metafórico o real de la canción” (Cfr. Rodríguez López, 2005, p. 806).

Además del aspecto metodológico y de la creación de un ambiente más agradable para la enseñanza y aprendizaje de una lengua, cabe mencionar que la canción, sobre todo en los géneros como el pop, o el (t)rap, contribuyen a “tomar conciencia de las variedades de la lengua, desarrollar su competencia intercultural unida por la música, más allá de diferencias lingüísticas [...] todo ello dentro de un ambiente real” (Fernández Martín, 2013, p. 9) y que, a su vez, constituye un elemento que separa al alumnado de la normatividad de los manuales de texto de una lengua extranjeras, para aproximarles a una realidad diferente que, en la mayoría de los casos, no se conoce hasta la consecución de un nivel avanzado de la LE.

En esta línea, Caon y Lobasso (2008) enumeran una serie de ventajas que las canciones presentan a la hora de introducirlas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de una LE ya que, además de ser un recurso para trabajar en el aspecto fonético y fonológico de la lengua, así como los aspectos morfológicos y sintácticos, las canciones presentan diferentes posibilidades a la hora de aplicarlas de manera didáctica. De hecho, en ella “si trovano modi di dire, espressioni gergali, regionalismo, strutture linguistiche, uso di frasi fatte. Spesso in una canzone convivono livelli stilistici differenti i quali rappresentano una ricchezza e che possono dare avvio a diversi percorsi didattici” (Caon y Lobasso, 2008, p. 56).

Además de estos aspectos, el hecho de que la canción introduzca en sí misma aspectos socioculturales ha abierto el debate sobre lo que, en la actualidad, en el ámbito de la glotodidáctica italiana se denomina “competencia comunicativa intercultural” (Caon, 2020, p. 81), que permite cierta variabilidad en la interpretación del texto según su aplicación didáctica. De esta manera, la canción constituye un recurso versátil que, una vez aplicada al aprendizaje de los registros y variedades del italiano, permite en el aula de italiano como lengua extranjera la reflexión sobre la sincronía de las lenguas, así como una extrapolación a lo que ocurre en otras lenguas que conozcan.

3.2. El quiz como estrategia de gamificación

La segunda parte de los antecedentes teóricos de nuestra propuesta didáctica está compuesta por el *quiz*, entendiéndolo como un recurso dentro de la gamificación para la consecución de una metodología lúdica para su aplicación a la enseñanza del italiano L2.

Para contextualizar la aparición del concepto de gamificación, Vergara Rodríguez et al. (2019) sitúan como elemento detonante la irrupción de las redes sociales y las aplicaciones Web 2.0 hacia finales de la primera década del presente siglo. Con la entrada en la cotidianidad social de las aplicaciones, así como del incremento en el flujo de información, la educación ha tenido que adaptarse a las nuevas exigencias, de ahí que se buscaran recursos lúdicos para el favorecimiento de una educación innovadora que permitiera una retroalimentación efectiva y en un plazo de tiempo menor.

Villalustre Martínez y Del Moral Pérez (2015), así como Martín Padilla y Jaén Martínez (2016), en la revisión de la bibliografía existente en términos de gamificación en la enseñanza superior, han detectado una progresiva inclinación a recursos que puedan ofrecer al alumnado un feedback inmediato, de manera tal que

estos pueden llegar a las soluciones de las actividades planteadas aprendiendo de sus propios errores. Por esta razón, en los últimos años se ha demostrado cierto interés por la gamificación, la cual:

[...] incluye elementos provenientes de los videojuegos con el objeto de promover el aprendizaje en medio de una experiencia divertida, dotando de mecánicas lúdicas actividades que no lo son; así la gamificación se vale de recursos como puntos, niveles, recompensas, logros, etc., para comprometer al alumnado en la tarea de aprendizaje, manteniendo su interés, incrementando su motivación, haciendo el aprendizaje más significativo (Martín Padilla y Jaén Martínez, 2016, p. 2668).

En el caso del nivel universitario, del que nos ocupamos, la puesta en marcha de la gamificación resulta fundamental para

[...] incrementar la motivación de los discentes a partir de la propuesta de experiencias de juego en contextos formativos, propiciando un entorno favorable para el desarrollo de habilidades y aprendizajes de diverso tipo, minimizando el esfuerzo cognitivo que pudieran conllevar, y sobre todo buscando una mayor implicación de los sujetos a partir de un clima de competitividad y/o cooperación orientado al logro de objetivos educativos determinados, de modo semejante a como lo hacen los videojuegos (Del Moral, 2014).

En este sentido, para Vergara Rodríguez et al. (2019) la gamificación forma parte de la educación 3.0, donde la gamificación tiene como objetivo no solo trasladar el funcionamiento del juego a un entorno educativo, sino también la consecución de resultados mejores. De igual manera, el recurso a la gamificación

favorece no solo el trabajo colectivo y cooperativo, sino también el trabajo de tipo autónomo e individual, ya que ellos mismos se convierten en personajes del juego, trasladando el aprendizaje a otra dimensión completamente diferente a la que, hasta ahora, hacían los libros de texto.

Si se piensa en la incorporación de elementos lúdicos en el aprendizaje de lenguas extranjeras, las principales aplicaciones presentan estructura de cuestionario (*quiz*) o de *clicker*, de manera que el proceso de aprendizaje se realiza de manera intuitiva, sin requerir mayor esfuerzo por parte de los estudiantes. Dentro del ámbito de las lenguas extranjeras, una de las aplicaciones más recurridas es *DuoLingo*, que ofrece la posibilidad, a través de micro lecciones, de aprender un idioma (entre inglés, francés, italiano, portugués, alemán, ruso, catalán, sueco, guaraní o esperanto). Posteriormente, y siempre con la misma estructura a modo de *quiz*, encontramos *Kahoot*, donde es necesaria la inserción de un pin de juego creado por un docente o discente, y que permite obtener un *feedback* del proceso de aprendizaje. Con una estructura parecida encontramos también *Socrative*, donde se accede a cada clase a través de la creación de una *room* (o habitación), en la que el docente prepara una determinada lección y el alumnado debe ingresar el nombre de la sala y proceder a la realización de las actividades. En este último caso, existe la posibilidad de

elaborar una serie de preguntas de diferente tipo: respuesta múltiple, respuesta cerrada o respuesta corta. Asimismo, además de la modalidad *quiz*, se permite crear un *space race*, o cuestionario con un contador de tiempo o un *exit ticker*, que consiste en un cuestionario con un ranking final de resultados. De igual manera, se ha multiplicado el número de aplicaciones que hoy nos permiten plantear una metodología de evaluación del conocimiento a través de cuestionarios. Concretamente, a estas mencionadas anteriormente hay que añadir *Quizizz*, *Plickers*, *Riddle* e incluso la opción de Google, a través de su propia aplicación *Google Forms*.

En el caso de nuestra aplicación didáctica, se utilizarán las licencias otorgadas al personal docente de la Universidad de Oviedo de *Genial.ly*, aplicación que permite la creación de diferentes tipos de gamificación para su aplicación, desde los juegos de mesa más conocidos (*Monopoly*, *Memory*, sopas de letras...) hasta otras modalidades como los *Escape Room* o los *quiz*.

4. El quiz musical: propuesta didáctica

A la hora de justificar el planteamiento de esta propuesta didáctica, entre las opciones disponibles en *Genial.ly*, se ha optado por utilizar el *quiz*, ya que resultaba la estrategia lúdica más sencilla e intuitiva a la hora de relacionarla con canciones.

Como se ha desarrollado en el anterior apartado, tanto la canción como la gamificación presentan evidentes puntos en común, siendo los más importantes la facilidad para la creación de espacios de aprendizaje lúdicos y el incremento de la motivación por parte del alumnado. De ahí que la metodología que se plantea a la hora de elaborar esta propuesta didáctica contempla tanto el carácter lúdico propio de la aplicación de un *quiz* musical como una perspectiva lingüístico-analítica, ya que el alumnado deberá de ser capaz de identificar en los versos propuestos el tipo de variedad/registro del italiano para poder superar la actividad.

Al tratarse de una propuesta didáctica que aún está en fase de implementación y de estudio, este artículo constituye una primera presentación de una actividad final de autoevaluación de la asignatura “Lengua Italiana VI: Registros y Variedades Lingüísticas”. En ella, el alumnado podrá evaluar los conocimientos adquiridos y consolidados sobre las diferentes variedades de la lengua (diamésica, diastrática, diafásica y diatópica) a través de fragmentos seleccionados de una serie de canciones actuales, con el objetivo de que aprendan de sus propios errores, ya que el planteamiento del *quiz* no permite avanzar a la siguiente pregunta hasta no haber conseguido dar con la respuesta correcta.

En este sentido, se plantean los siguientes objetivos:

- a) Favorecer un aprendizaje lúdico que promueva la motivación del alumnado.
- b) Fomentar el aprendizaje participativo del alumnado.
- c) Creación de dos recursos (las canciones y la gamificación) para reducir la impresión de dificultad que genera el reconocimiento y aprendizaje de los registros y variedades del italiano L2.
- d) Desarrollar una actividad donde el error se transforme en un fallo que puede ser corregido por el propio alumno, favoreciendo así el autoaprendizaje.

4.1. Criterio de selección de las canciones

En relación con las canciones que se han escogido para esta propuesta didáctica, nos centramos en los géneros musicales del rap, hip-hop y rock, ya que se encuentran más próximos a la sensibilidad del alumnado del cuarto curso del Grado en Lenguas Modernas y que, además, constituyen géneros musicales (re)conocidos por las actitudes provocadoras de los autores, así como por el tipo de lenguaje que utilizan para la descripción, la denuncia o la sátira a la sociedad italiana. A colación de esta última idea, Coveri (2020, p. 175) habla de una “nuda fisicità” del italiano, es decir, de la crudeza y la explicitud con la que la lengua se presenta y se transmite. En este artículo, uno de los objetivos es presentar al alumnado el italiano juvenil, donde son

recurrentes los extranjerismos, las jergas, la diferencia entre norma y uso, así como los campos semánticos asociados a determinados núcleos temáticos. Siguiendo las consideraciones de la glotodidáctica, y en consonancia con lo expuesto por Mauroni (2011), a través del uso de textos pertenecientes a los géneros rap, hip-hop y rock se presenta al alumnado un material auténtico que no ha sido previamente modificado y adaptado por la docente⁴, de manera que el aprendizaje pueda producirse de la misma forma que para el alumnado de italiano L1, acercándolos de esta manera a la realidad lingüística italiana.

Para ello, las canciones escogidas son *Mare di guai* (Ariete), *Un bel viaggio* (Articolo 31), *Vorrei ma non posto* (Fedez & J-Ax), *Zitti e buoni* (Måneskin) y *Notti* (Sfera Ebbasta). Se ha optado por estos artistas ya que el alumnado del Grado en Lenguas Modernas y sus Literaturas ha presentado interés por el *Festival di Sanremo*,

⁴ Cabe mencionar que, tal como refiere Mauroni (2011), la presentación de este tipo de material requiere también mayor esfuerzo e implicación por parte de la docente, ya que los textos deben ser seleccionados cuidadosamente. En lo que se refiere a nuestra propuesta didáctica, la elección minuciosa de los textos, así como de los versos que servirán de ejemplo para los registros y variedades del italiano, servirán para prevenir la (posible) desmotivación del alumnado, teniendo en cuenta que este tipo de contenidos lingüísticos resulta mucho más complejo sobre todo para el alumnado que no ha tenido la oportunidad de entrar en contacto directo con la lengua italiana. De hecho, la primera de las críticas que Caon (2020, p. 80) aplica a la introducción y uso de este tipo de textos, en especial modo de la canción, es el hecho de presentar términos y expresiones pertenecientes a diferentes registros y niveles estilísticos en un mismo texto.

Quaderno n. 21 di «AGON» (ISSN 2384-9045)
Supplemento al n. 37 (aprile-giugno 2023)

Eurovision e *X-Factor*, donde en los últimos años la música italiana ha cobrado un mayor protagonismo. Además, todos ellos disponen de aplicaciones musicales en streaming (*Spotify*) y tienen acceso a las redes sociales (en mayor medida Instagram, TikTok y Twitter) de los artistas, lo que facilita un mayor grado de proximidad entre los artistas italianos y el alumnado de italiano L2.

4.2. Mecánicas de juego de la propuesta didáctica

Para incrementar la motivación y la implicación del alumnado, en esta propuesta didáctica se adoptan estrategias propias de la mecánica del juego, a las que se une la posibilidad de escuchar la canción sobre la que se formulan preguntas. Por otro lado, la plataforma *Genial.ly* permite el acceso a la actividad desde teléfonos, tabletas o incluso desde el Campus Virtual de la propia Universidad de Oviedo.

Figura 1. Primera pantalla del *quiz*



1. Presentación y reglas del juego. Tras esta primera pantalla (Fig. 1), donde se introduce al alumnado el tipo de actividad a realizar y se presentan los artistas protagonistas de esta, a través procedimiento *clicker* se accederá a la siguiente pantalla para conocer las reglas del juego.

Como se pretende incrementar la motivación del alumnado, se ofrecerá la posibilidad de repetir las respuestas a las preguntas hasta que el alumnado consiga dar con la respuesta correcta. Sin embargo, para evitar una elección aleatoria por parte de los participantes, la pregunta dará opciones máximas de respuesta antes de

que se muestre la respuesta correcta y se prevé otorgar una puntuación (simbólica) a la actividad para aumentar la participación colectiva.

Figura 2. Estructura de cada pantalla del *quiz* (“Vorrei ma non posto”, Fedez)



2. Estructura de cada pantalla de juego. Esta segunda imagen (Fig. 2) nos servirá para la exposición de la estructura de todas las partes del juego. A la izquierda estará situada la foto del artista correspondiente y el fragmento de la canción sobre el que se formulará una pregunta relacionada con el temario de la asignatura.

Lo que se pretende es que la pantalla tenga una estructura parecida con la que la mayoría de los participantes está familiarizada, queriendo asemejarse a una pantalla parecida a las que ofrece la aplicación de *Spotify*, donde es posible ver una foto (estática o animada) del artista y consultar el texto de la canción que se está

escuchando. Además, en cada foto existe un botón interactivo de *play* que reproducirá automáticamente los segundos correspondientes a la estrofa seleccionada. Esta última presentará algún(os) elemento(s) señalado(s) para atraer la atención del alumno, ya que sobre ello se formularán las preguntas que se encuentran en la parte derecha de la pantalla.

Cada vez que se elija una respuesta, la plataforma emitirá un sonido para indicar si es correcta o errónea. En el primer caso, será posible pasar a la siguiente pantalla.

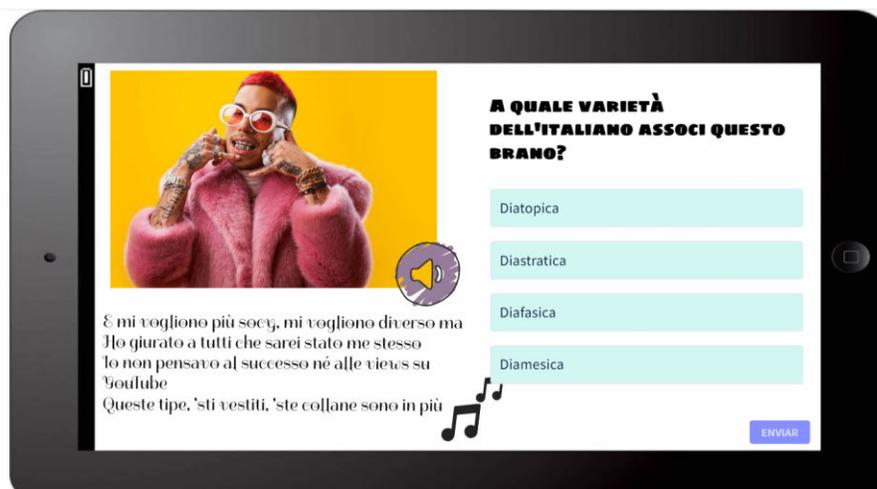
3. Variedad de preguntas. La versatilidad de la canción como recurso didáctico permite la formulación de una gran variedad de preguntas. En la imagen anterior (Fig. 2) hemos visto una pregunta de tipo cerrado. Sin embargo, la plataforma permite también elaborar preguntas de elección múltiple y ordenar imágenes y/o frases.

Al ser una primera elaboración de propuesta didáctica, hemos preferido optar por preguntas de verdadero y falso y por preguntas de elección múltiple, de manera que se pueda llevar a cabo una primera evaluación del desarrollo de la actividad contemplando, en futuras mejoras de la misma, la introducción de otra tipología de

preguntas, como pudiera ser la ordenación de fragmentos de canciones por registros lingüísticos.

En relación con el contenido de las preguntas, tras cursar la asignatura de “Lengua Italiana VI: Registros y Variedades Lingüísticas”, el alumnado de cuarto curso del Grado en Lenguas Modernas (Universidad de Oviedo) con especialización en lengua italiana deberá ser capaz de reconocer las variedades diamésica, diafásica, diatópica y diastrática del italiano, así como diferenciar los registros, desde el italiano popular y coloquial, hasta los registros más formales, tanto hablados, como escritos.

Figura 3. Ejemplo de pregunta del *quiz*

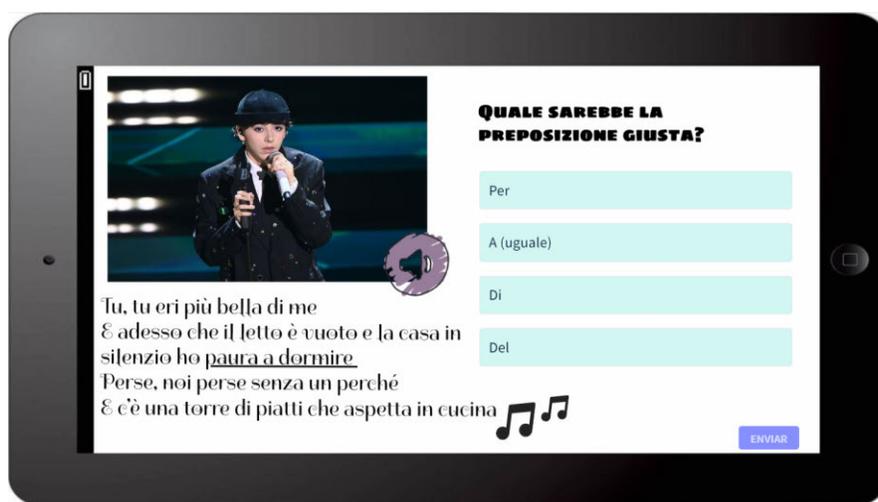


4. Ejemplo de contenido de las preguntas. La Fig. 3 constituye un ejemplo de las preguntas de nuestro *quiz* musical. Se mantiene la estructura expuesta

anteriormente y, al tratarse de una de las primeras pantallas del juego, la pregunta formulada no presenta un gran nivel de dificultad.

En este caso, hemos optado por una respuesta de selección múltiple, donde el alumnado deberá escoger la(s) respuesta(s) correcta(s) y recibir el *feedback* automático por parte de la plataforma. En este caso, la pregunta se formula sobre la canción *Notti* de Sfera Ebbasta, autor que se caracteriza por la constante recurrencia a jergas, coloquialismos y por un lenguaje recargado de préstamos lingüísticos. Por ello, el alumnado deberá de ser capaz de reconocer todas las palabras presentes en el fragmento que puedan servirle como pistas para escoger la respuesta correcta.

Figura 4. Ejemplo de pregunta del *quiz*



Seguendo las afirmaciones de Caon (2020), la canción puede ser utilizada para la valoración de diferentes aspectos del conocimiento de la lengua. En este caso, en

la pantalla se presenta la foto de Ariete, autora de *Mare di guai*, canción caracterizada por la fuerte presencia de errores gramaticales normativos marcados por el uso de un italiano coloquial.

De hecho, la pregunta no está relacionada con las variedades/registros del italiano, sino que consiste en la identificación de un uso incorrecto de la preposición italiana “a” (“paura a dormire”), debiendo escoger entre las diferentes opciones propuestas.

Conclusiones: previsión de resultados

Como se ha expuesto anteriormente, la propuesta didáctica no ha sido aún aplicada dentro de la asignatura “Lengua Italiana VI: Registros y Variedades Lingüísticas” y este artículo pretende ser una primera fase de elaboración que sirva de prueba-ensayo de cara a su aplicación durante el siguiente curso.

Para el alumnado universitario hispanohablante, el estudio de las variedades lingüísticas italianas no siempre resulta motivador, ni instintivo, ya que el patrimonio lingüístico italiano presenta una riqueza que resulta imposible de abordar en una única asignatura. Al no tratarse de una filología específica, el alumnado del Grado en Lenguas Modernas no tiene la posibilidad de cursar asignaturas de

sociolingüística en los cursos previos al cuarto curso, por lo que parten de los contenidos adquiridos en las asignaturas de “Historia de la Lengua Italiana en sus Textos”, donde tienen la posibilidad de estudiar la evolución diacrónica de la lengua, además de “Lengua Italiana V: Perfeccionamiento de la Expresión Oral y Escrita”, donde consiguen ser capaces de distinguir entre los diferentes registros de la lengua.

Por otro lado, no todo el alumnado ha tenido contacto previo directo con la lengua italiana en el propio país, por lo que el proceso de enseñanza y aprendizaje se complica por el escaso conocimiento de expresiones, términos y construcciones morfosintácticas que, si bien sean se alejen del uso normativo, dialectales o regionales, forman parte del patrimonio lingüístico italiano. Todo ello puede contribuir, en gran medida, a la desmotivación por parte del alumnado a la hora de enfrentarse a una asignatura que requiere una serie de conocimientos lingüísticos y culturales previos.

En este sentido, para la elaboración de esta propuesta didáctica se han tenido en cuenta todos aquellos aspectos que puedan obstaculizar el proceso de aprendizaje, de ahí la necesidad de aplicar una metodología lúdica que se muestre al alcance del alumnado. Por esta razón, esta propuesta didáctica se ha desarrollado de tal manera que sea accesible desde los dispositivos móviles y/o electrónicos.

Quaderno n. 21 di «AGON» (ISSN 2384-9045)
Supplemento al n. 37 (aprile-giugno 2023)

A través de este *quiz* musical se prevén como resultados un incremento en la motivación del alumnado, que se traduzca en mayor participación e interés por el aprendizaje de la lengua italiana en el Grado en Lenguas Modernas, así como fuera del ámbito universitario. Por otro lado, se ofrece una visión alternativa (lúdica) de la lengua que favorezca una interacción mayor y directa con la lengua en contextos naturales, ya que en los manuales didácticos destinados a estudiantes no nativos los contenidos suelen estar adaptados a los conocimientos de cada nivel.

De esta manera, se pretende mejorar la calidad del método comunicativo utilizado en la clase de italiano L2, acercando al alumnado a la realidad lingüística italiana de una manera más natural.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Balboni, Paolo E. (2014). *Didattica dell'italiano come lingua seconda e straniera*. Torino: Loescher.

Caon, Fabio & Lobasso, Fabrizio (2008). L'utilizzo della canzone per la promozione e l'insegnamento della lingua, della cultura e della letteratura italiana all'estero. *Studi di glottodidattica*, 2(1), 54-69.

Caon, Fabio (2009). Canzone pop e canzone d'autore per la didattica della lingua, della cultura italiana e per l'approccio allo studio della letteratura. *Filim-Formazione degli Insegnanti di Lingua Italiana nel Mondo*, 5-29.

Caon, Fabio (2011). *L'italiano parla Mogol: imparare l'italiano attraverso i testi delle sue canzoni*. Perugia: Guerra.

Caon, Fabio (2015). *Italians, imparare l'italiano con le canzoni*. Roma: Bonacci.

Caon, Fabio (2020). Didattizzare una canzone: aspetti teorici e modelli operativi. In Marin, Telis (a cura di). *Insegnare civiltà italiana con la C maiuscola*. Roma: Edilingua, pp. 80-88.

Coletti, Vittorio; Coveri, Lorenzo (2016). *Da San Francesco al rap: l'italiano in musica*. Firenze-Roma: Accademia della Crusca-La Repubblica.

Consejo De Europa (2020). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Volumen complementario*. Servicio de publicaciones del Consejo de Europa: Estrasburgo. www.coe.int/lang-cefr [Fecha de consulta: 12/07/2023]

Corredor Tapias, Joselyn; Romero Farfán, César. (2009). Quiz de lingüística general: breve relato de una experiencia pedagógica en el aula. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (13), 91-112.

Costamagna, Lidia (1990). *Cantare l'italiano*. Perugia: Guerra.

Quaderno n. 21 di «AGON» (ISSN 2384-9045)
Supplemento al n. 37 (aprile-giugno 2023)

Coveri, Lorenzo (2020). La canzone nell'insegnamento dell'italiano L2. *Italiano LinguaDue*, 12(1), 173-181.

Cullen, Brian (1999). Song Dictation. *The Internet TESL Journal*, 5(11).

Del Moral, M^a Esther (2014). Advergaming & Edutainment: Fórmulas creativas para aprender jugando. En Revuelta, F., Fernández, M.R., Pedrera, M.I. & Valverde, J. (coords.). Ponencia Inaugural del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE 2013), 1-3 de octubre 2013 (pp. 13-24). Cáceres: Universidad de Extremadura.

Fernández Martín, Patricia (2013). El papel de las canciones en la enseñanza de idiomas a inmigrantes: una propuesta didáctica. *marcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (17), 1-60.

Heredia-Sánchez, Berenice del Carmen; Pérez-Cruz, Damaris; Cocón-Juárez, José Felipe y Zavaleta-Carrillo, Patricia (2020). La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en la educación superior. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 49-58.

Llorente, Lucía I. (2009). "El ritmo de la gramática: la música en la clase de Español como Lengua Extranjera (E/LE)". *Cauce: Revista de filología, comunicación y sus didácticas*, 32, 69-81 [consulta: 21 de julio de 2023]. Disponible en la web: http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce32-33/cauce_32-33_008.pdf

Martari, Yahis (2019). *Insegnare italiano L2 con i mass media*. Roma: Carocci Editore.

Martín Padilla, Antonio Hilario & Jaén Martínez, Alicia (2016). La Gamificación en el proceso de mediación del aprendizaje en Enseñanza Superior. Análisis comparativo de aplicaciones de tipo feedback. En *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje* (pp. 2667-2676). Octaedro.

Mauroni, Elisabetta (2011). Imparare l'italiano L2 con le canzoni. Un contributo didattico. *Italiano LinguaDue*, 3(1), 397-397.

Quaderno n. 21 di «AGON» (ISSN 2384-9045)
Supplemento al n. 37 (aprile-giugno 2023)

Mezzadri, Marco (2006). *Cantagramma. Apprendere la grammatica italiana con le canzoni*. Perugia: Guerra.

Pedró, Francesc (2015). *Tecnología para la mejora de la educación. XXIX Semana de la Educación*. Madrid: Fundación Santillana.

Ripamonti, Fabio (2021). PUZZLE LINGUISTICO E LINGUA AUTENTICA: UNA PROPOSTA DIDATTICA PER L'ASCOLTO DI UNA CANZONE IN UNA VARIETÀ SUB-STANDARD A STUDENTI DI ITALIANO LS. *Italiano LinguaDue*, 13(1), 950-965.

Rodríguez López, Beatriz (2005). “Las canciones en la clase de español como lengua extranjera”. En Actas del XVI Congreso de Asociación para la enseñanza del español como lengua extranjera, pp. 806-816 [consulta: 10 de mayo de 2013]. Disponible en la web: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/16/16_0804.pdf

Vergara Rodríguez, Diego; Mezquita Mezquita, José María; Gómez Vallecillo, María Isabel (2019). Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: evaluación tipo test con la herramienta Quizizz. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 23(3), 363-387.

Viale, Matteo (a cura di) (2018). *Tecnologie dell'informazione e della comunicazione e didattica dell'italiano*. Bologna: Bononia University Press.

Villalustre Martínez, Lourdes y Del Moral Pérez, M^a Esther (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, 27, 13-31.