



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



Departamento de  
Lingüística Aplicada  
*Departament de  
Lingüística Aplicada*

# TÍTULO

## **Enseñanza de vocabulario Chino a través de Flash Cards**

**trainchinese**



**Máster Universitario en Lenguas y  
Tecnología Curso 2019/20**

**Estudiante: Pengpeng Yu  
Supervisor: Ricardo Casañ Pitarch**

**TÍTULO DEL TRABAJO DE FIN DE MÁSTER:**

**Enseñanza de vocabulario Chino a través de Flash Cards**

**AUTOR/A:** Pengpeng Yu

Declaro que he redactado el Trabajo de Fin de Máster “[Enseñanza de vocabulario Chino a través de Flash Cards]” para obtener el título de Máster en Lenguas y Tecnología, en el curso académico 2019-2020, de forma autónoma, y con la ayuda de las fuentes consultadas y citadas en la bibliografía (libros, artículos, tesis, etc.). Además, declaro que he indicado claramente la procedencia de todas las partes tomadas de las fuentes mencionadas.

**Firmado:**

Pengpeng Yu

**DIRIGIDO POR:** Ricardo Casañ Pitarch

---

## **AGRADECIMIENTOS**

Mi vida como estudiante en la Universidad Politécnica de Valencia está a punto de terminar. En enero de 2019, estudié español en el campus de Gandía. Comencé a estudiar cursos de idiomas y tecnología en septiembre del año pasado hasta que dejé la escuela en marzo de 2020. Debido a la COVID-19, no pude volver a la escuela. Este año he viajado por todo el campus y he adquirido mucho conocimiento, por lo que quiero agradecer a mis profesores, quienes me abrieron la puerta de la lingüística, especialmente mi profesor, el Dr. Ricardo Casañ Pitarch. A causa de la COVID -19 siempre tuvimos que contactar por correo electrónico, pero igualmente me puedo explicar el aprendizaje del lenguaje a través de juegos, un método de aprendizaje en el que nunca pensé y además, también me explicó los conocimientos teóricos del constructivismo. A través de la combinación de juegos y constructivismo, he descubierto una forma efectiva de enseñar chino.

Por otro lado, también quiero agradecer a mi familia por apoyarme para completar mis estudios en España.

Finalmente, quisiera agradecer a todos mis profesores y compañeros su ayuda.

---

## Resumen

Tras entrar en el siglo XXI, y debido a la popularización de los dispositivos electrónicos en la sociedad humana, las personas pueden acceder a información más compleja, lo que ha provocado cambios en el campo de la enseñanza de idiomas y ha hecho que los estudiantes y los profesores intenten adaptarse a las nuevas herramientas y modelos de enseñanza. En este proceso cada vez más docentes están prestando atención al aprendizaje basado en juegos digitales por lo que gradualmente aparecen muchos programas de juegos similares en Internet, programas que compensan las deficiencias de la enseñanza tradicional en el aula y ofrecen un tiempo de aprendizaje más flexible. Se trata de recursos didácticos más ricos, experiencias en el aula más interesantes, etc.

Sin embargo, este modelo no cuenta con una teoría y una práctica completas en el campo de la enseñanza del chino como lengua extranjera. Por un lado, debido a la diferencia entre la familia de lenguas sino-tibetanas y la familia de lenguas indoeuropeas, los caracteres chinos presentan métodos únicos de formación de palabras, que resultan complicados para los estudiantes extranjeros. Por otro lado, las dificultades ligadas a la comprensión se deben a que el desarrollo del chino como lengua extranjera es relativamente tardío y los métodos de enseñanza no son perfectos. El propósito del presente artículo es abordar las dificultades en la enseñanza del chino como lengua extranjera. Según las tres etapas de la adquisición de la lengua, a saber, *input*, procesamiento y producción (Symons, 1988, Van Pattern y Sanz, 1995), se diseñan una serie de tareas didácticas para ayudar a los estudiantes a comprender la diferencia entre los dos métodos de enseñanza del chino "basado en caracteres chinos" y "basado en vocabulario", y de acuerdo con la teoría del aprendizaje constructivista, los estudiantes coleccionan el vocabulario en juegos de tarjetas para poder construir su propio sistema de vocabulario chino.

El presente artículo analiza principalmente la manera de adaptar el chino como lengua extranjera al nuevo entorno de enseñanza en la era de la información. No

---

puede olvidarse que al integrar los videojuegos en las aulas de idiomas se practican las teorías tradicionales de aprendizaje de idiomas con la esperanza de llegar más lejos en la enseñanza en la nueva era en la que vivimos.

**Palabras clave:** constructivismo, flash cards, gamificación, adquisición de vocabulario chino

---

## ÍNDICE

<b>1. Introducción</b>	<b>8</b>
<b>2. Marco teórico</b>	<b>10</b>
2.1 Constructivismo	10
2.1.1 Definición	10
2.1.2 Concepto	12
2.2 Adquisición del vocabulario chino	14
2.2.1 Historia de la enseñanza del chino como lengua extranjera	14
2.2.2 Métodos modernos de enseñanza del chino como lengua extranjera	15
2.2.3 Clasificación y marco del vocabulario chino	18
2.3 Juegos	22
2.3.1 El origen del juego	22
2.3.2 Juegos electrónicos y educación	23
2.3.3 Definición y clasificación de los juegos serios	26
2.3.4 Adquisición del idioma a través del contenido lingüístico gamificado	30
2.3.5 El uso de juegos serios en la enseñanza de idiomas y los principios del modelo IPO	34
2.4 Juegos de tarjetas flash	37
2.4.1 Aparición y desarrollo de los juegos de tarjetas flash	37
2.4.2 El uso de juegos de tarjetas flash en el aprendizaje de idiomas	38
2.5 Uso de trainchinese en el aula	41
2.5.1 Introducción a trainchinese	41
2.5.2 Función y uso de trainchinese	42

---

2.5.3 <i>El papel complementario de Trainchinese en las aulas de aprendizaje de idiomas</i>	53
<b>3. Tareas didácticas</b>	<b>55</b>
3.1 Propósito de la enseñanza	56
3.2 Selección de contenido	57
3.3 Objetos de la propuesta didáctica	57
3.4 Diseño de tareas	58
3.5 Estructura de la tarea	70
3.6 Evaluación de la tarea	71
<b>4. Discusión</b>	<b>73</b>
<b>5. Conclusión</b>	<b>76</b>
<b>6. Referencias</b>	<b>79</b>

---

## **ÍNDICE DE TABLAS , FIGURAS, Y ANEXOS**

### **ÍNDICE DE TABLAS**

**Tabla 1: Las ocho palabras básicas y su expansión**

**Tabla 2: Las ocho palabras básicas y su expansión**

**Tabla 3. Modelo IPO.**

**Tabla 4: Criterios de evaluación formativa**

**Tabla 5: Criterios de evaluación formativa**

**Tabla 6: Criterios de evaluación formativa**

**Tabla 7: Cómo construir vocabulario**

**Tabla 8: Tabla de clasificación de vocabulario**

**Tabla 9: Estructura de la tarea docente**

**Tabla 10: Estructura de la tarea docente**



---

## ÍNDICE DE FIGURAS

**Figura 1. «Phantomation»**

**Figura 1. «Phantomation»**

**Figura 2. «Food Force»**

**Figura 3. «Darfur is Dying»**

**Figura 4. «FoldIt»**

**Figura 5. Gamificación del aprendizaje (Casañ-Pitarch, 2017)**

**Figura 6. Procesando la Gamificación (Robson, Planger, Kietzmann, McCarthy y Pitt, 2015)**

**Figura 7. Método de inicio de sesión**

**Figura 8: Ajustes de entrenamiento**

**Figura 9: Configuración del método de entrenamiento**

**Figura 10: Cambios en el entrenamiento de Pinyin**

**Figura 11: búsqueda por voz**

**Figura 12: Resultado de búsqueda**

**Figura 13: Elija vocabulario para practicar**

**Figura 14: Crea una colección de vocabulario**

**Figura 15: Añadir vocabulario**

**Figura 16: Terminar de añadir**

**Figura 17: Elegir un método de práctica**

**Figura 18: Práctica en modo "Modo honesto"**

**Figura19: Práctica en modo "Opciones múltiples"**

**Figura 20: Colección de vocabulario compartido**

**Figura 21: Elegir un método para compartir**

**Figura 22: Colección de vocabulario compartido**

---

## 1. Introducción

En la era digital, con el continuo desarrollo de las tecnologías de la información, los métodos de enseñanza se están variando constantemente, especialmente la tecnología y la educación han ido de la mano en esta época contemporánea, hecho ha dado lugar a nuevas perspectivas en el ámbito educativo (Loveless y Williamson , 2013; Selwyn y Bulfin, 2016) En este caso, la mayoría de las nuevas herramientas de enseñanza se han producido en torno a productos electrónicos, lo que ha ayudado a aumentar enormemente el interés por aprender e incluso ha cambiado la forma de enseñar en el aula.

En el campo del idioma, debido a la particularidad del chino, existen dos métodos de enseñanza de este idioma como lengua extranjera: "principalmente basados en los caracteres chinos" y "principalmente basados en el vocabulario". En este artículo se presenta las diferencias entre ambos y se señala la particularidad de los caracteres chinos. En las clases de lengua tradicional, el aprendizaje del chino gira en torno a la estructura de "carácter-palabra-oración" y se trata de un proceso gradual. Los caracteres chinos se tratan del vocabulario. Para ayudar a los estudiantes a comprender rápidamente las peculiaridades del vocabulario chino y ayudarlos a construir su propio sistema de vocabulario, he diseñado una serie de tareas educativas.

En general, considero que el constructivismo es la mejor manera de ayudar a los estudiantes a comprender rápidamente la estructura del chino. Al romper los límites entre los caracteres y las palabras, el constructivismo puede establecer rápidamente un propio sistema de conocimiento. Por lo tanto, escogí el software " *Trainchinese* " y el sistema de tarjetas flash del sitio web, a partir de los cuales se han diseñado tres etapas de las tareas de enseñanza: entrada, procesamiento y producción (Symons, 1988, Van Pattern y Sanz, 1995).

La entrada es el proceso por el cual los estudiantes aprenden los caracteres chinos. Los caracteres chinos son la base del chino. Según el principio (i+1)

---

(Krashen, 1985), los estudiantes deben adquirir un conocimiento del chino ligeramente superior a su propio nivel. El proceso de procesamiento es el proceso de construcción de una colección de vocabulario en el " *Trainchinese* ". En este proceso, los estudiantes necesitan clasificar los caracteres chinos y el vocabulario. En la etapa de producción final, los estudiantes deben resumir la conexión entre los caracteres y el vocabulario chinos y mejorar su sistema de conocimiento del idioma. Cuando los estudiantes se encuentran con problemas durante el aprendizaje posterior del idioma, pueden usar su sistema existente para reflexionar sobre el idioma.,

En resumen, este artículo se basa en el sitio web de aprendizaje del chino y se centra en la teoría de la enseñanza constructivista para mostrar una forma de integrar los juegos de las tarjetas flash en el aula de enseñanza de idiomas, reduciendo así la dificultad del aprendizaje del chino.

---

## **2. Marco teórico**

### **2.1 Constructivismo**

#### **2.1.1 Definición**

El constructivismo se originó a partir de la investigación de Piaget (1896-1980) sobre el campo del desarrollo cognitivo de los niños. Piaget (1936) propuso que la estructura cognitiva de los niños se construye a través de la asimilación y la adaptación. La asimilación es la absorción de información del entorno externo sobre la base de la estructura cognitiva existente. Cuando la estructura cognitiva existente es incapaz de asimilar la información proporcionada por el nuevo entorno, la estructura cognitiva causa reorganización y transformación. Esta definición es también la forma embrionaria del constructivismo.

Sobre la base de la teoría de Piaget, Kohlberg (1958) estudió más a fondo las condiciones de desarrollo de la estructura cognitiva, mientras que Sternberg (1981), Katz y otros pensadores se centraron en explorar la importancia de la iniciativa individual en la construcción de la estructura cognitiva. De forma similar, pero sobre la base de los estudios previos sobre la construcción de la estructura cognitiva, Vygotsky (1926) procedió desde la perspectiva de la psicología a realizar discusiones en profundidad sobre las funciones psicológicas humanas, basadas en la teoría del desarrollo psicológico, formando el constructivismo y enfatizando la interacción social. Por otro lado, la función mental juega un papel importante en las actividades. Los cambios en las actividades mentales humanas causarán cambios en las actividades prácticas al mismo tiempo, por lo que la conciencia humana se puede mostrar objetivamente a través de estas actividades. Aplicar el constructivismo al aprendizaje significa que el aprendizaje no es solo la enseñanza de conocimientos por parte de los profesores, sino también un proceso en el que los alumnos utilizan el entorno externo y se ayudan

---

en él para construir conocimientos de forma independiente.

Desde 1980, con el desarrollo de la tecnología de la información moderna centrada en las computadoras multimedia y en la tecnología de redes, con el surgimiento de formas económicas y sociales basadas en el conocimiento, y al mismo tiempo, debido a la continua profundización de la teoría constructivista, la comprensión de la naturaleza del aprendizaje se ha profundizado y la formación de talentos innovadores en el conocimiento se ha convertido en una necesidad práctica muy importante para la sociedad. La teoría situacional de la cognición y el aprendizaje también se ha convertido en una importante teoría del aprendizaje que puede proporcionar un aprendizaje significativo y promover la transformación del conocimiento en situaciones de la vida real (Lu Xia, 2007).

---

### 2.1.2 Concepto

Von Glasfeld (1989) explica que los estudiantes construyen su propia comprensión y no pueden simplemente explicar lo que leen. Los alumnos deben poder encontrar un significado, incluso en la ausencia de información completa, ya que intentarán encontrar regularidad y orden en los eventos mundiales.

Este hecho se debe a la naturaleza objetiva del conocimiento, ya que el lenguaje le da una forma externa y le aporta un reconocimiento más generalizado. La comprensión del conocimiento debe ser construida por los estudiantes en base a sus propias experiencias y antecedentes, y depende de las actividades de aprendizaje en las circunstancias específicas. El constructivismo rompe con la visión de que el aprendizaje sirve para reforzar las respuestas y va más allá del aprendizaje basado en adquirir conocimiento. Desde el punto de vista, el constructivismo enfatiza que el aprendizaje es un proceso de construcción del conocimiento, más que simplemente registrar y adquirir conocimiento.

Cada tipo de doctrina tiene una premisa. Así como la economía asume que los participantes del mercado son "personas racionales", el constructivismo asume que los estudiantes son aprendices activos: aceptan activamente información externa, toman decisiones y categorías, y construyen su propio sistema de conocimiento. Con esta idea, apareció "El método de discusión de Harkness", desarrollado por Phillips Exeter Academy con fondos donados por Edward Harkness en la década de 1930. En este método los estudiantes discuten y el maestro solo necesita dirigir la discusión y la observación. Todos los estudiantes participan en la discusión, pero sin competencia. Su objetivo es siempre el mismo: aclarar el tema y revelar el misterio.

Vygotsky (1978) hace el foco en la integración de los elementos sociales y prácticos en el aprendizaje, ya que cree que el momento más importante en el

---

proceso del desarrollo intelectual ocurre entre el habla y las actividades prácticas, ya que se trata de la integración de dos vías de desarrollo completamente independientes. McMahon (1997) está de acuerdo en que el aprendizaje es un proceso social. Además, señala que el aprendizaje no es solo un proceso que tiene lugar en nuestra alma, ni que se trata de un desarrollo pasivo de nuestro comportamiento moldeado por fuerzas externas. Por el contrario, cuando las personas participan en actividades sociales, se produce un aprendizaje significativo. Según ellos, el conocimiento se desarrolla, se construye internamente y se media a través de métodos sociales y culturales. Los estudiantes construyen su propio conocimiento en el proceso de cognición, interpretación y comprensión del mundo, y también construyen conocimiento social a través de la negociación social y la interacción interpersonal. Según esta visión filosófica del conocimiento, el enfoque de la educación también debería pasar de la enseñanza de los profesores al proceso de formación del conocimiento de los estudiantes. Y es que el constructivismo se centra en el estudiante, el cual no necesita aceptar pasivamente el conocimiento, sino que es objeto de procesamiento de la información. Este método se centra en la enseñanza de condiciones reales y coloca a los estudiantes en situaciones relacionadas con el aprendizaje siempre que es posible.

El constructivismo hace hincapié en la iniciativa de los alumnos y cree que el aprendizaje es un proceso en el que los alumnos resumen el contenido de nuevos conocimientos basándose en su conocimiento y experiencia originales, por los que construyen una comprensión de su propio sistema de conocimientos. Además, este proceso generalmente se completa con la interacción social y cultural. El sistema de conocimiento formado por el constructivismo no es lineal ni jerárquico, sino un que se trata de un sistema de cuadrículas compuesto por la información clave. El proceso de formación de este tipo de sistema de conocimiento puede ayudar a los estudiantes a comprender profundamente la esencia, las normas y las relaciones relacionadas con el contenido de aprendizaje. Esta comprensión profunda se almacena en el cerebro durante

---

mucho tiempo para lograr un aprendizaje de calidad. Por tanto, el aprendizaje constructivista es un aprendizaje con un significado cognitivo, que encarna la capacidad de los estudiantes para construir conocimientos, más que la capacidad de los profesores para enseñar conocimientos, por lo que destaca el papel activo de los estudiantes.

## **2.2 Adquisición del vocabulario chino**

### **2.2.1 Historia de la enseñanza del chino como lengua extranjera**

No se pueden determinar los orígenes específicos del chino como lengua extranjera, pero según los registros más antiguos, el budismo lo introdujo en el siglo I a.C. Para traducir mejor los libros budistas, los monjes de las regiones occidentales estudiaban chino en el templo Baima.

En el siglo VII d. C., Japón envió un gran número de pensadores para aprender la cultura china, siendo esta la primera enseñanza del chino como lengua extranjera a gran escala. Después de este periodo, todas las dinastías chinas han tenido la necesidad de enseñar chino como lengua extranjera. Por ejemplo, Matteo Ricci (1552-1610), un italiano de la dinastía Ming, inicialmente estudió chino en Guangdong y luego estudió chino en Nanjing y Beijing. Para facilitar el aprendizaje del chino, creó un alfabeto latino sistemático. Este alfabeto es un esquema fonético chino llamado "Maravilla de la escritura occidental". El británico Thomas Francis Wade (1818-1895), después de seguir al ejército británico a China en 1842, vivió en este país durante 43 años, participó en la diplomacia británica, en la enseñanza china y en la investigación en sinología. Durante su estancia en China, escribió los libros de texto chinos "Xunjinlu" y "Colecciones lingüísticas", y creó un método para deletrear los caracteres chinos



---

en letras latinas, conocido como "Método Wittoma". Sin embargo, estos son aprendizajes activos del chino por parte de extranjeros, ya que China no había desarrollado activa o sistemáticamente el chino como lengua extranjera.

### **2.2.2 Métodos modernos de enseñanza del chino como lengua extranjera**

En julio de 1950, la Universidad de Tsinghua estableció un curso de chino para estudiantes de intercambio en la Europa del Este. Este curso representa la primera clase de chino moderno como lengua extranjera. Hasta ahora, se han producido una gran cantidad de métodos para enseñar el chino como lengua extranjera. En términos generales, estos métodos se pueden resumir en tres escuelas principales.: basado en vocabulario, en caracteres chinos y el método de enseñanza de morfemas. El método de enseñanza del morfema y el método de enseñanza basado en el carácter no son demasiado diferentes y se complementan entre sí. (Li Tong, 2005)

Los académicos que se adhieren al método de enseñanza basado en las palabras creen que el vocabulario debe enseñarse como un todo en la enseñanza del vocabulario chino extranjero. La enseñanza del vocabulario chino como lengua extranjera, durante mucho tiempo, se ha basado en la teoría basada en palabras, y hasta ahora, esta teoría siempre ha ocupado una posición dominante. El método de enseñanza basado en palabras considera que en el chino moderno, el vocabulario es la unidad de lenguaje más pequeña que se puede usar de forma independiente, por lo que en la enseñanza del vocabulario se deben usar palabras como unidad básica, como el modelo de enseñanza de

---

vocabulario que vemos comúnmente, y también como el método que usamos actualmente para explicar nuevas palabras. En este método primeramente se aprende la pronunciación, el significado y el uso, y luego se comprende el significado de las palabras a través de oraciones como ejemplo. (Liang Xiangdong, 2019)

Sin embargo, el método de enseñanza "basado en palabras" atiende activamente a los estudiantes extranjeros en actividades de enseñanza, especialmente a aquellos con antecedentes indoeuropeos. Este método de aprendizaje holístico de vocabulario no es muy útil para que los estudiantes extranjeros memoricen y comprendan el vocabulario. No puede hacer que los estudiantes hagan inducción y deducción, ni que puedan aprender de manera efectiva de forma independiente, porque cada vocabulario nuevo es desconocido.

La aparición de los "basado en caracteres" se debe a la particularidad de la gramática de los caracteres chinos. El número de caracteres chinos se acerca a los 100.000, pero solo hay unos 2000 caracteres chinos de uso común. Los caracteres cooperan con los cambios gramaticales para formar innumerables palabras. La teoría basada en el carácter fue propuesta por Xu Tongqiang (1997). Esta teoría considera que los caracteres chinos son la unidad básica del chino. Por lo tanto, los caracteres deben usarse como la unidad básica en la enseñanza del vocabulario, y que la razón fundamental y la formación de palabras de los caracteres chinos también son muy importantes (Wang Xixiao, 2012). Lu Shuxiang (1952) señaló que: "La unidad básica del vocabulario chino sigue siendo una sola palabra. Los aproximadamente dos mil caracteres más dinámicos del chino moderno deben explicarse claramente a los estudiantes. Los caracteres chinos no deben considerarse solo como símbolos, como en el caso de los idiomas extranjeros, sino como las letras".

De manera similar, el método de enseñanza basado en caracteres tiene sus propias limitaciones. Lu Jianming (2002) ya lo cuestionó en tres aspectos principales. En primer lugar, la definición de "carácter" propuesta por la teoría

---

"basada en caracteres" no es clara. Además, hay una falta de pasos y métodos prácticos en la enseñanza y la investigación reales. En segundo lugar, la teoría "basada en caracteres" señala que el chino no debe usar morfemas, palabras, frases y oraciones como unidades gramaticales, sino usar las palabras, retórica, bloques, lecturas y oraciones como unidades gramaticales. Este tipo de discusión no es eficaz para resolver los problemas gramaticales del chino. El tercer aspecto es que quienes apoyan la teoría "basada en el carácter" están ciegos ante la sobreestimación de esta nueva teoría, especialmente en la definición del concepto clave de "carácter". Para este fenómeno, podemos sacar la siguiente conclusión: el método de enseñanza basado en caracteres enfatiza demasiado en su papel, mientras que ignora la enseñanza del vocabulario.

De hecho, el método de enseñanza basado en palabras y el método de enseñanza basado en caracteres no son completamente independientes. En la etapa inicial del aprendizaje del chino, el método de enseñanza basado en caracteres es el más adecuado, especialmente para algunas palabras de contenido iniciales. A continuación, los profesores suelen utilizar el método de contexto, que permite que los estudiantes sientan el significado de las palabras, guía a los estudiantes para que piensen activamente y para que logren el propósito de comprender el significado de las palabras.

En cambio, en las etapas intermedia y avanzada del aprendizaje de los idiomas, el contenido que se debe aprender incluye la fonética, vocabulario, gramática, cultura china, etc. Entre ellos, la enseñanza del vocabulario es una parte muy importante de la enseñanza, ya sea desde la naturaleza del chino, desde la perspectiva del alumno o desde la perspectiva del profesor (Li Xiaoyan, 2011).

---

### 2.2.3 Clasificación y marco del vocabulario chino

En la clasificación del vocabulario chino moderno, los métodos de clasificación unificados y reconocidos son el "vocabulario básico" y el "vocabulario general". En la enseñanza del chino como lengua extranjera, el más importante es el "vocabulario básico", que es el núcleo del vocabulario y constituye muchas palabras nuevas.

El "vocabulario básico" se promovió en el campo del aprendizaje del chino con la aparición de "Марксизм и вопросы языкознания" de Stalin (1950). Todas las palabras del idioma constituyen el llamado vocabulario del idioma, y lo principal en el vocabulario del idioma es el vocabulario básico. Incluyendo todas las palabras raíz, se obtiene el núcleo del vocabulario básico. El vocabulario básico es mucho más limitado que el vocabulario del idioma, pero su vida es mucho más larga, sobrevive durante miles de años y forma la base de nuevas palabras para el idioma.

Sobre esta base, el lingüista chino Fu Huaqing (1985) definió tres estándares para el vocabulario básico: solidez, universalidad y escalabilidad. Este pensador cree que la escalabilidad es el más importante de los tres estándares, ya que si se pueden formar muchos vocabularios generales, estos serán estables, y al mismo tiempo, después de formar estos vocabularios, lleva más tiempo probarlos.

Fu Huaqing considera que el vocabulario básico se divide en las siguientes ocho categorías:

Clasificación de Ivocabulario básico	ejemplo	Ejemplo de vocabulario general
Algunas cosas en la naturaleza:	山-montaña 牛-vaca	山村——rural 牛奶——Leche
Algunas cosas en la vida:	笔——bolígrafo 桌——mesa	铅笔——lápiz 书桌——escritorio
Temporada, ubicación, etc .:	春—— primavera 南——sur	春节——Festival de Primavera 南极——Antártida
El estado de las cosas:	老——antiguo 红——rojo	老鹰——águila 红酒——vino tinto
Acción, cambio:	走——Vete 问—— preguntar	逃走——escapar 问题——problema
Órganos humanos, etc .:	手——mano 目——ojo	手机——móvil 目光——mirada
Vocabulario de cantidad y unidad:	百——cien	三百——trescientos
Pronombre:	这——Esta	这里——aquí

**Tabla 1: Las ocho palabras básicas y su expansión**

Estas ocho palabras básicas son algunas de las raíces más básicas del chino. A partir de ellas se pueden formar muchas otras palabras, pero la mayoría de ellas son caracteres chinos básicos, que son más adecuados para el método de enseñanza "basado en caracteres chinos". Tienen una característica en común:

---

con un significado muy pequeño, indivisible, pero completo de los caracteres chinos.

Sin embargo, debe tenerse en cuenta que después de que un vocabulario básico forme una nueva palabra, su significado cambiará enormemente. Por ejemplo, en el ejemplo de la Tabla 1, "老" representa un cambio de edad, pero "老鷹" es de hecho una especie. Concretamente, se refiere a la especie "águila" y no implica cambios de edad.

Por lo tanto, un criterio importante para distinguir entre "vocabulario básico" y "vocabulario general" es la capacidad de construir nuevas palabras, porque el "vocabulario general" son principalmente palabras nuevas, el vocabulario antiguo, el vocabulario dialectal, el vocabulario extranjero, los nombres propios, etc., y suelen estar compuestos por "palabras básicas". Por ejemplo: "骨" (Bone) es un vocabulario básico. Pero "甲骨文" (Oracle Bone Inscriptions) se amplía con los caracteres "骨", pero carece de la correspondiente capacidad de formación de palabras, por lo que es un "vocabulario general".

Esta idea es la que este artículo quiere discutir. Cómo vincular el "vocabulario básico" con el "vocabulario general" es también un concepto para que los estudiantes de chino asocien los dos métodos de enseñanza "basado en caracteres chinos" y "basado en el vocabulario chino". De hecho, para el aprendizaje del chino, creo que es más difícil superar las limitaciones elementales. Sobre la base de los sustantivos intuitivos, debemos cultivar la conciencia de los estudiantes sobre los caracteres y la cultura chinas, ampliar el vocabulario de los estudiantes y permitir que mejoren su capacidad de autoaprendizaje. Es decir, componer los caracteres chinos que ha dominado el vocabulario chino.

En esta tesis, he intentado utilizar "vocabulario básico" como base del método de enseñanza "basado en caracteres chinos". Los alumnos amplían el "vocabulario básico" para formar un "vocabulario general", que está relacionado con el método de enseñanza del "vocabulario chino".

En general, la dificultad radica en cómo ampliar el vocabulario. Hay muchas formas de clasificar el vocabulario chino. Desde la perspectiva de la estructura del vocabulario, hay cuatro tipos: palabras simples, palabras compuestas, expresiones superpuestas y expresiones adicionales. Hay clasificaciones aún más detalladas, como las de las palabras compuestas, de las cuales hay cinco tipos: conjunto, formal parcial, suplementario, verbo-objeto y sujeto-predicado. En la siguiente tabla se muestra información sobre esta clasificación:

<b>palabras simples</b>	Consisten en un morfema inseparable
<b>Palabras compuestas</b>	Combinado
	Parcialmente formal (morfema modificador + morfema principal)
	Complementario
	Verbo-objeto (verbo + objeto)
	Predicado de sujeto
<b>Superpuestos</b>	Superpuestos por dos morfemas idénticos, pero la semántica no ha cambiado.
<b>Adicional</b>	Prefijo
	Sufijo

**Tabla 2: Las ocho palabras básicas y su expansión**

---

## 2.3 Juegos

### 2.3.1 El origen del juego

En la historia temprana de la humanidad, las actividades humanas se han dividido en dos tipos: ganarse la vida y jugar. Sin embargo estos juegos no son en el sentido tradicional, sino en el instinto de "jugar", a través del comportamiento de "jugar" para entrenar su capacidad de supervivencia, como perseguir y saltar entre árboles. Sin embargo, hay dos puntos de vista diferentes sobre este comportamiento.

El filósofo griego Aristóteles definió los juegos como pasatiempos después del trabajo, ya que no tienen un propósito en sí mismo. Platón considera que los juegos son los hijos de la vida (animales y humanos), con el fin de satisfacer la vida y otras necesidades, y realizar conscientemente actividades de simulación.

Con el desarrollo de la tecnología de producción, la gente ya no ha necesitado gastar toda su energía para sobrevivir, y gradualmente, han aparecido juegos para el puro entretenimiento, que también son juegos tradicionales en el sentido moderno. Si jugar un juego conscientemente ya no es el tema principal, el propósito y la forma del juego se han convertido en el tema principal.

Posteriormente, el historiador holandés Huizinga (1968: 8) definió el juego como: "una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría".

En continuo desarrollo, hemos determinado gradualmente los dos factores principales del juego: accesorios y reglas. Según estos elementos, también se pueden distinguir diferentes tipos de juegos. Por ejemplo, se pueden clasificar



---

de acuerdo con los accesorios del juego, incluyendo juegos de pelota, juegos de mesa, etc., e incluso, se pueden clasificar en béisbol, baloncesto, etc. Al mismo tiempo, los juegos a menudo se clasifican de acuerdo con las reglas, ya que cuando las reglas cambian a un cierto nivel, se convierte en un juego nuevo. Eric Zimmerman (2004) se refiere al juego como una "actividad regular que se realiza para obtener un resultado determinado"

Hoy en día, con el continuo desarrollo de la tecnología de la información, los factores que afectan a los juegos también cambian constantemente, especialmente con la aparición de los juegos electrónicos, en el que la suerte y la habilidad también se han convertido en la clave del resultado de los juegos. Al mismo tiempo, los juegos en la era de la información también tienen más formas de expresión, con escenarios de historias más ricos, escenarios de simulación más realistas e incluso más aplicaciones.

### **2.3.2 Juegos electrónicos y educación**

Desde 1990, con el rápido desarrollo de la tecnología de la información, "El desarrollo imparable de tecnologías digitales y la democratización en el uso de Internet han sido uno de los cambios que más han transformado el contexto del proceso educativo" (Blanco & Amigo, 2016:104). Hoy en día, la mayoría de las cosas en nuestras vidas se pueden hacer a través de Internet.

Como una de las dos actividades básicas de los seres humanos, los juegos también tienen nuevas formas debido al advenimiento de la era de la información. El comportamiento del juego humano pasó del desarrollo de los juegos tradicionales y manuales hacia los juegos electrónicos.

---

Grant Tavinor (2008: 12) señaló que los videojuegos interactúan con los jugadores a través de juegos o novelas interactivas restringidas por reglas. Con el rápido desarrollo de la tecnología y la conexión más cercana entre ellos y los videojuegos, los videojuegos han presentado una variedad de formatos y géneros para satisfacer las necesidades de las diferentes regiones, edades o géneros. Hasta ahora, los principales tipos de videojuegos incluyen juegos de rol, aventuras, acción, estrategia, deportes, carreras, simulación, disparos, rompecabezas, música, etc.

De hecho, desde la Guerra Espacial de 1963, los videojuegos se han convertido en una parte de la cultura popular y han tenido un impacto significativo en la sociedad, la economía, la política, la educación y la tecnología. Por lo tanto, se han convertido en una parte importante de la vida cultural de las personas.

Casañ-Pitarch (2017:6) señaló que "uno de los campos de la educación con un mayor impacto en la industria de los videojuegos es el aprendizaje de idiomas". Sin embargo, en este proceso también existe un problema: debido al rápido desarrollo de las tecnologías de la información, la situación educativa actual es la que los "inmigrantes digitales" luchan por integrarse en el mundo de los "nativos digitales", tratando de explorar sus métodos de enseñanza favoritos.

Los niños nacidos en la era digital son conocidos como los nativos digitales. Marc Prensky (2001) cree que los nativos digitales son un grupo con una alta alfabetización tecnológica y cultural. Los profesionales de la educación de hoy en día son en su mayoría inmigrantes digitales que nacieron y se educaron antes del surgimiento de las nuevas tecnologías.

Debido a los cambios continuos en el entorno del aprendizaje y los métodos de aprendizaje, los educadores comenzaron a trabajar duro para encontrar nuevas formas de cambiar las deficiencias de la enseñanza tradicional. Casañ-Pitarch (2018) considera que "El aprendizaje basado en los juegos digitales nació de las necesidades educativas sociales surgidas de la existencia y el uso de nuevas formas de tecnología, que han cambiado significativamente los patrones de pensamiento y la motivación contemporáneos de los alumnos". Parece que los

---

juegos son los más populares, interesantes e influyentes entre las tecnologías digitales. La mayoría de los investigadores creen que los juegos son una parte esencial de la vida de los niños. Por eso, los educadores están comenzando a prestar atención al potencial de los juegos en el ámbito educativo, esperando promover el aprendizaje a través de elementos positivos en los juegos.

Kevin Maroney (2008) explica: "El juego es una forma de entretenimiento con objetivos y estructura". De manera similar, el filósofo del juego Bernard Suits (1967) cree: "to play a game is to engage in activity directed toward bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by specific rules, where the means permitted by the rules are more limited in scope than they would be in the absence of the rules, and where the sole reason for accepting such limitation is to make possible such activity."

En el primer juego utilizado para el aprendizaje de idiomas, los elementos principales son las reglas y los accesorios. A través de las restricciones de las reglas se puede permitir a los usuarios a completar los objetivos correspondientes, y a través de los mecanismos de recompensa y castigo se puede satisfacer el sentido de ganancia del usuario. En estos juegos de idiomas, el objetivo del juego determina el uso del conocimiento por parte del alumno. Unos objetivos específicos claros pueden estimular la motivación de aprendizaje de los alumnos y las reglas del juego determinan el grado de participación en el juego. Unas reglas simples y un mecanismo de recompensa y castigo hacen que los jugadores se concentren más en el progreso del juego y adquieran más conocimiento.

---

### 2.3.3 Definición y clasificación de los juegos serios

Con el desarrollo de la ciencia y la tecnología también han surgido los juegos serios, que pertenece a los juegos tradicionales, pero su contenido incluye principalmente la enseñanza de conocimientos y habilidades, la formación profesional y la simulación (Xiao Ning, 2008).

El propósito de los juegos serios no es entretener, sino permitir que los alumnos obtengan una nueva experiencia de aprendizaje entretenida, interactiva y personalizada a través de juegos entretenidos, y cultivar aún más el sentido de innovación y creatividad de los alumnos. Estos juegos se utilizan principalmente en áreas no relacionadas con el entretenimiento, como la atención médica, la educación y la formación. Los juegos serios también son un tipo de videojuego. En 1970, Clark Abt definió el término "Serious Games": tienen un propósito educativo explícito y cuidadosamente planeado, y no están pensados para ser jugados únicamente por diversión.

Se puede observar que los juegos serios y los juegos de entretenimiento tradicionales tienen elementos comunes como las restricciones de las reglas. Bogost (2009) mencionó en su discurso que cree que el gran problema con los juegos serios es que "en realidad no están tan relacionados con los juegos". Además, hace algunas sugerencias significativas sobre el status quo de los juegos serios. Muchos de los llamados juegos serios no son más que imágenes y herramientas didácticas interactivas y no tienen nada que ver con juegos reales. (Andrzej Marczewski, 2013).

Según la clasificación de Andrzej Marczewski, entre la gran cantidad de juegos serios, se pueden dividir según la intención del diseño del juego (la intención principal no es el entretenimiento puro): **juegos de instrucción, juegos de simulación, juegos de significado y juegos de propósito.**

El primero tipo es sobre enseñar con juegos, ya que enseñan a los jugadores cómo hacer algo jugando. El mejor ejemplo es "Phantomation", que no solo

---

muestra herramientas, sino que requiere que los usuarios resuelvan varios acertijos para comprender y utilizar el software de animación Play Sketch con mayor profundidad.



**Figura 1. 《Phantomation》**

<http://gambit.mit.edu/loadgame/phantomation.php>

El segundo tipo es el juego de simulación, donde los usuarios pueden interactuar con versiones virtuales de varias cosas reales. Por ejemplo, el "Food Force" diseñado por las Naciones Unidas, un videojuego educativo desarrollado por el Programa Mundial de Alimentos de las Naciones Unidas (PMA) en 2005 y desarrollado por Deepend y Playerthree. En un país asolado por el hambre, el jugador deberá guiar al país para que vuelva a ser autosuficiente. Al mismo tiempo, el juego proporciona información sobre el mundo real y el trabajo que realiza el Programa Mundial de Alimentos para prevenir el hambre.



Figura 2. «Food Force»

[https://www.download-free-games.com/freeware\\_games/food\\_force.htm](https://www.download-free-games.com/freeware_games/food_force.htm)

El tercer tipo son los juegos de significado. La intención de este tipo de juego es ayudar a los jugadores a realizar cambios en su opinión al transmitir información educativa a los jugadores. Un ejemplo típico es "Darfur está muriendo". En este juego, el jugador interpreta el papel de un refugiado sin hogar en Darfur. El objetivo del juego es que el jugador comprenda la crisis en Sudán, donde millones de personas han sido desplazadas y se han enfrentado al sufrimiento. Este tipo de juego no es para entrenar la habilidad del jugador, sino para que el usuario conozca algunas realidades en las que nunca había pensado de manera significativa.



Figura 3. «Darfur is Dying»

<http://www.gamesforchange.org/game/darfur-is-dying/>

El último tipo son los juegos de propósito, los cuales probablemente produzcan resultados útiles en el mundo real. Un caso bien conocido es: "Fold It" es un juego popular, a menudo citado por aquellos que abogan por la gamificación. En este juego de rompecabezas, la tarea del jugador es predecir el resultado plegando proteínas. Y es que comprender cómo plegar proteínas puede ayudar a desarrollar medicamentos para tratar diversas enfermedades. De hecho, los humanos tienen una buena capacidad para resolver problemas, y en este juego, en solo 10 días, un jugador desplegó una estructura enzimática que ha desconcertado a los científicos durante más de una década.

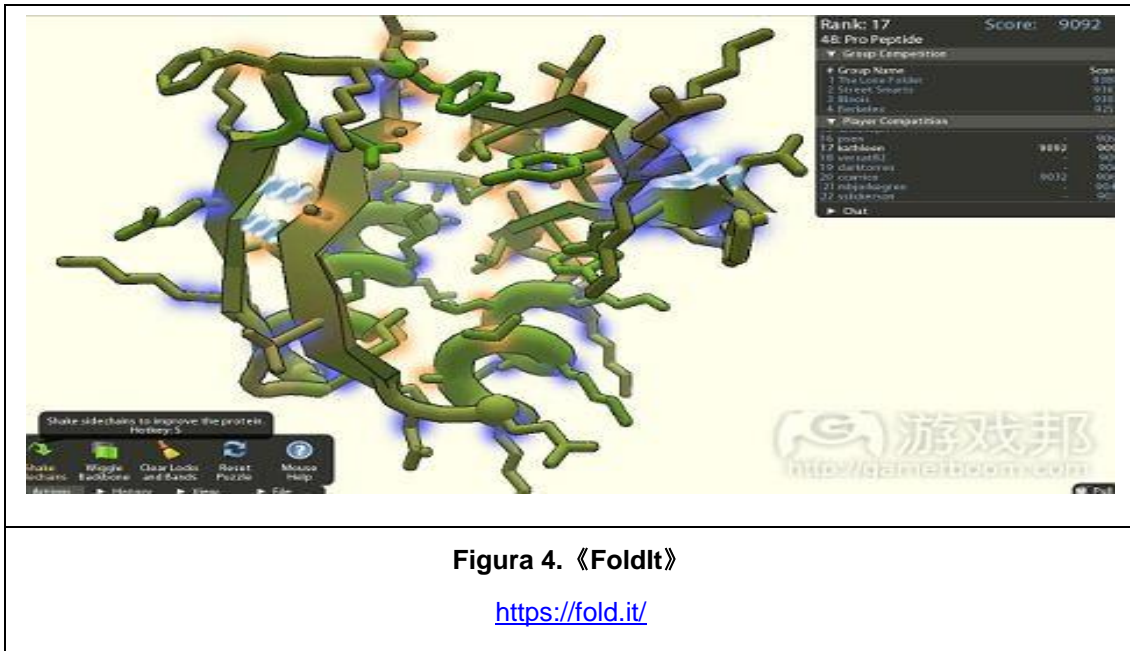


Figura 4. «FoldIt»

<https://fold.it/>

### 2.3.4 Adquisición del idioma a través del contenido lingüístico gamificado

En la actualidad, los juegos serios han sido ampliamente reconocidos y utilizados por los profesores en el aula, pero de hecho, existen pocos productos o aplicaciones de juegos que puedan adaptarse completamente a diversas situaciones del aula. En la práctica, los educadores deben diseñar sus propios proyectos de enseñanza, teniendo en cuenta el progreso de aprendizaje de los participantes, los hábitos lingüísticos y otros factores para optimizar el proceso de enseñanza, a fin de obtener mejores resultados docentes. En referencia a esto, Casañ-Pitarch (2017) propuso un modelo para el aprendizaje integrado de contenido y lenguaje (Figura 5).



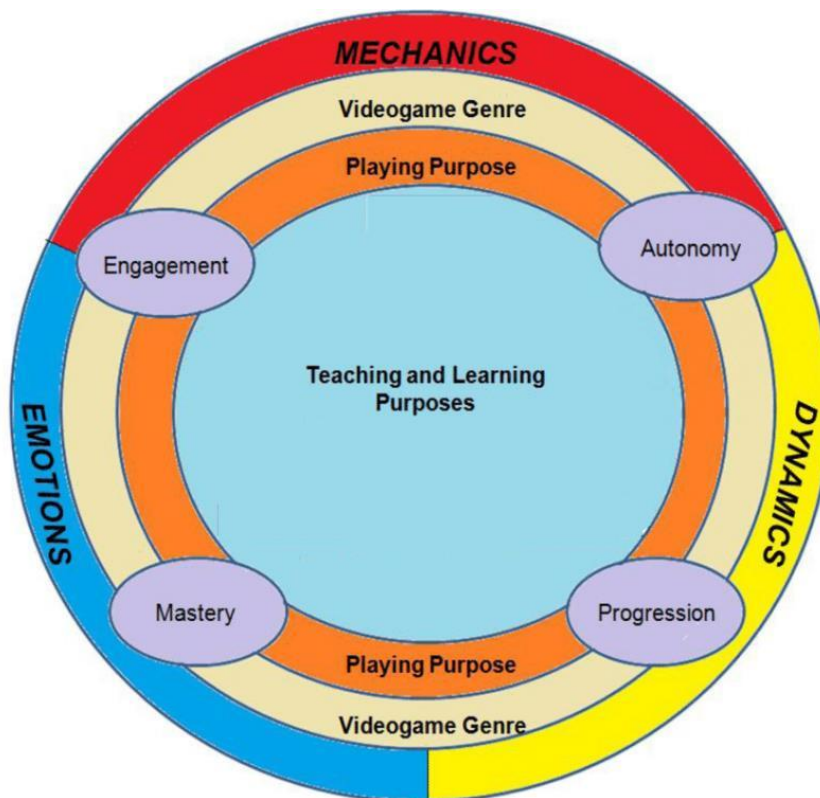


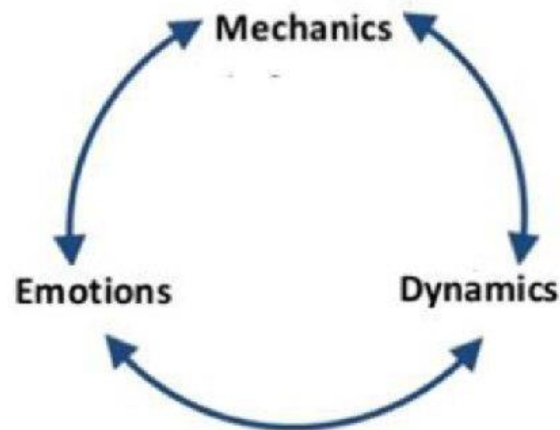
Figura 5. Gamificación del aprendizaje (Casañ-Pitarch, 2017)

Como se muestra en la figura 5, este modelo se divide en cuatro etapas, presentando la forma de un círculo, compuesto por tres anillos diferentes y cuatro factores adicionales, cada parte de las cuales es necesaria para las tareas del juego y enseñanza.

El modelo debe explicarse desde el círculo interno al círculo externo. El círculo interno señala el propósito de la enseñanza. Primeramente, se debe determinar un objetivo de aprendizaje independiente del juego. Según el principio conductista "S → R (estímulo → respuesta)", los educadores deben estimular selectivamente para obtener resultados de respuesta específicos (metas docentes). El segundo punto clave es elegir el propósito del juego (cómo enseñar). Los educadores deben considerar las ventajas y desventajas de los diferentes juegos y métodos, y elegir el juego más adecuado según sus propios criterios. El tercer anillo representa el tipo de juego, en el que los educadores deben elegir el tipo de juego adecuado para la enseñanza, por ejemplo: aventuras gráficas, rol, deportes, o disparos, entre otros.

---

En la última parte del anillo, se encuentra la mecánica, la dinámica y las emociones, tal y como sugirieron Robson, Plangger, Kietzmann, McCarthy y Pitt (2015), en su modelo básico de gamificación.



**Figura 6. Procesando la Gamificación (Robson, Planger, Kietzmann, McCarthy y Pitt, 2015)**

Estas ideas fueron definidas de la siguiente manera:

**Mechanics:** establecer reglas y una progresión, promover el progreso del juego y establecer interacción.

**Dynamics:** comportamiento del jugador, promover la implementación de reglas, configurar el comportamiento del jugador.

**Emotions:** estado mental de los jugadores, prestando atención a las emociones y reacciones del jugador, ya que estos son factores importantes que afectan el interés de los jugadores en aprender

En este modelo se pueden apreciar 4 elementos externos, basados en Reigeluth, Beatty y Myers (2016: 357), quienes dividen el trabajo de gamificación en cuatro elementos básicos: adicción, autonomía, maestría y sensación

**Adicción:** Los usuarios deben participar activamente en el juego. Muntean (2011: 323) sugiere que: "El objetivo principal de la gamificación es aumentar la

---

participación del usuario mediante el uso de tecnologías similares a las de los juegos". Esta idea se debe a que a medida que los usuarios continúan participando en un juego, vinculan gradualmente sus hábitos de aprendizaje con el juego. Así, después de completar las antiguas metas de aprendizaje, buscarán activamente más oportunidades de aprendizaje.

**Autonomía:** Casañ-Pitarch (2017: 112) explica que: "La autonomía proporcionará a los alumnos métodos de aprendizaje para gestionar y resolver problemas individualmente". Los jugadores toman sus propias decisiones para explorar el océano del conocimiento, lo que ayuda a estimular su aprendizaje independiente.

**Maestría:** El conductismo cree que a través de estímulos repetidos se pueden formar resultados de reflexión fija. Tras completar tareas repetitivas y acciones mecanizadas, los usuarios obtendrán resultados de reflexión suficientemente hábiles en juegos y en las metas de aprendizaje.

**Progresión:** El mecanismo de recompensa y castigo del juego es un factor importante para medir la calidad del juego. Robson, Plangger, Kietzmann, McCarthy y Pitt (2015: 415) indicaron que "En el contexto de la gamificación, la mecánica de progreso es particularmente importante, ya que dictan los refuerzos presentes en la experiencia ". Así, los usuarios obtienen recompensas por completar tareas, de modo que pueden seguir progresando y aprendiendo en el juego.

---

### **2.3.5 El uso de juegos serios en la enseñanza de idiomas y los principios del modelo IPO**

A diferencia de los juegos tradicionales, el propósito de los juegos serios es enseñar contenido específico con definiciones claras y objetivos de enseñanza específicos, en lugar de proporcionar entretenimiento puro. Desde la perspectiva de la enseñanza, enseñar a través de juegos serios también requiere de algunos cambios.

Papastergiou y Kordaki (2010) identificaron tres paradigmas principales conectados con el aprendizaje basado en los juegos digitales: conductismo, cognitivismo y constructivismo.

En primer lugar, según el punto de vista del conductismo, el comportamiento es la respuesta del alumno a los estímulos ambientales, quien puede estimularse mediante juegos y otros métodos para fortalecer el vínculo entre el estímulo y la respuesta.

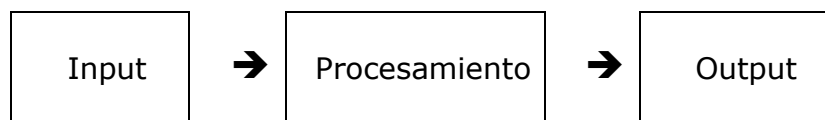
En segundo lugar, sobre la base del conductismo, el cognitivismo enfatiza el papel de la conciencia, presta más atención al proceso intermedio de aprendizaje del comportamiento y anima a los estudiantes a participar activamente en las actividades del juego, recordar y resolver problemas.

Finalmente, el constructivismo enfatiza el papel de situaciones específicas en la construcción del significado. Sobre la base del cognitivismo, los alumnos aceptan conscientemente la información de la situación, aprenden haciendo en el proceso del juego y construyen un sistema de conocimiento basado en su propio conocimiento y experiencia.

De hecho, a pesar del rápido desarrollo de la tecnología de la información, han surgido todo tipo de juegos serios, pero en comparación con las teorías del aprendizaje más tradicionales, los principios de la adquisición del lenguaje en la

---

actualidad no parecen haber cambiado. El proceso de adquisición del lenguaje del estudiante aún se divide en tres etapas: entrada, procesamiento y producción (Symons, 1988, Van Pattern y Sanz, 1995).



**Tabla 3. Modelo IPO.**

Antes de que los estudiantes empiecen a aprender juegos, o en las etapas iniciales del aprendizaje de los idiomas, deben tener suficiente información nueva. Richards y Renandya (2002) definieron el input como aquellas fuentes que se utilizan para iniciar el proceso de aprendizaje. Krashen (1985) acuñó el término entrada comprensible ( $i + 1$ ), por el cual los estudiantes deben obtener información que sea ligeramente superior a su propio nivel. Muñoz (2007) amplió esta definición y afirmó que los aportes deben ser auténticos, variados y relevantes.

Esta es también la base de la teoría del aprendizaje conductista en el artículo anterior,  $S \rightarrow R$  (estímulo  $\rightarrow$  reacción), donde la etapa de entrada pertenece al "estímulo". Cuando esta teoría se aplica a las clases de idiomas, los estudiantes deben utilizar métodos visuales o de audio en el juego para adaptarse más rápidamente a la estimulación de estos nuevos conocimientos.

La segunda etapa del aprendizaje de los idiomas es el procesamiento de la nueva información. La parte cognitiva enfatiza el papel de la conciencia. mientras que la adquisición del lenguaje es inconsciente, mientras que el aprendizaje es un proceso consciente (VanPatten y Benati, 2015). En el caso del procesamiento de habilidades comunicativas, los estudiantes deben realizar una serie de actividades conscientemente para activar su inconsciente. Silva De Keyser (1998) definió este tipo de ejercicios repetitivos como aquellas actividades que promueven que el estudiante utilice el lenguaje que se le ha transferido

---

previamente en un contexto de comunicación real o en una simulación del mismo. Finalmente, también se considera la etapa de producción del proceso de adquisición del lenguaje. Swain (2005) indicó que se considera que los estudiantes pueden producir información propia en base al nuevo aprendizaje cuando son capaces de analizar distintas posibilidades y elegir la opción más apropiada en función de un contexto específico. Además, es en esta etapa cuando los estudiantes pueden comenzar a identificar sus propios errores y aprender de ellos (Lyster, 2004). El propósito de esta última fase del aprendizaje es la de proporcionar a los estudiantes suficientes oportunidades para producir el lenguaje de acuerdo con los contextos y objetivos.

Después de la etapa de entrada y procesamiento del lenguaje, la  $S \rightarrow R$  (estímulo  $\rightarrow$  respuesta) asumida por el conductismo ha entrado en la etapa final, en la cual el estímulo del conocimiento se fortalece a través de juegos y el conocimiento del lenguaje formado se solidifica por la respuesta instintiva.

Además, Swain (1995: 126) enfatiza que "cuando los alumnos reflexionan sobre su propio uso del idioma objetivo, su rendimiento desempeña una función metalingüística. El alumno les permite controlar e internalizar el conocimiento del lenguaje". Además, pueden reflexionar sobre el idioma con la ayuda de sus conocimientos existentes, a fin de internalizar el conocimiento del idioma. El propósito de esta etapa es ayudar a los alumnos a utilizar su conocimiento y experiencia originales como base para reconocer y codificar información para construir la propia comprensión. En este proceso, el conocimiento y la experiencia originales de los alumnos se ajustan y cambian debido a la entrada de nuevos conocimientos y experiencias.

---

## **2.4 Juegos de tarjetas flash**

### **2.4.1 Aparición y desarrollo de los juegos de tarjetas flash**

Con el fin de hacer que el aprendizaje de los idiomas sea más efectivo, los educadores han estado buscando herramientas y métodos para ayudar a su aprendizaje, por lo que han surgido muchos métodos y técnicas creativas. En la enseñanza, las ayudas visuales se definen como los elementos que los profesores suelen utilizar para respaldar la información oral o escrita. Como dijeron Gower et al. (2005), las imágenes hacen que el curso sea más interesante al hacerlo más animado, explicar el significado de las palabras, promover la comprensión de los estudiantes y adquirir un idioma conocido. Además, permite que los profesores comprendan a los estudiantes. Además, Gutiérrez añadió que usar la visión para enseñar es muy útil porque el cerebro humano puede procesar imágenes más rápidamente que las palabras. Además, recomienda el uso de ayudas visuales, como ilustraciones, fotos, mapas visuales, capturas de pantalla, animaciones, imágenes gif, etc. Sin embargo, este proyecto solo se centra en las tarjetas flash.

Las flashcards se produjeron en el siglo XIX y se han utilizado principalmente para la enseñanza asistida por la lectura (Reading Disentangled, 1834). Se tratan de un conjunto de flashcards fonéticos inventados por el maestro estadounidense Favell Lee Mortimer, llamadas tarjetas flash. En general, las flash cards son tarjetas blancas de doble cara hechas de papel duro, que contienen información, como vocabulario, períodos históricos, fórmulas o cualquier conocimiento que se pueda aprender a través de preguntas y respuestas. En un lado hay la pregunta y en el otro la respuesta.

La enseñanza con tarjetas de memoria flash, como su nombre lo indica, utiliza

---

tarjetas de memoria flash para ayudar en la enseñanza, situación donde el maestro las muestra a los estudiantes uno por uno, pidiéndoles que respondan rápidamente. Las tarjetas de memoria flash son ampliamente utilizadas por los niños en edad preescolar, jardines de infancia y en los grados inferiores de los estudiantes de la escuela primaria para ayudarlos a reconocer y aprender letras, colores, números y formas, aumentar el vocabulario y aprender nuevos conceptos, realizar juegos de combinación y memoria, etc. La enseñanza con tarjetas flash no solo enriquece los métodos de aprendizaje de los estudiantes en el aula, sino que también mejora la memoria y la motivación del aprendizaje, y proporciona a los estudiantes una variedad de estimulación sensorial en el aula (Shi Xiaonan, 2012).

Admit (2009) afirmó que la versatilidad de las tarjetas flash permite a los docentes usar su creatividad para adaptarse a diferentes temas en imágenes, enseñando vocabulario con bajo coste y valor reciclable. Las flashcards son un medio adecuado para motivar a los niños a aprender vocabulario y posteriormente mejorar sus habilidades lingüísticas (Yogyakarta, 2014), porque las flashcards usan imágenes y texto para atraer la atención de los estudiantes, en lugar de conceptos abstractos.

#### **2.4.2 El uso de juegos de tarjetas flash en el aprendizaje de idiomas**

De hecho, los juegos de tarjetas flash se utilizan a menudo en la enseñanza de idiomas. En las aulas tradicionales, los profesores usan las tarjetas flash para ayudar a los estudiantes a recordar vocabulario y conocimientos. En la era digital, existen muchos programas de juegos que utilizan las tarjetas flash para ayudar



---

a los usuarios. Un ejemplo en el aprendizaje de idiomas es "Duolingo", en el que se pueden aprender 39 idiomas, incluyendo chino, inglés y español. Esta aplicación tiene un plan de estudios razonable, con recompensas y castigos, lo que atrae a muchos estudiantes de idiomas.

No obstante, Wang Shanshan (2016) cree que el modelo de aprendizaje de Duolingo tiene las siguientes deficiencias:

1. El aprendizaje de idiomas carece de contenido especializado y la forma de presentación del contenido del idioma es demasiado simple. Los usuarios aprenden de acuerdo con el contenido del curso proporcionado por el software. El alcance del aprendizaje de idiomas es relativamente unilateral y carece de comprensión del idioma y de la cultura.

2. El mecanismo de evaluación no es lo suficientemente rico. Wang Shanshan (2016) propuso una evaluación formativa y sumativa y una evaluación por pares. El software debe llevarse a cabo antes del inicio del aprendizaje del idioma para proporcionar una evaluación formativa para determinar el contenido que debe aprenderse. Una vez finalizado el curso, la prueba se basaría en el conocimiento aprendido y el software proporcionaría una evaluación sumativa, mientras que la evaluación por pares podría encontrar los errores. Los métodos de evaluación diversificados pueden movilizar el interés de los usuarios en el aprendizaje, mejorando así la eficiencia del aprendizaje.

La razón de estos problemas radica en la insuficiencia del sistema de tarjetas flash. En primer lugar, los profesores proporcionan herramientas de enseñanza para los juegos tradicionales de las tarjetas flash, pero esto también limita el alcance del conocimiento de los estudiantes. DeVries et al (2002) creen que los niños deben poder desarrollarse libremente y no ser interferidos por adultos en un ambiente permisivo. En el proceso de enseñanza, también se debe reducir la participación de los educadores, permitiendo que los estudiantes aprendan en la práctica. En segundo lugar, con el desarrollo de la tecnología de la información, han aparecido nuevos modos de juego en Internet. Los estudiantes también pueden aprender a través de las tarjetas de memoria flash en una variedad de

---

formas, como ahora imágenes y audio, pero la mayoría de estos juegos utilizan teorías de la enseñanza conductista.. Este método puede ayudar a los estudiantes a corregir sus errores a tiempo, pero no puede ayudar a los estudiantes a comprender la causa de los errores.

Para resolver estos dos problemas, de acuerdo con el sistema gramatical único del chino, creo que sería una buena opción confiar en los recursos del diccionario para formar tarjetas didácticas por los propios estudiantes. Esta es la razón por la que encontré " *Trainchinese* ". La mayor ventaja del vocabulario chino radica en la clasificación estricta del vocabulario, una ventaja muy adecuada para el uso de tarjetas de memoria flash. Los caracteres chinos son como jeroglíficos, por lo que pueden aprenderse los caracteres chinos comparando imágenes y texto. También se puede formar el vocabulario chino combinando diferentes caracteres chinos para ayudar. Así, los estudiantes construyen rápidamente su propio sistema de vocabulario y pueden buscar una palabra desconocida en el diccionario, apoyarse en los recursos del diccionario, formar una colección de vocabulario de caracteres chinos relacionados, etc. En este proceso, se elige un carácter chino como punto de entrada y se podrá reconocer mucho vocabulario. Al mismo tiempo, también hay una colección de vocabulario compartido por otros usuarios en el sitio web. La colección tiene varios temas, que puede ayudar a los estudiantes a comprender rápidamente la cultura china. Finalmente, cuando los estudiantes descubren problemas, pueden reflexionar sobre su propio sistema de conocimiento para encontrar las razones de los errores.

---

## 2.5 Uso de *trainchinese* en el aula

### 2.5.1 Introducción a *trainchinese*

El *Trainchinese* tiene un diccionario gratuito y completo, con miles de palabras, oraciones de ejemplo, grabaciones, cuantificadores y animaciones de caracteres, lo que conforma un potente sistema de tarjetas flash (incluyendo la formación de escritura a mano), lo que puede ayudar a los usuarios a aprender chino. Hay 100.000 caracteres chinos en este sitio web. En él se puede buscar vocabulario chino basado en el carácter chino, incluyedno sinónimos y antónimos, por los que los usuarios pueden comparar y aprender. Además, el algoritmo de búsqueda puede recomendar las palabras que los usuarios desean aprender primero, revisar el vocabulario en cualquier momento y obtener una vista previa del nuevo vocabulario para reducir la dificultad de aprendizaje de los usuarios. Por otro lado, el sitio web proporciona un sistema de aprendizaje de tarjetas flash, en el que los usuarios pueden crear una colección de vocabulario por sí mismos y practicar el vocabulario de tarjetas flash cargado por otros usuarios para mejorar su nivel de chino.

Además, este sitio web tiene una función de traducción, pero se basa principalmente en palabras, complementado con frases y oraciones, y solo puede traducir oraciones incluidas en el corpus del sistema de software. Los resultados de la consulta tienen una función de lectura, con frases relacionadas, ejemplos de oraciones y muestran partes del habla y sinónimos. Sin embargo, los usuarios del software son estudiantes de chino de habla hispana, por lo que la regionalidad del usuario es muy obvia. La precisión de la traducción al chino y al español del sitio web es relativamente alta, aunque la cantidad de usuarios no puede competir con Google Translate.

## 2.5.2 Función y uso de trainchinese

Primeramente, el usuario debe registrarse en una cuenta e iniciar sesión de acuerdo con las indicaciones. Únicamente, algunas funciones del sitio web se pueden utilizar después de iniciar sesión. En la etapa de registro, los usuarios deben completar su correo electrónico, apodo y contraseña por turno, y deben completar su dominio del chino. En el proceso de aprendizaje posterior, el sitio web recomendará materiales de aprendizaje apropiados de acuerdo con la situación de aprendizaje de cada persona. Finalmente, después de ingresar el código de verificación, se puede hacer clic en "continuar" para iniciar sesión en el sitio web.

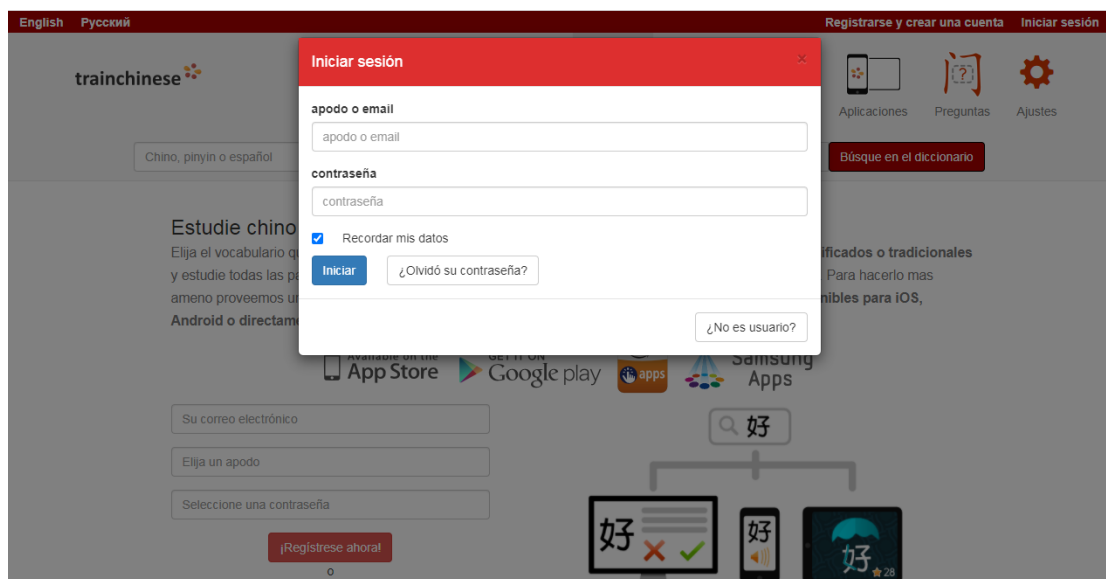
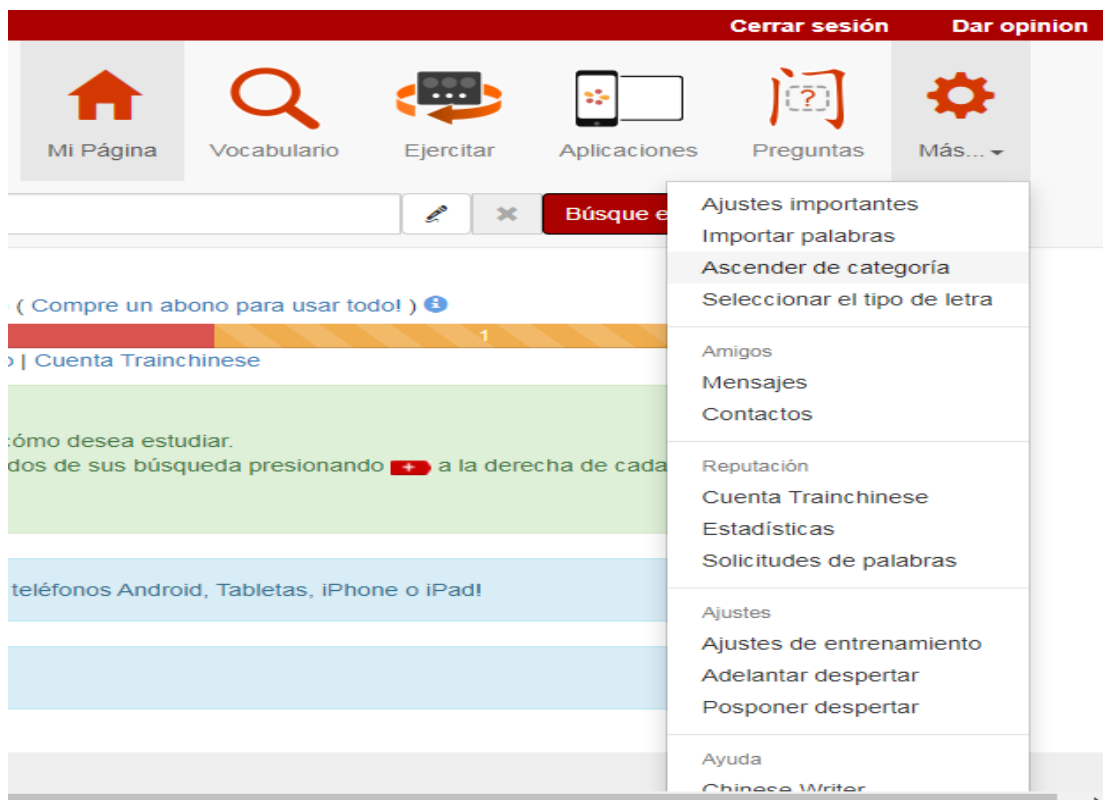


Figura 7. Método de inicio de sesión

La función más interesante del *Trainchinese* son las tarjetas didácticas. En esta opción, los estudiantes crean una colección de vocabulario en torno a un tema de acuerdo con su propio progreso de aprendizaje, por los que conectan y dominan estos vocabularios a través del sitio web. Sin embargo, debido a que la

ortografía, la estructura del vocabulario, la pronunciación y la escritura del chino son diferentes de las del indoeuropeo Idiomas, el sitio web también ha desarrollado diferentes modos de práctica. Antes de que comience la práctica, los usuarios deben realizar algunos cambios en la configuración del sitio web. Las opciones configuradas están en "Ajustes de entrenamiento" en "MÁS"



**Figura 8: Ajustes de entrenamiento**

El primer modo de entrenamiento es el modo de práctica del vocabulario y el método de visualización de las tarjetas. Según las situaciones, se pueden agregar diferentes métodos de práctica, como practicar la pronunciación según la forma de los caracteres chinos o elegir el significado correspondiente.

Las tarjetas flash pueden ser entrenados en varios modos diferentes. Haga clic en aquellos modos que quiera aprender. El ajuste se **aplicada a todas las tarjetas nuevas** .

Quiero aprender a:

- Reconocer las palabras habladas**  
Va a tratar de reconocer el significado a partir del audio (si el audio no está disponible se mostrará el correspondiente pinyin).
- Traducir al chino**  
Usted verá palabras y frases en español, y deberá indicar si sabe la traducción al chino.
- Leer chino simplificado**  
You will see Chinese characters and try to read and understand them.
- Dictado (simplificado)**  
You will hear the audio and try to write the Chinese characters.

El modo de inicio cuando aprendo una tarjeta nueva es:

Traducir al chino

- Reconocer audio
- Traducir al chino**
- Leer chino simplificado
- Dictado (simplificado)
- Aleatorio

**Figura 9: Configuración del método de entrenamiento**

El segundo es determinar la pronunciación según el color del carácter chino. Cada carácter chino tiene cuatro tonos. Según los diferentes tonos, habrá diferentes significados, de forma parecida al efecto del acento en español, pero más complicado y también basado en el diálogo. Si el usuario no quiere practicar pinyin, puede modificarlo.

Seleccione la forma que desee para ver los caracteres chinos

Puede ajustar la tipografía utilizada para mostrar caracteres chinos en las páginas web

Seleccionar el tipo de letra

- No colorear los caracteres chinos de acuerdo al tono.
- Utilice el estándar de facto establecido por Nathan Dummit en 2008:  
出 Primer tono 文 Segundo tono 我 Tercer tono 是 Cuarto tono
- Utilice los siguientes colores para los distintos tonos:  
出 Primer tono 文 Segundo tono 我 Tercer tono 是 Cuarto tono

Modificar terceros tonos

Si se selecciona, los tonos que se muestran son de acuerdo al chino oral. Es decir, si aparecen dos terceros tonos consecutivamente, la primera sílaba será modificada al segundo tono.  
A modo de ejemplo, **nǐ hǎo** se presentará en la forma en que se habla realmente es decir: **ní hǎo**  
Este ajuste sólo afecta a la página web y no se utiliza en el diccionario o en las listas de las aplicaciones (pero si se aplica a tarjetas nuevas)

**Figura 10: Cambios en el entrenamiento de Pinyin**

## El sistema de búsqueda de Trainchinese

Teniendo en cuenta que algunos usuarios tienen una base de chino pobre, el sitio web puede proporcionar una búsqueda por voz para encontrar el vocabulario chino correspondiente según la pronunciación en español, pero esta función requiere que los usuarios inicien sesión en el sitio web antes de poder usarla.

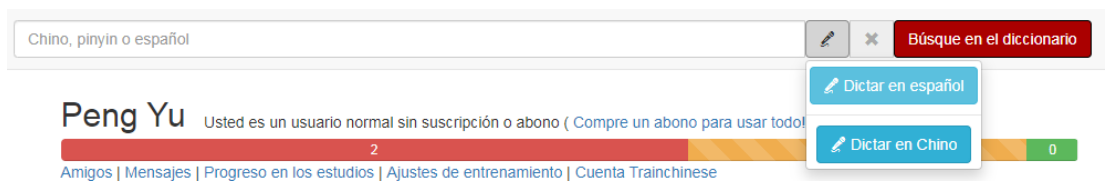


Figura 11: búsqueda por voz

Después de ingresar el contenido que se desea consultar, el sitio web da los resultados de búsqueda correspondientes, incluyendo los caracteres chinos correspondientes y el vocabulario relacionado (sinónimos y antónimos).

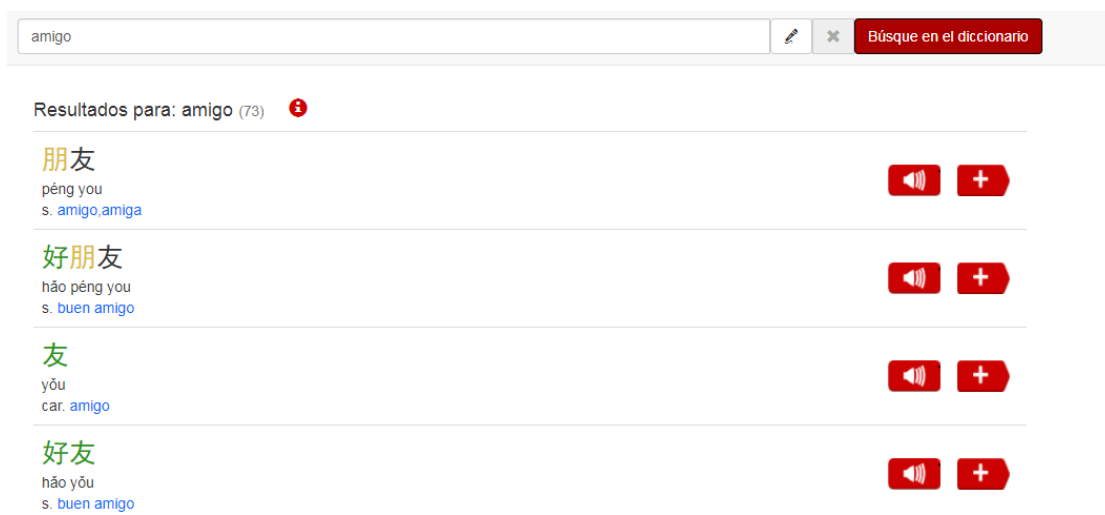


Figura 12: Resultado de búsqueda

## Sistema de las tarjetas flash de Trainchinese

Después de ingresar a la interfaz del Vocabulario, los usuarios pueden elegir la colección de vocabulario que quieren aprender para practicar. Por ejemplo: según el nivel de chino del usuario o según diferentes escenarios de uso. Se recomienda usar la octava opción, "Por carácter Los radicales se enumeran ", ya que puede ayudar a los usuarios a comprender los ejercicios entre caracteres chinos y el vocabulario chino. También existen muchas colecciones de vocabulario subidas por otros usuarios en el sitio web, en las que pueden elegir y practicar según su nivel de chino.

<input checked="" type="checkbox"/> marcar todo	Chino ㄩ	Pinyin ㄩ	Traducción ㄩ
<input type="checkbox"/>	听	ting	[v.] escuchar, oír; obedecer; permitir; tratar (un caso), administrar (asuntos de Estado)
<input type="checkbox"/>	说	shuō	[v.] hablar, decir; explicar; criticar; tratar de influir; consultar; realizar
<input type="checkbox"/>	读	dú	[v./s.] leer en voz alta; leer; forma de pronunciación (de un carácter)
<input type="checkbox"/>	写	xiě	[v.] escribir

Figura 13: Elija vocabulario para practicar

## Creación de una propia colección de vocabulario

Para llevar a cabo las tareas de enseñanza posteriores, los estudiantes deben crear una colección de vocabulario en el sitio web, como se muestra en la figura 14. Se debe seleccionar "Añadir lista nueva", ingresar el nombre según las indicaciones y luego agregar vocabulario a esta colección.

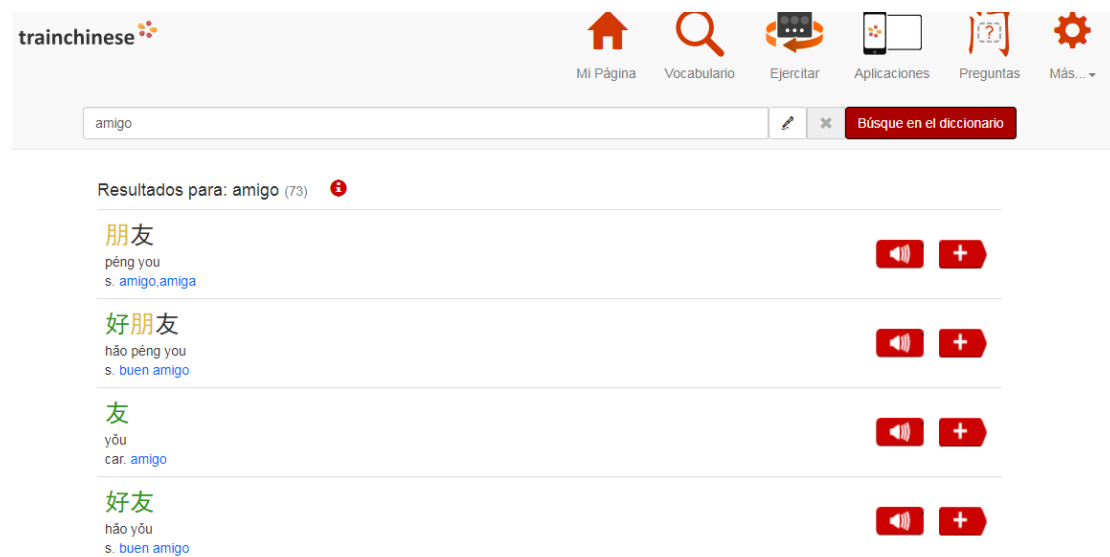




Figura 14: Crea una colección de vocabulario

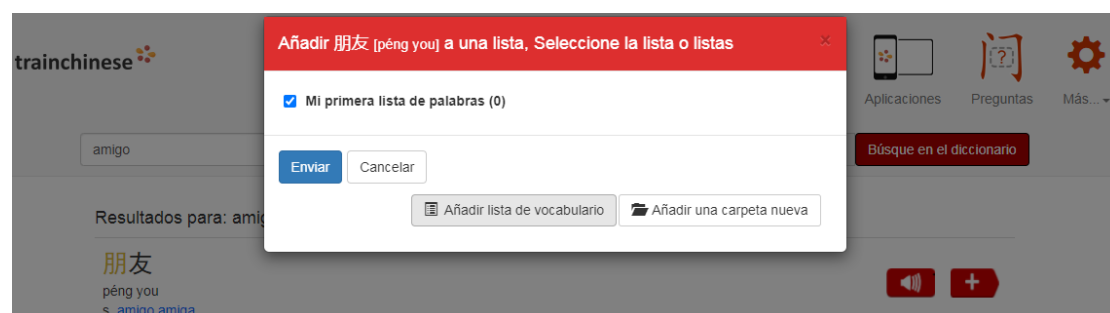
### ***Añadir vocabulario***

Si se ingresa una palabra en la barra de búsqueda, aparecerá el vocabulario chino correspondiente. Además, se puede hacer clic en el carácter chino para ingresar a una interfaz de explicación más detallada. También se puede encontrar el significado del vocabulario y oraciones de ejemplo. Por otro lado, haciendo clic en el ícono de cuerno se puede escuchar la pronunciación de este vocabulario.



**Figura 15: Añadir vocabulario**

Si se hace clic en el icono de agregar en el extremo derecho del vocabulario se puede agregar el vocabulario a la colección de vocabulario. Luego, se siguen las instrucciones para completar los pasos de adición y se encuentra el vocabulario correspondiente en la interfaz personal.



**Figura 16: Terminar de añadir**

### ***Práctica con las tarjetas flash (función de entrenamiento de palabras)***

Para practicar se debe hacer clic en "Ejercitar", por lo que los usuarios deben seleccionar la colección de vocabulario y la información de contacto que desean aprender de acuerdo con sus circunstancias personales.

La función del entrenamiento de palabras sirve para probar y practicar las

palabras. Esta función es la función característica del software. Los alumnos pueden practicar en cuatro aspectos: escuchar, traducir, leer y escribir. También tiene la función de revisar palabras para ayudar a aprender, ya que alumno aprende y domina las palabras rápidamente.

El entrenamiento de vocabulario se divide en dos modos: "Modo honesto" y "Opciones múltiples".



**Figura 17: Elegir un método de práctica**

En el modo honesto, los alumnos se entrenan a partir de cuatro aspectos:

Lectura: solo se pueden ver los caracteres chinos, ya que los usuarios deben elegir si conocen este carácter o frase chinos.

Dictado: Después de escuchar la pronunciación del carácter chino, el alumno debe escribir el carácter chino en el cuadro de caracteres. La secuencia del carácter chino escrito por el alumno se muestra como una imagen en movimiento y se compara con el orden de trazos correcto

Traducción: los alumnos ven la interpretación del idioma extranjero y eligen si conocen la traducción al chino de la palabra

Escuchar y reconocer el significado: los alumnos escuchan la pronunciación de las palabras, recuerdan su escritura e interpretación de los caracteres chinos y eligen si conocen estos contenidos.

1 de 15

**Reconocer** ¿Puede reconocer las palabras habladas? ⓘ

Prueba de reconocimiento:

Usted está escuchando un audio, ¿sabe lo que significa?

Escuchar audio

No lo sé

Ver todo

Ayuda

Lo sé (1)

Lo sé muy bien

Modos    Notas    Ejemplos

Leer simplif. ⓘ on off

---

**Reconocer** ⓘ on off

---

Traducir ⓘ on off ✓

---

Dictado simpl. ⓘ on off ✓

Modos específicos para esta tarjeta, para cambiar los modos de todas las tarjetas usar 'Ajustes'

Cambiar tipografía    Informar error

[Tweet esta palabra](#)

**Figura 18: Práctica en modo "Modo honesto"**

Entre las Opciones múltiples, la capacitación también se realiza a partir de estos cuatro aspectos. El método de capacitación son preguntas de opción múltiple. Hay cuatro opciones y se debe elegir la respuesta correcta (verde para correcto).  
 Lectura: solo pueden verse caracteres chinos, brindar cuatro opciones para su interpretación en inglés y elegir la respuesta correcta  
 Dictado: después de que el alumno escuche la pronunciación de los caracteres chinos aparecen cuatro palabras, lo que permite distinguir si los caracteres están escritos correctamente y elegirla respuesta  
 Traducción: los alumnos ven frases en español y eligen la respuesta correcta entre las cuatro palabras chinas.  
 Escuchar: el alumno escucha la pronunciación del vocabulario y elige la respuesta correcta entre cuatro interpretaciones de idiomas extranjeros.

1 (15)

好朋友

Seleccione la traducción correcta

Mostar palabra

buen amigo

cuchillo para frutas

Catolicismo

Calle Suzhou

Modos Notas Ejemplos

Leer simplif.  on  off

Reconocer  on  off ✓

Traducir  on  off ✓

Escribir simpl.  on  off ✓

Modos específicos para esta tarjeta, para cambiar los modos de todas las tarjetas usar 'Ajustes'

Cambiar tipografía Informar error

Tweet esta palabra

**Figura19: Práctica en modo "Opciones múltiples"**

La función de entrenamiento de palabras puede comenzar desde dos modos de entrenamiento, con tal de ayudar a los alumnos a entrenar palabras en términos de comprensión auditiva, traducción, lectura y escritura. Los datos de memorización de palabras se muestran en un gráfico de barras y pueden verse después de hacer clic en la tarjeta de actualización de palabras. Los usuarios gratuitos pueden usar dos listas de palabras y agregar hasta 20 palabras.

### ***Colección de vocabulario compartido***

En el sitio web, también se puede compartir la colección de vocabulario con otros amigos, seleccionando "Mis listas de palabras y tarjetas" en el apartado "Vocabulario", seleccionar la colección de vocabulario que se desea compartir y hacer clic en "Compartir lista".



Figura 20: Colección de vocabulario compartido

Se puede compartir a través de correo electrónico o enlace al sitio web. Se recomienda compartirlo a través del enlace web en clase porque es más rápido.



Figura 21: Elegir un método para compartir

---

### 2.5.3 El papel complementario de Trainchinese en las aulas de aprendizaje de idiomas

Considero que se debe elegir a *Trainchinese* como herramienta para la enseñanza de tareas por las siguientes razones:

1. Su diccionario es más rico en contenido. En la primera etapa de la adquisición del lenguaje, según la teoría de Krashen (1985) ( $i + 1$ ), la información obtenida por los usuarios debe ser real, diversa y relevante. *Trainchinese* tiene más opciones Google Translate Se muestra automáticamente un mejor diccionario de sinónimos de chino y el vocabulario chino relacionado, lo que proporciona a los estudiantes un método de aprendizaje de idiomas más eficiente.

2. En la segunda etapa de la adquisición del lenguaje, según la teoría del aprendizaje cognitivo, el aprendizaje no es una simple conexión de estímulo y respuesta, ya que deben estar mediados por la conciencia, enfatizando la importancia del proceso cognitivo. Aunque la adquisición del lenguaje es inconsciente, el aprendizaje es un proceso consciente (VanPatten y Benati, 2015), por lo que los estudiantes pueden utilizar el sistema de tarjetas flash en el sitio web, elegir diferentes métodos de práctica, realizar conscientemente una serie de tareas de práctica de vocabulario y digerir activamente nuevos conocimientos.

3. La producción es la tercera etapa de la adquisición del lenguaje, El propósito de esta etapa es ayudar a los alumnos a volver a reconocer y codificar la información nueva basada en su conocimiento y experiencia original, y construir su propia comprensión. Esto lo diferencia de Duolingo y HelloChinese, cuyas aplicaciones tienen un sistema completo de adquisición de vocabulario, pero limitan el entorno lingüístico de los estudiantes. Además de confiar en el rico vocabulario chino de *Trainchinese*, los estudiantes pueden comenzar otro método de aprendizaje del sistema de tarjetas de memoria flash: crear tarjetas

---

de memoria flash por sí mismos y resumir los puntos en común entre el vocabulario.

Finalmente, el uso de *Trainchinese* en la enseñanza presencial tiene las siguientes ventajas:

1. Comprensión: *Trainchinese* es un diccionario chino en línea, pero su contenido es muy completo. Los usuarios pueden preguntar sobre la escritura, el pinyin, el significado y los sinónimos de los caracteres chinos. Para los estudiantes, ya sea en el estudio o en la vida, es considerado un sitio web muy fácil de usar.

2. Interesante: *Trainchinese* divide el vocabulario en diferentes colecciones y muestra el vocabulario a través de paráfrasis, pronunciación y con espacios en blanco. Las actividades diversificadas compensan las deficiencias de las aulas tradicionales y pueden crear una atmósfera relajada en el aula.

3. Adhesión: el sistema de tarjetas flash de *Trainchinese* tiene una colección rica, que va de simple a compleja, ya que el método de clasificación de vocabulario del software también está cerca del método tradicional de enseñanza de chino en el aula, con el que los usuarios pueden seguir su propio progreso de aprendizaje. Además, permite configurar una colección de vocabulario, vinculando vocabulario relacionado en torno a un tema o un carácter chino, y mejorando su propio sistema de conocimiento.



---

### 3. Tareas didácticas

En la nueva clase de idiomas, el proceso de aprendizaje no debe llevarse a cabo solo bajo el liderazgo del profesor: ha de tenerse en cuenta que los estudiantes también deben preparar los cursos y revisar los conocimientos, trabajando de manera autónoma. Sin embargo, algunos estudiantes carecen de la motivación suficiente para aprender, pues no les gusta estudiar solos, porque no tienen un buen plan de estudio. Cómparese la enseñanza actual con la de hace unas décadas: en el pasado, la enseñanza de idiomas hacía que los profesores dominaran el aula y los estudiantes fueran solo los destinatarios del conocimiento, meros receptores de la información que el profesor transmitía a un público pasivo. Sin embargo, esta situación ha cambiado: en lugares fuera del aula, los estudiantes deben planificar su propio proceso de aprendizaje, determinando en primer lugar su nivel de idioma y, en segundo lugar, eligiendo un curso que se adapte a dicho nivel. Luego, los estudiantes deben trazar un plan de aprendizaje y evaluarlo después de completar la tarea. Ese fue el motivo por el que decidí elegir *Trainchinese* como una herramienta auxiliar para que los estudiantes practiquen el vocabulario, ya que, después de evaluar su nivel de idioma, los estudiantes pueden aprender y usar vocabulario paulatinamente de acuerdo con la guía del software para mejorar poco a poco su nivel de idioma.

---

### 3.1 Propósito de la enseñanza

Como ya he señalado en líneas anteriores, mi intención era ayudar a los estudiantes a aprender vocabulario chino, así que opté por *Trainchinese*, un diccionario en línea para ayudar a los discentes a reconocer suficientes caracteres chinos mediante el uso de tarjetas *flash* con las que se practica y se llega a dominar el vocabulario correspondiente a dichos caracteres chinos. Según el método de enseñanza que respeta el riguroso orden "carácter-palabra-oración" en chino como lengua extranjera, los objetivos específicos de esta tarea son los siguientes:

1. Dominio de una determinada cantidad de caracteres chinos a través de diccionarios en línea.
2. Confianza en el uso de los caracteres chinos: los estudiantes usan el sistema de tarjetas *flash* en el sitio web para coleccionar vocabulario, y practicar y dominar vocabulario de uso común.
3. Capacidad para analizar la relación entre los caracteres chinos y el vocabulario: el objetivo es también la mejora de su propio sistema de conocimiento para, de este modo, obtener una visión global de la estructura de algunas oraciones.

---

### **3.2 Selección de contenido**

En el sistema de tarjetas *flash* del sitio web hay una colección de vocabulario compartido por otros usuarios y el contenido es relativamente completo. Esta tarea de enseñanza requiere que los estudiantes construyan su propia colección de vocabulario, es decir, que vayan coleccionando palabras de uso común, basándose en uno o más caracteres chinos, vinculando vocabulario relacionado para construir una colección y luego ponerlo en práctica.

### **3.3 Objetos de la propuesta didáctica**

Los objetos de esta propuesta didáctica son estudiantes de chino como lengua extranjera. No hay límite de edad, pero los alumnos deben cumplir con las siguientes características:

1. Deben tener ciertos conocimientos de pinyin y de una cierta cantidad de caracteres chinos de uso común;
2. Poseer los conocimientos suficientes de chino como para comprender la diferencia entre el chino y el español. Esta tarea cumple con los estándares de la enseñanza del chino como idioma extranjero y sigue el proceso de enseñanza del orden "carácter-palabra-oración". Los estudiantes deben tener ciertas bases de chino y comprender la diferencia entre los tres elementos, es decir, entre carácter, palabra y oración.

---

### 3.4 Diseño de tareas

Hay muchas formas de enseñar idiomas, pero el chino muestra su propia singularidad. El presente trabajo integra el chino "basado en caracteres" y "basado en palabras" como lengua extranjera, y parte del constructivismo como un puente que conecta ambos pilares. Se extraen lecciones de las tres etapas de la adquisición del lenguaje: entrada, procesamiento y producción (Symons, 1988, 1995).

La primera parte, la entrada, se vale del concepto de enseñanza "basado en caracteres" para ayudar a los estudiantes a dominar un cierto número de caracteres chinos, esto es, se trata de una primera etapa de asimilación por parte de los estudiantes.

La segunda parte, el procesamiento, confía en el sistema de tarjetas flash del sitio web *Trainchinese* para ayudar a los estudiantes a conectar los caracteres chinos con el vocabulario correspondiente con el fin de construir una serie de palabras.

La tercera parte, la producción, se centra en la recopilación de vocabulario por parte de los estudiantes, corrigiendo y practicando para ayudarlos a crear su propio sistema de conocimiento.

---

# **Proceso de enseñanza**

## **Paso 1: Entrada**

### **Actividad 1: Introducción a la formación**

Antes de comenzar la tarea, los profesores deben presentar a los alumnos las peculiaridades del chino y los métodos de enseñanza, que son diferentes de los idiomas indoeuropeos, centrándose en las "escuelas basadas en caracteres" y en las "escuelas basadas en palabras" en la enseñanza del chino como lengua extranjera, así como en los métodos de enseñanza constructivistas.

#### **[Notas de diseño]**

La tesis discute cómo el constructivismo conecta "escuelas basadas en caracteres" y "escuelas basadas en palabras", por lo que es necesario presentar los antecedentes de la enseñanza a los estudiantes para facilitar el aprendizaje específico de los estudiantes durante la tarea.

### **Actividad 2: “Conocernos”**

Los estudiantes se turnan para presentarse, incluyendo su nombre, nacionalidad, nombre chino y dominio del chino. Los estudiantes forman grupos con dos personas en cada equipo. También es necesario realizar una prueba de dominio del chino para obtener una evaluación formativa, y la prueba consiste en enumerar los problemas que el alumno o alumna ha encontrado en el aprendizaje de idiomas (los miembros del grupo dialogarán en clase para resolverlos). Así, les pregunto a los estudiantes que encuentren el problema a partir de los siguientes aspectos:

<b>Significado de la palabra</b>	La pronunciación de un carácter chino permanece sin cambios, pero tiene múltiples interpretaciones y la diferencia es más que significativa.	打车——Toma un taxi  打人——Golpear a alguien
<b>Pronunciación</b>	Los caracteres chinos tienen pronunciaciones similares pero significados diferentes.	生气 (shēng qì) — —Enfadado  升旗 (shēng qí) — —Levanta la bandera
<b>La forma de los caracteres chinos</b>	Las formas de los caracteres chinos son similares, pero los significados son muy diferentes.	中国人民银行—— Banco Popular de China  中国人民很行—— Los chinos son muy poderosos

**Tabla 4: Criterios de evaluación formativa**

### [Notas de diseño]

Los profesores deben comprender el nivel de chino de todos los alumnos y ayudar a los estudiantes con una base deficiente de chino en las tareas de enseñanza. También es tarea de los docentes echar una mano a los discentes con la elección de caracteres chinos comprensibles y proporcionarles vocabulario para practicar.

### **Actividad 3: Preguntas y respuestas rápidas**

Esta actividad consiste en que dos personas del grupo hacen preguntas y

respuestas rápidas, teniendo en cuenta que el contenido de las preguntas gira en torno a las siguientes ocho preguntas, que se plantean en base a ocho palabras de vocabulario básico. Les indicaré que han de escribir sus respuestas.

<b>Vocabulario básico</b>	<b>Problema</b>	<b>Respuesta</b>
Algunas cosas de la naturaleza:	¿Cuál es tu animal o planta favorita?	
Algunas cosas de la vida:	¿Cuál es tu instrumento musical favorito?	
Temporada, ubicación, etc.:	¿Cuál es tu día festivo favorito?	
El estado de las cosas:	¿Cuál es tu estado de ánimo ahora?	
Acción, cambio:	¿Cuál es tu deporte favorito?	
Órganos humanos, etc.:	¿Con qué órgano de tu cara estás más satisfecho?	
Vocabulario de cantidad y unidad:	¿Cuántos años tienes?	
Pronombre:	¿Quién está en tu familia?	

**Tabla 5: Criterios de evaluación formativa**

### **[Notas de diseño]**

La tarea consiste en ayudar a los estudiantes a comprender rápidamente a sus compañeros de equipo y en registrar las respuestas como material para las tareas de seguimiento.

### **Actividad 4: Práctica**

De acuerdo con las ocho preguntas formuladas, que se han respondido rápidamente, se debe seleccionar la colección de vocabulario correspondiente en el sitio web para practicar consultando la siguiente tabla (el alumno puede acceder directamente a través del enlace).

<b>Problema</b>	<b>Ingrese el enlace</b>
<p><b>¿Cuál es tu animal o planta favorita?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Vocabulario               <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 根据感兴趣的领域                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mundo natural</li> <li>▪ Mamíferos (40)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p><a href="https://www.trainchinese.com/v2/contents.php?rAp=679675851651&amp;listId=424155&amp;orderByParam=&amp;ascDesc=1&amp;tcLanguage=es&amp;l=">https://www.trainchinese.com/v2/contents.php?rAp=679675851651&amp;listId=424155&amp;orderByParam=&amp;ascDesc=1&amp;tcLanguage=es&amp;l=</a></p>
<p><b>¿Cuál es tu instrumento musical favorito?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Vocabulario               <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 根据感兴趣的领域                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Instrumentos de música                       <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos de música chinos (20)</li> <li>• Instrumentos de música occidentales (30)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p><a href="https://www.trainchinese.com/v2/contents.php?rAp=884675851651&amp;listId=412&amp;orderByParam=&amp;ascDesc=1&amp;tcLanguage=es&amp;l=">https://www.trainchinese.com/v2/contents.php?rAp=884675851651&amp;listId=412&amp;orderByParam=&amp;ascDesc=1&amp;tcLanguage=es&amp;l=</a></p>
<p><b>¿Cuál es tu día festivo favorito?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Vocabulario               <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 根据感兴趣的领域                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Festivos                       <ul style="list-style-type: none"> <li>• Festivos de otros países (16)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p><a href="https://www.trainchinese.com/v2/contents.php?rAp=884675851651&amp;listId=3854&amp;orderByParam=&amp;ascDesc=1&amp;tcLanguage=es&amp;l=">https://www.trainchinese.com/v2/contents.php?rAp=884675851651&amp;listId=3854&amp;orderByParam=&amp;ascDesc=1&amp;tcLanguage=es&amp;l=</a></p>



<p><b>¿Cuál es tu estado de ánimo ahora?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Vocabulario <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 根据感兴趣的领域 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Descripción de sentimientos (20)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p><a href="https://www.trainchinese.com/v2/contents.php?rAp=884675851651&amp;listId=4822&amp;orderByParam=&amp;ascDesc=1&amp;tcLanguage=es&amp;l=">https://www.trainchinese.com/v2/contents.php?rAp=884675851651&amp;listId=4822&amp;orderByParam=&amp;ascDesc=1&amp;tcLanguage=es&amp;l=</a></p>
<p><b>¿Cuál es tu deporte favorito?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Vocabulario <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 根据感兴趣的领域 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Deportes</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p><a href="https://www.trainchinese.com/v2/contents.php?rAp=884675851651&amp;listId=112902&amp;orderByParam=&amp;ascDesc=1&amp;tcLanguage=es&amp;l=">https://www.trainchinese.com/v2/contents.php?rAp=884675851651&amp;listId=112902&amp;orderByParam=&amp;ascDesc=1&amp;tcLanguage=es&amp;l=</a></p>
<p><b>¿Con qué órgano de tu cara estás más satisfecho?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Vocabulario <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 根据感兴趣的领域 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Partes del cuerpo <ul style="list-style-type: none"> <li>• Órganos externos (30)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p><a href="https://www.trainchinese.com/v2/contents.php?rAp=884675851651&amp;listId=186&amp;orderByParam=&amp;ascDesc=1&amp;tcLanguage=es&amp;l=">https://www.trainchinese.com/v2/contents.php?rAp=884675851651&amp;listId=186&amp;orderByParam=&amp;ascDesc=1&amp;tcLanguage=es&amp;l=</a></p>
<p><b>¿Cuántos años tienes?</b></p>	<p>No hay enlace</p>
<p><b>¿Quién está en tu familia?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Vocabulario <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 根据感兴趣的领域 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Todos los parientes (81)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p><a href="https://www.trainchinese.com/v2/contents.php?rAp=732675851598&amp;listId=482&amp;orderByParam=&amp;ascDesc=1&amp;tcLanguage=es&amp;l=">https://www.trainchinese.com/v2/contents.php?rAp=732675851598&amp;listId=482&amp;orderByParam=&amp;ascDesc=1&amp;tcLanguage=es&amp;l=</a></p>

**Tabla 6: Criterios de evaluación formativa**

## [Notas de diseño]

Consiste en practicar la colección de vocabulario en el sitio web para familiarizarse con el funcionamiento del sistema de tarjetas flash y aprender algo de vocabulario chino.

### Actividad 5: Discusión

Este ejercicio implica que, tras el visionado de la tabla que a continuación se presenta, se generen discusiones grupales, resumiendo el estudiante la opinión del otro compañero. Por supuesto, el profesor estará presente para corregir cualquier tipo de error.

Clasificación de vocabulario		Método de composición	Ejemplo
Palabras simples		Se trata de morfemas inseparables	:山-montaña
Palabras compuestas	Combinado	Uniendo dos morfemas idénticos u opuestos	禽兽-animal "禽" es el término general para pájaros, "兽" es el término general para reptiles, "禽兽" significa animal, pero ahora también tiene el significado de "bestia"
	Parcialmente formal (morfema modificador + morfema principal)	Consta de dos morfemas: el primer morfema actúa como modificador y el segundo morfema se modifica y restringe.	书包-mochila "书" es el libro, "包" es la bolsa
	Complementario	El primer morfema es una cosa o fenómeno y el segundo morfema lo complementa.	鸡蛋-huevos, 松子-piñones "鸡" es el pollo, "蛋" es la larva de un animal

	Verbo-objeto (verbo + objeto)	El primer morfema es un verbo, que domina al segundo morfema; el segundo morfema es una cosa o fenómeno	做饭-cocinar "做" es hacer, "饭" es comida
	Predicado de sujeto	El primer morfema es el objeto que se establece, el segundo morfema lo establece y es un estado	地震-Terremoto "地" es la tierra, "震" es la vibración
<b>Superpuestos</b>		Superpuestos por dos morfemas idénticos, pero la semántica no ha cambiado.	星星-estrellas "星" es la estrella, "星星" también es la estrella
<b>Adicional</b>	Prefijo		第四-cuarto, 第六-sexto "第" es la raíz del prefijo, que representa el orden
	Sufijo		邮递员-cartero, 公务员-funcionario "员" es la raíz del sufijo, quiere decir "persona"

**Tabla 7: Cómo construir vocabulario**

**[Notas de diseño]**

Con esta actividad ayudamos a los estudiantes a comprender cómo se construye el vocabulario chino (y cómo funciona).

---

## Paso 2: Procesamiento

### **Actividad 6: Análisis de la composición del vocabulario**

Esta actividad consiste en elegir diez palabras que al alumno le gusten, analizando el método de composición de dichas palabras y completando la siguiente tabla:

Clasificación de vocabulario		Vocabulario
Palabras simples		
Palabras compuestas	<i>Combinado</i>	
	<i>Parcialmente formal (morfema modificador + morfema principal)</i>	
	<i>Complementario</i>	
	<i>Verbo-objeto (verbo + objeto)</i>	
	<i>Predicado de sujeto</i>	
Superpuestos		
Adicional		

**Tabla 8: Tabla de clasificación de vocabulario**

### **[Notas de diseño]**

De esta manera, los estudiantes intentan clasificar el vocabulario chino y comprender las reglas de formación de palabras.

### **Actividad 7: Ampliación de vocabulario**

Este ejercicio se basa en el registro de las respuestas a las ocho preguntas de la actividad 3: los alumnos tienen que buscar los caracteres chinos

---

correspondientes en el sitio web, aprender sus definiciones y ampliarlos al nuevo vocabulario chino que ya conocen (no menos de cuarenta palabras).  
(Consúltese la tabla 7)

**[Notas de diseño]**

Con esta actividad los estudiantes intentan componer algunos caracteres chinos empleando vocabulario chino y usan además el contenido de la tabla 7 de manera flexible.

**Actividad 8: “Construya una nueva colección de vocabulario”**

Esta actividad consiste en el registro del vocabulario ampliado en la actividad 7, formando así una nueva colección de vocabulario en el sitio web.

**[Notas de diseño]**

Se trata de realizar la práctica de coleccionar vocabulario, utilizando habilidosamente el sistema de tarjetas flash en el sitio web y expresando el contenido de aprendizaje en forma de tarjetas flash.

**Actividad 9: intercambio de vocabulario**

Esta tarea, grupal, implica que los miembros del grupo compartan sus colecciones de vocabulario, practicando entre ellos.

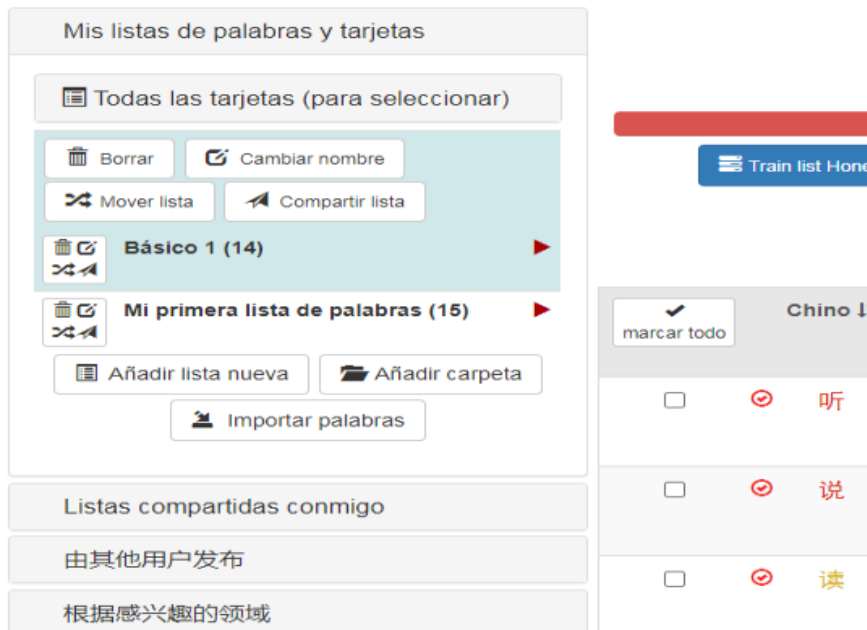


Figura 22: Colección de vocabulario compartido

**[Notas de diseño]**

El objetivo de esta actividad es compartir colecciones de vocabulario así como la corrección de errores entre los alumnos.

### Paso 3: Producción

**Actividad 10: “Preséntense”**

Este ejercicio requiere del uso del chino para dar y pedir información elemental: hay que responder a las ocho preguntas que se vieron anteriormente.

**[Notas de diseño]**

Con esta actividad, los estudiantes expresan el vocabulario aprendido en el curso a través de la oralidad, repasan dicho vocabulario y además el chino les sirve para conocer mejor a sus compañeros.

---

### **Actividad 11: Resumen del curso**

Este ejercicio consiste en la realización de una síntesis, en la clasificación del "vocabulario básico" en chino y el método de construcción del vocabulario chino, mostrando los propios métodos de aprendizaje del vocabulario chino a través de tablas y textos.

#### **[Notas de diseño]**

Conviene señalar que este es un resumen del proceso de aprendizaje de vocabulario, por lo que estos contenidos pueden ser modificados en cualquier momento en el futuro proceso de aprendizaje.

### 3.5 Estructura de la tarea

Paso	Actividad	Propósito
Entrada	Introducción a la formación	Ayudar a los estudiantes a comprender las tareas de enseñanza, realizar preguntas y respuestas en grupos y activar la atmósfera de enseñanza.
	“Conocernos”	
	Preguntas y respuestas rápidas	Mediante preguntas y respuestas rápidas, se introduce el concepto de "vocabulario básico" y los estudiantes comprenden los métodos para construir vocabulario en chino. Al practicar la colección de vocabulario en el sitio web, los profesores pueden obtener una evaluación formativa y comprender las dificultades de los conocimientos de los estudiantes.
	Práctica	
	Discusión	
Procesamiento	Análisis de la composición del vocabulario	Se utilizan los conocimientos adquiridos en la primera etapa para clasificar los caracteres chinos y ampliarlos en el vocabulario, se crea una colección de vocabulario en el sitio web y se encuentra la conexión entre los caracteres chinos y el vocabulario chino en este proceso
	Ampliación de vocabulario	
	“Construya una nueva colección de vocabulario”	
	Intercambio de vocabulario	
Producción	“Preséntense”	Se resume el conocimiento aprendido a través de la presentación de los alumnos, los miembros del equipo se conocen, , modifican y amplían su estructura de conocimiento y confirman el conocimiento aprendido con materiales de clase.
	Resumen del curso	

Tabla 9: Estructura de la tarea



### 3.6 Evaluación de la tarea

Una vez finalizada esta tarea, se precisa proceder a la calificación de la actuación de los estudiantes y determinar su progreso para mejorar su desarrollo. El contenido principal de la calificación es la tasa de asistencia, la evaluación formativa, la evaluación sumativa y la evaluación por pares.

La tasa de asistencia se calificará de acuerdo con la participación de los estudiantes en el aula y la puntuación obtenida al finalizar las tareas; la evaluación formativa, basada en la mejora de los estudiantes en la tarea, consta de cuatro etapas y se trata de una evaluación continua que, comparando actividades, analiza el progreso del alumno; la evaluación por pares la realizan los propios alumnos, que se corrigen entre ellos; la evaluación sumativa es global y se atiende a los criterios de precisión, popularidad e integridad, como puede verse en la tabla que se adjunta.

La siguiente tabla recoge un modelo de evaluación:

Elementos evaluados		Criterios de evaluación	Porcentaje de puntuaciones (100%)	
Tasa de asistencia		Participación en clase y realización de tareas	20%	
Evaluación formativa:	Habilidad inicial	Promover	Mejoras logradas a través de tareas	
	Actividad 2 Identifica las debilidades en tu conocimiento	Actividad 9 Comparte colecciones de vocabulario, puntuadas por compañeros de equipo		Calificado por los compañeros de equipo para determinar si el estudiante ha mejorado
	Actividad 3	Actividad 7		
			40%	

	Determina la base del vocabulario	Amplía los caracteres chinos y aumenta el vocabulario	vocabulario y puede proponer su propia comprensión	
	Actividad 4 Practica en el sitio web	Actividad 8 Forma una colección de tarjetas <i>flash</i>	Familiarizado con el uso del sitio web	
	Actividad 5 Discute la taxonomía	Actividad 6 Prueba la clasificación de palabras	Comprensión de los métodos de clasificación de vocabulario.	
Evaluación por pares:			Según la actuación de los alumnos en la tarea, los compañeros de equipo asignan una calificación	10%
Evaluación sumativa:			Puntuación desde tres aspectos  1. Precisión, si hay errores en el método de construcción de vocabulario  2. Popularidad, si la expresión del contenido es clara y fácil de entender  1. 3. Integridad, si el sistema de construcción de vocabulario está completo y puede cubrir la mayoría de situaciones	30%

**Tabla 10: Estructura de la tarea**

---

#### 4. Discusión

El empleo de juegos rigurosos para aprender un idioma en el aula siempre ha sido un tema relativamente complicado. Con respecto al rápido desarrollo actual de la industria de juegos en China, existen muy pocos juegos que involucren la enseñanza del idioma chino, motivo por el cual el presente artículo se postula como una humilde contribución. Precisamente por el método único de construcción de palabras del chino resulta especialmente adecuado para la enseñanza de este idioma la gamificación: a través de diferentes combinaciones de caracteres chinos los discentes pueden descubrir y aprender una gran cantidad de vocabulario chino, pero el problema es que apenas hay juegos que traten con rigor y seriedad la enseñanza del chino como lengua extranjera, tal y como lo hace *Trainchinese*, que es un diccionario en línea que incluye un sistema de tarjetas flash y resulta muy útil para aprender vocabulario chino y además está orientado a estudiantes de chino con conocimientos muy básicos.

En las dos escuelas de enseñanza del aprendizaje del idioma chino, la tarjeta flash constituye un vínculo entre el chino "basado en caracteres" y el chino "basado en palabras", y sirve para que el alumno aprenda vocabulario relacionado con caracteres chinos familiares. El objetivo final es que los estudiantes construyan su propio sistema de vocabulario: de hecho, ambos métodos de enseñanza tienen como propósito aplicar el conocimiento a las oraciones conversacionales, de manera que los estudiantes pueden aprender a dialogar directamente a través de caracteres chinos o aprender a dialogar a través del vocabulario. Pero creo que debemos aprender vocabulario a través de caracteres chinos, y luego aprender a dialogar a través del vocabulario para formar un sistema de conocimiento vasto y completo, aunque limitado por nuestras carencias cognitivas. El presente artículo diseña principalmente la propuesta didáctica de la etapa anterior.

---

Esta propuesta didáctica se divide en tres etapas. El propósito de la primera etapa es ayudar a los estudiantes a comprender los contenidos vistos en clase, y de acuerdo con el principio (i + 1) (Krashen, 1985), enseñar a los estudiantes algunos conocimientos reales, diversos y relevantes.

Las tareas de la segunda etapa deben realizarlas los estudiantes en la página web. Se trata de ejercicios cuya naturaleza es la del trabajo repetitivo sobre las formas del lenguaje, pudiéndose llegar a trabajar en algunos casos de manera descontextualizada. En esta fase prevalece el aprendizaje de las formas del lenguaje sobre su uso comunicativo. Deben resumir la composición y clasificación del vocabulario chino. No puede olvidarse que mientras que la adquisición del lenguaje es inconsciente, el aprendizaje es un proceso consciente (VanPatten y Benati, 2015). Los estudiantes deben tomar la iniciativa. Como indicábamos en las actividades, es necesario seguir el curso y ampliar el conocimiento proporcionado en el mismo (tabla 7) para mejorar los conocimientos de vocabulario.

La tercera etapa es una fase de producción. Los estudiantes ya tienen una cierta comprensión del vocabulario chino, por lo que se trata de que los discentes resuman sus propios logros en la escritura y realicen evaluaciones de pares para construir y mejorar su propio sistema de conocimiento. En esta etapa aplicarán los conocimientos que han adquirido y los que ya tenían para comunicarse de una manera natural, explotando la práctica comunicativa.

En este sentido, parece que *Trainchinese* es extremadamente importante para la adquisición del chino como lengua extranjera en niveles básicos, como diccionario en línea, su ingente cantidad de vocabulario chino resulta muy relevante para que los estudiantes completen las tareas. Además, su sistema de tarjetas flash, amén de la colección de vocabulario de otros usuarios, también se ha convertido en un texto importante para estudiar la estructura del vocabulario chino.

Pero, por otro lado, también surgieron algunos problemas en el proceso de empleo del sitio web por parte de los estudiantes:

- 
1. *Trainchinese* es un diccionario en línea cuyo sistema de tarjetas flash carece de sistema de puntuación y no puede detectar errores rápidamente.
  2. Falta de interacción con otras personas. Aunque el proceso de aprendizaje es gratuito, no puede corregir algunos pequeños errores puntualmente.

En respuesta a estos problemas, creo que debemos proporcionar métodos de gamificación para perfeccionar la página web y hacer la enseñanza más fácil. *Trainchinese* no es un sitio web de juegos puro, pues el sistema de tarjetas flash se puede usar como un complemento a la enseñanza de idiomas, pero carece de un sistema de evaluación completo. Por esta razón, en el diseño de la tarea, creé tres enlaces de prueba:

1. Evaluación formativa. En la actividad 2, los estudiantes pueden encontrar sus propias deficiencias a través de la discusión y ayudarse a sí mismos y a sus compañeros de equipo a encontrar el enfoque de tareas futuras.
2. Durante la evaluación por pares, los miembros del grupo deben compartir la colección de vocabulario de los demás y realizar correcciones. En la actividad 10, deben exponer la información personal de sus compañeros de equipo para que puedan corregir errores en el proceso de aprendizaje.
3. Evaluación sumativa en la actividad 11, en la que los estudiantes deben sintetizar su sistema de conocimiento a través de tablas o palabras. El propósito de este enlace es ayudar a los estudiantes a reconocer su progreso.

---

## 5. Conclusión

Tal y como se ha explicado en el marco teórico de esta tesis, el presente artículo ofrece dos métodos de enseñanza del chino, uno "basado en caracteres chinos" y otro "basado en vocabulario". Ambos métodos de enseñanza se centran en los caracteres chinos y el vocabulario chino. Los estudiantes chinos son más rápidos y espabilados que los estudiantes de chino como lengua extranjera, por lo que pueden entender y conectar ambos con una menor dificultad. Sin embargo, para los estudiantes extranjeros que aprenden chino, estos dos métodos de enseñanza son completamente independientes y por eso no pueden comprender los puntos en común, porque el sistema de vocabulario del chino es diferente al de las lenguas indoeuropeas. Además de los prefijos y sufijos, existen otras muchas construcciones.

En respuesta a este problema, esta tesis intenta utilizar flash cards como enlace y como herramienta didáctica para juegos, pues resulta muy conveniente y apropiada para estudiantes con bases de este idioma algo débiles. Los hechos han demostrado que la gamificación es realmente útil, porque así los estudiantes pueden acceder a muchas palabras desconocidas y también pueden encontrar algunas conexiones entre dichas palabras.

En este sentido, debe evitarse que los estudiantes acepten pasivamente el conocimiento: al contrario, su comportamiento de aprendizaje debe ser activo. No podemos olvidar que, desde la perspectiva del constructivismo, el estudiante debe ser la parte principal del procesamiento de la información, siendo el aprendizaje un resumen del conocimiento original y nuevo, y el estudiante construirá y comprenderá su propio sistema de conocimiento durante el juego. Por tanto, el enfoque de la enseñanza no es practicar el vocabulario en la tarjeta flash, sino permitir que los estudiantes construyan una colección de vocabulario de tarjetas flash, descubran y solucionen la conexión entre los caracteres chinos y el vocabulario chino en el proceso con el objetivo de mejorar su sistema de

---

vocabulario e implicarlos activamente en el proceso de la enseñanza.

En este juego de enseñanza, el mecanismo de recompensa y castigo deja de tener importancia. Los estudiantes son jugadores, pero los profesores deben prestar la mayor atención al proceso de comprensión de los estudiantes, al proceso de establecer y mejorar el sistema de conocimiento, por ejemplo, al proceso de adquisición de vocabulario en mi propuesta didáctica.

El aprendizaje de idiomas a través de juegos rigurosos es el tema del diseño de esta tarea, pero también hemos encontrado algunos problemas a través de los juegos. Por ejemplo, en el proceso de enseñanza es necesario reducir la presencia de los profesores, pero al mismo tiempo se les exige que guíen el progreso de las tareas, lo que precisa que los profesores comprendan completamente el contenido de la enseñanza y se preparen con anticipación. Por otra parte, el sitio web, *Trainchinese*, carece de un sistema de evaluación y requiere que los docentes lo evalúen, pues a través de pruebas proporciona una evaluación formativa para determinar el contenido de aprendizaje de los estudiantes.

A través de esta serie de tareas didácticas, también podemos ver que, en el rápido desarrollo actual de la información, los juegos que abordan la enseñanza de lenguas extranjeras con rigor resultan de gran utilidad para el aprendizaje de las mismas. En el caso de los juegos que no son "serios", en el sentido de que no están bien diseñados ni tratan con rigor ni profundidad los contenidos, los profesores también pueden llevarlos al aula gradualmente, poco a poco, adaptándose al propósito específico de enseñanza en el aula.

El objetivo del presente trabajo es explorar el uso de juegos de tarjetas flash en las clases de enseñanza de chino para conseguir que los estudiantes aprendan vocabulario. Las tarjetas de memoria flash son solo un juego, pero el proceso de construcción de tarjetas de memoria flash supone en realidad todo un proceso, el proceso de que los estudiantes incorporen su propio sistema de conocimiento en el sitio web. Este proceso resulta útil y efectivo para que los discentes comprendan los métodos de formación de palabras en chino.

---

Conviene prestar atención al hecho de que la participación de los profesores en las actividades de enseñanza de idiomas en la era de la información está disminuyendo paulatinamente: se trata de la brecha generacional entre los inmigrantes digitales y los nativos digitales. Sin embargo, los juegos se han convertido en un puente de comunicación entre ambos grupos por su entretenimiento y amenidad. Muy probablemente los juegos se convertirán, de manera inevitable, en una parte indispensable de la enseñanza, porque en este tipo de juegos, los profesores solo necesitan controlar el proceso del juego, de manera que los estudiantes adquieren conscientemente conocimientos en el juego y así el proceso es mucho más sencillo y notablemente más interesante.



---

## 6.Referencias

1. Abt, C. C. (1987). *Serious games*. University press of America.
2. Aebli, H. (1958). *Una didáctica fundada en la psicología de Jean Piaget*. Buenos Aires: Kapelusz.
3. Almagiá, E. B. (1987). El desarrollo moral: una introducción a la teoría de Kohlberg. *Revista Latinoamericana de psicología*, 19(1), 7-18.
4. Bell, R., Abd-El-Khalick, F., Lederman, N. G., McComas, W. F., & Matthews, M. R. (2001). The nature of science and science education: A bibliography. *Science & Education*, 10(1-2), 187-204.
5. Suits, B. (1967). What is a Game? *Philosophy of science*, 34(2), 148-156.
6. Blanco, A. V., & Amigo, J. C. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 30(2), 103-114.
7. Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. Unniversity of Minnesota Press.
8. Bogost, I., Mateas, M., Murray, J., & Nitsche, M. (2005). Asking what is possible: The Georgia tech approach to Games Research and Education. *Int'l Digital Media and Arts Association J*, 2(1), 59-68.
9. Casañ Pitarch, R. (2017). Videojuegos en la enseñanza de lenguas extranjeras: actividades y recursos para el aprendizaje. *Tonos Digital*, 33(0).
10. Casañ-Pitarch, R. (2018). Smartphone Serious Games as a Motivating Resource in the LSP Classroom. *Journal of Foreign Language Education and Technology*, 3(2), 52-72.
11. Casañ Pitarch, R. (2018). Integrando el uso de los smartphone en la enseñanza de lenguas extranjeras a través de videojuegos serios en educación universitaria. *Revista académica IILETRAd*, (4), 135-144.
12. Casañ Pitarch, R. (2018). An approach to digital game-based learning: video-games principles and applications in foreign language learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(6), 1147-1159.
13. Casañ Pitarch, R. (2019). Principios pedagógicos en la adquisición de lenguas extranjeras mediante el enfoque basado en juegos digitales. *Tonos Digital*, 37(0).
14. Chadwick, C. B. (2001). La psicología de aprendizaje del enfoque constructivista. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 31(4), 111-126.

- 
15. Chuang, H. Y. (2016). Mobile assisted language learning APPs for the Chinese classroom. *Journal of Technology and Chinese Language Teaching*, 7(2), 113-119.
  16. Clements, G. N., & Keyser, S. J. (1983). Cvphonology: a generative theory of the syllabe. *Linguistic Inquiry Monographs Cambridge, Mass*, (9), 1-191.
  17. Couceiro, R. M., Papastergiou, M., Kordaki, M., & Veloso, A. I. (2013). Design and evaluation of a computer game for the learning of Information and Communication Technologies (ICT) concepts by physical education and sport science students. *Education and Information Technologies*, 18(3), 531-554.
  18. Djaouti, D., Alvarez, J., & Jessel, J. P. (2011). Classifying serious games: the G/P/S model. In *Handbook of research on improving learning and motivation through educational games: Multidisciplinary approaches* (pp. 118-136). IGI Global.
  19. Elkind, D. (1974). *Children and adolescents: Interpretive essays on Jean Piaget*. Oxford U. Press.
  20. Frías, F. J. L., & Monfort, X. G. (2019). La oposición entre la razón instrumental y la lúdica en la propuesta utópica de Bernard Suits. *Pensamiento. Revista de Investigación e Información Filosófica*, 75(287), 1571-1585.
  21. Fu Huaiqing. (1981). La relación entre el significado de una palabra y el significado del morfema de una palabra. *The Study of Dictionaries*, (1), 98-110.( 符淮青. (1981). 词义和构成词的语素义的关系. *辞书研究*, (1), 98-110.)
  22. Fu Huaiqing. (1985). *Vocabulario chino moderno*, Peking University Press. (符淮青. (1985). *现代汉语词汇*. 北京大学出版社.)
  23. Fu Huaiqing. (2010). El cambio de categoría semántica y etiquetado de parte del discurso en la combinación de palabras: tome "一" y "是" como ejemplos. *Dictionaries Research*, 2010 (5), 1-7. (符淮青. (2010). 词在组合中语义范畴的变化和词性标注-以“一”,“是”为例. *辞书研究*, 2010(5), 1-7.)
  24. Gómez Carrasco, C. J., Rodríguez Pérez, R. A., & Miralles Martínez, P. (2015). La enseñanza de la Historia en educación primaria y la construcción de una narrativa nacional: Un estudio sobre exámenes y libros de texto en España. *Perfiles educativos*, 37(150), 20-38.
  25. Gutierrez, N., Szodo, A. S., & Francescon, N. G. (2005). *Calidad en los servicios educativos*.

---

Ediciones Díaz de Santos.

26. Hevia, J. L. (1995). An Imperial Nomad and the Great Game: Thomas Francis Wade in China. *Late Imperial China*, 16(2), 1-22.
27. Hidalgo Troya, F. (2015). *Modelo Constructivista Y Su Influencia En El Proceso Del Aprendizaje Significativo De Los Estudiantes De La Escuela De Cultura Física De La Facultad De Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación En La Universidad Técnica de Babahoyo Del Canton Babahoyo De La Provincia De Los Rios* (Master's thesis, Babahoyo UTB).
28. Hsia, R. P. C. (2010). *A Jesuit in the Forbidden City: Matteo Ricci 1552-1610*. Oxford University Press.
29. Krashen, S. (1989). We acquire vocabulary and spelling by reading: Additional evidence for the input hypothesis. *The modern language journal*, 73(4), 440-464.
30. Krashen, S. D. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. Addison-Wesley Longman Ltd.
31. Li Qi. (2019). *Estudio comparativo de APP para el aprendizaje del chino como lengua extranjera* (tesis de maestría, Universidad Normal de Hebei). (李琦. (2019). 对外汉语汉字学习 APP 对比研究 (Master's thesis, 河北师范大学).)
32. Li Tong. (2005). Tres escuelas importantes en la investigación de la enseñanza del vocabulario chino como lengua extranjera en los últimos diez años. *Aplicación de la lengua y la escritura*, (S1), 9-11. (李彤. (2005). 近十年对外汉语词汇教学研究中的三大流派. *语言文字应用*, (S1), 9-11.)
33. Li Xiaoyan. (2011). Una investigación sobre los métodos de enseñanza del vocabulario chino como lengua extranjera. *Revista de la Universidad de Jixi: Edición completa*, 11 (8), 29-30.(李小艳. (2011). 对外汉语词汇教学方法探微. *鸡西大学学报: 综合版*, 11(8), 29-30.)
34. Liang Xiangdong. (2019). Investigación sobre el método de enseñanza del vocabulario de la enseñanza del chino como segundo idioma. *Comunicación moderna*, (11), 101.(梁向东. (2019). 汉语作为第二语言教学词汇教学法研究. *现代交际*, (11), 101.)
35. Long Shiwen. (2010). On the College English Classroom Teaching Design Basado en

- 
- Constructivism. *Educational Exploration*, 2010 (4), 43-44.(龙仕文. (2010). 浅谈基于建构主义的大学英语课堂教学设计. *教育探索*, 2010(4), 43-44.)
36. Loveless, A., & Williamson, B. (2013). *Learning identities in a digital age: Rethinking creativity, education and technology*. Routledge.
37. Lu Jianming. (1994). Sobre los problemas categóricos de las palabras. *Idioma chino*, (1), 28-34.(陆俭明. (1994). 关于词的兼类问题. *中国语文*, (1), 28-34.)
38. Lu Jianming. (2004). Mejorar el conocimiento de las materias y desarrollar la enseñanza del chino como lengua extranjera. *Enseñar chino en el mundo*, (1), 5-10.(陆俭明. (2004). 增强学科意识, 发展对外汉语教学. *世界汉语教学*, (1), 5-10.)
39. Lu Shuxiang. (1992). Un estudio comparativo de la gramática. *Enseñanza e investigación de idiomas*, (2), 4-18.(吕叔湘. (1992). 通过对比研究语法. *语言教学与研究*, (2), 4-18.)
40. Lu Xia. (2007). *Aprendizaje contextual y desarrollo de cursos de tecnología de la información en escuelas primarias y secundarias* (tesis de maestría, Universidad Minzu de China).(卢霞. (2007). 情境学习观与中小学信息技术课程开发 (Master's thesis, 中央民族大学).)
41. Lv Li. (2008). Sobre la aplicación de la teoría constructivista del aprendizaje en la enseñanza multimedia del inglés universitario. *Science, Education and Wenhui*, (26), 147-147.(吕莉. (2008). 浅谈建构主义学习理论在大学英语多媒体教学中的应用. *科教文汇*, (26), 147-147.)
42. Lyster, R., & Ranta, L. (1997). Corrective feedback and learner uptake: Negotiation of form in communicative classrooms. *Studies in second language acquisition*, 37-66.
43. Marcos, A. (2011). Aprender haciendo: paideia y phronesis en Aristóteles. *Educação*, 34(1), 13-24.
44. Muntean, C. I. (2011, October). Raising engagement in e-learning through gamification. In *Proc. 6th international conference on virtual learning ICVL* (pp. 323-329).
45. Pass, S. (2004). *Parallel paths to constructivism: Jean Piaget and Lev Vygotsky*. IAP.
46. Paulston, C. B. (1974). Linguistic and communicative competence. *TESOL quarterly*, 347-362.
47. Payer, M. (2005). Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría

---

Jean Piaget. *Universidad Central de Venezuela*.

48. Pérez i Garcias, A. (2002). Elementos para el análisis de la interacción educativa en los nuevos entornos de aprendizaje. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 19, 49-61
49. Piaget, J. (2015). *The Grasp of Consciousness (Psychology Revivals): Action and Concept in the Young Child*. Psychology Press.
50. Pitarch, R. C. (2017). Enseñanza de Lengua para Fines Especificos a través de Aventuras Gráficas. *Obra digital: revista de comunicación*, (13), 169-183.
51. Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the horizon*, 9(5).
52. Prensky, M. (2001). Fun, play and games: What makes games engaging. *Digital game-based learning*, 5(1), 5-31.
53. Prensky, M. (2007). How to teach with technology: Keeping both teachers and students comfortable in an era of exponential change. *Emerging technologies for learning*, 2(4), 40-46.
54. Prensky, M. R. (2012). *From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st century learning*. Corwin Press.
55. Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2002). *Methodology in language teaching: An anthology of current practice*. Cambridge university press.
56. Rivero, I. V. (2016). El juego desde los jugadores: huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar: quaderns de filosofia*, 56, 49-63.
57. Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., & Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. *Business horizons*, 58(4), 411-420.
58. Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., & Pitt, L. (2016). Game on: Engaging customers and employees through gamification. *Business horizons*, 59(1), 29-36.
59. Rogers, C. R., Lyon, H. C., & Tausch, R. (2013). *On becoming an effective teacher: Person-centered teaching, psychology, philosophy, and dialogues with Carl R. Rogers and Harold Lyon*. Routledge.
60. Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., & Looz-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137.
61. Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.

- 
62. Santiago, R., Díez, A., & Andía, L. A. (2017). *Flipped classroom: 33 experiencias que ponen patas arriba el aprendizaje*. Editorial UOC.
63. Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (Eds.). (1998). *Self-regulated learning: From teaching to self-reflective practice*. Guilford Press.
64. Selwyn, N., & Bulfin, S. (2016). Exploring school regulation of students' technology use—rules that are made to be broken? *Educational Review*, 68(3), 274-290.
65. Sevigny, P. (2012). Extreme Discussion Circles: Preparing ESL Students for “The Harkness Method”. *Polyglossia: the Asia-Pacific's voice in language and language teaching*, 23, 181-191.
66. Shao Likang. (2008). Investigación sobre la importancia educativa de los juegos de computadora. *Tecnología vocacional*, (2), 82-84.(邵立康. (2008). 电脑游戏中教育意义的研究. *职业技术*, (2), 82-84.)
67. Shi Xiaonan. (2012). Un estudio de la teoría de la enseñanza de la tarjeta flash de Duman estadounidense (tesis de maestría, Universidad de Hebei).(师晓楠. (2012). 美国杜曼闪卡教学理论研究 (Master's thesis, 河北大学.)
68. Silva-Corvalán, C. (2001). *Sociolingüística y pragmática del español*. Georgetown University Press.
69. Silva-Corvalán, C. (2001). *Sociolingüística y pragmática del español*. Georgetown University Press.
70. Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1995). *Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity*. Free Press.
71. Suits, B. (2014). *The Grasshopper-: Games, Life and Utopia*. Broadview Press.
72. Swain, M. (1985). Communicative competence: Some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development. *Input in second language acquisition*, 15, 165-179.
73. Swain, M. (1995). Three functions of output in second language learning. *Principles and practice in applied linguistics: Studies in honor of HG Widdowson*, 125-144.
74. Tondello, G. F., Mora, A., Marczewski, A., & Nacke, L. E. (2019). Empirical validation of the gamification user types hexad scale in English and Spanish. *International Journal of Human-Computer Studies*, 127, 95-111.
75. VanPatten, B., & Benati, A. G. (2015). *Key terms in second language acquisition*. Bloomsbury

---

Publishing.

76. Villamil, H. R. (2008). Del constructivismo al construccionismo: implicaciones educativas. *Educación y desarrollo social*, 2(1), 71-89.
77. Von Glasersfeld, E. (2001). The radical constructivist view of science. *Foundations of science*, 6 (1-3), 31-43.
78. Vygotsky, L. S. (1997). *The collected works of LS Vygotsky: Problems of the theory and history of psychology*. Springer Science & Business Media.
79. Wang Huixia, Kong Xiangsheng y Zhang Yi. (2014). Investigación sobre la aplicación de la cultura visual en el diseño de juegos educativos: tome el juego educativo "Beijing Hutong" como ejemplo. *Educación a distancia moderna*, (5), 42-48(王会霞, 孔祥盛, & 张屹. (2014). 视觉文化在教育游戏设计中的应用研究——以对外汉语教育游戏《北京胡同》为例. *现代远距离教育*, (5), 42-48.)
80. Wang Shanshan. (2016). Duolingo ": Revisión de software de aprendizaje de idiomas multilingüe y resumen de iluminación. *Inglés de ultramar*, (13), 216-218".(王珊珊. (2016). Duolingo “: 多语种”语言学习软件评述与启示简. *海外英语*, (13), 216-218.)
81. Wang Xiaoxi. (2012). Investigación sobre el método de enseñanza del morfema (tesis de maestría, Universidad de Lanzhou).(王晓希. (2012). 语素教学法研究 (Master's thesis, 兰州大学).)
82. Wang, L. (2020). Adquisición de Nuevo Vocabulario a través de Guadalingo: Un Caso Experimental. Master Thesis. Universitat Politècnica de València.
83. Wen Duanzheng. (2005). "Separación de palabras" y el estudio del vocabulario del dialecto —— Revisando el "Prefacio del Diccionario chino del lenguaje hablado" del Sr. Lu Shuxiang, *Estudios chinos*, (2), 1-6.(温端政. (2005). “语词分立”和方言语汇研究——重温吕叔湘先生《中国俗语大辞典·序》. *语文研究*, (2), 1-6.)
84. Xu Tongqiang, & Zhang Yi. (2004). El profesor Xu Tongqiang sobre el estudio de la teoría del lenguaje. *Enseñanza e investigación de lenguas extranjeras: Lenguas Extranjeras Bimestral*, 36 (4), 305-310.(徐通锵, & 张宜. (2004). 徐通锵教授谈语言理论研究. *外语教学与研究: 外国语文双*

---

月刊, 36(4), 305-310.)

85. Xu Tongqiang. (1994). "Carácter" y estructura sintáctica china. *La enseñanza del chino en el mundo*, (2), 1-9.(徐通锵. (1994). “字”和汉语的句法结构. *世界汉语教学*, (2), 1-9.)
86. Xu Tongqiang. (1997). *Teoría lingüística: Los principios estructurales y métodos de investigación de los lenguajes semánticos*. Northeast Normal University Press.(徐通锵. (1997). *语言论: 语义型语言的结构原理和研究方法*. 东北师范大学出版社.)
87. Xu Tongqiang. (1998). Hablando de "carácter" — Adjunto a los criterios de identificación de las unidades estructurales básicas del lenguaje, características básicas y su relación con la construcción de la teoría del lenguaje. *Estudios chinos*, (3), 2-13.(徐通锵. (1998). 说“字”——附论语言基本结构单位的鉴别标准, 基本特征和它与语言理论建设的关系. *语文研究*, (3), 2-13.)
88. Xu Tongqiang. (1999). El mecanismo de generación del "carácter" y la sintaxis semántica china. *Aplicación del lenguaje y la escritura*, (1), 24-34.(徐通锵. (1999). “字”和汉语语义句法的生成机制. *语言文字应用*, (1), 24-34.)
89. Xu Tongqiang. (1999). Investigación sobre las características y el lenguaje común del chino. *Estudios chinos*, 4, 1-13.徐通锵. (1999). 汉语的特点和语言共性的研究. *语文研究*, 4, 1-13.
90. Yang, Z. (2019). Desarrollo de la competencia auditiva y adquisición de lenguaje específico utilizando la subtítulos a través del videojuego Lyricstraining. Master Thesis. Universitat Politècnica de València.
91. Yorke, C. C. (2018). Bernard Suits on capacities: games, perfectionism, and Utopia. *Journal of the Philosophy of Sport*, 45(2), 177-188.
92. Zhao Jinming. (2008). Enseñanza del chino como segundo idioma: ideas y modelos. *Enseñanza del chino en el mundo*, 1, 93-107(赵金铭. (2008). 汉语作为第二语言教学: 理念与模式. *世界汉语教学*, 1, 93-107.)
93. Zhong Zhixian y Xiao Ning. (2009). Uso de la tecnología de la información para promover el aprendizaje significativo. *Investigación sobre educación abierta*, 15 (2), 44-49.(钟志贤, & 肖宁.



---

(2009). 用信息技术促进有意义的学习. *开放教育研究*, 15(2), 44-49.)

94. Zhu Hui. (2019). El uso de flashcards en la enseñanza del inglés en los grados intermedios y bajos. *English Pictorial (Advanced Edition)*, (5), 114.(朱慧. (2019). 单词闪卡在中低年级英语教学中的运用. *英语画刊 (高级版)*, (5), 114.)
95. Zhu Yu. (2010). La influencia de las tarjetas electrónicas en la memoria de los caracteres chinos para los principiantes chinos estadounidenses. *Teaching Chinese in the World*, (1), 127-13. (朱宇. (2010). 再探电子抽认卡对美国汉语初学者汉字记忆的影响. *世界汉语教学*, (1), 127-13)