



1<sup>ER</sup> PREMIO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA 2008



Gobierno  
de La Rioja

Educación, Cultura y Deporte  
Educación

TÍTULO: RIOJA WINE MASTER

PRIMER PREMIO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA CATEGORÍA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, BACHILLERATO, FP Y ENSEÑANZAS DE RÉGIMEN ESPECIAL 2008

AUTORES: ÓSCAR SANZ MATEO  
MARTA GARCÍA ALAMÁN

CENTRO: E.O.I. DE LOGROÑO Y EXTENSIÓN DE HARO

**RIOJA WINE MASTER**  
**un combinado de inglés y vino en un juego divertido**

La Comunidad Autónoma de La Rioja, gran potencia mundial en el sector del vino, se encuentra inmersa, desde hace algunos años, en un proceso de expansión internacional en la que el dominio de al menos un idioma extranjero es fundamental para mejorar la comercialización y exportación de nuestros vinos. El reciente aumento en exportación vinícola tanto a Europa como a Norteamérica exige de nuestros ciudadanos una adecuada preparación lingüística que les permita ser capaces no sólo de comunicarse con fluidez sobre temas cotidianos sino también sobre temas laborales.

Asimismo, el incremento turístico en esta Comunidad, con las rutas enoturismo, la creación y ampliación de museos dedicados en su totalidad a la información, explicación y cata de vinos, la arquitectura del vino y las fiestas y festivales populares homenajando al vino, hacen que el dominio de la terminología en una lengua extranjera sobre el tema del vino sea un requisito indispensable para los ciudadanos de La Rioja. Si unimos este hecho a la urgente necesidad que existe en nuestro país de mejorar el nivel de idiomas extranjeros, nos encontramos con que la enseñanza/aprendizaje de idiomas se encuentra en un momento clave, y en la Comunidad Autónoma de La Rioja en concreto, existe un gran interés por poder comunicarse, por poder expresar y explicar en otras lenguas todos los temas relacionados con el interesante mundo del vino.

Desde el punto de vista de un docente dedicado a la enseñanza de idiomas, los factores ya mencionados con anterioridad suponen un reto que hay que afrontar ya que, hoy en día, la labor de un profesor de lengua extranjera es la de ofrecer a sus alumnos los mejores medios posibles y disponibles para contribuir a un mejor y más positivo desarrollo de la sociedad en la que se vive.

El profesorado de lengua extranjera de La Comunidad Autónoma de La Rioja tiene la obligación de adaptar sus enseñanzas a la peculiaridad innata en la que nos encontramos y debe procurar proporcionar los medios necesarios para la consecución de los objetivos lingüísticos, laborales y culturales.

***Rioja Wine Master*** nace de la preocupación por poder ofrecer al alumnado de idiomas extranjeros de La Rioja la posibilidad de aprender, mejorar, repasar y perfeccionar en el idioma de estudio conocimientos vinícolas sobre temas de interés cultural general como por ejemplo acontecimientos históricos relevantes relacionados con el vino y temas específicos como las características que tiene un vino Rioja tinto de Denominación de Origen.

Los factores que han llevado a la realización de este juego no son solamente los anteriormente expresados sino más variados.

En primer lugar, cabe destacar la poca existencia de material didáctico que entremezcle la idiosincrasia vinícola de nuestra Comunidad con el aprendizaje de idiomas extranjeros. El alumnado no tiene la posibilidad de practicar lenguas extranjeras y conocimientos sobre el vino con materiales auténticos adaptados a un nivel de estudiante, con vocabulario, expresiones y fórmulas reales.

En segundo lugar, hay que tener en cuenta el enfoque lúdico que se encuentra implícito en un juego. Los lingüistas y pedagogos internacionales más competentes han demostrado que aprender en un entorno agradable, sin presiones, sin agobios, de la forma más natural posible, tal y como aprenden los niños su idioma nativo, permite recordar lo aprendido con mayor facilidad a la vez que anima y motiva a seguir aprendiendo.

En tercer lugar, destacar que, aunque *Rioja Wine Master* se ha realizado en inglés, ya que su elaboración ha corrido a cargo de profesores de Escuela Oficial de Idiomas de este idioma, las características del juego permiten que se traduzca a cuantos idiomas, incluido el castellano, se considere oportuno.

En consecuencia, se considera que este juego es flexible, abierto, dinámico, con posibilidad de ampliar el número de preguntas y adecuarlo a niveles de idioma concretos e incluso adaptarlo a niños.

El juego *Rioja Wine Master* se presenta de manera física como un juego de mesa en su correspondiente caja que contiene el tablero, fichas, tarjetas, dados y hoja de instrucciones. Cabe la posibilidad de presentarse en formato virtual en soporte DVD ROM, que incrementa el nivel de interactividad entre los jugadores aunque a su vez implique que los jugadores deben tener unos conocimientos mínimos previos sobre el manejo de las nuevas tecnologías. El formato en DVD ROM se encuentra actualmente en proceso de elaboración y se estudia la posibilidad de integrar imágenes fijas, vídeo y audio como medios auxiliares que acompañan la descripción o lectura de cada pregunta. Se ha decidido por parte de los elaboradores del juego presentarlo en su soporte físico, real y por tanto manejable ya que es la manera más directa de presentar un proyecto sin tener en cuenta la dependencia de las nuevas tecnologías.

Por último, señalar el carácter transversal de *Rioja Wine Master* en el que idiomas, historia, geografía, medioambiente, cultura riojana e incluso matemáticas se entremezclan de forma amena y divertida, consiguiendo unir importantes áreas de enseñanza.

#### Objetivos:

- Adecuar las circunstancias concretas relacionadas con el vino de La Comunidad Autónoma de La Rioja a la enseñanza de idiomas extranjeros.
- Permitir desarrollar los valores inherentes de la Comunidad Autónoma de La Rioja mediante la enseñanza de idiomas.
- Concebir el aprendizaje de idiomas de manera más flexible, estableciendo conexiones entre distintas áreas de enseñanza.
- Atender a la diversidad del alumnado a través del tema del vino.
- Lograr una mayor eficacia comunicativa en un idioma extranjero utilizando una forma lúdica de enseñanza que permite el aprendizaje de manera inconsciente pero eficaz.
- Mejorar el aprendizaje de idiomas mediante la adquisición de vocabulario, fórmulas y conocimiento de uso diario en el mundo del vino.

#### Proceso de realización:

**Rioja Wine Master** ha sido realizado a lo largo del primer trimestre del presente curso escolar 2007-2008 con objeto de poder ponerlo en práctica durante el segundo y tercer trimestre del mismo.

Las primeras experiencias de este juego se han llevado a cabo en distintos grupos y niveles de alumnado adulto perteneciente a la Escuela Oficial de Idiomas *El Fuero de Logroño* y a la Extensión en Haro de la misma Escuela. También se ha puesto en práctica en algunos cursos específicos de inglés de enseñanza no reglada, ya que se trataba de otro tipo de alumnado de características y necesidades de estudio del idioma diferentes.

El motivo por el que el pilotaje de **Rioja Wine Master** se ha llevado a cabo en estos dos Centros se debe a que los autores del juego pertenecen y trabajan en ellos.

El tiempo de realización de cada sesión de pilotaje ha sido de 1 hora, tiempo considerado suficiente ya que no hay que perder las ganas de volver a jugar, es importante mantener el entusiasmo y deseo de repetir.

En principio, el nombre del propio juego es auto-explicativo: **Rioja Wine Master, un combinado de inglés y vino en un juego divertido.**

De entrada, el alumnado se mostró expectante, divertido y sorprendido por la novedad que se les ofrecía. Se explicó el carácter innovador a la par que experimental del juego y se pidieron opiniones y sugerencias de mejora a todo aquel que deseara participar. La reacción fue muy similar en ambas Escuelas. Tras la sorpresa de comprobar que existe un juego riojano, realizado para los riojanos, con objeto de ayudarles en su carrera hacia la consecución de diversos objetivos, los alumnos contrastaron ideas, expusieron sus puntos de vista e incluso acudieron con folletos de distintas bodegas riojanas para contribuir en la medida de sus posibilidades a la mejora de **Rioja Wine Master.**

El punto en el que coincidieron unánimemente todos los participantes de este pilotaje fue que tras jugar una única partida, ya habían adquirido unos conocimientos del mundo del vino y además en un idioma extranjero que es el inglés.

Tratándose de un pilotaje inicial, se sugirió a los participantes cierta discreción en cuanto a su revelación ya que pretendía ser un ejercicio experimental donde se combinaba idioma, vino y actividad lúdica.

#### Resultados de la experiencia llevada a cabo

A nivel alumnado, los resultados fueron altamente positivos, con comentarios como lo entretenido que se había pasado el tiempo de la actividad, la participación e interactividad entre todos los jugadores, la necesidad que tenía esta Comunidad de tener algo propio en inglés, lo importante que es la comunicación interpersonal para aprender, incluso lo enorgullecedor que resulta ver La Rioja en un juego que puede llegar a ser comercializado en un futuro.

Los dos profesores creadores del juego y encargados de llevar a cabo el pilotaje hemos comprobado la satisfacción que han mostrado los alumnos al ver que se ha pensado en ellos para realizar una labor diferente, novedosa, que les atañe tan de cerca y donde se sienten involucrados, y por todo esto, opinamos que ha merecido la pena el trabajo realizado por nuestra parte.



# RIOJA WINE MASTER

*un combinado de inglés y vino en un juego divertido*

## OBJETIVO

El objetivo del juego es aprender y practicar inglés dentro de un contexto específico que comprende la industria del vino en La Rioja, España. Los jugadores adquieren conocimientos de la industria del vino de esta región y pueden comunicarse en inglés de manera activa y divertida. El conocimiento de ambas artes (inglés y vino) se logra tanto a un nivel general como de manera práctica, ayudando al participante a conseguir un nivel adecuado en ambos campos por medio de la comunicación interactiva.

## REGLAS

Los jugadores deben moverse alrededor del tablero recogiendo las distintas botellas de cada bodega. La primera persona que logra reunir las 8 botellas correspondientes a cada bodega se convierte en el ganador del juego. Cada bodega tiene su propia botella. Al contestar correctamente a cada pregunta, el jugador sigue caminando por el tablero. Según la casilla donde se detenga, el jugador debe contestar a una pregunta correspondiente. Todas las preguntas hacen referencia a la industria del vino de La Rioja, y cada pregunta se realiza en inglés.

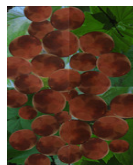
## LA RUTA DEL VINO



Los jugadores (2-8 jugadores) empiezan en la casilla START. Se lanza el dado y se detiene en la casilla –o uva- correspondiente al número indicado. El oponente toma una tarjeta del mismo color a la casilla y lee la pregunta. Si la respuesta es correcta, el jugador podrá avanzar y seguir jugando. Una respuesta se considerará correcta si contiene una gran parte de la información que contiene la tarjeta. Si la respuesta es incorrecta, otro jugador tomará su turno, repitiendo el proceso.



Los jugadores pueden desplazarse a lo largo de las casillas en los laterales del tablero así como por el centro del tablero. El centro del tablero corresponde a un racimo de uvas y cada uva equivale a una casilla de vino rojo. Una uva en cada lateral permite al jugador entrar y salir del centro del tablero. Está prohibido desplazarse en sentido contrario tanto a lo largo del tablero como en el centro.



Al caer en el centro del tablero –racimo de uvas- el jugador debe responder a una pregunta sobre el vino tinto correspondiente a la baraja de tarjetas de vino tinto.



Al caer en una casilla de vino blanco el jugador debe responder a una pregunta sobre el vino blanco correspondiente a la baraja de tarjetas de vino blanco.



Al caer en una casilla de vino rosado el jugador debe responder a una pregunta sobre el vino rosado correspondiente a la baraja de tarjetas de vino rosado.



Al caer en una casilla de interrogación el jugador debe responder a una pregunta sobre cualquier tipo de vino y la industria del vino en general correspondiente a la baraja de tarjetas de interrogación. Si el jugador responde a la pregunta correctamente, se puede seguir avanzando en la misma dirección o saltar a la siguiente casilla de interrogación, ya que puede considerarse como un atajo o un comodín para avanzar más rápidamente.



Al caer en una casilla de exclamación el jugador perderá una ficha de botella que se entregará a la banca.



Al caer en una casilla de bodega si el jugador responde a la pregunta correctamente, gana la ficha correspondiente a esa bodega. En este caso, la pregunta se puede tomar de cualquier baraja.



El primer jugador que acumule las 8 diferentes fichas de botellas de cada bodega, gana la partida.

### COMPONENTES

tablero	100 tarjetas de interrogación
dado	100 tarjetas de vino blanco
fichas	100 tarjetas de vino tinto
8 diferentes fichas de botellas	100 tarjetas de vino rosado
Hoja de instrucciones (inglés y español)	



# RIOJA WINE MASTER

*a cocktail of English and wine in a fun game*

## OBJECT

The object of the game is to learn and practise English in a specific context which is the wine industry in La Rioja, Spain. Players will pick up knowledge of the wine industry in this region and communicate in English in an active and enjoyable way. The knowledge of both arts (English and wine) is general and practical at the same time, which will enable the player to acquire an adequate level in both fields by means of interactive communication.

## RULES

The player must move around the board collecting different bottles of wine from each cellar. The first person to collect 8 different bottles is the winner of the game. Each of the 8 wine cellars has its own bottle. By answering questions correctly, the player can keep moving around the board. Depending on the square landed on, the player must answer a corresponding question correctly. All questions will be about Rioja wine and the Rioja wine-making industry, and all questions will be asked and answered in English.

## THE WINE TOUR

Players (2-8 players) commence on the START square



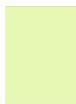
Throw the dice and stop at the corresponding square or grape. The opponent takes the matching card as the square and asks the question. The player can move forward if the answer is correct. An answer will be considered correct if it includes most of the information written on the card. If the answer is incorrect, another player takes his turn.



Players can move along the paths on the sides of the board as well as across the centre of the board taking a short-cut crossing through the grapes. One grape on each side of the board allows the player to go in or out of the centre. Players cannot move backwards along the board nor in the grapes centre.



By landing on the GRAPES centre  players must answer a question about red wine taken from the RED WINE cards deck.




By landing on the WHITE WINE square  players must answer a question about white wine taken from the WHITE WINE cards deck.



By landing on the ROSÉ WINE square  players must answer a question about rosé wine taken from the ROSÉ WINE cards deck.




By landing on the QUESTION MARK square  players must answer a question about all types of wine and the wine-making industry taken from the QUESTION MARK cards deck. If the player answers the question correctly, he can chose to keep moving along the same path or jump to the next QUESTION MARK square and advance from there, considered as a short-cut.



By landing on the EXCLAMATION MARK square  the player loses a bottle which will be taken by the bank.



By landing on a WINE CELLAR square  if the player answers the question correctly, he wins the bottle corresponding to that wine cellar. In this case, the questions can be taken from any of the decks.



The first player to collect 8 different bottles  from the 8 different wine cellars wins the game.

## **COMPONENTS**

board	100 question mark cards
dice	100 white wine cards
tokens	100 red wine cards
8 different colour bottles	100 rosé wine cards
Instructions sheet (English and Spanish)	