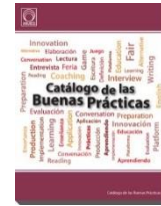




Catálogo de las Buenas Prácticas



Corriendo y escribiendo

Lic. Ana Elena Lagunas Bahena

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

elenad9@gmail.com

Resumen

Actividad de repaso que fomenta la participación y el juego, consiste en dividir al grupo en dos equipos (máximo tres), y de la misma forma hacer divisiones verticales en el pizarrón para que cada equipo escriba sus ideas. Cada alumno se asignará un número para conocer el orden de su participación. El profesor dice una palabra y/o frase, entonces los alumnos deben pasar a escribir una oración incluyendo dicha palabra y/o frase. El ganador será quien termine primero su oración, el resto del equipo puede corregir desde su lugar. Todos analizan las oraciones y determinan si son correctas.

Palabras clave: repaso, participación, juego, ideas, auto-corrección.

Abstract

This is a review activity to play and to encourage students' participation. The group is divided into two teams (three at the most). The board is divided vertically according to the number of teams. Students get a number to know the order of their participation. The teacher says a word or a phrase and students must write a sentence on the board including it. The student who finishes first wins, the team can give advice from their seats. Everybody looks at the ideas on the board and analyzes if they are correct or not.

Key words: review, participation, game, ideas, self-correction.

Características generales de la buena práctica

Está diseñada para un tipo de curso optativo de modalidad presencial, el objetivo que persigue es el desarrollo de 4 habilidades y el nivel de dominio de la lengua requerido al inicio del curso es A1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Contexto

1. Nombre del curso: A1-A2
2. Tipo de curso: Optativo
3. Modalidad del curso: Presencial
4. Objetivo que persigue el curso: desarrollar las cuatro habilidades
5. Duración en horas: 158
6. Distribución del tiempo: Dos sesiones de 50 minutos cada una, horas de lunes a viernes.
7. Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso: A1

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 20

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP: Uso del idioma, escritura, interacción oral, comprensión auditiva (variación 1: comprensión de lectura; variación 2: expresión oral).

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: Identificar el nivel de comprensión de los temas pero de forma divertida. Provocar la participación y expresión de todos los alumnos, he observado que los alumnos se aburren de usar sólo el libro, por lo que era necesario generar una actividad que los motivara a usar el idioma para expresar sus ideas. Por otro lado, no hay tiempo suficiente para revisar lo que los alumnos escriben o producen, con esta actividad, todos los alumnos crean y el maestro los puede corregir a todos al mismo tiempo.

Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP: Ansiedad, auto-concepto y autoestima, motivación y estilos de aprendizaje.

Objetivos:

- Involucrar y animar a los estudiantes a que expresen una idea en inglés.
- Desarrollar la capacidad de reconocer los errores y corregirlos.
- Identificar el nivel de aprendizaje de cada estudiante y tomar decisiones con respecto a la continuidad de los temas y/o del programa.
- Evaluar un tema gramatical y/o de comprensión de lectura.

Descripción de la Buena Práctica

Procedimiento

1. Dividir al grupo en dos o tres equipos, se sugiere que sean pocos equipos con un número de estudiantes que permita la participación de todos.
2. Dividir el pizarrón de forma vertical, de acuerdo al número de equipos.
3. Posteriormente, la maestra dará una instrucción y un integrante de cada equipo pasará lo más rápido que pueda a escribir una idea. Por ejemplo, la maestra dice: escriban una oración usando la palabra *hago*, el primer alumno de cada equipo debe pasar a escribir su oración incluyendo la palabra, deberá relacionar su oración y esta debe estar en pasado. Al terminar, sus compañeros deciden si está correcto o si debe hacer alguna modificación.
4. El primero que escriba su idea bien, recibirá un punto.
5. Después de varias rondas (instrucciones) cuidando que todos los estudiantes hayan pasado, se contabilizan los puntos y se reconoce al ganador.
6. Variación 1: Se puede utilizar un texto que hayan leído previamente, después el maestro dice una palabra clave del texto y los alumnos, sin abrir su libro deben escribir un enunciado utilizando la palabra y obviamente manteniendo la idea del texto. Por ejemplo: Si leyeron la historia de los *Beatles*, el docente puede indicar la palabra *touring*, entonces pasarán a escribir algo como: *the Beatles stopped touring in 1966*. Con esta variación, los estudiantes también están practicando su comprensión de lectura.
7. Variación 2: Para desarrollar habilidades orales, los alumnos expresarán, en lugar de escribir en el pizarrón, algún enunciado que incluya la palabra clave del texto.
8. Variación 3: Para practicar habilidades auditivas, el maestro puede decir una oración estructurada correctamente, y los alumnos tendrán que escuchar y pasar a escribir una palabra u oración basada en la del docente.
9. Nota: Si el grupo es numeroso se dividirá en tres equipos, si es necesario se pueden hacer cuatro. En lugar del pizarrón puede utilizarse papel bond y marcadores de agua para escribir en las diferentes paredes del salón. Máximo 40 alumnos podrían jugar, formando equipos de 10 integrantes.
10. No se debe olvidar de la distribución de las butacas, ya que podría causar accidentes y para hacerlo más rápido, cada equipo tendría un juez de otro equipo quien cuidará que se sigan las reglas.
11. Estos jueces pueden ser los alumnos más destacados del salón para que puedan reconocer si el enunciado está bien escrito.
12. Es importante que el salón cuente con espacio suficiente para que se muevan, o bien, optar por un espacio abierto y escribir en el piso o si no, hacerlo oral.

13. Para mí, lo ideal son 20 alumnos, ya que me gusta que cada uno escriba al menos cinco enunciados diferentes y sólo es una actividad de repaso que dura de 10 a 15 minutos, más integrantes implicaría reducir el número de enunciados creados, pero también se puede ampliar el tiempo de la actividad.

Efectos en los estudiantes

Los alumnos cambian de estado de ánimo, hasta el más serio o tímido se interesa y busca ayudar a sus compañeros. Es emocionante ver quien termina primero y es motivante cuando se dan cuenta por sí mismos de sus errores o de sus aciertos. Todo lo que se aprendió previamente se pone en práctica y en ese momento discuten si está bien o no, o si le falta algo. Incluso llegan a discutir en qué contexto podría ser aplicado y aprenden que no siempre hay una respuesta absoluta, el contexto es importante.

Fundamentos teóricos y metodológicos

Como muchas tantas cosas, la educación también ha evolucionado. Atrás quedaron las clases en donde el maestro era el proveedor del conocimiento y el único participante activo. Hoy en día, el constructivismo es una teoría altamente reconocida, ya que propone que el proceso de aprendizaje es activo y constructivo. Uno de sus principios establece que los alumnos no sólo reciben información, sino que la procesan, reflexionan, analizan y reconstruyen, de esta manera, el conocimiento se vuelve significativo y como consecuencia se logra la adquisición del lenguaje, en este caso el idioma inglés. De hecho, Vygotsky declara que la enseñanza es buena sólo si es seguida de una práctica, y esta actividad les permite a los estudiantes usar el idioma tomando en cuenta sus experiencias y/o ideas propias. (Constructivism, 2015) Así mismo, al ser presentada como un juego, se motivan, distraen, relajan, activan, divierten y lo que es mejor, aprenden. Este tipo de actividades lúdicas también ayudan a liberar el estrés que podrían sentir al estar expuestos a un idioma que no conocen. De acuerdo a estudios realizados por la revista *Educational Leadership*, un ambiente tenso en el salón de clases, disminuye la capacidad de aprendizaje de los alumnos, recordándonos que, como docentes, no podemos olvidar planear actividades que los motiven y mejoren su autoestima. En este caso, el juego ya es definido como una herramienta invaluable en el aprendizaje de una lengua extranjera, la cual le permite manipular el lenguaje de tal forma que, él pueda darse cuenta que es capaz de usar vocabulario y estructuras aprendidas con anterioridad (Sylwester, 1994). El juego crea, tal vez, la situación más auténtica para practicar lo aprendido, agregando el hecho de la diversión.

Siguiendo con la evolución de la enseñanza, la actividad propuesta se basa en la teoría planteada por Gardner (2001) '*La estructura de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*', la cual establece que existe una multitud de inteligencias y cada una tiene sus propias ventajas y limitaciones, con esto se entiende que no todos los seres humanos aprenden de la misma forma y por ende una clase debe contar con actividades

varias para cubrir las necesidades de los alumnos. Esta actividad ayuda a los estudiantes que poseen una inteligencia verbal-lingüística, que se define como el buen desarrollo de habilidades verbales y sensibilidad para los sonidos, significado y ritmo de palabras. También se genera la inteligencia lógica-matemática, ya que esta inteligencia incrementa la capacidad para discernir patrones lógicos y numéricos. Igualmente, motiva la inteligencia espacial-visual, es decir los alumnos aplican su capacidad para pensar en imágenes o figuras para visualizar un concepto. Obviamente también se aplican habilidades para manejar su cuerpo y movimientos, lo cual tiene que ver con la inteligencia corporal y cenestésica. Finalmente, se utiliza la inteligencia Interpersonal, la cual se entiende como la capacidad de responder apropiadamente a las emociones, motivaciones y deseos de los demás.

Esta actividad hace a los estudiantes pensar, proponer, cooperar, analizar, decidir y disfrutar el proceso de aprendizaje. Además, el maestro puede evaluar el nivel de comprensión de estos, y tomar nota sobre los errores más frecuentes, con base en eso, decidir si hace falta reforzar el tema o se puede continuar hacia adelante.

Materiales y recursos

Pizarrón y plumones de varios colores (al menos dos), en caso de variaciones, papel bond y marcadores a base de agua.

Características de su Buena Práctica

Sostenible

La actividad sólo necesita un espacio para que los alumnos puedan desplazarse de sus lugares al pizarrón, algunas veces será necesario mover las butacas para evitar accidentes.

Replicable

Puede ser usada para los tiempos gramaticales, expresiones de tiempo, vocabulario, comprensión de textos, y en cualquier nivel.

Efectiva

Todos los alumnos participan, aportan, algunos corrigen, otros organizan, otros sugieren, todos aprenden y resuelven dudas.

Reflexiva

Los alumnos usan sus ideas, reflexionan sobre el orden de las palabras, el tiempo gramatical, signos de puntuación, ortografía, etc. Y deben ser ellos quienes decidan si su enunciado es correcto o no. El maestro aprende mucho sobre sus estudiantes, por ejemplo: sus personalidades, sus gustos, sus fortalezas, sus debilidades, sus dudas.

Como docentes, en ocasiones antepone nuestras necesidades a las de los alumnos, cubrir el programa a tiempo y aplicar los exámenes se vuelven lo más importante. Sin embargo el resultado podría ser

contraproducente, pues se cumplió con el programa pero no con las necesidades de aprendizaje de los alumnos. Es importante atreverse a hacer cosas diferentes, para ofrecerles contextos, situaciones o actividades que los lleven a practicar lo estudiado, que los hagan darse cuenta que están aprendiendo y que pueden comunicarse. Los juegos no son pérdida de tiempo si se planean correctamente, son una buena forma de aprender y divertirse sin importar la edad.

Referencias

- Constructivism. (2015). *Constructivism*. Obtenido de Learning Theories: <https://www.learning-theories.com/constructivism.html#contributors>
- Gardner, H.(2001). *Estructuras de la mente*. Colombia: Fondo de Cultura Económica Ltda. Recuperado de: [http://educreate.iacat.com/Maestros/Howard Gardner - Estructuras de la mente.pdf](http://educreate.iacat.com/Maestros/Howard_Gardner_-_Estructuras_de_la_mente.pdf)
- Sylwester, R. (1994). How emotions affect learning. *Educational Leadership Magazine*, vol. 52 (2), pp. 60-65. Recuperado de: <http://www.ascd.org/publications/educational-leadership/oct94/vol52/num02/How-Emotions-Affect-Learning.aspx>

Anexos: Evidencias o materiales de apoyo