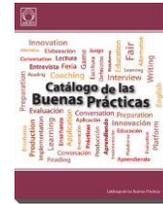




Catálogo de las Buenas Prácticas



Uso de diferentes páginas de internet especializadas en el aprendizaje del inglés

Mtra. Maria Teresa López Ruíz
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
teloru70@hotmail.com

Resumen

La manera de aprender de los inmigrantes y los nativos tecnológicos es muy diferente, mientras los primeros tuvimos que adaptarnos al cambio, los nativos crecieron con el uso de la tecnología y ésta forma parte de ellos de una manera más natural. El uso del internet en el salón de clase motiva y despierta el interés de los alumnos pues es como hablar su idioma. Las actividades resultan amenas, divertidas e interesantes. Desde el primer momento en que incluí herramientas tecnológicas capté la atención de mis alumnos y la respuesta hacia las actividades en clase y en casa fue diferente, se mostraron interesados e involucrados.

Palabras clave: Uso del internet, enseñanza, inglés.

Abstract

The way immigrants and technological natives learn, is very different, while immigrants had to adapt to change, natives grew with the use of technology and this is part of them in a more natural way. The use of the internet in the classroom motivates students and arouses their interest, it is like speaking in their own language. The activities are fun, entertaining and interesting for them. From the first moment I included technological tools in my classes, I caught the attention of my students and the response to the activities in class and at home was different, they showed interest and became involved in each of the activities.

Key words: Using internet, teaching English.

Características generales de la buena práctica

Está diseñada para un curso de requisito de egreso, modalidad presencial, el objetivo que persigue el curso es 4 habilidades y el nivel de dominio de la lengua requerido al inicio del curso es A2 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Contexto

1. **Nombre del curso: Cursos de inglés:** 1, 2, 3 y 4, llamados; FGUM 004, FGUM 005, FGUM 006 y FGUM 007.
2. **Tipo de curso:** Requisito de Egreso
3. **Modalidad del curso:** Presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 40-60
6. **Distribución del tiempo:** Cuatro horas semanales de clase más el tiempo necesario que cada alumno requiera para hacer tareas y prácticas de forma independiente.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** Los cursos son básicos, así que al inicio del curso FGUM 004, no se espera que los alumnos tengan conocimientos del idioma, conforme van avanzando en los cursos van avanzando hasta llegar a A2 del MCER

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 21-30

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP: Escritura, comprensión auditiva y competencia cultural.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: La falta de interés por parte de mis alumnos en realizar tareas o encontrar un uso tangible del idioma fue lo que me hizo realizar actividades que dieran una respuesta diferente a sus necesidades. Quise mostrarles que además de aprender, practicar y mejorar en las diferentes habilidades del uso del idioma, podían divertirse y disfrutar el proceso de aprendizaje.

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

Objetivos:

- Motivar a los alumnos a usar diferentes herramientas tecnológicas que les ayuden a obtener mejores resultados en el dominio del idioma y como resultado tener mayor seguridad.
- Ayudar a los alumnos a utilizar el idioma correctamente, a través del desarrollo de juegos.
- Mostrar a los alumnos diferentes herramientas que pueden usar para aprender y practicar el idioma de una manera interesante y placentera.

Descripción de la BP

Procedimiento

El uso de diferentes páginas especializadas en el aprendizaje del idioma inglés lo he implementado en tres diferentes momentos de la clase:

1. El primero es como *warm up*:

- Al inicio de la clase para recordar conocimiento anterior uso páginas de internet que tienen juegos en línea. Lo primero es dividir a los alumnos en equipos. Normalmente los equipos los integro, dándoles diferentes números a los alumnos, después ellos deben de agruparse, por ejemplo todos los números uno, todos los números dos, etc. Esto con el fin de evitar que queden los alumnos más avanzados juntos y ganen fácilmente.
 - Posteriormente deben elegir su color o apariencia (coche, barco, persona, etc.) dependiendo del juego que utilice.
 - Después de presentar el juego (puede ser: *snakes and ladders*, *car races*, etc.) ellos deben escoger la respuesta correcta a cada pregunta que aparezca, estas son de opción múltiple, y si aciertan, su coche, barco o ficha avanza el número de casillas que corresponda si es incorrecta, se quedan en el mismo lugar.
2. El segundo es como presentación de un tema nuevo o como práctica del mismo.
- Dependiendo del tema que se vaya a introducir, se busca con anterioridad un segmento de película que sea adecuado para el tipo de alumnos, edades y gustos, que contenga el punto gramatical a practicar¹.
 - Ya que se decidió que página se utilizará, se hacen preguntas relacionadas con el tema para introducir a los alumnos a la situación, por ejemplo; si se va a introducir el tiempo gramatical ‘*simple past and past progressive*’, podríamos escoger un pequeño segmento de la película ‘*The pursuit of happiness*’ y platicar con ellos, por ejemplo, acerca de lo que hay que hacer para conseguir que sus sueños se hagan realidad.
 - Posteriormente se proyecta el pequeño segmento que ya se encuentra recortado en la página de internet, se practica el punto gramatical deseado e incluso ya tiene preguntas que se pueden utilizar después de la actividad. Por ejemplo: ¿qué estaba haciendo Will Smith cuando llegó la policía? (las preguntas y respuestas se realizan siempre en inglés) entonces los alumnos deberán de decir que él estaba pintando la casa, y de ésta manera, van formando las oraciones correctas con la ayuda del profesor y deduciendo o recordando, dependiendo del caso.
3. El tercer uso que le doy a las páginas especializadas en el aprendizaje del idioma inglés es para practicar el uso del idioma o la gramática. Existen páginas con ejercicios que contienen diferentes puntos gramaticales y sólo hay que escoger el que deseamos. También es necesario buscar con anterioridad la mejor opción y verificar que sea adecuada para el nivel de los alumnos a nuestro cargo.
- Las primeras veces trabajo con ellos proyectando las páginas con las que pueden practicar. Les muestro las diferentes opciones y el tipo de ejercicios que pueden encontrar. Normalmente antes de

¹ Esta página de internet ya existe y sólo se busca por temas gramaticales las películas que están en la página y se escoge la más conveniente

un examen revisamos contenidos en clase y realizamos diferentes ejercicios. A los alumnos que obtuvieron los resultados más bajos les solicito trabajen en éstas páginas, les doy una actividad en particular a realizar. Sin embargo, en la mayoría de las ocasiones no sólo los que necesitan reforzar conocimiento realizan las actividades, si no que la mayoría de los alumnos se muestran interesados.

- Como tarea ‘especial’, les pido a estos alumnos traigan una captura de pantalla de los ejercicios que realizaron en línea y las dudas que puedan surgir al realizar la actividad.

Esta práctica se lleva a cabo durante las clases por periodos de 15 a 20 minutos aproximadamente.

Efectos en los estudiantes

El interés por la nueva forma de trabajar se ve reflejado desde la primera clase. Muchos alumnos se acercan a preguntar por otras páginas que puedan usar y ellos mismos piden que las usemos en clase. Lo ven como un juego, les encanta la competencia y lo mejor es que para ganar los juegos, tienen que aprender, así que cuando están deliberando cual es la respuesta correcta en los juegos, están trabajando en equipo y ayudando a los compañeros que todavía tienen errores a entender porque esa no es la respuesta correcta. Lo mismo ocurre con los segmentos de películas.

Lo que me ha resultado muy bien, es el uso de tecnología como una manera de motivar a mis alumnos, si ellos cumplen las tareas asignadas, yo llevo ya preparada alguna actividad usando el internet y a ellos les encanta. Después de un tiempo, ellos son capaces de usarlas desde sus casas y hasta me comentan que ejercicios les sirvieron más.

Además de que su visión del proceso de aprendizaje del inglés es diferente porque se les hace más divertido, también ganan seguridad en ellos mismos y el uso del idioma mejora, pues se sienten más cómodos y seguros con la práctica extra.

Fundamentos teóricos y metodológicos

Mucho se ha dicho acerca de la diferencia en la forma de aprender de los inmigrantes y los nativos tecnológicos. Mientras los inmigrantes tuvimos que adaptarnos al cambio tecnológico, los nativos crecieron con el uso de la tecnología y forma parte de ellos de una manera más natural. El uso de tecnología se ve reflejado no sólo en el ámbito social, si no en el educativo también. Es por eso que el incluir a la tecnología en nuestras clases hace que a los alumnos les resulte más amena e interesante:

...los inmigrantes tuvieron una infancia analógica, sin pantallas, ni teclados, ni móviles. Sus artefactos culturales fueron y siguen siendo productos tangibles: los libros, los papeles, las bibliotecas, los discos y las películas de celuloide o de video. Su forma de aprender a usarlos es sobre todo a partir de la enseñanza formal. (Cassany, 2008:56)

Los nativos digitales están acostumbrados a aprender a través del juego por medio de la simulación, del juego en línea y compartiendo sus conocimientos muchas veces a través de mensajes de textos o correos electrónicos. Son autodidactas ya que cuando están interesados en un tema sueles buscar tutoriales en el

internet y aprender muchas cosas de esa manera. La mayoría de los video juegos por ejemplo manejan niveles, de ésta manera los novatos pueden jugar varias veces el mismo nivel, y por medio de la práctica y la observación mejorar en el juego y pasan al siguiente nivel. (Cassany, 2008)

Desafortunadamente para nuestros profesores –Inmigrantes Digitales-, los alumnos que llenan sus aulas crecieron ‘a la velocidad de la contracción nerviosa’ de los juegos y de MTV (canal temático de música). Utilizan instantáneamente el hipertexto, descargan música, telefonan desde dispositivos de bolsillo, consultan la biblioteca instalada en sus ordenadores portátiles, intercambian mensajes y chatean de forma inmediata. (Prensky, 2010)

Es por todo esto que somos nosotros como profesores los que deberíamos adaptarnos a las necesidades, intereses y formas de aprendizaje de nuestros alumnos, y no ellos a nuestros métodos tradicionales de enseñanza.

Materiales y recursos

Los materiales son meramente tecnológicos. Se necesita tener conexión a internet, cañón y una computadora. Existen diversas páginas de internet que se dedican a realizar y compartir ejercicios que tienen como objetivo la práctica del idioma inglés. Hay juegos, páginas de pequeños extractos de películas y gramática. Estos son sólo algunos ejemplos:

<http://www.agendaweb.org/>

<http://moviesegmentstoassessgrammarggoals.blogspot.mx/>

<http://www.eslgamesplus.com/classroom-games/>

<https://www.gamestolearnenglish.com/hangman/>

<https://www.gamestolearnenglish.com/phrase-maker/>

<http://www.eslgamesworld.com/>

Características de su BP

El uso que le doy a estas prácticas es normalmente de una vez a la semana en clase y un ejercicio en línea de tarea a la semana a lo largo de todo el curso.

Estas prácticas las he implementado en todos los espacios con que cuento, con las facilidades tecnológicas anteriormente mencionadas.

Es una buena práctica ya que nos abre un canal de comunicación con nuestros alumnos utilizando el idioma que ellos emplean todos los días. Así mismo es una gran herramienta para motivar a los alumnos a aprender inglés de la manera que es más atractiva para ellos. Aunado a esto, el uso de estas herramientas en clase nos permite a los docentes disfrutar de nuevos recursos pedagógicos y eso implica también salir de nuestra zona de confort para intentar algo nuevo.

Para mí fue todo un descubrimiento encontrarme con tantos autores que hoy en día hablan de las razones por las cuales las nuevas generaciones de alumnos aprenden de diferente manera. Al principio me costó trabajo

adaptarme a esta nueva forma de dar clases por la falta de destreza al utilizar la tecnología, pero también fue emocionante y alentador, ya que yo misma gocé tanto el uso de tecnología en el salón de clases, como la reacción de mis alumnos. Entendí además las diferentes necesidades de los nativos y los inmigrantes digitales, eso me llevó a buscar un acercamiento con mis alumnos dentro del aula.

Los resultados en cuanto al aprovechamiento de la clase mejoran mucho al utilizar estas nuevas prácticas, lo que la convierte en una buena práctica.

Referencias

Cassany, D & Ayala, G (2008). Nativos e inmigrantes digitales en la escuela. CEE Participación educativa, (9), pp 53-71. Recuperado de

http://www.iessierrasur.es/fileadmin/template/archivos/BiologiaGeologia/documentos/DEP_DE_FO_RMACION/Nativos_e_inmigrantes_digitales.pdf

Prensky, M (2001) Nativos digitales, inmigrantes digitales. On the Horizont, 9(6), pp. 1-7. Recuperado de

<http://recursos.aprenderapensar.net/files/2009/04/nativos-digitales-parte1.pdf>