



Catálogo de las Buenas Prácticas



King's game – revisión global

Lic. Ana Lourdes Ramírez Tovar
Instituto Politécnico Nacional
lrc.anaramirez@gmail.com

Resumen

A través de una actividad como el juego, se presenta una forma más estimulante y memorable para el proceso de aprendizaje de los estudiantes, además de promover la participación y trabajo en equipo, al mismo tiempo que premia el esfuerzo y recompensa los conocimientos bien aprendidos. Esta Buena Práctica es un rediseño del *drinking game*, aplicado al aprendizaje del inglés, la cual permite hacer un repaso general de manera interactiva y significativa, en donde los alumnos identifican y utilizan las estructuras y vocabulario estudiado durante el curso.

Palabras Clave: competencia lingüística, interacción oral, estructuras, vocabulario, juego.

Abstract

Using games as a class activity, we assure a stimulant and memorable form to learn and -alongside- to promote involvement and teamwork. It rewards the effort and the knowledge well learned. This practice is a redesign of the Drinking Game, applied to learn English, that allows a general revision in an interactive and significant way, where the students identify and use the structures and vocabulary studied during the course.

Key words: Linguistic competence, oral interaction, structures, vocabulary, game.

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 B1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Contexto

1. **Nombre del curso:** Avanzado 3
2. **Tipo de curso:** optativo
3. **Modalidad del curso:** presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 40 – 60 horas
6. **Distribución del tiempo:** El curso está organizado en sesiones de una hora diaria de lunes a viernes.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** B1 del MCER

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 21 a 30

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP: Expresión e interacción oral, competencia lingüística.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: Se detectó la necesidad de hacer un repaso general de manera interactiva y significativa, en donde los alumnos pudieran identificar y utilizar las estructuras y vocabulario estudiado durante el curso. El proceso tradicional de revisión previo a un examen global tiende a enfocarse exclusivamente en la corrección de errores y detección de oportunidades de mejora; sin embargo, no resulta estimulante para los alumnos ni facilita que identifiquen y utilicen lo estudiado o revisado. Es por esto que una actividad como el juego representa una forma más estimulante y memorable para el proceso de aprendizaje de los estudiantes, además de promover la participación y trabajo en equipo, al mismo tiempo que premia el esfuerzo y recompensa los conocimientos bien aprendidos.

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

Objetivos: Lograr que los alumnos utilicen lo visto durante el curso para llevar a cabo una serie de actividades sencillas y cortas, a fin de identificar sus puntos fuertes y oportunidades de mejora antes de presentar el examen final, al mismo tiempo que conservan el/los incentivos otorgados al inicio de la actividad.

Descripción de la BP

Procedimiento

- Niveles en que se puede emplear: intermedio 5 en adelante (B1-B2).
- Preparación: el maestro debe hacer una lista de actividades más relevantes relacionadas con el uso de gramática y vocabulario estudiado durante el curso, para la evaluación final del mismo. Dichas actividades corresponderán a cada una de las posibilidades de la baraja a utilizar, es decir, por número (2,3,4, ...,J, Q, K) o bien por palo (diamantes, tréboles, etc.). Algunos ejemplos son: 2= deletrear *approach*, 5= mencionar un adjetivo relacionado con el verbo *interest*, 8= dar un ejemplo de pregunta en pasado perfecto. Es importante incluir también actividades exclusivamente para que

los alumnos se diviertan, por ejemplo: que todos toquen el piso cuando aparezca un joker en donde el último en hacerlo deberá usar orejas de conejo (o cualquier otro accesorio) durante determinados turnos, que hagan rimas con la palabra que alguno elija, que establezcan una regla para quien no complete la tarea (king's rule) o que enlisten elementos en una misma categoría.

- Número ideal de participantes: 21 a 30, divididos en tres equipos mínimamente.
- Tiempo requerido: se sugieren 25 a 30 minutos, durante la parte media de la clase.

Pasos a desarrollar:

*Antes de iniciar, se sugiere llevar a cabo un *lead-in*, puede ser una lluvia de ideas para recordar los puntos estudiados durante el curso y presentes en las tareas del juego.

1. Dividir al grupo en equipos y acomodarlos en círculo.
2. Pedir que elijan a un capitán por equipo.
3. Asignar a cada capitán uno de los equipos contrarios a monitorear.
4. Explicar el objetivo de juego: conservar las canicas contenidas en uno de los vasos de papel, a través de realizar tareas relacionadas con los temas mencionados previamente. Las tareas dependerán de la carta que cada integrante del equipo tomará de la pila, por turnos. Cada carta tendrá una actividad asignada en la lista entregada al capitán y deberá llevarse a cabo exitosamente; en caso de que alguno de los miembros del equipo no complete la actividad, el capitán deberá retirar dos canicas del primer vaso y ponerlas en el vaso del otro color. Se comentará que los demás miembros pueden ayudar a quien debe realizar la tarea y el equipo que conserve la mayor cantidad de canicas será el ganador.
5. Explicar a los capitanes que deberán asegurarse de que las tareas estén bien realizadas, de acuerdo a las indicaciones de la lista. Normalmente se dan 15 segundos para que la actividad se realice, para evitar que se vuelva lento el ritmo el juego.
6. Poner los materiales al centro de cada círculo: baraja bocabajo, vaso con canicas, vaso vacío, orejas de conejo.
7. Entregar a los capitanes la lista de actividades.
8. Iniciar la actividad, al tiempo que se inicia el reloj.
9. El maestro debe monitorear ininterrumpidamente el trabajo de los equipos, poniendo especial atención en el rol del capitán; esto con el fin de asegurar que las actividades se realicen correctamente, para poder alcanzar el objetivo del juego.
10. Indicar a los alumnos cuando el tiempo haya acabado.
11. Recoger los vasos con las canicas restantes de cada equipo.
12. Hacer el conteo de las canicas en cada vaso y declarar al equipo ganador.

*Se sugiere hacer una actividad después de declarar al ganador, para que los alumnos reflexionen sobre las actividades que les fueron más sencillas de realizar, en las que necesitaron ayuda o que no fueron completadas exitosamente. Lo anterior con el fin de que identifiquen los puntos a trabajar para el examen final del curso.

Esta Buena Práctica es un rediseño del *drinking game* con el mismo nombre, conocido tanto en países angloparlantes como en el país de origen de los alumnos, en este caso México.

Efectos en los estudiantes

Los alumnos se muestran interesados durante toda la actividad, pues las actividades se eligen de manera aleatoria, también se observa la disposición a trabajar en equipo para lograr un beneficio común. La actitud de los alumnos es en general positiva y proactiva, sin embargo es necesario monitorear ininterrumpidamente el trabajo de los equipos, pues puede resultar fácil que algunos alumnos no sigan alguna de las reglas del juego/clase.

Fundamentos teóricos y metodológicos

Esta práctica está ligada a la teoría del filtro afectivo, el monitor interno y a autoevaluación y evaluación de pares.

Materiales y recursos

- Una baraja, por equipo.
- Lista de actividades a cumplir por equipo.
- Dos vasos de papel/plástico de diferente color, por equipo.
- 40 canicas por equipo. (Pueden substituirse por dulces, dólares o cualquier incentivo que el maestro utilice en su clase)
- Orejas de conejo, por equipo. (Pueden substituirse por algún otro accesorio que el maestro considere pertinente, de acuerdo al perfil del grupo)
- Reloj para control del tiempo.

Características de su BP: sostenible, replicable, efectiva, reflexiva

Se recomienda realizar esta actividad una vez durante el curso, antes del examen final pues está pensada para incluir todo lo estudiado, a fin de tener tareas suficientes para representar con los elementos de la baraja. Esta práctica es fácilmente replicable al trabajar con grupos de nivel intermedio 5 en adelante (B1-B2).

Me parece que llevar a cabo actividades que los alumnos pueden identificar fácilmente fuera del contexto del salón de clase ayuda a estimular la participación, además los *drinking games* resultan un buen recurso para motivar a los alumnos a participar, sin importar cómo consideren su desempeño dentro del curso, pues les dan la oportunidad de realizar con éxito actividades sencillas y rápidas, al tiempo que promueven el trabajo en equipo, el apoyo mutuo y el reconocimiento al trabajo bien realizado a través de los incentivos otorgados. De igual manera a través de esta actividad, es posible modificar el rol del maestro en actividades de revisión, el cual usualmente es de control y como fuente de toda la información, sin embargo muchas veces resulta más enriquecedor para los alumnos trabajar en equipo y compartir tanto aquellos puntos que dominan

ampliamente como las áreas de mejora, con el objetivo de tener un buen desempeño en la evaluación final del curso. Asimismo, me di cuenta que muchas veces, resulta sorprendente para los propios alumnos la cantidad de conocimiento adquirido y que no aprovechan debido a una excesiva dependencia del maestro.