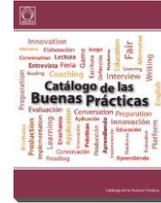




Catálogo de las Buenas Prácticas



Let's play

Revisión de lo estudiado

Amparo Guadalupe Trinidad García

Universidad Autónoma del Carmen

tamparogadalupe@gmail.com

Resumen:

Esta práctica es una herramienta creativa y significativa para los estudiantes ya que promueve elementos importantes en el salón de clases: motivación, participación y trabajo colaborativo. El objetivo de esta actividad es repasar los temas estudiados durante el curso de una manera interactiva. La práctica puede ser usada en todos los niveles de inglés y ser modificada dependiendo del objetivo. Esta actividad es creada en PowerPoint.

Palabras clave: Estudiantes, motivación, repaso, maestros, PowerPoint.

Abstract:

This practice is a creative and meaningful tool for students since it fosters important aspects in the classroom: motivation, participation and collaborative work. The objective of this activity is helping students review the topics that were studied during the course in an interactive way. This practice can be used at any level and modified depending on the objective. This activity is created in Power Point.

Keywords: Students, motivation, review, teachers, PowerPoint.

Características generales de la Buena Práctica:

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

Contexto

1. **Nombre del curso:** Nivelación A
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** Presencial
4. **Objetivo que persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 61-80
6. **Distribución del tiempo:** El curso está organizado en sesiones de 2 horas, dos veces a la semana.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A1

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 21-30

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su Buena Práctica: Expresión oral/interacción oral.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: Debido al número de unidades que los alumnos tenían que estudiar antes del examen, se presentó la necesidad de hacer un repaso interactivo y significativo donde se tuviera la oportunidad de identificar y utilizar las estructuras y vocabulario visto. Además, se observó que el uso de quizzes no resulta ser una herramienta motivante y a veces esto genera ansiedad en los estudiantes.

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

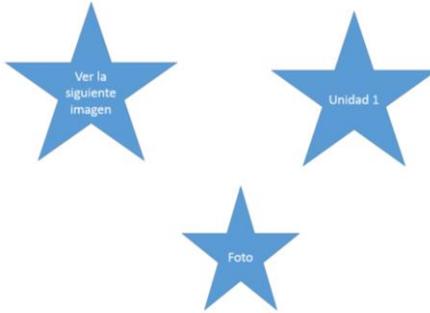
Objetivos: Lograr que los alumnos utilicen lo visto durante las unidades para llevar a cabo una serie de actividades, con el propósito de identificar aspectos que necesiten repaso antes de pasar a otra unidad.

Descripción de la Buena Práctica

Procedimiento

A continuación, se enumera los pasos para llevar a cabo dicha práctica en el salón de clases.

1. El maestro debe de preparar una lista de los temas vistos para diseñar las actividades en *Power Point*.
2. Por medio de *Power Point* el profesor diseñará la presentación empleando la lista de formas que el programa ofrece (puede seleccionar formas de estrellas, cuadrados, rectángulos, etcétera.).
3. El profesor dibuja varias de ellas en una diapositiva. Por ejemplo, ver la siguiente imagen.



4. A cada estrella dando clic derecho, seleccione la opción hipervínculo. Entonces seleccione lo que desea vincular (foto, archivo, diapositiva, etcétera.). Una vez seleccionada la opción, dar clic en aceptar.
5. La instrucción anterior se repite con cada una de las formas.
6. Ya que está hecha la presentación con los hipervínculos correspondientes, se verifica que se muestren los archivos que se desean, por ejemplo, un hipervínculo pudo haber llevado a un audio para que los estudiantes deletreen los adjetivos, otro pudo haber llevado a una imagen para describir a un actor, o hablar de un video de manera particular, etc.
7. El profesor puede incluir actividades para que se diviertan los alumnos, por ejemplo, contar un chiste en inglés, cantar una canción, leer trabalenguas, etcétera.
8. Número de participantes: de 20 a 30, divididos en pequeños equipos de tres. Tiempo requerido: de 25 a 30 minutos o más.
9. Se divide al grupo en equipos para realizar las actividades de las diapositivas y se acomodan en círculo.
10. Se les explican las siguientes reglas:
 - El equipo selecciona un número y el profesor leerá la instrucción para realizarla.
 - El equipo tiene un tiempo determinado para contestar, el profesor indica cuando se haya acabado.
 - Obtiene un punto el equipo que conteste correctamente, de lo contrario, otro equipo puede contestar.
 - Gana el equipo que conteste todas las actividades.
11. El profesor irá anotando las participaciones de los equipos en el pizarrón, al finalizar, se hará el conteo y se declarará al equipo ganador.

Después de la actividad, se sugiere hacer un análisis junto con los alumnos para que reflexionen y expongan los puntos que les fueron más sencillos de ejecutar, o en las que necesitaron ayuda, de esta manera se pueden diseñar estrategias de enseñanza para mejorar los puntos en los que necesitan repaso.

Efectos en los estudiantes

Esta práctica ha ayudado a los estudiantes positivamente, ya que mejora su autoestima y los motiva para estudiar y repasar los temas vistos antes del examen¹. Además, es una manera creativa de sustituir el uso de quizzes (pruebas o exámenes sorpresa). A veces los estudiantes no disponen del tiempo necesario para repasar en sus casas, por lo que esta actividad ha sido una gran oportunidad para ellos ya que a la vez trabajan colaborativamente para resolver sus dudas.

Fundamentos teóricos y metodológicos

Actualmente la tecnología ha cambiado el salón tradicional, pues invita a los docentes a incorporar los recursos tecnológicos para facilitar el proceso de aprendizaje. Como menciona Bonilla y Espinoza (2014), los profesores e instructores deben estar capacitados para implementar las TIC,s y crear una clase más integradora e interactiva. En este sentido el uso de PowerPoint puede considerarse una herramienta útil, ya que permiten inyectar dinamismo dentro del aula.

Incluso teorías como el conectivismo y el constructivismo apoyan la información antes mencionada. Por ejemplo, uno de los representantes del conectivismo, Siemens (2006) señala que “para competir eficazmente en la actual sociedad del conocimiento, las organizaciones tienen que ajustar sus prácticas a las nuevas características y contextos del conocimiento”(pág. 161). En segundo lugar, Zapata-Ros (2015) con el constructivismo, sugiere que “el papel del profesor pasa de suministrar conocimientos, a participar (a ayudar según los casos) en el proceso de construir el conocimiento junto con el estudiante o como una ayuda, se trata pues de un conocimiento construido”(pág. 75). Por lo tanto, es importante que las actividades sean desarrolladas de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y el contexto.

Materiales y recursos

Proyector, computadora, pizarrón, marcadores, bocinas (en caso de usar audio y video), reloj para el control del tiempo.

Características de su Buena Práctica:

Creativa: esta práctica es una oportunidad para los docentes para desarrollar y emplear nuestra creatividad para el diseño y la presentación de las actividades en *Power Point*.

Efectiva: la actividad promueve la participación y trabajo colaborativo haciendo posible que los alumnos resuelvan sus dudas y les ayude a tener un buen desempeño en sus evaluaciones.

Reflexiva: como facilitador del curso, ha sido una manera de ayudar a los estudiantes para repasar los contenidos a través del uso de la computadora y PowerPoint promoviendo la participación de todos dentro del salón de clases.

Referencias

Bonilla, Á. & Espinoza, J. (2014). The use of Technological tools in the EFL class. *Revista de Lenguas Modernas*, (20), 427-434. Recuperado de

¹ Se lleva acabo cada dos meses aproximadamente

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/viewFile/15076/14349>

Siemens, G. (2006). *Conociendo el conocimiento*. España: Ediciones Nodos Else. Recuperado de <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:rt9dq6kFgsJ:https://faces.unipap.jimdo.com/app/download/6085775778/GeorgeSiemens.Conociendoelconociamiento.NodosEle.2010.pdf%3Ft%3D1337965770+%&cd=2&hl=es-419&ct=clnk&gl=mx>

Zapata-Ros, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos: bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del conectivismo. *Teoría de la educación. Educación y cultura en la Sociedad de la información*, 16(1), 69-102. Recuperado de www.redalyc.org/html/2010/201038761006

Anexos: Evidencias o materiales de apoyo