



## Contexto

1. **Nombre del curso:** Inglés Conversacional
2. **Modalidad del curso:** Presencial
3. **Tipo de curso:** Requisito de Egreso
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 Habilidades
5. **Duración en horas:** 40-60
6. **Distribución del tiempo:** Ésta práctica se puede implementar en cursos de diferentes modalidades, desde una o dos horas diarias por semana, pero en éste caso, los grupos pertenecen a cursos sabatinos en los que se imparten cinco horas por sesión. Con la planeación correcta, puede ser una actividad complementaria al programa.

El tiempo requerido para llevarla a cabo depende enormemente del número de alumnos, yo formé equipos de 4 personas en un grupo de 45 y seguí los siguientes pasos.

- a) Definir la cantidad de equipos dividiendo al total de alumnos entre cuatro
- b) Designar por equipo un juego para ser adaptado, y explicarle a los alumnos la manera de integrar el tema gramatical dentro del diseño del juego.
- c) Los estudiantes llevan la asignación, y se organizan para trabajarla fuera del horario de clase.
- d) Establecer una fecha próxima para revisar el avance de los estudiantes.
- e) Llevar a cabo la revisión, supervisión y solución de los problemas que los estudiantes hayan tenido durante el proceso de elaboración del proyecto durante los últimos diez o quince minutos de la clase dependiendo del número de alumnos y la disponibilidad del tiempo.
- f) Calendarizar una o dos más sesiones de supervisión y revisión del material. (Ortografía, funcionalidad, detalles técnicos, reglas, forma de jugar, materiales... etc.)
- g) Solicitar a los alumnos que presenten sus proyectos terminados una sesión antes de la fecha de interacción, para almacenarlo en la escuela.
- h) Solicitar el mobiliario y los espacios necesarios para la interacción dentro de la escuela.
- i) Hablar con profesores que impartan el mismo nivel, o uno similar para planear la integración de ambos grupos a la actividad. (unos estudiantes como organizadores, y otros como jugadores)
- j) Llevar a cabo la interacción.

Ésta se puede desarrollar en unas cinco horas, contemplando dos de las actividades en clase, y tres de elaboración de los proyectos fuera de ella.

7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** Se puede implementar desde A1 a C2, pues la complejidad se gradúa de manera personalizada.

## Contexto de la práctica

**Número promedio de alumnos:** mínimo 10, máximo 50

**Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP:** Expresión Oral/ Interacción Oral, comprensión Auditiva, Competencia Lingüística

**Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente**

**implementar la intervención didáctica:** Según Krashen (1983), una lengua se adquiere de forma inconsciente de su uso en una comunicación real. También propone un orden en la adquisición de morfemas gramaticales. Este es natural y se manifiesta de manera clara cuando el alumno está en una situación comunicativa real. A través de ésta actividad, los estudiantes se enfrentan a una brecha de comunicación que necesita ser llenada, esto se traduce en la coyuntura perfecta para que se incentive la adquisición como se plantea.

He dado clases a grupos de niveles altos, que conocen muy bien las reglas gramaticales, y contestan ejercicios con gran precisión, pero en el momento de interactuar, se bloquean y encuentran muy difícil expresarse de manera oral.

Otro aspecto que afecta el proceso de aprendizaje según Krashen (1983), es el estado emocional de los alumnos y sus actitudes pues actúan como un filtro que permite que entre la información necesaria para la comprensión, o bien puede impedir o bloquear la información necesaria para la adquisición del idioma, por ello propone la hipótesis del filtro afectivo. Según su análisis, cuanto más alto sea el filtro afectivo reflejado en un mayor nivel de ansiedad, baja autoestima y poca participación, mayores serán las posibilidades de que el estudiante fracase en su proceso de aprendizaje. Por el contrario, un filtro afectivo bajo permitirá mejores niveles de adquisición y aprendizaje de una segunda lengua.

Al diseñar ésta actividad, planeé que fueran juegos con la intención de que fueran atractivos para los alumnos y reducir el filtro afectivo.

Dentro del estudio del filtro afectivo, Krashen (1983) abarca aspectos como la motivación, la actitud, la ansiedad y la autoconfianza, para referirse a cómo estos actúan positiva o negativamente en la adquisición de una segunda lengua. Desde mi experiencia docente, este último aspecto (motivación) es crucial en el progreso de los estudiantes, pues he encarado casos de alumnos que de manera fallida han intentado aprender inglés de manera infructuosa, con cada intento fallido, su autoconfianza se merma cada vez más, tornándose en un círculo vicioso de mayor ansiedad y fracaso.

Al respecto a esa merma de confianza, durante una conversación con un apreciado colega me dijo: *You can make a difference* haciendo referencia a un video de Youtube\*: *Make A Difference Movie - MakeADifferenceMovie.com* que ejemplifica la gran influencia que podemos ejercer como docentes sobre nuestros alumnos, involucrarlos en nuestras clases, y motivarlos para fijarse objetivos más altos.

Tras analizarlo, descubrí que yo misma tuve la fortuna de experimentarlo y desde entonces cultivo en mis aulas, desde lo más profundo de mi corazón, esa diferencia que les haga substituir las malas experiencias; el rechazo a la lengua, el temor a la crítica y el sentimiento de frustración que frecuentemente acompaña a mis alumnos cuando se enfrentan al reto de hablar en Inglés, por experiencias agradables, con metas cortas y alcanzables, para que se sientan capaces, disfruten de los logros, y se sientan cada vez más motivados tras probar las mieles del éxito.

\*<https://www.youtube.com/watch?v=2xkQHh0HUxU>

En conclusión, esa es la razón que originó ésta práctica.

**Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP:** Motivación, auto-concepto y auto estima, estilos de aprendizaje.

**Objetivos:** Promover la producción oral, disminuir el filtro afectivo de los alumnos, llevar a cabo actividades divertidas que rompan la rutina de clase. Promover el aprendizaje colaborativo. Impulsar la motivación.

### **Descripción de la Buena Práctica**

#### **Procedimiento**

Esta actividad, la he utilizado con alumnos de nivel A1, A2, B1 y B2, con estudiantes de entre 16 y 50 años de edad.

El tiempo requerido para llevarla a cabo depende enormemente del número de alumnos, yo formé equipos de 4 personas y seguí los siguientes pasos.

- a. Definir la cantidad de equipos dividiendo al total de alumnos entre cuatro.
- b. Designar por equipo un juego para ser adaptado, y explicar a los alumnos la manera de integrar el tema gramatical dentro del diseño del juego.
- c. Los estudiantes llevan la asignación y se organizan para trabajarla fuera del horario de clase.
- d. Establecer una fecha próxima para revisar el avance de los estudiantes.
- e. Llevar a cabo la revisión, supervisión y solución de problemas que los estudiantes hayan tenido durante el proceso de elaboración del proyecto durante los últimos diez o quince minutos de la clase dependiendo del número de alumnos y las posibilidades de tiempo.
- f. Calendarizar una o dos más sesiones de supervisión y revisión del material (ortografía, funcionalidad, detalles técnicos, materiales, etc.).
- g. Solicitar a los alumnos que presenten sus proyectos terminados una sesión antes de la fecha de interacción, para conservarlo en la escuela.
- h. Requerir el mobiliario y los espacios necesarios para la interacción dentro de la escuela.
- i. Hablar con profesores que impartan el mismo nivel, o uno similar para planear la integración de ambos grupos a la actividad (unos estudiantes como organizadores, y otros como jugadores).
- j. Llevar a cabo la interacción.

Esta actividad es ampliamente adaptable, se puede adecuar a alguna festividad o temporada específica. La he utilizado en *Halloween*, San Valentín, de repaso y de evaluación.

Al inicio del curso, fui designando diversos tipos de juegos: Serpientes y escaleras, Lotería, Memoria, Futbolito, Turista, Tripas de gato, *Pictionary*, Adivina Quién, *Movie Trivia*, *Twister* por equipo.

Dichos juegos, fueron adaptados y utilizados para practicar los temas gramaticales y el vocabulario estudiado en clase contemplado en el programa y el libro de texto que se utiliza en nuestra institución.

Los estudiantes reprodujeron los materiales fuera de la clase a un tamaño monumental para ser jugado en el estacionamiento de la escuela ya que los jugadores se pararon sobre los tableros y también para que se puedan manipular entre dos personas cómodamente.

Durante el curso, dediqué tiempo 10 min antes de terminar cada clase para que ellos se organizaran, y para asesorarlos o darles soluciones a sus problemáticas, revisar los materiales, y definir el rol de cada uno de los

participantes. Proporcionarles ideas o soluciones a las problemáticas de cada proyecto, revisar la ortografía de las impresiones, perfeccionar las estrategias de cada juego o asegurarme de que el tema a evaluar a través de esta actividad estaba coherentemente aplicado.

El presupuesto designado a cada proyecto, dependió de la capacidad y disposición económica de cada equipo. El costo fue variable dependiendo también de su creatividad.

Para efectos de ejemplificar brevemente, detallaré algunos proyectos que fueron presentados por los estudiantes de cada nivel:

1. **Turista:** dos temas a evaluar en ese juego, siendo un nivel A1 vocabulario relacionado con nacionalidades y colores.

Los alumnos imprimieron en hojas de papel tamaño oficio las banderas, y las colocaron sobre el piso en forma de tablero gigante. Los jugadores lanzaban un dado gigante hecho con una caja de cartón forrada con papel de color y puntos pintados. Tras avanzar el número de casillas, el jugador en turno se paraba sobre la bandera y debía decir los colores y la nacionalidad del país representado por ella. Los responsables del juego verificaban que la respuesta fuera correcta, y decidían si el jugador permanecía en esa casilla, o debía volver atrás si la respuesta es incorrecta.

2. **Serpientes y escaleras:** A2 presente simple vs presente progresivo

Los alumnos diseñaron un gran tablero sobre pliegos de papel cascarón unidos con cinta canela y anotaron preguntas de opción múltiple en cada casilla. Cada jugador usaba una lata de refresco pintada para marcar su lugar sobre el tablero y debía contestar la pregunta de manera correcta para avanzar.

3. **Pictionary:** B1 adjetivos para describir personalidad o apariencia, vocabulario relacionado con genero musicales

Los jugadores giraban una ruleta hecha con papel cascarón montada sobre una base de madera con un palo de bandera en el centro, y seleccionaban una categoría. Después, encontraban imágenes sobre un collage con ilustraciones representativas relacionadas con el tema y obtenían puntos dependiendo de los dibujos que encontraban.

4. **Movie trivia:** B2 *defining and non-defining relative clauses halloween*

Los estudiantes elaboraron una serie de cuestionarios sobre personajes de películas de terror, editaron y proyectaron segmentos dentro de un salón utilizando el cañón disponible, y hacían preguntas utilizando la estructura mencionada esperando que los concursantes adivinaran al personaje. Ej. *Is the person who was carrying a knife*. Los concursantes, tocaban una campana si tenían la respuesta, y obtenían puntos por cada una de las respuestas correctas.

El día del evento, los alumnos trajeron sus materiales, y tras preparar sus espacios en el estacionamiento, recibieron alumnos del mismo nivel en equipos de cuatro o cinco.

Les explicaron en inglés la forma de jugar, y les evaluaron la participación indicándoles si sus respuestas eran correctas o no. Los equipos visitantes participan sucesivamente en las actividades a manera de circuito. Los equipos organizadores, reinician actividades cada vez que un equipo visitante llega de nuevo.

### **Efectos en los estudiantes**

La respuesta de los estudiantes, fue muy positiva, los alumnos participaron con entusiasmo y se mostraron con mayor disposición a experimentar la producción oral.

Muchos comentaron que se sentían satisfechos y competentes. Tras superar los nervios y shock inicial.

Uno de ellos incluso se acercó y me comentó... *"Thanks for showing me it is possible"*

### **Fundamentos teóricos y metodológicos**

Para la planeación de estas actividades, consideré las siguientes teorías: El filtro afectivo, es la hipótesis según la cual la actitud del aprendiente, junto con sus sentimientos, su estado anímico y otros factores emotivos, influye positiva o negativamente en sus procesos de adquisición, y de aprendizaje. Esta influencia se ejerce a modo de filtro que posibilita, impide o bloquea la entrada de datos del caudal lingüístico o aducto, elemento a partir del cual se inician los mencionados procesos. Krashen (1983) distinguió la motivación, la confianza en uno mismo y la ansiedad como los tres tipos de variables afectivas o actitudinales. Los aprendientes con un filtro afectivo bajo se distinguen de aquellos que lo tienen alto por los siguientes rasgos: buscar y recibir más cantidad de aducto, relacionarse con sus interlocutores con mayor confianza, mostrarse más receptivos y actuar con menor nivel de ansiedad.

Piaget, centra su teoría del aprendizaje en la premisa de que; el conocimiento se construye a través de la interacción con el medio, contemplando la interacción social como uno de los principios generales promotores de dicha actividad. Podemos definir el Aprendizaje Colaborativo, como un conjunto de métodos de instrucción y entrenamiento en estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas donde cada individuo miembro de un grupo es responsable tanto de su aprendizaje como de los integrantes (en Chezmudiz, 2016).

Analizando el Aprendizaje Colaborativo desde la perspectiva sociológica, se deduce que el grupo representa un componente social de aprendizaje que no sería posible con el aprendizaje habitual, porque como dice Vygotsky: El aprendizaje colaborativo consiste en aprender con otros y de otros, es decir, hace referencia a lo que en psicología social se conoce como Zona de Desarrollo Próximo. Este hecho permite valorar desde perspectivas educativas, el trabajo que desempeña un sujeto con otros en favor de un aprendizaje determinado, la importancia que se le designa al compartir con otros, abre las puertas para generar estrategias de enseñanza-aprendizaje centradas en el diseño colectivo (en Lucci, 2006).

Ausubel (2016) afirma que el aprendizaje significativo es aquel en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia, y sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender.

## **Materiales y recursos**

- Papel bond
- Cartón
- Pelotas de plástico
- Materiales reciclados
- Mica
- Botellas de plástico
- Cartulina
- Fichas

## **Características de su BP**

La presentación de la actividad en interacción con el otro grupo fue una sola vez. Cabe mencionar, que puede ser llevada a cabo de nuevo, cuando el grupo A organiza y el B juega; y después, el grupo B organiza, y el A juega. Cabe mencionar que la preparación y supervisión de las propuestas de los alumnos implican dedicar tiempo con cierta cotidianidad.

Lo he utilizado hasta ahora en cada curso desde que ingresé a CENLEX UST, antes de eso, en otras instituciones de nivel bachillerato, Centro de Estudios de Bachillerato:” 4/2 Jesús Reyes Heróles, Colegio de Bachilleres Plantel No. 1 El Rosario, y centros de lenguas como CELEX UPIBI, y centro de lenguas YMCA.

Promueve la producción oral, la reflexión en el uso de la lengua, el trabajo colaborativo, el uso del monitor de los estudiantes, incrementa la confianza al interactuar con otros individuos más allá del salón de clase.

Es muy satisfactorio ver el progreso de los alumnos, y cómo al transcurrir la actividad, se muestran más seguros sobre sus capacidades de producción y comprensión en la L2.

## **Referencias**

Ausubel, D. (2016). *Teoría del aprendizaje significativo*. Obtenido de [http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje\\_sigificativo.pdf](http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_sigificativo.pdf)

Chezmudiz, O. (2016). *Teoría Piagetiana*. Obtenido de [https://www.academia.edu/8728566/TEOR%C3%8DA\\_PIAGETIANA](https://www.academia.edu/8728566/TEOR%C3%8DA_PIAGETIANA)

Krashen, S. D. & Terrel, T. D. (1983). *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. Oxford: Pergamon.

Lucci, M. A. (2006). La propuesta de Vygotsky: La psicología socio-histórica. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 10(2). Recuperado el 2016, de <http://www.ugr.es/~recfpro/rev102COL2.pdf>

**Anexos:** Evidencias o materiales de apoyo

Link de videos: <https://drive.google.com/drive/folders/0B-5WNhW79VH2UGlubU1OcXZXX1E>





