



Catálogo de las Buenas Prácticas



Factores afectivos, humor y TIC en la enseñanza de inglés

María Guadalupe López
Escuela Nacional Preparatoria 6 “Antonio Caso” UNAM
guadalupe.lopez@enp.unam.mx

Resumen

El filtro afectivo representa una barrera que impide que haya aprendizaje significativo. Cuando el filtro está bajo, el alumno aprende. Al trabajar con adolescentes, es importante mantener y promover un ambiente donde no sólo se fomente la motivación, sino también el humor, que ayuda a que el estudiante participe con entusiasmo en clase y tenga menos miedo de cometer errores. Además, los estudiantes jóvenes están en contacto constante con las redes sociales en internet, donde interactúan con contenidos que, en su mayoría, tienen una carga humorística, que representa gran potencial para su uso en el salón de clase.

Palabras clave: TIC, factores afectivos, motivación, filtro afectivo, humor

Abstract

The affective filter prevents meaningful learning from happening. When the filter is low, the student learns. When working with teenagers, it's important to maintain an atmosphere where not only motivation, but also humor, is fostered, in order to lead the students to participate enthusiastically in class, and to not feel afraid of making mistakes. Furthermore, teenagers often use social media on the internet, where they mostly interact with humorous content, which represents a potential tool to be used in the EFL classroom.

Key words: ICT, affective factors, motivation, affective filter, humor

Características generales de la Buena Práctica (BP)

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

Contexto

1. **Nombre del curso:** Inglés V
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 81-120
6. **Distribución del tiempo:** Cada clase tiene una duración de 50 minutos; se dan tres clases a la semana durante el año escolar, lo que da un total de 90 horas. El trabajo independiente (en línea) toma un promedio de 5 horas a la semana.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A2

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 21-30

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP: escritura, lectura, expresión oral, interacción oral y competencias digitales y culturales.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: Los adolescentes están en constante contacto con el internet, las redes sociales, y contenidos que se actualizan y cambian en unos segundos. He observado la necesidad de incluir ejemplos basados en elementos que los adolescentes identifican y que tienen el humor como común denominador. La combinación de humor con referencias conocidas para el alumno contribuye a que la instrucción en el idioma extranjero sea más interesante y entretenido, en particular con el uso de TIC.

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

Objetivos: Los estudiantes serán capaces de establecer vínculos entre lo que conocen y prefieren, en particular relacionado con publicaciones humorísticas en línea, y aquello que observan en clase, en un contexto de aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Por medio del uso de humor y referencias conocidas, los estudiantes podrán relacionar referencias humorísticas con el contenido formal del curso de inglés como lengua extranjera.

Descripción de la BP

Procedimiento

- 1) El profesor debe considerar el punto gramatical o de vocabulario, o funcional que presentará en clase, para seleccionar con cuidado algún recurso en línea que pueda complementar dicho tema. Los ejemplos aquí presentados corresponden con temas diferentes, pues la práctica aquí presentada se puede aplicar en cualquier momento del curso. En el caso de los ejemplos aquí presentados, se trata de nivel A2 del MCER, en el quinto año de bachillerato de la ENP. De acuerdo con el programa de Inglés V de la ENP, se requieren un total de 15 sesiones de 50 minutos para cubrir una unidad completa.

- 2) El punto gramatical seleccionado es la expresión de futuro en inglés (*will*, *going to*, presente continuo). Para acompañar las explicaciones y ejemplos del libro de texto o propias del profesor, se incluyen ejemplos relacionados con la cultura pop y con las redes sociales, a fin de que los alumnos no sólo muestren comprensión del tema, sino también creatividad al diseñar sus propios ejemplos y respuestas.
- 3) Al presentar el uso de *will* para hacer predicciones, y para distinguirlo en significado de *going to*, el docente puede usar imágenes que se han hecho virales en internet (memes), que en muchos casos tiene relevancia y ayudan al estudiante a comprender mejor el uso y significado de las formas de futuro. Un ejemplo es el meme “No tengo dudas, pero tampoco tengo pruebas”, que muchos jóvenes han visto y difundido por medio de Facebook. Se incluye la imagen a continuación:



(Imagen obtenida de Twitter)

Por medio de la imagen, el docente explica que al usar *will* para hacer predicciones, no se cuenta con suficiente información (no hay evidencia que lleve al alumno a usar *going to*), por lo que la imagen resulta relevante para que el estudiante pueda internalizar el uso de *will*.

Por otro lado, el uso de *going to* para planes puede expresarse con imágenes que generalmente utilizan esa forma gramatical, como la imagen abajo mostrada, *I'm going to cook you.... a romantic dinner*. La imagen presenta a un hombre con una expresión de amenaza, pero el texto resulta ser una oferta romántica. Los alumnos pueden enfocarse en el texto de la parte de arriba e interpretar el significado negativo, para luego leer el resto del meme y obtener el mensaje completo. Para ambas situaciones, es necesario que el estudiante haya comprendido el uso de *going to*.



Imagen obtenida de *FunnyBeing.com*

A manera de evaluación informal, los alumnos pueden crear sus propias imágenes (hay plantillas en línea para crear memes, como *Make a Meme*, <https://makeameme.org/>, y *iLoveIMG*, <https://www.iloveimg.com/meme-generator>) y usar las formas de futuro con ideas creativas y humorísticas. El profesor puede tomar en cuenta el nivel de precisión en que se usa la forma de futuro y la relevancia de la imagen seleccionada.

- 4) A fin de complementar lo revisado en clase y para darle al estudiante la oportunidad de interactuar con un contenido entretenido, se puede utilizar el video de la serie *The Grammar Game Show*, creado por la BBC para estudiantes de inglés. Los videos son humorísticos y muestran a concursantes que responden preguntas sobre algún punto gramatical. Para el punto aquí incluido se ha usado el episodio *Going to*, <https://www.youtube.com/watch?v=qT5U13tMjDA>, y la forma para utilizarlo es pausando el video cuando el conductor hace la pregunta y permitirle a los alumnos responder antes de que los concursantes lo hagan. El uso de estos videos, aunque han presentado dificultades menores en comprensión auditiva, ha tenido una respuesta positiva, pues los alumnos se interesan y tratan de responder mientras ven el video. Se recomienda que se presente el video con los subtítulos originales en inglés para que los estudiantes no tengan mucha dificultad al escuchar el video.

Para evaluar la comprensión, el profesor le pide a los alumnos que tomen notas de las preguntas del show en sus cuadernos, y que en equipos respondan antes de continuar la reproducción del video. Se puede hacer una pequeña competencia con el grupo para darle puntos y un pequeño premio a quienes tengan más respuestas correctas.

- 5) Tras reforzar el uso de las formas de futuro, el docente puede usar otros estímulos en video, dependiendo del momento en que se dé la clase. Para esta práctica, durante el mes de marzo de 2019, se utilizaron los *trailers* de las películas *Shazam!* y *Captain Marvel*, que todavía no se estrenaban. La actividad consistió en mostrar los videos, *Shazam!*, <https://www.youtube.com/watch?v=-oD7B7oiBtw>, y *Captain Marvel*, <https://www.youtube.com/watch?v=Z1BCujX3pw8>. Se le pide a los alumnos que tomen notas de los *trailers* y que hagan una serie de predicciones, basadas en los

videos, sobre lo que pasará en cada película o cómo responderá el público hacia alguna o ambas películas. Los alumnos usan sus propias ideas y complementan las formas de futuro con el uso de comparativos y superlativos, que es otro tema cubierto en el programa de inglés de la ENP, para redactar predicciones y comparaciones sobre ambas películas. Este ejercicio se puede llevar a cabo cuando vaya a haber algún estreno importante de películas que son atractivas para los adolescentes. Dado que al momento de hacer esta actividad ninguna se había estrenado, los estudiantes se sintieron motivados al redactar sus propias predicciones sobre películas y personajes que son atractivos para gran parte de su comunidad. Al menos en el caso de *Shazam!*, hay elementos humorísticos en el *trailer* que dan pie a que los alumnos hagan predicciones un tanto ilógicas, pero existe el enfoque en el uso de las formas de futuro.

Efectos en los estudiantes

La reacción de los estudiantes fue positiva. Los alumnos mostraron interés, creatividad, y participación activa durante las actividades. La reacción hacia la actividad con los *trailers* de películas fue en particular la más positiva; los estudiantes no esperaban trabajar con algo que les llamaba tanto la atención. Aunque no a todos les interesaban las películas, sí reconocieron su popularidad y la expectativa que ambas generaron en el público. Por otro lado, los memes hicieron reír a los alumnos en varias ocasiones, lo que ayudó a que se redujera la tensión y hubiera más disposición para aprender.

Fundamentos teóricos y metodológicos

Al trabajar con adolescentes, es importante mantener su interés y mostrarles algo que sea relevante e interesante para obtener una respuesta entusiasta en clase. Es importante que el filtro afectivo del alumno esté bajo para que pueda haber aprendizaje. Stephen Krashen (1982 en Walters y Frei 2007) explica que el filtro afectivo se relaciona con ansiedad y estrés causados por el contexto escolar, pero también por problemas emocionales que el estudiante esté experimentando. Si el filtro sube, no hay aprendizaje, pero si baja, entonces el estudiante está más dispuesto y abierto a que el aprendizaje ocurra. El humor es una forma de lograr que el filtro afectivo baje; en un ambiente donde no hay miedo al ridículo y donde todos los participantes pueden reír de manera sana y colectiva, el aprendizaje significativo sucede. De acuerdo con un estudio realizado por Huy Pham (2014), “*the teachers employing humour in the classroom receive higher teacher evaluations, are seen as more approachable by students, and develop a positive rapport with students*” (p. 6). Esto es particularmente cierto entre los adolescentes; no se busca que el docente se convierta en su amigo o que sea una persona que trata todo el tiempo de hacer el gracioso, sino de que sea una persona que de manera auténtica y cordial usa el humor constantemente, tanto para desarrollar su clase como para presentar los temas del curso. Garanto (1983 en González 2011) menciona que “el humor... capacita al individuo para, tomando la distancia conveniente, relativizar críticamente toda clase de experiencias afectivas que se polaricen” (p. 4); de ahí la necesidad de que haya siempre un sentido del humor para situaciones que podrían parecer muy solemnes o que al alumno le podrían parecer aburridas. Un sentido del humor

equilibrado y adecuado puede ayudar a que la práctica docente sea aún más disfrutable y a que dé mejores resultados con adolescentes.

Materiales y recursos

Imágenes obtenidas de *Twitter*, *Facebook*, *BeingFunny*, *Knowyourmeme*, y otras páginas.

Videos: *Trailer Shazam!*, <https://www.youtube.com/watch?v=-oD7B7oiBtw>

Trailer Captain Marvel, <https://www.youtube.com/watch?v=Z1BCujX3pw8>

The Grammar Game Show, episodio *Going to*, <https://www.youtube.com/watch?v=qT5UI3tMjDA>

Características de su BP

La BP fue utilizada a lo largo del año escolar, al menos una vez a la semana. Se ha utilizado en los tres grados (cuarto, quinto y sexto) desde el año 2012.

Considero que la presente corresponde a la definición de una buena práctica, pues le da al docente oportunidad de explotar su creatividad y de aplicar elementos que están a la mano en las redes sociales y en internet en general; por otro lado, el efecto y los resultados son positivos y muestran que el alumno puede motivarse por medio de algo que le es conocido y divertido. La práctica es replicable y adaptable, pues dependiendo del punto gramatical o de vocabulario, el docente tiene muchas opciones en internet. Por ejemplo, al usar las plantillas para los memes, sólo habría que seleccionar una imagen relevante y añadir texto basado en lo que se está viendo en clase. Por otro lado, la serie *The Grammar Game Show* tiene una serie de capítulos dedicados a varios temas diferentes. También es reflexiva, pues el docente requiere considerar el perfil y las preferencias de los estudiantes para establecer un vínculo entre aquello que les interesa y lo que hay que presentar en clase. Los alumnos mostraron entusiasmo porque observaron que se presentaba la gramática en un contexto que les llamaba la atención. Como docente, pude corroborar la importancia de escuchar y observar a los alumnos al tomar decisiones respecto a su aprendizaje y a cuáles materiales o recursos podrían tener un impacto positivo.

Referencias

González, F. A. (2011) ¿El sentido del humor, tiene sentido en el aula? *Revista electrónica Educare*, XV(2), 2-3. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194121566017>

Huy Pham, H. N. (2014). *The use of humour in EFL teaching: A case study of Vietnamese university teacher's and students' perceptions and practices*. Recuperado de http://www.canberra.edu.au/researchrepository/file/f6fd3a90-c261-4768-9650-556354aac708/1/full_text.pdf

Walters, J., & Frei, S. (2007). *Managing classroom behavior and discipline*. California: Shell Education.