



Catálogo de las Buenas Prácticas



El proceso de reflexión para la adquisición de valores éticos en el aprendizaje de una segunda lengua

Laura Olivia Alfonso Urbina
Universidad Autónoma de Chiapas
lauolialfonzo@gmail.com

Resumen

Enseñar una nueva lengua no se trata solamente de transmitir palabras, más bien es dar a los estudiantes la oportunidad de abrir puertas a nuevos mundos de ideas, costumbres, pero más que nada de pensamientos y experiencias. La enseñanza de una L2 nos brinda la oportunidad para entablar discusiones sobre temas éticos que impacten al estudiante en su yo integral y lo transformen no solamente en un mejor profesional sino más bien en una mejor persona. El docente y la clase analizan un grupo de valores como amistad, violencia, justicia, tolerancia, equidad, etc. y realizan con esos temas una historia y sus respectivos diálogos para finalizar la actividad con un cómic en la L2, manifestando sus valores e ideas de una manera creativa.

A través de la realización de esta actividad se activan ambos hemisferios cerebrales y se obtiene un producto que puede presentarse a la comunidad universitaria.

Palabras clave: Valores éticos, L2, construcción de yo, creatividad.

Abstract

Teaching a new language is not just about transmitting words, it is rather giving students the opportunity to open doors to new worlds of ideas, customs, but most of all thoughts and experiences. Teaching a L2 gives us the opportunity to start discussions on ethical issues that impact the students in their integral self and transform them not only into a better professional but rather a better person. The teacher and the students analyze a group of values such as friendship, violence, justice, tolerance, equity, etc. and makes with these themes a story and their respective dialogues to be able to make a CÓMIC in L2, expressing their values and ideas in a creative way. Through the performance of this activity both cerebral hemispheres are activated and a product can be presented to the university community.

Key words: Ethical values, L2, construction of self, creativity.

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

Contexto

1. **Nombre del curso:** Inglés B1
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 121-140
6. **Distribución del tiempo:** 4 horas semanales
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** B1

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 11-20

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP: escritura, expresión oral, interacción oral, competencia cultural, digital, ética y creatividad.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: La producción escrita puede ser confusa y aburrida, es por eso que considero como docente que la implementación de técnicas basadas en la neuropsicología para optimizar las funciones de ambos hemisferios cerebrales, hace el proceso de aprendizaje más divertido y creativo. Además la actividad que aquí se presenta da la oportunidad al estudiante de trabajar en sus propios valores morales y en su ser como persona.

La atención a los aspectos subjetivos (relacionados con la elaboración y la corrección del texto) trae consigo una serie de estrategias creativas y lúdicas para la enseñanza y el aprendizaje de aspectos subjetivos (relacionados con la elaboración y la corrección del texto) trae consigo una serie de estrategias creativas y lúdicas para la enseñanza y el aprendizaje de la escritura; dichas estrategias, que de manera directa o indirecta abordan aspectos lingüísticos, pueden ser aprovechadas para fomentar el aprendizaje de la lengua meta.

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

Objetivos: Los estudiantes serán capaces de reflexionar sobre algún valor ético que escojan en equipos conformados por 2 personas y realizarán un cómic aplicando sus conocimientos de L2 para expresar a través de este, la forma de crear un mundo mejor a través de su perspectiva ética.

Se puede a la vez crear la figura de un nuevo super-héroe y trabajar uno o varios valores.

Descripción de la BP

Procedimiento

Todo este proceso es realizado en L2

1°. Dialogar con los estudiantes sobre el tema de valores y establecer definiciones creadas por ellos mismos sobre la temática.

- a. ¿Qué significado tiene para ti la palabra valor?
- b. ¿Qué valores conoces?

- 2°. Escribir la lista de los valores sobre el pizarrón
- 3°. Solicitar a cada alumno que piense en 5 valores que sean importantes, encargar que los definan con sus propias palabras en la lengua meta y solicitar los entreguen por escrito en la próxima clase.
- 4°. Presentar al grupo sus valores y las definiciones realizadas.
- 5°. Solicitar que creen a un superhéroe que pueda representar y defender uno (o más) de los valores que presentaron.
- 6°. Realizar la imagen gráfica del súper héroe a través de un dibujo por equipo. El docente mostrará ejemplos de los CÓMICs realizados con otros grupos, además presentará el link que se ha usado para la elaboración de dichos CÓMICs.
- 7°. Solicitar crear una historia donde el/la super héroe haga algo positivo para mejorar o cambiar una situación negativa, salvar a alguien o al planeta. Mínimo de páginas de entrega: 20.
El tiempo de trabajo es de una semana de tiempo para crear la historia, aclarando que dicha labor se realizará en horas fuera de la escuela.
- 8°. Recibir y corregir las historias (revisión docente).
- 9°. Presentar el programa pixtón (presentación por parte del docente). En esta etapa se mostrará en el centro de cómputo la guía para crear el cómic, con sus diferentes entornos y personajes y se explicará cómo capturar los diálogos. Se trabajará en equipos de dos integrantes.
- 10°. Recibir, revisar y corregir los diálogos por parte del docente.
- 11°. Realizar el pago del programa PIXTON para uso exclusivo de los estudiantes (elegir un responsable de ello).
- 12°. Iniciar la realización del cómic con el compañero/a de equipo antes estipulados.
- 12°. Imprimir los CÓMICs en equipo, todo esto podría realizarse en el centro de cómputo de la institución o de manera particular. Encuadernación o engargolado para presentación final.
- 13°. Presentar los resultados a la comunidad universitaria a través de la exposición de los cómics y haciendo un foro de discusión sobre la importancia de los valores éticos en la vida universitaria.
El proceso se lleva a cabo en 4 semanas y la inversión de tiempo es de las 24 horas-clase y aproximadamente de 15 horas por estudiante (fuera de los horarios de clase), el docente puede hacer las revisiones por equipo dentro de las horas estipuladas para la materia, organizando horarios y realizando citas con cada uno de los equipos existentes, para realizar las revisiones pertinentes.
El tiempo pudiese prolongarse un poco más, dependiendo del número de estudiantes que realicen la actividad.

Efectos en los estudiantes

Al final de la actividad se les entrega una encuesta a los/las estudiantes para evaluar la actividad y realizar recomendaciones.

Hasta más del 80 % de los que han realizado la actividad comentan que disfrutaban trabajar de esta manera, ya que es una forma interactiva y diferente a las realizadas cotidianamente en el aula (escritura de ensayos, resúmenes de lecturas, etc.).

Este proyecto da la oportunidad a los estudiantes de presentar sus valores, motivar la creación literaria (permitiendo exponer ideas en una segunda lengua a través de un o varios personajes), trabajar su creatividad a la hora de realizar los CÓMICS y promover el trabajo en equipo.

Al presentar el proyecto a la comunidad se promueve la reflexión sobre los valores éticos que son relevantes en el desarrollo de la vida universitaria.

Fundamentos teóricos y metodológicos

El mundo actual exige a sus sociedades permanecer en constante evolución.

Las transformaciones económicas, sociales y tecnológicas exigen que los estudiantes desarrollen altas capacidades de adaptación a nuevas circunstancias y de resolución de problemas.

La educación, como eje de la sociedad, se encuentra en el centro de dichas transformaciones. En estos tiempos de digitalización de la información y del conocimiento, se hace indispensable la generación del propio conocimiento. Para lograr este objetivo, es esencial tener acceso y utilizar de manera óptima las buenas experiencias y prácticas reportadas por otros colegas del área.

Hargreaves (2003) opina que la creación, el acceso y la gestión del conocimiento es un trayecto inexcusable a recorrer para crear y sostener organizaciones, actuaciones profesionales y políticas inteligentes al servicio de propósitos comunes, morales, justos y equitativos.

Así, se buscan técnicas innovadoras que permitan una mejora de las prácticas educativas mediante el intercambio de modelos y experiencias educativas avaladas por sus buenos resultados, a pesar de que la transferencia de una situación de aprendizaje a otra siempre ha de ser adaptada al nuevo contexto. Como declaran Coffield y Edgard (2009: 238), “una buena práctica, nunca puede ser única, fija o abstracta, ni una predeterminación impuesta por alguien desde algún lugar o posición”. A esto añaden que se trata de una experiencia o cultura escolar compartida. De hecho, una práctica puede ser buena para ciertos alumnos y no para otros. Se puede adaptar en determinados contextos pero no alcanzar sus objetivos en contextos distintos. Otros autores como Abdoulaye (2003) y Coffield y Edgard (2009), denominan buenas prácticas de aprendizaje a aquellas estrategias de aprendizaje y procesos dirigidos a reducir las desigualdades entre el alumnado y a fomentar la equidad entre los individuos y grupos. Estos autores parten de la idea de que la eficacia de los métodos y de las acciones educativas no afecta de igual manera a todos/todas los/las estudiantes.

Escudero (2009), considera que una práctica considerada como buena es una realidad compuesta por valores, concepciones, propósitos, modos de hacer y formas de pensar, conocimientos explícitos e implícitos sostenidos por los prácticos, componentes racionales y otros que residen en las vivencias, sentimientos, compromisos, aspiraciones y sueños, reconociendo que del otro lado pueden existir elementos que son motivos de frustraciones y barreras.

Reconociendo pues las diferencias, el docente gozará de una variedad de herramientas, que podrán posteriormente ser usadas para optimizar su práctica docente, adecuándolas al contexto y al tipo de grupo con el que labore.

Es necesario enlazar la buena práctica con su contexto social. En la conformación de la buena práctica se han distinguido entre buenas prácticas implícitas –basadas en la experiencia personal– y explícitas con un carácter público y sistematizado (Escudero, 2009b; Corpas Arellano, 2013) y se ha considerado la importancia de difundir las buenas prácticas dentro de lo que se denomina cultura democrática. "Una democracia viva necesita un enfoque abierto sobre buenas prácticas, sometidas al control de profesionales reflexivos, sensibles a afrontar las complejidades de identificar y diseminar buenas prácticas sociales y educativas " (Coffield y Edgard, 2008: 389).

Materiales y recursos

Pizarrón blanco

Plumones

Cuadernos

Colores

Computadora

Programa para hacer el cómic

Impresora

Engargolado o empastado

Características de su BP

Normalmente realizamos un cómic anualmente.

Es una práctica maravillosa porque nos muestra parte del ser real del alumnado, sus intereses preocupaciones, valores, etc. Además desarrolla sus habilidades creativas no solo en el aspecto literario lingüístico sino también en la utilización de formas y colores del formato de cómic.

Para mí ha sido un deleite ser docente, debido a mi preparación como pedagoga y psicóloga, percibo al acto educativo como algo trascendental que transforma las vidas de los seres humanos. De hecho no percibo al acto pedagógico sin psicología.

Cada profesión cuenta con un maestro, por lo tanto debe resignificarse la labor docente. Mis investigaciones giran en torno al ser estudiante como un todo y a la importancia del equilibrio de la persona docente para realizar su labor de manera plena y efectiva.

Creo que los estudiantes necesitan encontrar seres que los motiven y acompañen, no solamente dándoles información sino más bien formándolos como un todo.

Referencias

Abdoulaye, A. (2003). Conceptualisation de "bonnes pratiques" en education: essai d'une approche internationale à partir d'enseignements tirés d'un projet. En *Développement curriculaire et "bonne pratique" en éducation*. Ginebra: Bureau International d'Éducation. Recuperado de www.ibe.unesco.org.

- Coffield, F. y Edward, S. H. (2009). Rolling out “good”, “best” and “excellent” practice. What next? Perfect Practice? *British Educational Research Journal*, 35 (3), 371-390.
- Escudero, J. M. (2009). Buenas prácticas y programas extraordinarios de atención al alumnado en riesgo de exclusión educativa. *Profesorado*, 13 (3), 107-141.
- Hargreaves, A. (2003). *Enseñar en la Sociedad del Conocimiento*. Barcelona: Octaedro.

Anexos: Evidencias o materiales de apoyo

1. Comics <http://catalogo-buenas-practicas.portal.anuies.mx/wp-content/blogs.dir/71/files/sites/71/2019/08/Anexo-1-Comics-Enseñanza-valores.pdf>