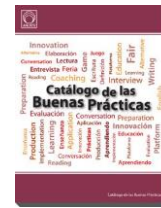




Catálogo de las Buenas Prácticas



Diseño de materiales didácticos para lograr un aprendizaje significativo además de practicar L2

Janeth Inés De La Rosa Sepúlveda
Verónica Guadalupe Morales Martínez
Fernando Édgar Vázquez Rojas
Facultad de Lenguas. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
djaneth417@gmail.com

Resumen

Con esta práctica se busca demostrar como la elaboración y empleo de materiales activan el proceso mental de los estudiantes. Es decir, cuando el alumno adquiere una L2 almacena la información que le será útil para su vida y busca las estrategias que le permitan recuperar la información para poder aplicarla en un contexto específico haciéndolo un aprendizaje significativo. A decir de O'Malley & Chamot (2002), el aprendiz es capaz de almacenar y recuperar la información dependiendo del nivel en el cual la información fue almacenada. Esta estrategia se utiliza con compañeros de francés para validar su eficacia en un ambiente socio constructivista.

Palabras clave: Contexto, materiales didácticos, aprendizaje significativo, memoria a largo plazo, socioconstructivismo.

Abstract

This exercise seeks to demonstrate how the development and use of materials activates the mental process of the students. It means, when the student acquires an L2, he stores the information that will be useful for his life in a specific context, making it a significant learning. According to O'Malley & Chamot (2002), the learner is able to store and retrieve the information depending on the level to which the information was stored. This strategy was worked with French language students to validate its effectiveness in a socio-constructivist environment.

Key words: Context, teaching materials, meaningful learning, long-term memory, socio-constructivism.

Características generales de la BP

Está diseñada para un tipo de curso curricular de modalidad presencial, el objetivo que persigue el curso es el desarrollo de 4 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:** Taller de Materiales Digitales y Convencionales.
2. **Tipo de curso:**
3. **Modalidad del curso:** en línea
4. **Objetivo persigue el curso:**
5. **Duración en horas:**

Concepto	Horas por periodo		Total de horas por periodo	Número de créditos
	Teoría	Práctica		
Horas teoría y práctica (16 horas = 1 crédito)	16	48	64	4
Total	16	48	64	4

6. **Distribución del tiempo:**
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:**

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 11 a 20

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

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: Es necesario optimizar las clases de contenidos para crear en los alumnos la necesidad de aplicar los conocimientos en contextos reales. Ofrecer estrategias que mediante lo lúdico y el empleo de materiales, les permita el error, la corrección y la producción oral en L2. Se necesitan materiales reales, contextualizados que permitan la fluidez de ideas y aplicación del conocimiento.

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

Objetivos: Generar materiales didácticos que permita a los alumnos exponer sus conocimientos en L2 de forma auténtica y efectiva en su vida cotidiana; ya contextualizada, aplicará sus conocimientos sociolingüísticos para resolver una necesidad inmediata. Así, fortalece la memoria a largo plazo produciendo un aprendizaje significativo. Reforzando la aplicación lingüística que es una respuesta mental en la que aplica el conocimiento de forma fluida, sin interrumpir la comunicación. Al interactuar el alumno en un mundo que ya le es familiar, le será más fácil lograr la comunicación.

Descripción de la BP

Procedimiento

El desarrollo de esta BP está basado en el aprendizaje significativo. Uno de los principales objetivos es llevar al alumno a la aplicación de los conocimientos, es decir, almacenar la información sin que sean olvidados y sean empleados al manipular información específica.

En una primera fase se realiza la activación del conocimiento previo, es decir, el alumno identifica que posee ya con un conocimiento que le servirá de anclaje para adquirir y/o adaptar la nueva información. Se le proporcionan lecturas formativas que y videos formativos, sobre teorías o enfoques que propusieron Vigotsky,

Piaget, Ausubel y Novak para que tenga un sustento metodológico. Se realiza una mesa de discusión, empleando tarjetas con preguntas, los alumnos seleccionan una para contestar grupalmente. Posteriormente, se enseña a los alumnos a realizar materiales tanto convencionales; de reciclaje, adaptado, auténtico entre otros, materiales digitales, así como el diseño de rúbricas. Se trabaja con teoría para tener un sustento teórico-metodológico.

En la segunda fase, llamada aplicación de conocimiento, los alumnos van desarrollando los materiales, contextualizando las necesidades tanto del alumno para aprender a diseñar materiales didácticos como las necesidades del maestro; motivar y alcanzar el objetivo de la clase, para emplear L2. Un ejemplo, es cuando un grupo de alumnos realiza material reciclado para enseñar figuras geométricas. Emplean cajas de cereal y gises de colores. Los alumnos elaboraron un material reciclado-auténtico, para enseñar formas geométricas con el objetivo de “identificar las partes y nombres de las figuras geométricas para manipular los conocimientos matemáticos, mediante la aplicación de figuras en cartón” Este material se aplicó a alumnos de primaria en una escuela bilingüe. Este es solo un ejemplo de aplicación de los muchos que se realizaron usando como antecedente los conocimientos teóricos (ver imagen1).

En una tercera fase, se aplican los materiales para activar el conocimiento. Ofrecemos un ejemplo de su aplicación, independiente al contexto anterior.

Este material se aplicó a adolescentes que están aprendiendo un idioma, y necesitan ir de compras para cubrir una necesidad cotidiana. Fue elaborado por maestro y alumno en el área digital.

Se conforman equipos entre 2 y 4 integrantes; a los cuales se les proporcionan unas tarjetas con diversas situaciones de la vida cotidiana. Cada equipo seleccionará una situación, después analizarán el proceso para llevar a cabo la tarea de cómo se desenvolverían en dicha situación socio-cultural que hayan elegido.

Por ejemplo: Hacer la reservación para un vuelo, realizar las compras para la despensa, comprar un boleto para el cine, teatro, etc.

En este caso se seleccionó la situación: “Realizar las compras para la despensa”.

Después el equipo declara las diferentes etapas del proceso para realizar la actividad.

Por ejemplo:

1. Escribir una lista de los productos (verduras, carnes, quesos, abarrotos) que se vayan a comprar
2. Determinar las cantidades (determinadas o indeterminadas)
3. Acordar el lugar donde se pueden adquirir (súper, mercado, etc.)
4. Expresiones de cortesía (saludo, agradecer la atención, preguntar costos, indicar que se requiere otro producto, pedir la cuenta).
5. Determina la forma de pago (en efectivo o tarjeta).

Posteriormente inician el proceso para elaborar el material, es decir:

Determinan para quien va dirigido el material, el nivel del idioma, el título, el propósito, los conocimientos previos y el proceso de aprendizaje.

4.1. Título: En el mercado

- 4.2. Propósito: el alumno identificara las cantidades determinadas e indeterminadas a través de la observación de diversas imágenes y la observación de un video para realizar las compras en el mercado.
- 4.3. Nivel: A2 de acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.
- 4.4. Conocimientos previos:
- 4.5. Sociolingüísticos: Expresiones de saludo, para despedirse, para agradecer la atención, pedir la cuenta (ver imagen 2).
- 4.6. Gramática: Futuro próximo
- 4.7. Léxico: frutas, verduras, lácteos, carnes, números, artículos indefinidos.

Imagen del punto 4.5 Activación del conocimiento previo (imagen 2).

Se presenta una tabla con imágenes y proporcionando el nuevo conocimiento las cantidades determinadas e indeterminadas.

Los estudiantes observaran y analizaran la tabla donde se explica de manera inductiva el tema de cantidades determinadas e indeterminadas: (Ver imagen 3).

Ejercicio1: El estudiante observara la imagen y determinara el nombre del producto y la cantidad que observa. (ver imagen 4).

Ejercicio2: El estudiante ve el video (<https://youtu.be/r9HSLtYDRDg>) a partir del segundo 7 al segundo 26; donde una pareja está haciendo la lista de los productos que van a comprar en el mercado.

Ejercicio 3: El estudiante completa el diálogo de acuerdo al video (<https://youtu.be/r9HSLtYDRDg>) desde el segundo 35 al 1:53 utilizando lo que aprendió en los ejercicios anteriores.

Como evidencia de aprendizaje, el docente de la L2 solicitará a sus estudiantes elaborar una lista para realizar compras en el mercado y después harán una pequeña conversación que represente la situación vista en los ejercicios anteriores.

De esta manera, la clase de elaboración de materiales, se vuelve interdisciplinaria, ya que se comparten los conocimientos con los alumnos de otros idiomas. Conforme se va avanzado, los alumnos trabajan en parejas para activar los procesos mentales y promover el pensamiento crítico.

Efectos en los estudiantes

La respuesta de los alumnos ha sido favorable, en virtud de que ellos aprenden a elaborar sus materiales y ambos practican L2, y al momento de diseñar, aplicar y desarrollar las actividades en las que los materiales se ven involucrados, permite que la memoria a largo plazo, pueda activarse y facilite su aplicación. Lo anterior debe considerarse, ya que los alumnos tendrán un contexto específico que les ofrece herramientas de aplicación y uso. Lo que aprenden tiene sentido y es aplicado en un contexto real, tanto en la vida personal como académica. Los alumnos leen y aplican, y eso les permite lograr el aprendizaje significativo.

Fundamentos teóricos y metodológicos

Los alumnos como futuros maestros de L2, tienen la necesidad de diseñar materiales que permita a sus alumnos poner en práctica los conocimientos que se están impartiendo, sin importar si son convencionales o digitales. A decir por Tomlinson (2013) los materiales deben de proporcionar a los estudiantes las oportunidades necesarias para poder lograr sus propósitos de comunicación en L2. Además de que debe ser flexible, que permita la reproducción del mensaje de manera natural, que permita el uso de los elementos que el docente quiere transmitir. Como lo refuerzan Donough, Shaw and Masuhara (2013) el diseño de los materiales tiene una función comunicativa que requiere de elementos estructurales y una función gramatical que conllevan a las posibilidades funcionales. Para ello se busca que el material sea fácil de almacenar y aplicar, y esto dependerá de la manera en la que el estudiante se apropie de la información. Es por ello que retomamos a Morgado (2005) quien define el aprendizaje como “un cambio en el sistema nervioso que resulta de la experiencia y que origina cambios duraderos en la conducta de los organismos. Lo que aprendemos es retenido o almacenado en nuestro cerebro y constituye lo que denominamos memoria” (p.221). A decir por Gaspar (2012), cuando el alumno lleva los conocimientos adquiridos en el aula a la vida cotidiana, está logrando un aprendizaje significativo. El estudiante construye su conocimiento interactuando de manera activa con el objeto de estudio. El nuevo conocimiento adquiere significado cuando se relaciona con el conocimiento previo; es decir el estudiante relaciona sus estructuras cognitivas con la nueva información pasando por el proceso de enriquecimiento del conocimiento, y además las enriquece con su conocimiento social y cultural, fortaleciendo la memoria a largo plazo y generando un aprendizaje reflexivo.

Retomando a Carrera & Mazzarella (2001), diremos que la interacción con otras personas en diversas situaciones, ponen de manifiesto el aprendizaje, ya que lo estimulan y lo activan mediado por el lenguaje. Y esto lo convierte en una actividad socioconstructivista.

Materiales y recursos

Entre los recursos didácticos empleados encontramos, lecturas en una segunda lengua, elaboración de materiales, se exploraron algunas plataformas para ver la funcionalidad. La aplicación de rúbricas de evaluación es indispensables para estar seguros de la pertinencia de los materiales, su efectividad y la forma en que apoyan la producción de L2.

Características de su BP

Esta BP ha sido desarrollada a lo largo del curso. Primeramente se capacitó a los alumnos para el desarrollo de materiales. Se dieron a conocer lineamientos de elaboración, tipo de materiales, funcionalidad, etc. Características de alumnos, necesidades, teorías de enseñanza y aprendizaje. Se realizaron lecturas que los formaban en dicho campo. Posteriormente se diseñaron los materiales con sustento teórico, los materiales se diseñaban con su respectiva planeación de clase, para poder cubrir tanto las necesidades de los maestros del alumno como del maestro. Posteriormente, se enseñó a los alumnos a diseñar rúbricas para que pudieran ser evaluados al momento de ponerlos en práctica para poder ver errores, corregir y reforzar.

Con la finalidad de comprobar su funcionalidad se aplicaron tanto a las clases de inglés como de francés, con el objetivo de aplicarlos a cualquier área. Además, de que se pone de manifiesto la interdisciplinariedad en el tema. Una vez que los alumnos veían los resultados en los adolescentes; alumnos reales; de cualquiera de los idiomas, presentan su reflexión, aportan experiencias, errores y aciertos.

Todo lo anterior es trabajado en lengua meta, con la finalidad de reforzar los conocimientos y mejorar la L2. En este caso específico se pone de manifiesto la versatilidad de la materia al aplicarlo en el área de francés también. Esto ha cambiado la idea en los alumnos en el aspecto de elaborar materiales sin objetivos, ahora, ven la importancia de la misma, lo importante es crear conciencia para poder formar mejor docentes en el área.

Referencias

Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). *Vygotsky: enfoque sociocultural*. Educere, 5 (13), 41-44.

Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>

Donough, J., Shaw, Christopher, and H., Masuhara (2013), *Materials and methods in ELT. A teacher's guide*. (3rd ed.). Wiley-Blackwell. UK.

Gaspar, N. A. (2012). *Estrategias de Enseñanza Basada en Aprendizaje Significativo*. Revista electrónica en Ciencias Sociales y Humanidades Apoyadas por Tecnologías, 1(1), 35-54. Recuperado de: <https://chat.iztacala.unam.mx/cshat/index.php/cshat/article/view/35/30>

Morgado, I. (2005), *Psicobiología del aprendizaje y la memoria CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, núm. 10, 2005, pp. 221-233. Universidad Complutense de Madrid Madrid, España recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/935/93501010.pdf>

Tomlinson, B., (2013). *Developing Materials for Language Teaching*. (2nd ed.). England: Bloomsbury.

Vladlena Vartanova (seudónimo). (2013, 12, 02). Aller au marché. [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/r9HSLtYDRDg>

Imágenes:

Carottes [imagen]. (2013). Recuperado de

<http://mx.images.search.yahoo.com/search/images?p=Carottes&ei=utf-8&fr=sfp&spos=12&nost=1&tab=organic&ri=98>

Baguette [imagen]. (2010). Recuperado de <http://lacocinadejuank.wordpress.com/page/6/>

Casamance, M. (2012). Fraises pájaros de Carpentras . [Imagen]. Recuperado de http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Carpentras_-_Fraises_Pajaros.jpg

Anexos: Evidencias o materiales de apoyo

Anexo que contiene:

1. Imagen
2. Imagen
3. imagen
4. imagen

[http://catalogo-buenas-practicas.portal.anuies.mx/wp-content/blogs.dir/71/files/sites/71/2019/08/Anexos.-
Diseño-de-materiales-didácticos.pdf](http://catalogo-buenas-practicas.portal.anuies.mx/wp-content/blogs.dir/71/files/sites/71/2019/08/Anexos.-Diseño-de-materiales-didácticos.pdf)