



Catálogo de las Buenas Prácticas



Video Journal: un día en la vida de...

Lic. Xiuhtlaltzin Montes León
Universidad de Colima
xleon@ucol.mx

Resumen

Una manera práctica de implementar los conocimientos básicos de la lengua inglesa es la creación de un proyecto, que en este caso se trata de un video *Journal*, acerca de un día rutinario de una persona de una profesión en específico. De esta forma, los alumnos utilizan la lengua meta y la tecnología a la par de lo realizado en el salón de clases.

Palabras clave: competencias, proyecto, nivel básico, expresión oral, expresión escrita.

Abstract

This is a practical way to implement the basic knowledge of the English language. Through the process of creating a project, in this case a Journal video, that describes a typical day on a person's life with a definite profession. This way, students use the target language and technology simultaneously with the class activities.

Key words: competencias, project, basic level, speaking, writing.

Características generales de la buena práctica

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

Contexto

1. **Nombre del curso:** Inglés II
2. **Tipo de curso:** curricular
3. **Modalidad del curso:** presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 40-60
6. **Distribución del tiempo:** Presencial una hora por día, tres veces a la semana. Una hora más de trabajo independiente.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A1 del MCER

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 11 a 20

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP: escritura, lectura, expresión oral/ interacción oral, comprensión auditiva, competencias digitales como el uso de dispositivos para la captura de videos y edición básica en la computadora.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: que los alumnos comprendan la aplicación de los temas abordados en el salón de clases y que al mismo tiempo trabajen de una manera colaborativa y utilicen tecnologías que les son familiares. Además, es una estrategia para cerrar unidades cuando se manejan metodologías didácticas fijas por los planteles.

Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP: actitudes y creencias.

Objetivos: Realizar un video para que los alumnos puedan practicar la lengua inglesa y elaboren un proyecto donde puedan emplear los conocimientos adquiridos en la clase y su creatividad.

Descripción de la Buena Práctica

Procedimiento

Niveles: A1-A2

Preparación requerida:

Durante cuatro semanas (12 horas), los alumnos aprenden y repasan los temas de vocabulario relacionado con profesiones, países, nacionalidades, adjetivos descriptivos como: *easy, difficult, happy, unhappy, interesting, boring, rich, for, safe, dangerous*. Así mismo, las actividades dentro de una rutina diaria y actividades a realizar durante el tiempo libre.

Con respecto a la gramática, los alumnos revisan y aprenden las formas del presente simple del verbo “*to be*”, así como aquellos verbos pertenecientes a las rutinas; pronombres personales y posesivos. En cuanto a las funciones, también se aborda cómo decir el tiempo en que se realizan ciertas actividades como “*at 8, on Monday*”, etc. Los alumnos saben desde el principio del parcial que deberán realizar un proyecto al final donde emplearán todos estos conocimientos y se cierra cada tema con la interrogante acerca de la aplicación de lo aprendido.

Preparación requerida para llevarse a cabo:

Además de las habilidades didácticas, los profesores deberán ser capaces de auxiliar a sus alumnos en el uso de las tecnologías para la realización del proyecto: uso de cámaras, edición de video y audio. Igualmente, en el conocimiento suficiente para orientar a los alumnos en la manera en que se desea que el proyecto sea presentado (elaboración de un CD, por medio de memorias USB, o de alguna plataforma, etc.)

Recursos: algún dispositivo para la captura de video, una computadora para la edición.

Procedimiento: Por medio de un sorteo sencillo, los alumnos reciben como condición para su video una nacionalidad y una profesión. Se les instruye que al final del parcial realizarán un *video journal* donde se presentarán a sí mismos como profesionistas de diferente nacionalidad, en función del asignado previamente en el sorteo. La finalidad del video es mostrar ‘un día en la vida de... (un piloto, un mecánico, un panadero, etc.)’. El complemento básico para dar forma al proyecto se encuentra dentro de las actividades vistas en clase. Sin embargo, también deberán realizar una pequeña investigación donde mencionen al menos tres actividades propias de una persona de dicha profesión (dicha investigación será monitoreada y corregida por el profesor, previo a la entrega del proyecto).

En la siguiente etapa de elaboración del proyecto, los alumnos deberán redactar un guion de lo que presentarán en su video. Dicho escrito tendrá dos revisiones, una en clase y la segunda previa a la entrega del video. En dicho guion, los alumnos deberán presentarse a sí mismos, decir su nombre, su nacionalidad, su edad y su ocupación. Luego deberán presentar el video con una frase sencilla como “*this a day in my life*” o “*this a normal routine for me*”, etc. Los alumnos deberán cubrir todas las actividades rutinarias en un día de acuerdo con lo visto en clase “*I wake up, I take a shower, I eat breakfast, etc.*” Y de la misma forma deberán incluir una pequeña sección de lo que normalmente hacen en el trabajo.

En la tercera etapa, los alumnos graban el video y lo entregan. Los alumnos son evaluados por el profesor tanto con el guion como con el video, ya que en el primero se evalúa escritura, uso del vocabulario, gramática y cumplimiento de los puntos antes mencionados y, en el segundo, la pronunciación y la verificación de los puntos. Posterior a esto se les proporciona la retroalimentación debida.

Se sugiere como complemento de su evaluación, que los alumnos sean colocados en equipos de cuatro integrantes para realizar una retroalimentación entre ellos y una coevaluación, utilizando la misma herramienta que el profesor, lo anterior en función del tiempo de la clase y al número de alumnos. De ser un grupo más pequeño, la coevaluación podría realizarse de manera grupal al proyectarse los videos durante la clase. Sin embargo, una de las desventajas posibles de esta estrategia es la renuencia de algunos alumnos para mostrar su trabajo a los demás compañeros. La valoración queda a consideración del profesor a cargo.

Esta práctica es bastante larga y requiere de trabajo a lo largo del parcial, así como un monitoreo continuo de los alumnos. Es por eso que funciona mejor en grupos pequeños o medianos (no mayores a 20 alumnos) o mayor tiempo para su realización, en caso que el grupo sea muy grande, podría ser adaptado para todo un semestre, dividiéndolo la entrega en subproductos.

Efectos en los estudiantes

En general se ha obtenido una respuesta positiva. Los alumnos manifiestan sus inquietudes y hacen sugerencias creativas para la presentación de los videos. En uno de los grupos, los alumnos sugirieron una

vestimenta acorde con la profesión que representaban y realizaron ediciones de muy buena calidad, tanto visual como auditiva al video.

Como efecto positivo, los alumnos identificaron los usos en la vida real de las estructuras vistas en clase. También la preparación del proyecto a lo largo de la parcial contribuyó a que identificaran sus áreas de oportunidad y las mejoraron.

Fundamentos teóricos y metodológicos

Aprendizaje basado en proyectos.

El aprendizaje basado en proyectos es una estrategia educativa que se centra la aplicación de los conocimientos adquiridos para una finalidad en específico. Funciona como propuesta alternativa al método tradicional de aprendizaje mecanizado y lleva al alumno a la búsqueda de los conocimientos y estrategias necesarias para llegar a un fin.

El Aprendizaje Basado en Proyectos es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Blank, 1997; Dickinson, *et al*, 1998; Harwell, 1997 en Galeana de la O, 2006, p 1).

Cuando los alumnos se sienten involucrados en la creación de algo que es tangible, el aprendizaje se vuelve todavía más significativo.

De acuerdo con lo antes mencionado, los alumnos descubren que las preguntas ¿Por qué aprendo esto? o ¿Para qué lo aprendo? se contestan a sí mismas en la marcha. De esta forma, el profesor se convierte más en un supervisor que en un impartidor de conocimientos. Debido a esto, la planeación del proyecto por parte del docente debe contener elementos bien establecidos antes de su implementación. El profesor debe tener claro lo que quiere que el alumno pueda lograr y debe ser congruente con el planteamiento del proyecto, con el nivel de dominio, los recursos con los que el aprendiente cuenta, para dibujar las estrategias adecuadas y poder guiar a los alumnos a un resultado exitoso. De esta forma, un proyecto resulta exitoso por el proceso de aprendizaje que hay detrás (Badía y García, 2006).

Finalmente, cuando los alumnos observan el producto terminado, logran observar lo que han aprendido. Las estrategias utilizadas para la creación del proyecto en clase les ayudan a resolver problemas similares en la vida real.

Materiales y recursos

El programa de inglés de la Facultad de Ingeniería Civil utiliza un método bibliográfico de enseñanza de la editorial *National Geographic* llamado “*World English 1*”. Dicho libro cuenta con material extra que ayuda a trabajar los temas en todas las habilidades. Las unidades repasadas para el presente proyecto son la Unidad 1 y 2.

Con respecto a los recursos tecnológicos, los alumnos hicieron uso de medios propios como celulares, tabletas, cámaras y computadoras. En algunos casos utilizaron plataformas en línea como *youtube* y *Facebook* para la publicación de sus videos.

Los espacios para la realización del video fueron, en la mayoría de los casos, en sus propias casas o en las mismas instalaciones de la facultad.

Características de su Buena Práctica.

Sostenible

La creación del proyecto se hace a lo largo de la parcial, en conjunto con los temas vistos en clase. Al terminar cada uno de estos temas se pide a los alumnos que piensen en la aplicación para el proyecto que de antemano ya conocen. Esto hace que el alumno no invierta tiempo extra en la realización del mismo. O bien, cuando esté en la fase de su creación, éste no inicie desde cero.

Replicable

Se ha utilizado como herramienta de evaluación durante dos periodos distintos, en cuatro grupos, en cada uno de los casos se han tenido resultados interesantes y debido a su temática es aplicable en cualquiera de las otras facultades.

Efectiva

Disminuye la presión que los alumnos sienten ante un examen, además, es una evidencia más real con respecto a la competencia de los alumnos en el uso del idioma, ya que no sólo requiere el llenado de espacios en blanco, sino que demuestra su dominio de los temas al utilizarlos de manera oral y escrita. Del mismo modo, su efectividad reside también en que los alumnos de mi facultad están ordenados en aulas de acuerdo con su nivel de dominio del idioma. En la mayoría de los casos, su nivel de inglés era básico.

Reflexiva

La creación de cualquier proyecto para cerrar las unidades de aprendizaje, requiere de creatividad, investigación y mucho trabajo. Es importante darnos cuenta que una práctica no funciona igual con todos tus alumnos y a veces hay que ser flexibles y preguntarnos siempre ¿esto me generará suficiente evidencia?, ¿de verdad muestra lo que saben? Otro punto muy importante es la motivación, si no estás convencido de la herramienta que estás utilizando, tus alumnos tampoco la tomarán en serio. Me sorprendió mucho lo creativos que fueron varios de los trabajos.

Referencias

- Badia, A. y García, C. (2006). Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, vol. 3, pp.44-54. Recuperado de: <http://elcrps.uoc.edu/index.php/rusc/article/viewFile/v3n2-ensenanza-aprendizaje-tic/v3n2-ensenanza-aprendizaje-tic#page=44>
- Galeana de la O, M.L. (2006). *Aprendizaje basado en proyectos*. Colima: Universidad de Colima. Recuperado de: <http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>

Anexos Evidencias o materiales de apoyo

Los alumnos contaron con la siguiente plantilla:

(Greet: Hi, hello, etc.) _____, my name is _____. I am _____ (nationality) and

I am _____ (age). I am a/an _____ (occupation) and this is a day in my life.

I usually wake up at _____, then I...

(Mention 5 activities from a daily routine, use frequency adverbs)

Then, at _____ I go to work.

(Mention 3 activities you usually do at work)

When I finish work I...

(Mention two leisure activities)

Finally, at _____, I go home.

(Complement with another 3 daily activities to finish your day)

Video hecho por un alumno de nivel 1 de la Facultad de Ingeniería Civil:

<https://youtu.be/1HzEfR0MDZw>