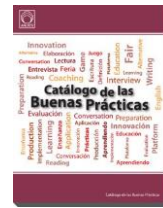




Catálogo de las Buenas Prácticas



Uso de pizarrones interactivos para revisión de vocabulario en la clase de inglés

Trinidad Carmín Castillo
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla (UPAEP)
carmin.castillo@upaep.mx

Resumen

Que los alumnos escriban en los pizarrones interactivos palabras y frases relacionadas con el vocabulario en inglés causa interés por el contenido, al tiempo que genera motivación por el trabajo en equipo. El aprendizaje significativo es, por naturaleza, progresivo. En otras palabras, para que un contenido sea interiorizado significativamente se da de manera paulatina, con ayuda de la interacción social, así como del uso del lenguaje. (Moreira, Caballero, Rodríguez Palmero, 2004.) La utilidad de esta estrategia radica en que integra elementos de contenidos previos, además de que genera disposición para el aprendizaje de nuevos contenidos relacionados.

Palabras clave: Pizarrones interactivos, vocabulario, contenido de Inglés, escritura, aprendizaje significativo.

Abstract

When students write words and phrases related to the English vocabulary on an interactive whiteboards grows interest and teamwork produces motivation. Meaningful learning is naturally progressive. In other words, in order for content to be meaningfully internalized, it should be done in a progressive way with the help of social interaction and the use of language. (Moreira, Caballero, Rodriguez Palmero, 2004). The utility of this tool lies in the integration of previous content, as well as on the disposition to learn new content.

Key words: Miniboards, vocabulary, English content, writing, meaningful learning.

Características generales de la buena práctica

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 Avanzado 1 (Nivel 115, DELC, UPAEP)
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** Presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 61-80
6. **Distribución del tiempo:** 3 días a la semana (Lunes, miércoles y viernes) 1 hora, 20 minutos.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A2

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 11-20

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su Buena Práctica (BP): Escritura y vocabulario.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: Los niveles de Inglés del DELC demandan el dominio de un amplio vocabulario, ya que éste se practica dentro y fuera del aula, además de que es menester para la resolución de exámenes, los cuales tienen formato de certificación TOEFL. Con el objetivo de hacer de la apropiación de vocabulario una tarea más significativa y efectiva, fue conveniente implementar el uso de los pizarrones interactivos.

Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP: Motivación, estilos de aprendizaje.

Objetivos: Los estudiantes serán capaces de mencionar palabras y frases relacionadas al vocabulario de la unidad estudiada, a través de su escritura en los pizarrones interactivos, con el fin de asociar lo concreto de la palabra o frase con lo abstracto de su significado en inglés.

Descripción de la BP

Nivel: básico, intermedio, avanzado.

Preparación requerida: 30 minutos.

Recursos: 1 hoja blanca dentro de un protector de hoja plastificado por cada equipo. Un marcador para pizarrón por cada equipo, toallas de papel para borrar, libro de texto para preparar las preguntas.

Número de participantes: 9 a 15 alumnos.

Tiempo requerido: 20-25 minutos.

Tipo de dinámica: en equipos de 3 integrantes.

Interacción: alumno-alumno, profesor-alumno.

Evaluación: a) enlistar y clarificar aquellas palabras/frases que fallaron,

- b) una actividad de unir columnas o llenar espacios con las palabras/frases del vocabulario revisado.

1. Dividir al grupo en equipos de tres integrantes.
2. Comunicar las instrucciones.
3. El profesor dibuja el tablero de puntos en el pizarrón (o bien puede proyectarlo en la pantalla).
4. Dar un máximo de 10 minutos para revisar y repasar el vocabulario de la unidad/unidades estudiada(s).
5. Asegurarse de que los alumnos no tengan acceso a celulares, notas o libro.
6. El profesor hace una pregunta relacionada al vocabulario que se revisó en clase. Cada equipo debe discutir y escribir la respuesta en el pintarrón. La condición para que se les considere es ser de los primeros 2 equipos que respondan correctamente. Los alumnos tienen la libertad de escribir y borrar la respuesta tanto como sea necesario, siempre y cuando las reglas de la dinámica no se vean quebrantadas.
7. El profesor añade un punto al (a los) equipo (s) (máximo dos equipos) que hayan respondido correctamente y más rápido.
8. El profesor tiene la libertad de retroalimentar las respuestas en ese momento o al final, mencionando la respuesta correcta y el tema que se vio en aquella sesión, con el fin de que los alumnos asocien contenidos.
9. Al final de la dinámica, los alumnos resuelven un ejercicio de unión de columnas o completar espacios con las palabras o frases propias del vocabulario revisado.

Efectos en los estudiantes

Los alumnos usualmente responden positivamente a esta práctica, ya que se sienten desafiados por conocer la respuesta y por hacerlo de manera rápida. Además, ellos han externado que este tipo de actividades les hacen sentirse incluidos e importantes para llevar a cabo la actividad. No hay cabida a distracciones, lo cual hace que estén atentos durante toda la actividad (y a veces toda la clase), ya que se dan cuenta de que la mínima distracción puede hacerles perder. Esta práctica ha resultado efectiva ya que se ha notado una mejoría en la retención de vocabulario propio del contenido.

Fundamentos teóricos y metodológicos

Esta actividad toma como fundamento la teoría del aprendizaje significativo. En términos generales esta teoría encuentra su fundamento en la premisa de que es preciso que el aprendiz haga una asociación entre el conocimiento previo y el nuevo contenido de una manera activa, de forma que aquello nuevo que internalice sea duradero y eficaz. Ausubel (1968) menciona que el aprendizaje implica una reestructuración de las ideas ya establecidas en la estructura cognitiva del individuo. Además, Moreira (2005) menciona que para que el aprendizaje significativo se lleve a cabo de forma efectiva, el alumno debe tomar un papel activo, en donde haga uso de la información que ya posee. Considerando lo anterior, la dinámica de los pizarrones interactivos se convierte en una estrategia que cumple con estas condiciones para alcanzar un aprendizaje significativo en los alumnos, ya que estos tienen que hacer uso del contenido que ya internalizaron con anticipación de manera que puedan

resolver un problema (en este caso, responder las preguntas que les hace el profesor). De esta forma, una vez que los alumnos han pasado por este proceso, las condiciones son más aptas para asimilar la nueva información.

Materiales y recursos

Los materiales utilizados fueron hojas de papel cubiertas con protectores de hoja, marcadores para pizarrón, toallas de papel para borrar, uno por cada equipo. Pizarrón y plumón para el tablero.

Características de su BP

Pienso que la dinámica de los ‘pizarrones interactivos’ es una buena práctica puesto que es una actividad que se puede llevar a cabo en cualquier nivel de Inglés. De acuerdo a la definición de una buena práctica, ésta actividad es creativa, puesto que es novedosa para los alumnos y da un corte dinámico a la clase; es sostenible, porque hace que el efecto perdure a lo largo de la clase, sirviendo también como referencia para futuros temas y como evidencia de que el tema ya fue visto; y es replicable debido a que se puede aplicar en otros contextos y asignaturas de contenido: revisar el vocabulario de un tema puede llegar a ser algo monótono o mecánico y esta actividad de los ‘pizarrones interactivos’ propone una alternativa dinámica que despertará el interés y la inclusión en los alumnos.

Referencias

- Ausubel. (1968). *Educational psychology: a cognitive view*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Moreira, M., Caballero C. & Rodríguez Palmero, M. (2004). *Aprendizaje Significativo: interacción personal, progresividad y lenguaje*. Burgos, España: Servicios de publicaciones de la Universidad de Burgos.
- Moreira, M. (2005). Aprendizaje significativo crítico (Critical meaningful learning). *Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación*, (6), 83-102.