

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Let's build our revision games

Sinopsis

En esta situación pretendemos comenzar el curso escolar de una forma divertida e integrar desde el primer momento estrategias y técnicas cooperativas. Se propone al alumnado que inventen juegos para revisar y practicar oralmente los conocimientos básicos ya adquiridos el curso anterior.

Datos técnicos

Autoría: Eloísa Ramos Déniz

Centro educativo: JOSÉ MARÍA PÉREZ PULIDO

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE)

Materias: Lengua extranjera (Inglés) (LNT)

Identificación

Justificación: Con esta situación de aprendizaje pretendemos que el grupo de alumnos y alumnas empiece el año escolar descubriendo y practicando las diversas estrategias del trabajo cooperativo. La temática a desarrollar- la activación de los aprendizajes básicos adquiridos el curso anterior y su práctica oral- da pie a que el ambiente de las sesiones sea relajado, sin miedo, lo que propiciará la práctica de técnicas de cohesión del grupo. Así mismo, al ser aprendizajes que el alumnado ya conoce, se favorece la puesta en marcha de técnicas cooperativas en las que sienten que aportan algo al grupo, cumpliendo así los principios PIES de Kagan. Por último los productos que se proponen- juegos- son siempre un aliciente para el alumnado de este nivel educativo. El resultado de la combinación de los elementos mencionados es el desarrollo de las competencias lingüística, social y cívica, aprender a aprender y la del Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Fundamentación curricular

Crterios de evaluación para Lengua extranjera (Inglés)

Código	Descripción
SLNT03C03	<p>Producir textos orales breves, comprensibles y adecuados al receptor y al contexto, que traten sobre asuntos cotidianos, generales, o de interés personal, con la finalidad de participar con progresiva autonomía en situaciones corrientes y habituales en los ámbitos personal, público, educativo y ocupacional.</p> <p>A través de este criterio se persigue comprobar que el alumnado como agente social es capaz de producir textos, tanto cara a cara como por medios técnicos (portales de video, medios audiovisuales procedentes de Internet u otros entornos, etc.), como diálogos, presentaciones o exposiciones (p. ej. la protección del medioambiente), ensayados previamente, en los que muestra control sobre un repertorio limitado de estructuras morfosintácticas de uso habitual, y en los que usa léxico oral suficiente para comunicar información, puntos de vista y opiniones, para justificar acciones y planes, etc., usando un registro formal, informal o neutro y pronunciando y entonando de manera clara e inteligible, aunque a veces resulte evidente el acento extranjero, o haya errores de pronunciación esporádicos que no interrumpan la comunicación. Del mismo modo, se pretende verificar que respeta la función y el propósito comunicativo mediante el uso de sus exponentes más comunes y de los patrones discursivos más frecuentes (inicio, desarrollo, cierre), empleando mecanismos sencillos (conectores, deixis, interjecciones, etc.) para dotar al texto de la suficiente cohesión y coherencia.</p> <p>Con todo ello, se pretende comprobar que el alumnado es capaz de aplicar adecuadamente sus conocimientos sobre elementos lingüísticos de uso habitual y de emplear de forma básica recursos tradicionales y las TIC para, con sentido crítico, producir textos orales monológicos en los que sigue unas directrices establecidas para comunicar conocimientos generales sobre otras materias, o sobre asuntos cotidianos y conocidos o de su interés, observando las normas de cortesía básicas y estableciendo relaciones de</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Let's build our revision games

Código	Descripción
	respeto.
Competencias del criterio SLNT03C03	Comunicación lingüística, Competencia digital, Competencias sociales y cívicas.
SLNT03C04	<p>Interactuar de manera sencilla y coherente en breves intercambios orales claramente estructurados, adecuando el registro al interlocutor y al contexto y mostrando respeto a las distintas capacidades y formas de expresión, con la finalidad de participar con progresiva autonomía en situaciones cotidianas y habituales en los ámbitos personal, público, educativo y ocupacional.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado como agente social maneja frases cortas, grupos de palabras y fórmulas para desenvolverse y cooperar de manera adecuada en conversaciones informales, en entrevistas, reuniones o conversaciones formales, y en gestiones habituales (salud y cuidados físicos, trabajo y ocupaciones, viajes, entorno natural, etc.), en las que se da y solicita información, se justifican determinadas acciones y planes, se hacen invitaciones, se expresan opiniones y puntos de vista, etc. Asimismo, se busca comprobar que se ajusta a las funciones y propósitos comunicativos mediante el uso de sus exponentes más comunes (para formular sugerencias, narrar sucesos pasados y futuros, describir personas, lugares, etc.), aunque en situaciones menos comunes pueda haber interrupciones o vacilaciones y resulten evidentes las pausas para reformular el discurso, seleccionar estructuras o articular palabras menos frecuentes, o bien tenga que solicitar que se le repita lo dicho. Por último, se pretende verificar que responde a preguntas sencillas sobre sus presentaciones, pronunciando y entonando con claridad.</p> <p>Con todo ello, se pretende comprobar que el alumnado es capaz de aplicar sus conocimientos sobre elementos lingüísticos de uso habitual y de emplear de forma básica recursos tradicionales y las TIC para establecer y mantener relaciones basadas en el respeto y la colaboración con otros hablantes, y realizar tareas o resolver problemas prácticos, así como para trabajar en grupo asumiendo su propia responsabilidad y para dar sus opiniones e ideas sobre asuntos cotidianos y habituales, o que sean de su interés, observando las normas de cortesía básicas.</p>
Competencias del criterio SLNT03C04	Comunicación lingüística, Competencia digital, Competencias sociales y cívicas.

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Sinéctico, Juego de roles, Enseñanza no directiva

Fundamentos metodológicos: Se pretende que los alumnos y alumnas practiquen estructuras de aprendizaje cooperativo mientras preparan juegos para activar los conocimientos básicos estudiados el curso anterior y poder continuar construyendo su conocimiento sobre ellos, en el curso actual.

El objetivo final de estos juegos será la práctica oral de las diferentes estructuras estudiadas, que se repartirán para su diseño en juegos distintos y entre los diferentes subgrupos así como la práctica de las diferentes estructuras cooperativas imprescindibles para llevar a buen término estos diseños.

El proceso consisten en hacer actividades de cohesión de grupo para formar los subgrupos que irán trabajando los diferentes temas a revisar. Luego se emplearán diversas técnicas cooperativas para el diseño y elaboración de los juegos y por último cada grupo explicará el proceso seguido en la construcción de su juego y las normas que lo rigen. Con esto, daremos una gran preponderancia al lenguaje oral y se creará la necesidad en el alumnado de trabajar cooperativamente al mismo tiempo.

Como colofón, cada grupo jugará durante un tiempo estipulado con los juegos que han creado sus compañeros y compañeras de forma que puedan revisar todas las estructuras trabajadas.

Actividades de la situación de aprendizaje

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Let's build our revision games

[1]- FIND SOMEONE WHO...

Se entrega al alumnado un set de preguntas en inglés sobre gustos cinematográficos. ANEXO 1

El alumnado se mueve libremente por el aula entrevistando a sus compañeros y compañeras durante 10 minutos, tomando nota de sus respuestas.

Transcurrido el tiempo fijado, vuelven a su sitios y se pone en común el resultado haciendo un recuento en la pizarra de qué alumnos y alumnas prefieren qué tipo de película. Por último se forman los subgrupos que trabajarán a lo largo del proceso de creación de nuestro producto final. Se votará qué criterio adoptar para la formación de estos grupos esperando que se elija la homogeneidad o la heterogeneidad en cuanto a gustos cinematográficos, los grupos sean heterogéneos en cuanto a su nivel de inglés.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Ficha anexo 1 - Relación nominal de grupos	- Gran Grupo	1	Fotocopia para cada alumno del cuestionario FIND SOMEONE WHO	Aula	Al formar los subgrupos, se dispondrán las mesas en grupos de cuatro.

[2]- WHAT FORMAT?

Una vez que los subgrupos están formados, se anota en la pizarra los temas principales que se estudiaron el curso pasado. Se priorizan de más a menos relevantes y se eligen los siete primeros temas (grupo de 30 alumnos/as = 5 grupos de cuatro personas y 2 de cinco por ejemplo).

Para este día se definen brevemente los 4 papeles principales que tendrán que adoptar cada miembro del grupo para el trabajo a desarrollar: leader (el que organiza al grupo), mentor (ayuda al leader y guarda el volumen de voz del grupo), secretary (el que toma nota de todo lo que se habla y decide) and speaker (el que se comunica con el profesorado), advirtiéndoles que deben hacer su papel lo mejor posible y respetar a sus compañeros y compañeras en el desempeño del papel que les haya tocado ese día, ya que en sucesivos días, estos roles irán rotando dentro del grupo.

A continuación se distribuyen los siete temas a trabajar entre los siete grupos, al azar. Por ejemplo se escriben en pequeños trozos de papel los nombre de los temas - comparison, present simple, etc...y se doblan de forma que no se lea el contenido. La persona líder de cada grupo escoge un trozo y descubre el tema que va a trabajar su grupo.

Ahora interviene el profesorado para invitar al todos los grupos a que sean creativos y piensen no solo en los juegos que ya conocen sino también en otras posibilidades. A continuación muestra algunos ejemplos de juegos de toda la vida y alguna creación original de años anteriores.

Ahora los grupos se reúnen durante 10 minutos y deciden qué juego les gustaría hacer para practicar ORALMENTE el tema que les ha tocado en suerte. El líder debe procurar que todas las voces sean oídas y tenidas en cuenta. Al final se vota y se comunica al profesorado la opción elegida por el grupo.

A continuación, dentro de cada grupo comienza el proceso de diseño de su juego. Se debate sobre los contenidos exactos a incluir en el juego, su formato, los materiales a usar y quién hace qué, todo ello en un clima de respeto, camaradería y bienestar. ANEXO 2

El profesorado sólo actúa como figura consejera y facilitadora.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Planificación del juego	- Grupos Heterogéneos	3	Aula dispuesta en grupos. Ordenadores con conexión a internet. Cartulinas. Diccionarios. Colores Impresora Modelos de juegos tradicionales y otros más innovadores (hechos por alumnado en cursos anteriores)	Aula de inglés	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Let's build our revision games

[3]- MAKING OUR GAME

Ejecución de lo acordado. Ahora cada alumno y alumna trabaja individualmente durante el tiempo estipulado, en el tema concreto que se decidió para cada persona. Luego se reúnen y ponen en común lo aprendido y hecho por turnos, interviniendo sus compañeros y compañeras siempre que se crea necesario y siempre con el fin de mejorar el apartado en cuestión.

Aquí todos los principios de Kagan entran en juego, todos los miembros aportan elementos esenciales al trabajo, todos deben cumplir con su responsabilidad individual, aportar al grupo de forma igualitaria y criticar constructivamente el trabajo propio y el de las demás personas para que el producto final sea lo mejor y más rico posible y sea fruto del trabajo conjunto. Como se ha echado a suertes quién hace qué, el grupo al completo puede practicar y aprender conociendo además sus fortalezas y dificultades en cada tarea. En la puesta en común es donde podrán ayudarse entre iguales para favorecer que su producción se nutra del saber de sus compañeras y compañeros. De esta manera, todo el equipo se siente co-responsables de que todos los apartados estén lo mejor posible.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLNT03C04	- Juegos con sus instrucciones - Exposición oral	- Grupos Heterogéneos	3/4	Materiales necesarios según juegos a diseñar (cartulinas, tijeras, dados, etc...)	Aula de Inglés	

[4]- EXPLAINING OUR WORK AND OUR GAME

Cada miembro del grupo explica lo que ha hecho y explican a sus compañeros y compañeras, siguiendo un "frame" (Anexo 3) facilitado por el profesorado, cómo se juega al juego haciendo una pequeña demostración.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLNT03C03	- Exposición oral	- Grupos Heterogéneos	2	Anexo 3 Juego de cada grupo Guión sobre los pasos que se han dado por cada componente del grupo hasta llegar al producto final.	Aula de Inglés	

Fuentes, Observaciones, Propuestas

Fuentes:

Observaciones:

Propuestas: