

BROTOS DEL DUA

Motivación intrínseca y autonomía en la clase de Inglés

Vera Vicente

Ficha técnica

Nivel educativo: Secundaria

Liceos: Liceo Providencia y Liceo n.º 23

Departamento: Montevideo

Clases: séptimos y novenos años

Áreas que integran el proyecto: Inglés

Participantes: Estudiantes de los distintos cursos

Autoría del relato: Vera Vicente

Resumen

Las prácticas incluidas en este texto se despliegan en dos centros educativos en Montevideo, el liceo del Centro Educativo Providencia, ubicado en el barrio Casabó, y el Liceo n.º 23 «Prof. Hugo Licandro», localizado en el barrio Sayago. Se busca facilitar una serie de dispositivos para que los estudiantes se apropien del espacio de aula de Inglés. Solo siendo esto posible el aprendizaje puede tener lugar, fluyendo muchas veces de manera natural y muchas otras con desafíos que hay que atravesar.

La educación inclusiva parte de la base de que todos los estudiantes pueden aprender y somos los educadores los que debemos diseñar propuestas educativas que lo posibiliten. En la década de los ochenta nace el DUA (diseño universal para el aprendizaje) con la intención de crear productos que la mayoría de los usuarios pudiesen usar.

Sus desarrolladores, el CAST (Centro de Tecnología Especial Aplicada), creen que «la educación debería ayudar a transformar aprendices noveles en aprendices expertos, individuos que saben cómo aprender, que quieren aprender y que, a su manera, están preparados para una vida de aprendizaje» (CAST, 2008).

Introducción

En este trabajo se describen las herramientas que identifiqué como exitosas a lo largo de mis años de docente de Inglés para conseguir el aprendizaje de la lengua por los estudiantes.

En las propuestas que planifiqué y despliego se comparten algunas rutinas que proveen un terreno que intenta ser seguro para que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar de diversas maneras.

1. Plan de clase
2. Activación
3. *Guided Discovery*
4. Apropiación
5. «Raptor»
6. Metacognición

Desarrollo

Al comenzar cada sesión de Inglés, los estudiantes reciben el plan o agenda de clase y lo copian en su cuaderno. Dicho plan tiene palabras claves que guiarán las dinámicas del encuentro. A medida que las diferentes partes de la clase se van sucediendo, los estudiantes *tickean* (✓) dichas partes con el objetivo de registrar y sentir su logro y así controlar la ansiedad por lo que va a pasar o saber «cuánto falta para terminar».

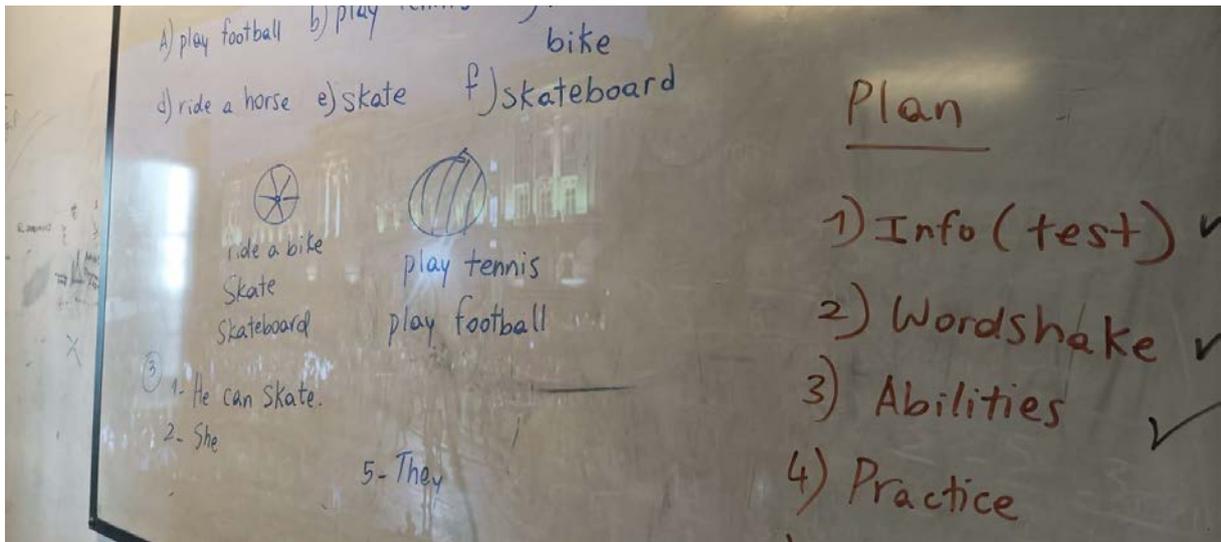


Foto 1. Plan de clase

Activación: Los estudiantes saben que con el objetivo de activar los conocimientos se hacen juegos cortos para reciclar vocabulario. Esto se hace en 5-8 minutos. Al mismo tiempo que se recicla, también se busca la motivación de los estudiantes.



Foto 2. Activación

Por *Guided Discovery* se entiende que «el descubrimiento guiado es una manera de que los educadores de idioma motiven a los estudiantes a hacer sus propias explicaciones de gramática o reglas de lenguaje con el apoyo y guía de su docente» (Bustos, 2020). Las estructuras lingüísticas a trabajar son descubiertas por los estudiantes por medio de exposición al lenguaje nuevo dentro de un contexto conocido y atractivo. Así, ellos exploran la funcionalidad del lenguaje que está siendo usada en ese contexto (texto, video, audio). Luego se le da uso, practicando y jugando con lo aprendido.



Fotos 3, 4, 5. *Guided Discovery* en práctica

Apropiación: Para que los estudiantes consoliden su aprendizaje se realizan diversas dinámicas de forma individual, en pares y en grupos más grandes. El DUA se hace presente al brindar a los estudiantes una batería de maneras para aprender y practicar el inglés. Por ejemplo, explicar una consigna no significa únicamente leer la instrucción en la fotocopia, libro o pantalla. Al mismo tiempo, el estudiante recibe imágenes simbólicas, gestos, e incluso sonidos para que todos logren comprender lo que hay que hacer. Si las dinámicas anteriores no fueran suficientes, son los estudiantes que ya comprendieron quienes se ofrecen a ser *teachers* y explicar la consigna, y luego a tutorear a aquellos que necesitan la guía de un par.

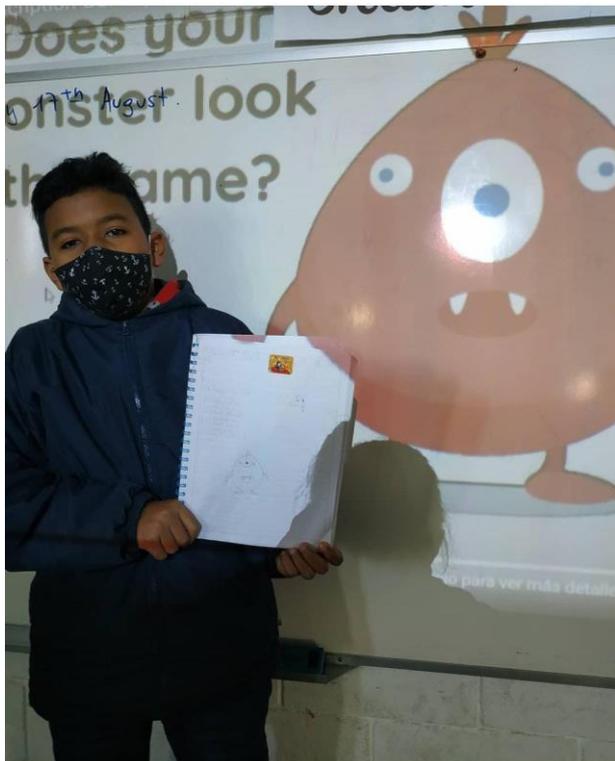


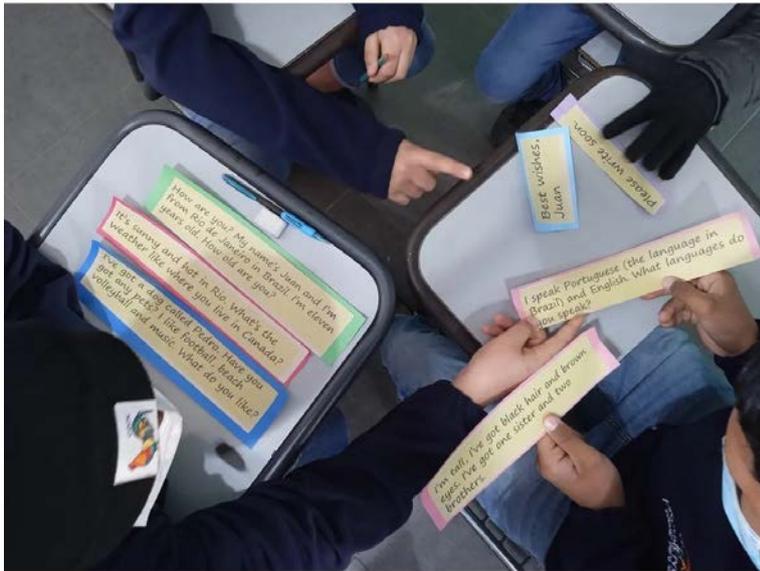
Foto 6. Juegos creados por estudiantes en expo del liceo

Por otro lado, las tareas son propuestas que atienden las necesidades y diversidad de estilos de aprendizajes. Por eso se apela a utilizar juegos que requieran movimiento (distintos espacios físicos), escucha activa y hagan que, muchas veces, los estudiantes pongan en juego su *conciencia de ciudadanía digital*, competencia incluida en el programa de la EBI (Educación Básica Integrada). Dichos juegos son generalmente

elegidos y negociados con los jóvenes cuando se propone el plan. Esta es, entonces, una parte del plan de clases creado por ellos. Los jóvenes se motivan al vivenciar el uso del lenguaje en distintas situaciones y al poder participar reciclando lo que aprendieron en clases anteriores.

Por último, el manejo del *timing* en la clase de Inglés es crucial para que los encuentros sean exitosos. En este aspecto, el manejo del clima de la clase también lo facilita. Es con este fin que se enseña explícitamente a los estudiantes a regular el tiempo, a través del uso de canciones en inglés o de *timers online*, para copiar del pizarrón, para hacer una actividad, resolver un desafío y jugar. Al terminar de escuchar una o dos canciones, los estudiantes comprenden que se terminará el tiempo para copiar o realizar un trabajo de comprensión lectora, por ejemplo.





Fotos 7, 8, 9, 10. Estudiantes practicando y jugando

Raptor

Raptor es una excusa para fomentar la participación en clase, incluso para aquellos estudiantes a los que muchas veces les da vergüenza participar. En la actualidad utilizo un conejito de peluche nombrado por un exestudiante, que viaja clase a clase hacia las manos de aquellos que quieren participar oralmente para dar una respuesta o su opinión. Antes era una pelota, luego pasó a ser ese conejito y en la pandemia no desapareció.

Al principio, Raptor participaba de las clases por Zoom y al volver a la presencialidad se transformó en una foto pegada a un palito de brochette. Cada estudiante tenía el suyo, para poder así participar levantándolo al hablar. Luego de unos años usándolo, Raptor se ha vuelto un protagonista más de la clase de Inglés y, si falta a clase, mis estudiantes lo saben y lo notan. Además de buscar la voz y participación de los estudiantes, también es útil para la autorregulación en situaciones de nervios, en donde ellos piden tener a Raptor unos minutos cuando van a dar una presentación oral o cuando se sienten muy inquietos.

Cinco minutos antes de terminar cada clase los estudiantes esperan la pregunta de la *teacher*: «*What did you learn today?*», mediante la cual aquellos que lo desean tienen la oportunidad de expresar en inglés o español lo que creen que aprendieron en la clase. Muchas veces es vocabulario (Ej.: *family members*) y, otras, es el uso del lenguaje trabajado (Ej.: *Describing people*).

Esta parte se da con la ayuda del plan de clase en el pizarrón y en sus cuadernos, el que fue intervenido con *ticks* (✓) o cruces (X) al haber terminado o no cada una de las actividades. Sin darse cuenta, los estudiantes están reflexionando sobre su aprendizaje semana a semana (metacognición).



Foto 11. Uso de Raptor en clase y en la virtualidad



Video 1. Raptor adaptado para el aula en pandemia

Palabras de los participantes

A continuación, opiniones de estudiantes:

Me parece que los juegos que jugamos al principio o al final de cada clase ayudan a que aprendamos de una forma divertida. Y en algunos de ellos, como el Wordshake, también podemos intercambiar conocimientos con nuestros compañeros. Pienso que eso también ayuda mucho a aprender cosas nuevas. (Mariana, 9.º año)

Lo que a mí me parece bastante bueno es el tema de los juegos, tanto Kahoots (respecto a la unidad que estemos dando) como Wordshake (que mayormente un poco nos despiertan, a algunos más, a otros menos). El hecho de aplicarlos siento que le da mucha más diversión a la clase y la hace bastante entretenida. (Santiago, 9.º año)

El formato de la clase de Inglés se basa en que siempre al principio de la clase anotamos la fecha y el plan. El plan es simplemente como una lista con las tareas que vamos a hacer ese día. A medida que vamos realizando las tareas le vamos agregando un tick (✓).

Todas las clases de Inglés tienen una energía diferente, ya que todo empieza con muchas ganas y, por así decirlo, la clase es muy activa. Día a día repasamos alguna parte de lo trabajado y por ese suceso a cada uno de nosotros/as nos queda «claro» el tema y podemos ayudar a compañeros que les cuesta más o no concurrieron ese día.

Siempre al final de la clase, la profesora pregunta: «What did you learn today?» (¿qué aprendieron hoy?). Eso nos parece que está genial porque, además de que es como un minirrepaso, nos da la confianza, valentía y oportunidad de hablar y transmitir lo que nos queda claro del día. (Saiana y Nahim, 7.º año)

Reflexión final

No hay aprendizaje sin motivación. Siempre tuve eso bien claro, y más aún cuando llega un docente a enseñar una lengua extranjera. Hace más de diez años que trabajo en la enseñanza del inglés, y no hubo un día en que no confiara en mis estudiantes. Es mi punto de partida, dondequiera que esté. Todos tienen el derecho de aprender, sea más fácil o difícil, en el tiempo estimado y algunas veces con un poco más.

Y lo más desafiante para hacer esto posible es que los jóvenes aprenden de maneras muy distintas. Reconozco que dificulta sembrar en todos la semilla de querer aprender. No pasa en todos los encuentros, pero cuando sí pasa, el sentimiento de *reward* es insuperable. Por **eso elijo esta profesión... porque ninguna clase es igual**, porque ver a un grupo de jóvenes apropiarse de lo aprendido, cuestionarse, evaluar lo que aprendieron y querer más es como un diamante en bruto.

Si estamos compartiendo experiencias en este 2023, no puedo dejar de reconocer que la pandemia enlenteció el proceso de formar estudiantes independientes. Pero no fue imposible.

Si yo deseo tener estudiantes autónomos, tengo que enseñarles a serlo. Soy fiel creyente en que las rutinas exitosas de clase aseguran ambientes propicios para buenos aprendizajes.

Referencias bibliográficas

ANEP. (2023). Programas de Educación Básica Integrada.

BUSTOS, A. (2020). Guided Discovery approach in CEI Remote Teaching. British Council.

CAST. (2008). Universal Design for Learning Guidelines.

DE FREITAS, M. J. (2019). DUA - Diseño Universal para el Aprendizaje.







