

Nuevos enfoques en el contexto ecuatoriano de Educación Superior



Bianca Fiorella Serrano Manzano
Agnese Bosisio





**Universidad
Técnica de
Cotopaxi**

AUTORES

Carolina Adjemian
Facilitadora en Pedagogía 3000.

Paulina Alexandra Arias Arroyo
Universidad Técnica de Cotopaxi

Agnese Bosisio
Universidad Técnica de Cotopaxi

Jessica Cabrera Cuevas
Universidad Autónoma de Madrid

Edilberto Chacón Marcheco
Universidad Técnica de Cotopaxi

Javier de la Hoz Álvarez
Psiconeuroinmunólogo
(PNIC) Fisioterapeuta

Alicia Jubert
Facilitadora en Pedagogía 3000.

Juan José La Calle
Universidad Técnica de Cotopaxi

Alison Paulina Mena Barthelotti
Universidad Técnica de Cotopaxi

Milton Marcelo Merino Zurita
Universidad Técnica de Cotopaxi

Juan Luis Noguera Matos
Universidad de Gramma

Héctor Rodrigo Remache Cevallos
Universidad Técnica de Ambato.

Bianca Fiorella Serrano Manzano
Universidad de Castilla la Mancha

Carlos Javier Torres Miño
Universidad Técnica de Cotopaxi

Gina Silvana Venegas Álvarez
Universidad Técnica de Cotopaxi

DIRECCIÓN EDITORIAL

Comité Editorial
Universidad Técnica de Cotopaxi

DIAGRAMACIÓN

Wilmer Stalin Chiluisa LLumiquinga

Reservados todos los derechos. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra, se deja constancia que el contenido del texto es original y de absoluta responsabilidad de sus autores. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

© Copyright

ISBN DIGITAL 978-9978-395-51-6

PRIMERA EDICIÓN, 2017

Índice

CAPÍTULO I.....	10
Reforma legal del sistema de Educación Superior en Ecuador: Una perspectiva comparada	10
1.1. INTRODUCCIÓN.....	11
1.2. BASE CONSTITUCIONAL.....	12
1.3. LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN SUPERIOR (LOES)	13
1.4. CONTRIBUCIONES DE LA REFORMA LEGAL AL ÁMBITO UNIVERSITARIO	14
1.6. CONCLUSIONES	37
1.7. BIBLIOGRAFÍA	38
CAPÍTULO 2	40
Modelo de competencias para el rol tutorial del docente universitario del siglo XXI.....	40
2.1.INTRODUCCIÓN	41
2.2. RESEÑA HISTÓRICA DEL TÉRMINO “TUTOR” EN EL ÁMBITO EDUCATIVO.....	42
2.3. METODOLOGÍA.....	44
2.4. PROVOCAR Y ESTIMULAR APRENDIZAJES.....	46
2.5. ACOMPAÑAR AL ESTUDIANTE EN SU PROCESO FORMATIVO.....	48
2.6. CUESTIONAR AL ESTUDIANTE EN SU PROCESO FORMATIVO.....	50
2.7. ORIENTAR AL ESTUDIANTE EN SU PROCESO FORMATIVO.....	51
2.8. EVALUAR PROCESO FORMATIVO.....	53
2.9. LA TRANSFORMACIÓN DE ESTUDIANTE A SUJETO QUE APRENDE.....	54
2.10. CONCLUSIONES	57
ANEXOS.....	60

CAPÍTULO 3	62
¿CÓMO INVESTIGAR EN LA UNIVERSIDAD?	62
3.1. CONTEXTO	63
3.2. LA INVESTIGACIÓN: UN PROCESO COMPLEJO Y DIFÍCIL.....	64
3.3. ALGUNOS TÉRMINOS COMPLEJOS Y A VECES CONFUSOS	66
3.4. BREVÍSIMO COMENTARIO A LA HISTORIA DE LA INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA	69
3.5. LA INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA EN LA ACTUALIDAD	71
3.6. LA INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA EN EL ECUADOR.	73
3.7. ALGUNAS REFLEXIONES.....	79
3.8. ALGUNAS RECOMENDACIONES	80
3.9. BIBLIOGRAFÍA	82
CAPÍTULO 4	83
El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en Medicina como Modelo de Enseñanza-Aprendizaje.	83
4.1 INTRODUCCIÓN.....	84
4.2. APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	84
4.3 MEDICINA BASADA EN EVIDENCIA	88
4.3.1 Etapas metodológicas de la práctica de la MBE.....	88
4.3.2 Clasificación de las evidencias científicas	89
4.3.3 Likelihood ratios	96
4.4 TERAPÉUTICA BASADA EN LA EVIDENCIA	98
4.4.1 Evidencia	98
4.4.2 Meta - Análisis (meta-analysis).....	100
4.4.3 Revisión Sistemática (Systematic Review - SR).....	100
4.4.4 Las Medidas de Asociación.....	101
4.5. NIVEL DE CONOCIMIENTO DEL ABP PARA EL DIAGNÓSTICO Y TRATAMIENTO DE PATOLOGÍAS FRECUENTES.....	106
4.6. CONCLUSIONES	108
4.7. BIBLIOGRAFÍA	109

CAPÍTULO 5	112
Métodos generales de la didáctica de la biología.....	112
5.1. ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE LA DIDÁCTICA GENERAL Y LAS DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS.....	113
5.2. LA DIDÁCTICA DE LA BIOLOGÍA COMO CIENCIA PEDAGÓGICA	115
5.3. MÉTODOS Y PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS EN LA ENSEÑANZA DE LA BIOLOGÍA	121
5.4. MODELOS APLICADOS EN LA ENSEÑANZA DE LA BIOLOGÍA	125
5.4.1. Modelo Tradicional.....	125
5.4.2. Modelo de enseñanza por descubrimiento.....	125
5.4.3. Modelo de enseñanza por mini proyectos.....	126
5.4.4. Modelo por investigación dirigida.....	127
5.4.5. Modelo de recepción significativa o expositivo	127
5.5. PAPEL DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS.....	128
5.6. BIBLIOGRAFÍA	135
CAPÍTULO 6	139
El método inductivo para el aprendizaje de gramática de la lengua extranjera en el contexto universitario.	139
6.1. INTRODUCCIÓN.....	140
6.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA.....	141
6.3. PROPUESTAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LA L2.....	146
6.3.1. Aprender cantando (Learn Singing).....	146
6.3.2. Jugar BINGO (Play BINGO)	147
6.3.3. Hacer Crucigramas (Do Puzzles)	148
6.3.4. Objetos escondidos (Hidden Objects)	149
6.3.5. Continúa la historia (Complete the Story).	149
6.3.6. Jugar en Equipo (Word tennis)	151
6.3.7. Arrojando un balón (Throw the Ball)	151
6.3.8. Palabra en orden (Word Order)	152

6.3.9.Dibujar la Canción (Draw the Song).....	153
6.4. CONCLUSIONES	154
6. BIBGLIOGRAFÍA.....	156
CAPÍTULO 7	158
Pedagogía De La Creatividad Desde Un Enfoque Complejo Y Transdisciplinar, Como Base Para La Innovación Educativa.....	158
7.1. INTRODUCCIÓN.....	159
7.2. APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE CREATIVIDAD	160
7.3. IMPLICACIONES FORMATIVAS Y SOCIALES DE LA CREATIVIDAD DESDE UNA CONSCIENCIA COMPLEJA- EVOLUTIVA, COMO BASE PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA.....	167
7.3.1 Implicaciones personales de la creatividad.....	167
7.3.2. Implicaciones sociales de la creatividad.....	170
7.3.3. Implicaciones educativas de la creatividad como base para la innovación educativa	171
7.4. REDES DE INTERCONEXIÓN CREATIVAS, TRASCENDIENDO FRONTERAS.....	173
7.5. EPÍLOGO.....	175
7.6. BIBLIOGRAFÍA	176
CAPÍTULO 8	180
Desarrollando la inteligencia intra e inter personal a través de la Comunicación Asertiva	180
8.1 DESCRIPCIÓN DE LA ETAPA DE TRANSICIÓN ENTRE EL VIEJO Y NUEVO PARADIGMA EDUCATIVO Y COMO TRANSITARLO	181
8.2. INTELIGENCIA INTERPERSONAL, INTRAPERSONAL Y EMOCIONAL	184
8.3. COMUNICACIÓN NO VIOLENTA (CNV) O ASERTIVA..	186
8.4. DEL MARCO CONCEPTUAL A LA PRAXIS: TALLERES VIVENCIALES.	194
8.4.1. ¿Qué son los talleres vivenciales?.....	194
8.4.2. Objetivos, contenido y actividades de los talleres vivenciales	196
8.5. CONCLUSIONES	200

8.6. BIBLIOGRAFÍA	201
CAPÍTULO 9	204
Docencia Universitaria basada en los hallazgos del campo de la Neurociencia	204
9.1. INTRODUCCIÓN.....	205
9.2. APRENDER A DESAPRENDER: CLASE MAGISTRAL ¿SÍ O NO?	207
9.3. UN PUNTO DE PARTIDA: EMOCIÓN Y MOTIVACIÓN..	212
9.4. NEURONAS ESPEJO	215
9.5. ESTÍMULOS NOVEDOSOS. PREGUNTAS RELEVANTES.	217
9.6. APLICABILIDAD DE LO APRENDIDO	219
9.7. PRÁCTICA: APRENDIZAJE ACTIVO.....	222
9.8. CONCLUSIONES	224
9.9 BIBLIOGRAFÍA	227

Moro, L. & Massa S. M. (2014). *Generando ambientes de aprendizaje accesibles: el uso de las tecnologías móviles*. Actas del V Congreso Internacional sobre Calidad y Accesibilidad de la Formación Virtual (CAFVIR 2014).

Pérez de A, M. d C. & Telleria, M. B. (2012). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*. 18, 83-112.

Pérez Gómez, A. (2008). La función y formación del profesor en la enseñanza para la comprensión: diferentes perspectivas. En J. Gimeno Sacristán y A. Pérez Gómez (Eds), *Comprender y transformar la enseñanza* (pp. 398-429). Madrid: Morata.

Pozo, J.I. & Gómez, M.A. (2006). *Aprender y Enseñar Ciencia: Del conocimiento cotidiano al conocimiento científico*. Madrid: Ediciones Morata.

Ruiz Ortega, F.J. (2007). Modelos didácticos para la Enseñanza de las Ciencias Naturales. Revista *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 3(2), 41-60.

Tous, C. & Zapata, N. (2011). *El blog en el aula. Relato de una experiencia en la FPyCS-UNLP*. I Jornadas Nacionales de TIC e Innovación en el Aula. III Jornadas de Experiencia en EaD de la UNLP.

UNESCO (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TICs en Educación en América Latina y El Caribe Publicado en 2013 por la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe* (OREALC/UNESCO Santiago).

CAPÍTULO 6

**El método inductivo para el aprendizaje de
gramática de la lengua extranjera en el contexto
universitario.**

Alison Paulina Mena Bartheloty. Agnese Bosisio

6.1. INTRODUCCIÓN

En este capítulo se realiza una propuesta para transformar la metodología tradicionalista comunmente utilizada en la enseñanza de lenguas extranjeras, con la finalidad de favorecer la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de las mismas.

Para ello, es necesario en primer lugar, formular una pregunta: ¿para qué estudiar lenguas extranjeras en el contexto universitario? Los procesos de globalización, han favorecido los lazos sociales, culturales, económicos y también científicos entre naciones, es así que hoy en día la competencia en diversas lenguas aporta mucho al currículo de un profesional. Es por ello que el art. 124 de la Ley Orgánica de Educación Superior (2010), en Ecuador, determina que:

Es responsabilidad de las instituciones del Sistema de Educación Superior proporcionar a quienes egresen de cualesquiera de las carreras o programas, el conocimiento efectivo de sus deberes y derechos ciudadanos y de la realidad socioeconómica, cultural y ecológica del país; el dominio de un idioma extranjero y el manejo efectivo de herramientas informáticas.

Es así que se reconoce la necesidad de que la formación de los futuros profesionales se vea reforzada a través del estudio de una o más lenguas extranjeras, como competencia fundamental para quienes se desenvolverán en un mundo laboral cada día más globalizado e internacionalizado.

Además el Ecuador se ha planteado el reto de internacionalizar a sus universidades, a través de alianzas estratégicas con universidades de todo el mundo, con la finalidad de aumentar las posibilidades de movilidad para sus docentes y estudiantes. En la actualidad, los universitarios

ecuatorianos tienen la posibilidad de viajar a diferentes países para especializarse o estudiar maestrías etc., para ello, el conocimiento de una o más lenguas extranjeras, es un requisito fundamental.

La Universidad Técnica de Cotopaxi, preocupada por la formación integral de sus futuros profesionales, a través de su Centro de Idiomas, pone a disposición de toda la comunidad universitaria cursos de los idiomas extranjeros Inglés, Italiano, Francés, Alemán, Chino Mandarín, Ruso y de la lengua ancestral Kichwa, en los niveles A1, A2 y B1. Para ello cuenta con un personal académico en constante formación y actualización, con docentes nativo hablantes e internacionalmente certificados, además de recursos técnicos y tecnológicos a la vanguardia.

6.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

En la teorización del proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua (L2) existen diferentes corrientes que exponen metodologías y estrategias pedagógicas, en algunos casos opuestas entre ellas y en constante revisión.

Una de las más importantes posiciones lingüísticas, elaborada por Noam Chomsky (1965) y mundialmente reconocida como “Teoría de la Gramática Generativa”, establece la existencia de un dispositivo de adquisición del lenguaje presente en el cerebro humano y estructurado en tres componentes fundamentales: sintáctico, fonológico y semántico. Los componentes semánticos y fonológicos generan interpretaciones de significado y de sonido, correspondientemente.

El componente sintáctico se encontraría a su vez subdividido en dos elementos: el primero se denomina *lexicón* y consiste en “una suerte de diccionario mental, que comprende un conjunto inordenado de lemas con información sintáctica, semántica y fonológica de las palabras”

(Barón Birchenall, Müller, & Labos, 2013, pág. 327) el segundo es el *componente categorial* y “consiste en un grupo de reglas ahormacionales (phrase-structure rules) que reescriben cadenas lingüísticas, generando así derivaciones de las oraciones” (Barón Birchenall, Müller, & Labos, 2013, pág. 327).

A partir de esta estructuración teórica es posible establecer que la adquisición de una lengua encierra procesos relacionados con las tres áreas mencionadas: sintáctica, semántica y fonológica. La estructura sintáctica de un idioma se relaciona, en base a lo expuesto, con sus reglas de estructuración o gramática. El tema de la enseñanza de la gramática es bastante sensible dentro de esta discusión, ya que existen autores que consideran que no debe enseñarse por separado del resto de contenidos, sino que debe ser aprendida en el contexto. Sin embargo, resulta que muchos cursos de idiomas terminan en un concentrado de reglas gramaticales que generan dificultad y desinterés en el aprendizaje de la L2.

Pero, ¿qué es la gramática?

Ignacio Bosque indica que:

La gramática es la disciplina que estudia sistemáticamente las clases de palabras, las combinaciones posibles entre ellas y las relaciones entre esas expresiones y los significados que puedan atribuirse. Esas propiedades, combinaciones y relaciones pueden formularse de maneras diversas y puede haber, por lo tanto, muchas gramáticas de la Gramática de una lengua. (Bosque, 1999).

La gramática resulta ser una herramienta fundamental para la producción en cualquier idioma, pues a través de ella se generan todas las combinaciones sintácticas que permiten la comunicación. Es por ello,

que han surgido, diferentes estrategias para la enseñanza de la gramática, entre ellas la tradicional, estructural, generativa, histórica o descriptiva, siendo la más aplicada la gramática tradicional.

El modelo tradicional de enseñanza gramatical consiste en “memorizar reglas, excepciones, irregularidades” (Bosisio, 2014, pág. 82) lo que “hace que aprender un nuevo idioma se convierta en una tarea casi agobiante” (Bosisio, 2014, pág. 82), es así que el proceso de aprendizaje se transforma en aburrido, complicado y extenuante, lo que no favorece la motivación de los estudiantes.

El objetivo principal de este capítulo es demostrar que existen metodologías más adecuadas que la tradicional para conseguir el aprendizaje de las funciones gramaticales de la L2 de manera efectiva y favoreciendo la motivación de los estudiantes.

El enfoque tradicionalista tiene la tendencia a seguir un enfoque deductivo: “En el enfoque deductivo, primero se presentan las reglas gramaticales y después se ponen en práctica” (Sánchez, 2014, pág. 16), es decir el profesor parte de la exposición de las reglas para aterrizar en los ejemplos de uso cotidiano de la lengua.

El enfoque deductivo se basa en el supuesto que: “La práctica adecuada se garantiza mediante el aprendizaje declarativo de las teorías pertinentes” (Pérez Gómez, 2010, pág. 91) y ha sido utilizado por años de manera indiscutida, sin embargo, una observación atenta del mismo puede evidenciar que una larga explicación frecuentemente realizada en la L2, donde los estudiantes no tienen elementos ni conocimientos previos para relacionar con la misma, en muchos casos no surte los efectos esperados.

Pérez Gómez (2010) manifiesta que: “La práctica no debe considerarse como una mera aplicación directa de la teoría, sino un escenario complejo, incierto y cambiante, donde se producen interacciones que merece la pena observar, relacionar, contrastar, cuestionar y reformular” (pág. 92). Es por ello que la propuesta de esta investigación es la de invertir el orden de trabajo: “la presentación inductiva de la gramática, por el contrario, parte de lo individual, los ejemplos, hasta lo general, las reglas gramaticales” (Sánchez, 2014, pág. 16). Partir de la presentación de ejemplos significa sumergir al estudiante en una experiencia directa del uso cotidiano de las diferentes funciones gramaticales, para que, a partir de esa primera experiencia, el estudiante tenga elementos suficientes para construir, con la guía del docente, las reglas gramaticales que constituyen el aprendizaje teórico.

Es decir, asumir el método inductivo significa darle al aprendiz la posibilidad de “teorizar la práctica”, es decir que “los estudiantes construyen el conocimiento interpretando, analizando y evaluando” (Pérez Gómez, 2010, pág. 93), este enfoque ha sido denominado en otras áreas como “practicum”.

Frente a lo teorizado hasta este momento, el reto para el docente es el de generar experiencias que le permitan al estudiante hacer práctica de los diferentes aprendizajes, es así que Andreu y García (2001) manifiestan que “la relación entre juego y aprendizaje es natural, los verbos jugar y aprender confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, invertir, adivinar y llegar a ganar, para pasarlo bien, para avanzar” (Tierno, 2015, pág. 121).

Chacón (2008) expresa que el juego puede ser una estrategia didáctica utilizada en los diferentes niveles formativos para perseguir numerosos objetivos de aprendizaje, entre ellos: “plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de

dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria” (Chacón, 2008, pág. 3).

Es así que lo que se quiere plantear a continuación es que el juego puede ser utilizado didácticamente como medio para el aprendizaje, como ambiente en el que el estudiante puede tener una experiencia práctica de contenidos seleccionados por el docente y a partir de ello aprender. Es posible observar que juego y aprendizaje son procesos cercanos pues ambos requieren práctica, roles, socialización y respeto de reglas en función de un objetivo, además de que contribuye a la ruptura de las estructuras jerárquicas instituidas entre maestro y estudiante, lo que ha sido ampliamente demostrado, limita el proceso de aprendizaje. Además, el juego permite que el aprendiz desarrolle su trabajo fácil y rápidamente, con el monitoreo constante del docente para evitar que se convierta en un pasatiempo.

En la actualidad, es posible encontrar diferentes recursos lúdicos para el aprendizaje de la L2 en línea, sin embargo, a continuación se presentan algunos ejercicios lúdicos que han sido experimentados en el Programa de Enseñanza del Idioma Inglés en la Universidad Técnica de Cotopaxi, en los niveles A1, A2 y B1, y se adjunta el detalle de la actividad y la observación de los beneficios didácticos que se ha podido obtener a través de los mismos.

El objetivo es poner a disposición del docente de L2 algunas estrategias fáciles e innovadoras que puedan ayudarle a superar su enfoque deductivo (tradicionalista), para adoptar un enfoque inductivo que prioriza el aprendizaje a través de la experiencia.

6.3. PROPUESTAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA L2.

6.3.1. Aprender cantando (Learn Singing)

Una de las actividades que permite enseñar gramática de una forma divertida es utilizando canciones. En la web existen numerosas actividades didácticas que relacionan el canto con el aprendizaje de reglas gramaticales específicas.

En este apartado, se presenta como ejemplo, el uso de la canción “Lemon Tree”, para el aprendizaje del “present continuous”.

En una primera fase se reproduce la canción para que los estudiantes puedan escucharla y empiecen a familiarizarse con el texto.

Posteriormente se entrega al estudiante el texto de la canción en el cual se han suprimido todos los verbos en presente progresivo.

Sucesivamente los estudiantes vuelven a escuchar la canción e intentan completar el texto. De esta manera, se inicia un proceso de relación con el nuevo tema de gramática, puesto que los estudiantes comienzan a interpretar las características del mismo y a verlo aplicado.

En esta fase del trabajo el docente recoge los resultados de la actividad y de la experiencia, y, a partir de ello, inicia a reforzar el conocimiento adquirido, a través de una explicación gramatical participativa y constructiva.

Se ha podido observar, que este proceso inverso al tradicionalmente utilizado en el que la teoría viene antes de la práctica, ha permitido que la explicación teórica alcance resultados más provechosos, debido a que el estudiante, puede relacionarla con una experiencia previa que ya ha generado aprendizaje.

6.3.2. Jugar BINGO (Play BINGO)

Otra actividad muy interesante y divertida es “Play Bingo”, es un juego conocido que se puede realizar en clase con finalidades pedagógicas, para desarrollar habilidades específicas en los estudiantes: esta actividad es recomendada para el aprendizaje de los verbos irregulares.

El proceso del juego consiste en los siguientes pasos:

Primeramente se realiza la explicación del juego y los objetivos didácticos. Al momento de entregar la tablilla con la actividad, los estudiantes se imaginan como va a realizarse el juego.

Cada tablilla contiene 9 cuadrantes en cada uno de estos están los verbos en presente, uno por cada cuadrante.

El docente empieza a dictar un verbo en pasado y el estudiante debe prestar mucha atención e ir marcando en la tablilla el verbo que le corresponde en presente.

Una vez que el primer estudiante complete la actividad debe ponerse de pie y gritar “¡Bingo!”, el docente procede a revisar toda la cartilla y si está correcto ganará el juego.

Finalmente, el docente repetirá todos los verbos y así reforzará la actividad, logrando con esto que los estudiantes vayan fijando las formas

del pasado, que de otra manera resultan difíciles de memorizar. Con ello se consigue mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y fomentar la diversión y motivación en el trabajo en el aula.

6.3.3. Hacer Crucigramas (Do Puzzles)

Otra de las actividades muy utilizadas para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de segundas lenguas son los crucigramas. El proceso consiste en presentar un crucigrama en clase puede ser para revisar verbos o para contar una historia.

En un primer momento los estudiantes sienten impaciencia al ver una actividad nueva, pero con las indicaciones del docente entenderán los pasos a seguir, las indicaciones deben ser claras para que el estudiante pueda entenderlo en la primera explicación, se introduce el tópico y se realiza la actividad.

Después que han realizado el crucigrama se revisa en conjunto la tarea, aquí se puede determinar que esta actividad, por su nivel de complejidad, requiere que el estudiante esté bastante concentrado, con lo cual los alumnos centran todas sus capacidades en tratar de resolver el problema que se les plantea y esto genera resultados de aprendizaje bastante visibles.

En la actualidad, existen online un gran número de crucigramas por temas específicos, sin embargo, también se puede encontrar en la web generadores de crucigramas que le permiten al docente crear sus propios recursos con léxico seleccionado.

6.3.4. Objetos escondidos (Hidden Objects)

La actividad de objetos escondidos es muy utilizada en clase y ha sido aplicada en cualquiera de los niveles en el aprendizaje del idioma Inglés para ayudar a la retención de vocabulario en los estudiantes.

El proceso consiste en buscar ciertos objetos ocultos que se encuentran distribuidos en una imagen completa, esta puede ser sobre cualquier tópico, por ejemplo para la enseñanza de sustantivos contables y no contables, en el gráfico, existirán un sin número de objetos relacionados con el tema de los alimentos.

Los estudiantes tienen la tarea de buscar todos los objetos de una lista, siempre con la guía del docente y en colaboración con sus compañeros, ya que, los estudiantes comparten sus inquietudes y van desarrollando la actividad con agrado.

Una vez finalizada la actividad, el docente revisa y confirma que todos los elementos han sido encontrados y refuerza la temática.

Es evidente que aprender una segunda lengua requiere de un enorme esfuerzo de memorización de léxico, éste, como otros recursos didácticos lúdicos, permiten que el estudiante pueda ir fijando el vocabulario sin aburrirse y con una mayor facilidad.

6.3.5. Continúa la historia (Complete the Story).

Esta actividad es muy aplicada en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque es muy compleja y permite desarrollar una serie de habilidades en cualquier nivel de estudio de una L2.

En un primer momento el maestro debe dar a conocer el procedimiento que deben seguir los estudiantes para realizar la actividad. Normalmente se aplica para tratar del pasado simple. El docente empieza relatando una historia, esta puede ser real o simplemente una fábula. Una vez que ha iniciado con el tema, el docente indicará que los estudiantes por turnos deben ir continuándola, utilizando los verbos en tiempo pasado simple y manteniendo la coherencia del relato.

Esta actividad no debe excederse de 10 minutos, caso contrario la historia se volverá cansada y aburrida.

De ser posible, se puede escribir la historia en la pizarra, de manera que los estudiantes vayan revisando el uso correcto el tiempo gramatical que se está aplicando. Sin embargo tambien puede realizarse en linea utilizando una wiki (espacio compartido de escritura).

Terminada la historia los mismos estudiantes serán quienes van identificando sus errores y podrán corregirlos a tiempo, aplicando una técnica de co-evaluación. Esto permitirá la revisión de la gramática en contexto y una mejor aplicación de la misma.

Además, en la actualidad, existen recursos tecnológicos que permiten que esta actividad sea realizada online a través de una plataforma que tiene la facilidad de ir relacionando imágenes al relato, para aumentar los niveles de interés de la historia. Una de estas plataformas se denomina “Storybird”, es de muy fácil acceso y es totalmente gratuita. Otra facilidad de utilizar estos recursos tecnológicos es que facilitan la comunicación en el aula, pues las historias pueden ser compartidas entre el docente y los estudiantes, y para todo el grupo.

Los resultados de esta actividad suelen ser bastante positivos, ya que el estudiante debe utilizar con rapidez todos sus conocimientos gramaticales y lexicales de la L2 y organizarlos para obtener una producción oral o escrita.

6.3.6. Jugar en Equipo (Word tennis)

En esta actividad la rapidez y la comprensión son muy importantes, es un juego de razonamiento donde los estudiantes y el profesor deben estar lo más concentrados posible.

En este juego se debe dividir a la clase en dos equipos, escogiendo un tema a tratar, por ejemplo, se va a preguntar sobre los medios de transporte, el equipo A empieza diciendo en inglés el nombre de un medio de transporte, el equipo B en 10 segundos tiene que formar una oración utilizando correctamente el medio de transporte en cualquier tiempo gramatical, luego se intercambian los roles y gana quien ha formulado correctamente más oraciones que incluyan la palabra clave. Si el equipo no lo hace en el tiempo indicado pierde y el otro equipo tiene la oportunidad de hacerlo y obtener un punto extra.

Al concluir este trabajo, de acuerdo a las experiencias obtenidas, los estudiantes se sienten bastante animados y han aprovechado la actividad reforzando sus destrezas de producción oral y de fluidez en el uso de la L2.

6.3.7. Arrojando un balón (Throw the Ball)

Esta es una de las actividades más divertidas que se pueden realizar en clase, primeramente se ubica a los estudiantes en círculo, puede realizarse en un patio por cuestiones de comodidad.

Esta actividad es aconsejada para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los verbos modales.

El elemento indispensable es una pelota, la misma que es lanzada por el docente a un estudiante, al momento que el estudiante recibe la pelota, el profesor realiza una pregunta, por ejemplo: “Can you swim?”, la respuesta del estudiante debe ser inmediata y puede ser: “Yes, I can” o “No, I can’t”. Si el estudiante lo hizo de forma correcta lanza la pelota a otro estudiante haciendo una pregunta cualquiera, de no responder correctamente el estudiante deberá intentarlo de nuevo hasta conseguirlo. De esta manera, el estudiante aprende indirectamente a auto-evaluarse.

Al finalizar la actividad, el docente reforzará el tema de acuerdo a las preguntas que se aplicaron.

El resultado es la participación grupal e individual de los estudiantes, que aprenden a intercambiar preguntas y respuestas con la inmediatez que requiere el juego, lo que favorecerá las competencias dialógicas y la fluidez en el uso de la L2.

6.3.8. Palabra en orden (Word Order)

Otra de las actividades muy utilizadas por los docentes en clase es el Word Order, que consiste en ordenar palabras para formar oraciones.

El docente entrega a los estudiantes un sobre con una serie de palabras, las mismas que se encuentran en desorden, dando las indicaciones respectivas. Los estudiantes tendrán un tiempo estimado para realizar formar frases con las palabras asignadas, el tiempo se regula de acuerdo a la complejidad de la tarea.

Las palabras pueden servir para formar frases o para formar historietas de acuerdo al nivel de aprendizaje de la L2.

Esta actividad es muy recomendable para introducir el tema de los condicionales, ya que son oraciones más complejas y donde el estudiante deberá utilizar su astucia para determinar el orden de las palabras. El único requisito es que no debe sobrar ninguna palabra, como tampoco aumentar palabras, de igual forma que los anteriores juegos.

Esta actividad le permite al estudiante utilizar los verbos en condicional pero en una actividad guiada por el docente, para que luego pueda hacerlo de manera autónoma.

6.3.9. Dibujar la Canción (Draw the Song)

Esta técnica consiste en escuchar una canción, de preferencia al gusto de los estudiantes, una vez que la escuchan, los alumnos deben imaginar el significado de la canción y dibujar el contenido. Posteriormente cada participante deberá describir su imagen. El resultado serán diferentes interpretaciones de acuerdo a la forma que cada uno lo haya entendido. Esta técnica nos permite desarrollar la creatividad y la cooperación en grupos de trabajo extensos.

6.4. CONCLUSIONES

En la actualidad, el estudio de lenguas extranjeras ha alcanzado una importancia trascendental en la educación en todas las edades, pero de manera especial en la formación profesional superior, pues en una sociedad caracterizada por la globalización de sus relaciones sociales, comerciales, productivas, políticas y culturales, la comunicación cobra vital importancia.

Es así que la teorización sobre el proceso de enseñanza aprendizaje de la L2 ha crecido notablemente y se han desarrollado numerosos enfoques, metodologías, técnicas y estrategias para favorecer la adquisición de los idiomas.

El enfoque tradicionalista se ha basado casi siempre en una metodología deductiva en la que primero se presenta la teoría, constituida por las reglas gramaticales, para luego aplicarla en ejemplos y ejercicios. Este enfoque, basado en la memorización de reglas, ha afectado notablemente a la motivación del estudiante universitario hacia la adquisición de la L2. Frente a esta realidad, experimentada por los docentes universitarios de L2, se propone cambiar el enfoque deductivo, por un enfoque inductivo, que priorice el aprendizaje basado en la experiencia. La metodología propuesta plantea que la gramática pueda ser presentada directamente en ejemplos concretos, a partir de los cuales, los estudiantes vayan generando su propia experiencia y puedan ir caracterizandola con la finalidad de construir aprendizajes teóricos. Con esto se obtiene que el estudiante pueda ir comprendiendo en profundidad las reglas que constituyen la gramática, evitando procesos memorísticos y favoreciendo la participación y la motivación.

En el programa de estudio del Idioma Inglés, en los niveles A1, A2 y B1, en la Universidad Técnica de Cotopaxi, se ha puesto en práctica el uso del juego como experiencia de aprendizaje, para que los estudiantes puedan observar los contenidos gramaticales aplicados dentro de un contexto.

Las actividades lúdicas se pueden utilizar en cualquier nivel de formación porque además permiten el fomento del aprendizaje colaborativo y la superación de las tradicionales jerarquías, que demostrado está, no favorecen los procesos de enseñanza aprendizaje.

Aprender gramática es difícil pero no imposible. En base a los ejemplos dados en este capítulo, lo que se requiere es cambiar el enfoque tradicionalista por el inductivo. Dicho en otras palabras, anteponer la práctica a la teoría, permitir al estudiante que experimente los contenidos de la L2, para a que a partir de eso pueda construir, asimilar y organizar sus aprendizajes teóricos. Las experiencias presentadas, han sido aplicadas y observadas en clase y garantizan excelentes resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una L2 en un contexto universitario.

6. BIBGLIOGRAFÍA

- Barón Birchenall, L., Müller, O. & Labos, E. (2013). Los conceptos innatos en la obra de Chomsky: definición y propuesta de un método empírico para su estudio. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 31 (2), 324-343.
- Bosisio, A. (2014). Contribución de los conocimientos previos al aprendizaje de lenguas extranjeras. *UTCiencia*, 77-84.
- Bosque, I. (1999). *Gramática Descriptiva de la Lengua*. Espasa Calpe: Madrid.
- Cadiero, T. (1995). El Aprendizaje y la Enseñanza de la Gramática en el Español como Segunda Lengua. *REALE*, 67-84.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?. *Nueva Aula Abierta*, 16 (5), 1-8.
- Pérez Gómez, Á. (2010). *Aprender a enseñar en la práctica: Procesos de innovación y prácticas de formación en la educación secundaria*. Barcelona: Editorial GRAÓ.
- Presidencia de la República del Ecuador (2010). *Ley Orgánica de Educación Superior*. Quito.
- Sánchez, C. J. (2014). *Técnicas y recursos para enseñar gramática en el aula de la lengua inglesa de Educación primaria*. Soria: Escuela de Educación de Soria.

Tierno, M. A. (2015). *Jugando en Inglés. Aprender inglés jugando, como fomentar el aprendizaje del inglés en el aula de infantil con actividades lúdicas y el uso del juego*. Soria: Facultad de Educación de Soria.



ISBN: 978-9978-395-51-6

9 789978 395516

2017