

LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS CON EL PROGRAMA CLIC Y SOFTWARE MULTIMEDIA EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y PRIMER NIVEL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA.

Autores:

- ? Juárez Torres María de Jesús. Lic. En Educ. Media
- ? Aguilar Hernández Enrique. Ing. Industrial
- ? Jiménez Calva Eucario. Lic. En Informática

Institución:

Coordinación de Educación a Distancia de Hidalgo

Resumen

How do you say?

Es un proyecto colaborativo de aprendizaje del idioma inglés, en el que se hace uso de un software especialmente diseñado para la ejercitación del vocabulario básico que se introduce.

Está orientado a proporcionar a los alumnos una serie de estrategias y de recursos a través de ejercicios preparados en el programa Clic, los cuales nos permiten afrontar de manera lúdica la enseñanza inicial del idioma inglés en el sexto grado de educación primaria y primer nivel de educación secundaria.

El actual desarrollo de la informática amplía la oferta de alternativas para el aprendizaje de idiomas, específicamente del inglés. De ahí el interés por desarrollar este proyecto y utilizar un programa en el que se puedan llevar a cabo actividades didácticas que permitan el aprendizaje dinámico.

Esto se logra a través de la interacción con el software mencionado y la utilización de Internet como herramienta didáctica, sin perder de vista el hecho de considerar los aspectos tecnológicos y pedagógicos dentro de una metodología apropiada de los materiales audiovisuales como recursos auxiliares para el aprendizaje de este idioma.

INTRODUCCIÓN

Se plantea, como un reto para el maestro, actualizarse constantemente en relación con los avances en el desarrollo de *software* educativo, determinar su pertinencia con los proyectos educativos institucionales y en la perspectiva de desarrollar en sus estudiantes competencias que le permitan acceder con confianza a la tecnología informática

La tecnología es el reto del nuevo milenio, lo cual le exige a las instituciones educativas no quedarse rezagadas del avance tecnológico. La informática educativa es una herramienta, y nos lleva a pensar que la lengua, la tiza y el tablero no pueden ser los únicos elementos para llevar el conocimiento a la escuela". Hay otras herramientas, como las que brindan los avances tecnológicos, los cuales invitan a la renovación en la escuela de este nuevo milenio e integrarlos en el desarrollo de los currículos.

De ahí el interés por realizar este proyecto colaborativo como un apoyo didáctico en la asignatura de inglés con software educativo.

OBJETIVOS

Que los alumnos conozcan y ejerciten el vocabulario básico del idioma inglés a través de herramientas tecnológicas que posibiliten un aprendizaje significativo del mismo.

JUSTIFICACIÓN

La enseñanza de una lengua extranjera en 6ª de Educación Primaria y 1º de Educación Secundaria se presenta como un reto, no exento de dificultades dado que la mayoría de los alumnos no trae nociones básicas del idioma, extranjero. Esta situación demanda una formación y orientaciones específicas que permitan realizar este trabajo con las mejores estrategias posibles, para que logren aprender e intercambiar ideas. Todo esto con la finalidad de mejorar la comunicación entre las personas.

El actual desarrollo de la informática amplía la oferta de alternativas para el aprendizaje de idiomas, específicamente del inglés. De ahí el interés por desarrollar este proyecto, y utilizar un programa en el que se puedan llevar a cabo actividades didácticas que permitan el aprendizaje dinámico, esto se logra a través software del programa clic, Internet como una herramienta didáctica, sin perder de vista el hecho de considerar los aspectos tecnológicos y pedagógicos que guían la utilización de los materiales audiovisuales como recursos auxiliares para el aprendizaje y perfeccionamiento del idioma Inglés.

Si bien es cierto que una manera excelente de progresar en una lengua extranjera consiste en utilizarla con una finalidad comunicativa, de tal manera que se convierta en un instrumento, en lugar de ser un fin en sí misma. Al fin y al cabo, así es como utilizamos nuestra propia lengua.

¿How do you say?. Está orientado a proporcionar a los alumnos una serie de estrategias y de recursos para afrontar la enseñanza del idioma inglés.

ENFOQUE PEDAGÓGICO

Es constructivista, basado en los tres pilares de la educación:

- Aprender a hacer, desarrollar habilidades básicas para aprender a aprender en la asignatura del inglés
- El saber forma parte del factor social, desarrolla elementos para solucionar problemas de la vida cotidiana, ante sí mismo y ante la sociedad.
- Aprender a ser, es el aprendizaje autónomo que permite al estudiante ser artífice de su propio proceso de aprendizaje significativo; es decir, creer en lo que hace.

METODOLOGÍA

Mencionaremos cada uno de los aspectos que comprenden el desarrollo de este proyecto.

PRESENTACIÓN

Se plantea de manera general a través de una invitación a participar en el proyecto.

PROPÓSITOS

Son los que específicamente marcan el plan y programa de educación secundaria en el primer nivel.

ESTRATEGIAS

Se buscaron las adecuadas en cada una de las etapas del proyecto con la finalidad de obtener óptimos resultados.

MANUAL DEL PROFESOR

En este aspecto se presentaron las estrategias a desarrollar durante todo el proyecto, además de los ejercicios en cada una de las etapas mismas que se consideraron para la elaboración del software educativo de apoyo.

CALENDARIO DE ACTIVIDADES

EL proyecto se desarrolla durante tres meses, divididos en seis etapas, cada una de las cuales tiene una duración de dos semanas.

PLANTEAMIENTO DE UNA DE LAS ACTIVIDADES

El docente previamente organiza el grupo en equipos de 5 estudiantes, elaboran un muñeco guiñol, el personaje debe atraer la atención de los alumnos, se les comenta que se tiene un personaje amigo de todos, que "habla raro", y que por consiguiente tenemos que aprender su idioma para poder comunicarnos con él. A través del juego y el tanteo se explora y se introduce a los alumnos de una forma lúdica en el mundo del inglés.

Después el maestro se dirige al grupo y les dice que a través del personaje de guiñol, juntos aprenderemos la palabra Hello, Hi (Hola), se saluda a cada uno de los alumnos, se les llama por su nombre, cada uno de ellos contestará y darán su nombre. Se agregará nueva palabra, que de igual forma se trabajará hasta completar los siguientes saludos: Good morning, Good afternoon, Good evening, Good night.

Posteriormente pasarán a la computadora para realizar los ejercicios planteados con el programa clic. En relación a "Saludo y despedida" y "Colours".



Ejercicio en clic "Hello": En este ejercicio en clic, se acciona el mouse para ejecutar la acción de relacionar el enunciado con la imagen, si es la correcta queda fija, de lo contrario envía una señal de que no es lo correcto, de esta manera se realiza hasta completar todas las imágenes junto con los enunciados.



Ejercicio en Clic “Colors”: De igual manera se realizan las mismas acciones para relacionar el enunciado con la imagen al accionarse lo correcto se ejecuta el audio de la pronunciación del color en inglés, finalmente al termino del ejercicio se envía el mensaje de que la tarea ha sido excelente.



CD-ROM de apoyo: Esta es una muestra de la pantalla principal del Cd, el cual es de gran utilidad pues se hace énfasis en la pronunciación de los diferentes temas como son las partes del cuerpo, estaciones del año, ropa y accesorios, frutas y verduras, partes del cuerpo etc.

CONCLUSIONES

El trabajo en equipos permite aprender de otros, aprovechando los distintos modos de aprender y los distintos niveles de logro que se dan entre los miembros de los grupos.

El hecho de incorporar activamente a todos los miembros del grupo a trabajar en las computadoras con el software educativo, hace que se de la flexibilidad y movilidad en el grupo.

La organización y ambientación que se le da al proyecto en las diferentes etapas permite la interacción grupal.

Trabajar con la grabadora, casetes de su grupos o cantantes favoritos, revistas, historietas etc., constituye un excelente apoyo para iniciarse en el aprendizaje del idioma inglés de manera lúdica y atractiva.