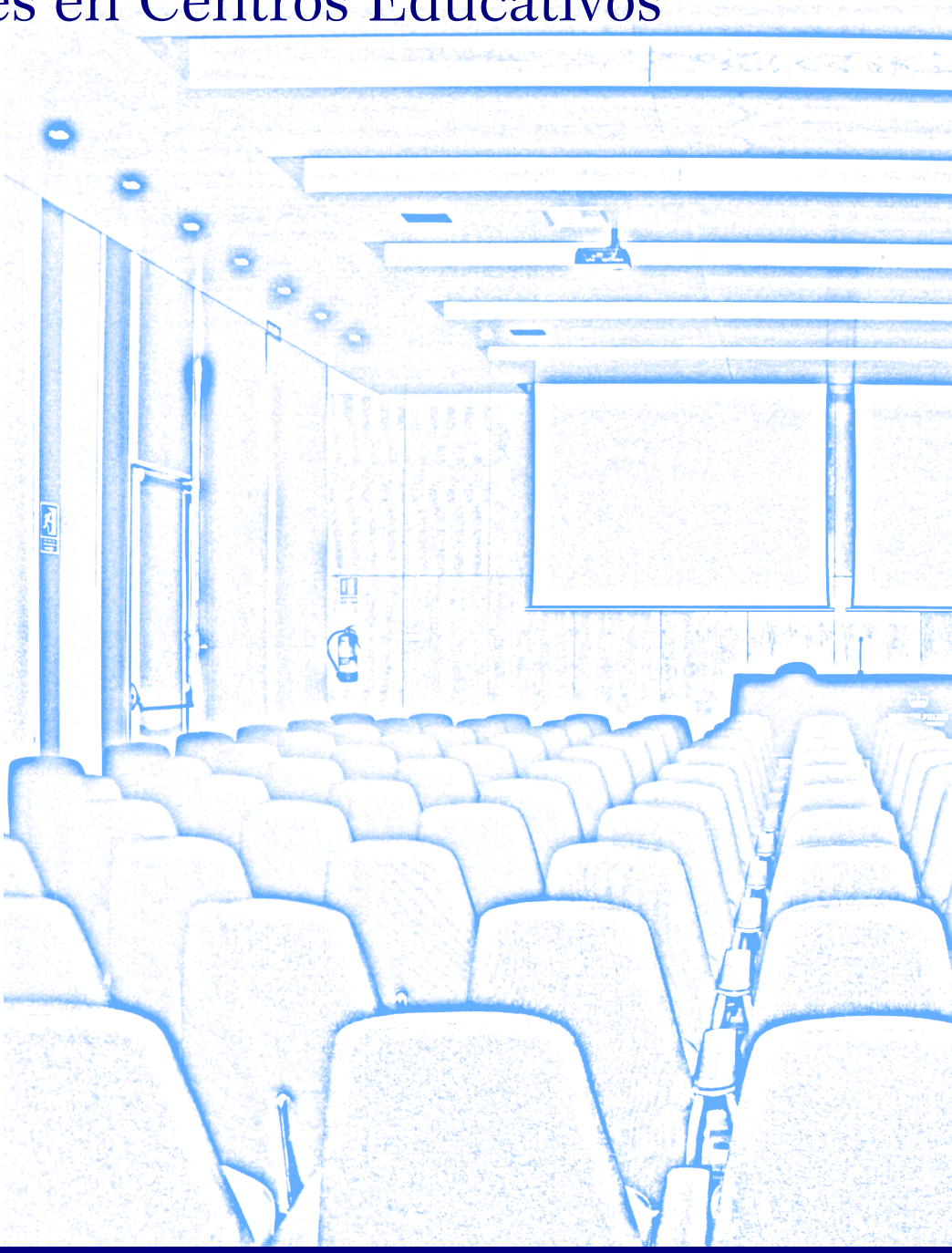
ACTAS

I Congreso Internacional de Enseñanza de Inglés en Centros Educativos



CEU | Ediciones

unimel EDUCACIÓN

INTERNATIONAL CONFERENCE
EICE 2016
ENGLISH TEACHING IN EDUCATIONAL INSTITUTIONS

ALLIANCE CREATIVE

Valencia, 6, 7 y 8 de mayo de 2016

Actas del I Congreso Internacional de Enseñanza de Inglés en Centros Educativos

Actas del I Congreso Internacional de Enseñanza de Inglés en Centros Educativos

Virginia Vinuesa y Manuel Lázaro
(Coordinadores)

CEU | *Ediciones*

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Actas del I Congreso Internacional de Enseñanza de Inglés en Centros Educativos

© 2016, sus autores
© 2016, de la edición, Fundación Universitaria San Pablo CEU

CEU *Ediciones*
Julián Romea 18, 28003 Madrid
Teléfono: 91 514 05 73, fax: 91 514 04 30
Correo electrónico: ceuediciones@ceu.es
www.ceuediciones.es

ISBN: 978-84-16477-51-7
Depósito legal: M-42220-2016

Maquetación: Servicios Gráficos Kenaf, S.L.

COMITÉ ORGANIZADOR

Xavier Gisbert: Dirección

Virginia Vinuesa: Programas y contenidos

Mª José Martinez de Lis: Relaciones Institucionales

Franc Corbi: Organización

Fernando Serrano: Coordinador de acreditaciones académicas

COMITÉ CIENTÍFICO

Adalid Ruiz, Pedro – Comunidad Valenciana

Aguilera Lucio-Villegas, Carmen – Comunidad de Madrid

Ball, Phil – Universidad del País Vasco

Biringer, William John – Florida State University

Casal Madinabeitia, Sonia – Universidad Pablo de Olavide

Cerezo Herrero, Enrique – Universidad CEU Cardenal Herrera

Colomar Gisbert, Salvador – Comunidad de Valencia

Cornelio, María – Hunter College (CUNY)

Cunningham, Kristina – European Commission

De Haro Figueroa, Trinidad – Ministerio de Educación

Escobar Artola, Lilly – Universidad CEU Cardenal Herrera

Fernández Fernández, Raquel – Centro Universitario Cardenal Cisneros

García Laborda, Jesus – Universidad de Alcalá

García Manzanares, Nuria – Universidad Rey Juan Carlos

García Mayo, María del Pilar – Universidad del País Vasco

García Perales, Vicent – Universidad CEU Cardenal Herrera

Genessee, Fred – McGill University, Montreal, Canadá

Gisbert da Cruz , Xavier – Comunidad de Madrid

Henderson, Rosalie – Universidad Rey Juan Carlos, Madrid

Lara Garrido, Manuel F. – BEP Network manager, Jaen

Lasagabaster, David – Universidad del País Vasco

Lorenzo Galés, Nieves – Generalidad de Cataluña

Madrid Fernández, Daniel – Universidad de Granada

Matoses Jaén, Sara – Universidad CEU Cardenal Herrera

Medgyes, Péter – Eötvös Loránd University, Budapest, Hungría

Noguera Borel, Alejandro – Fundacion Cañada Blanch y Fundacion Libertas 7

Nordlund, David – Florida State University

Palfreeman, Linda – Universidad CEU Cardenal Herrera

Palma Fernández, Gracia – Presidenta de Greta

Reyes, Charo – GRETA

Renart Ballester, Alejandra – Comunidad Valenciana

San Isidro Agrelo, Xabier Asesor – Consejería de Educación en el Reino Unido

Stobbs, Janet – Universidad CEU Cardenal Herrera

Tarrant Brown, Patricia – Bilingual Education Consultant, Valencia

Villoria Prieto, Javier – Universidad de Granada

Vinuesa Benítez, Virginia – Universidad Rey Juan Carlos, Madrid

16

Espacios de aventura, metodología cooperativa y motivación intrínseca: una nueva forma de entender la educación

FEDRA RAMOS LLAMAS Y ÓLIVER GARCÍA MARTÍN

"Probablemente estamos ante uno de los periodos más estimulantes de la historia de nuestro planeta y nuestros alumnos no pueden estar pendientes de una situación simple y repetitiva: una persona contando cosas junto a una pizarra"

Willy Cano, "Acerca de la motivación en el siglo XXI".

Resumen

A través de este trabajo, pretendemos mostrar una forma diferente de enseñar contenidos desde el bilingüismo en áreas como Science. Con esta experiencia queremos manifestar el ilimitado potencial que la motivación intrínseca puede suponer de cara a interiorizar y aprender contenidos. Para ello, expondremos dos poderosas herramientas pedagógicas y la forma de enfocarlas en un contexto educativo real para potenciar así dicha motivación, eje del auténtico aprendizaje significativo.

Palabras clave:

espacios de aventura, metodología cooperativa, inteligencia emocional y motivación intrínseca.

Abstract

Through this project, we have to show a different way to teach the contents in subjects like science, from bilingualism. With this experience, we want to express how unlimited potential could be the intrinsic motivation for learning contents. Therefore, we are going to expound two powerful pedagogical tools and how to focusing them in a real educative context, for strengthen the motivation; which is the central concept of the significant learning.

Keywords:

adventure spaces, cooperative methodology, emotional intelligence and intrinsic motivation.

Reflexiones sobre el aprendizaje en nuestro sistema educativo

Si pensamos en nuestro actual sistema educativo, en su forma de transmitir los conocimientos y en su forma de evaluar, lo primero que visualizamos es la imagen de un grupo-clase en silencio mirando fijamente a un docente mientras éste reproduce los contenidos de su libro en la pizarra. En este caso es obvio imaginar que el papel del docente es el de transmitir los conocimientos de manera uniforme, de cara a un alumnado pasivo que, a su vez, los reproducirá en un examen. Esta situación nos lleva a una curiosa pregunta formulada hacia el propio alumnado: si todos los contenidos que aprendemos en clase son para reproducirlos a continuación en un examen y que luego al finalizar olvidaremos, ¿qué valor tiene el aprendizaje de todos esos conocimientos? Obviamente, un valor utilitarista en el que el fin es aprender para sortear el examen en cuestión y esperar a que se reproduzca el ciclo de nuevo.

A este proceso cíclico que anega nuestra cultura de aprendizaje contribuye, sin duda, la manera de evaluar los contenidos que se le imparten al alumnado y que, como cabe esperar, refuerza este sistema cerrado dándole al mismo un objetivo de carácter finalista.

Si nuestro fin como docentes es el de fomentar un aprendizaje significativo y de calidad que verdaderamente sea útil para el alumnado, debemos realizar un pequeño ejercicio de introspección y analizar críticamente nuestra forma de impartir clase, preguntándonos realmente si estamos dispuestos a modificar nuestras convicciones de cara a explorar nuevas formas de enseñanzas del conocimiento o preferimos continuar con la misma línea de actuación.

Superado este escollo, nuestro siguiente paso es dotarnos de herramientas pedagógicas que nos permitan impartir contenidos desde ópticas más atrayentes para el alumnado, de manera que su aprendizaje sea prácticamente inolvidable. Para ello, hemos desarrollado este particular modelo didáctico basado en dos ejes: espacios de aventura y metodología cooperativa, como plataformas para incidir de manera efectiva sobre la motivación intrínseca del alumnado hacia su propio aprendizaje y a su adquisición de conocimientos.

Construyendo una nueva visión del aprendizaje: espacios de aventura, metodología cooperativa y motivación intrínseca

Uno de los pilares sobre los que se fundamenta el aprendizaje es la motivación intrínseca, la cual, y a diferencia de la extrínseca, es aquella que no necesita de incentivos ni de castigos ya que la propia actividad que persigue es gratificante (Anderman y Anderman 2010).

A su vez, no debemos olvidar que la motivación es uno de los pilares sobre los que se sustenta la inteligencia emocional (Goleman 1995) y, por lo tanto, incidir sobre ella es hacerlo sobre facetas de la propia personalidad del alumno/a.

La motivación intrínseca es una poderosa herramienta de cara a fomentar el aprendizaje significativo en el aula (Román y Díez 1989). Pero para ello es necesario encontrar los instrumentos adecuados que, como docentes, nos permitan focalizar dicha motivación hacia el aprendizaje de los contenidos a enseñar. Entre estos instrumentos destacamos dos: los espacios de aventura y la metodología cooperativa.

- **Los espacios de aventura**. Este concepto extraído de Educación Física, y ampliamente desarrollado por Mendiara, nos permite transformar virtualmente un entorno cotidiano como, por ejemplo, un aula o el gimnasio, en algo simbólico de cara a explotar las habilidades imaginativas del niño. Esto quiere decir que, mediante los materiales adecuados, podemos transformar un gimnasio en una selva, en una nave espacial o en un templo perdido, donde los alumnos/as podrán experimentar todo tipo de experiencias motrices y donde el docente podrá alterar las circunstancias en función de cómo actúen sus alumnos/as.

  Los espacios de aventura son una poderosa herramienta motivacional que, bien aplicada, puede llegar a aumentar exponencialmente el interés de los alumnos/as por el aprendizaje de cualquier contenido, dotando, además, de una gran carga significativa al proceso de enseñanza aprendizaje. Y, aunque originariamente están enfocados al área de Educación Física, también pueden ser llevados al entorno del aula ordinaria como veremos más adelante.

- **Metodología cooperativa**. La metodología cooperativa tiene como eje principal el aprendizaje cooperativo. Por lo tanto, ésta es una metodologíaque se basa en el trabajo de pequeños grupos, generalmente heterogéneos, en los que los alumnos/as trabajan juntos para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás (Velázquez, 2007).

  Sin embargo, para que esto se dé son necesarios una serie de elementos, siendo uno de ellos la interdependencia positiva (Johnson y Johnson, 1999) en la cual, yo dependo del grupo y el grupo depende de mí.

  Así mismo, y a través de esta metodología, podemos dar un objetivo común al grupo huyendo del enfoque individualista de la que hace gala nuestro sistema educativo, donde cada alumno/a estudia para un examen por su cuenta. Cuando damos un objetivo común al grupo no sólo fomentamos los lazos sociales entre los miembros del mismo, sino que también fomentamos el valor humanístico con el que todos deberán unirse para conseguir los objetivos fijados.

Concretando objetivos

De cara a realizar una unidad didáctica con los conceptos desarrollados en los puntos anteriores, estos serán nuestros objetivos:

1- Potenciar la motivación intrínseca hacia las áreas que se impartan de manera bilingüe.
2- Fomentar el aprendizaje significativo a través de los espacios de aventura.
3- Asentar las metodologías cooperativas como instrumento referencial de trabajo.
4- Trasmitir contenidos desde ópticas imaginativas y multidisciplinares.
5- Desarrollar valores humanísticos dentro del aula.
6- Fomentar la responsabilidad individual como puente para el desarrollo de la auto-conciencia personal.

Desarrollando una unidad didáctica: "la maquina dimensional"

La experiencia educativa que vamos a relatar a continuación, estaría enfocada, inicialmente, para grupos de quinto y sexto de Educación Primaria.

Planteando un espacio de aventura

Existen múltiples espacios de aventuras altamente motivadores y, generalmente, a la hora de seleccionarlos conviene que su argumento justifique o se adapte a los contenidos que queremos impartir. Para esta ocasión hemos diseñado un espacio de aventura llamado "la máquina dimensional" que presentaremos a los alumnos/as de la siguiente manera:

Como grupo, habéis sido seleccionados para ir al centro de I+D+i de Oslo donde podréis experimentar con un revolucionario invento llamado "cápsula dimensional". Este invento permite a la humanidad viajar a distintas dimensiones, abriendo la posibilidad de visitar nuevos mundos.

Con este comienzo introduciremos al grupo dentro de la acción, aumentando la expectación sobre lo que vendrá después.

Fases de desarrollo

Una vez establecido el marco contextual sobre el que desarrollaremos el espacio de aventura comenzaremos a aplicarlo por fases:

1- En la primera fase, se comentará a los alumnos/as que vamos a viajar por alguna de las dimensiones ya exploradas y, mientras se explica esto, se les mostrará imágenes de mundos ficticios a través de un ordenador conectado a un proyector. Tras esta introducción se pedirá a los alumnos/as que escojan uno de los mundos visualizados para visitarlo de manera simulada.

Cuando el grupo elija una dimensión al azar de las presentadas en el proyector, se les dará una hoja con números y letras a modo de coordenadas, y un voluntario se encargará de introducirlas en un ordenador ficticio. El ordenador ficticio de la máquina dimensional es la propia pizarra del aula (u otro objeto parecido).

Llegados a este momento, es fundamental explicarles uno de los puntos más importantes de esta experiencia educativa: la única manera de comunicarse con el ordenador es hacerlo en inglés. Esto significa que si el grupo quiere interactuar con el ordenador ficticio de la cápsula dimensional, representado por la pizarra (*cosa que deberán hacer muy a menudo a lo largo de esta aventura*), deberán hacerlo hablando o escribiendo sobre ella en inglés. (*En una clase bilingüe de Science es lógico pensar que todas las explicaciones serán impartidas en inglés, pero en una clase donde el nivel de este idioma sea menor, la directiva de interactuar en inglés con el ordenador de la cápsula dimensional permitirá aumentar la motivación comunicativa necesaria para la superación de esta aventura educativa*).

Acto seguido, un alumno saldrá a la pizarra con las coordenadas ficticias que le habremos dado para que las cite en inglés. Sin embargo, cuando realice esta acción, aludiremos que ha habido un fallo y que la cápsula dimensional en la que viaja el grupo no ha ido al destino esperado, dando paso a la siguiente fase de esta experiencia.

2- En esta segunda fase, el espacio de aventura comienza a desplegar su potencial de cara a aumentar la motivación intrínseca. En este momento de la experiencia, explicaremos al grupo que, debido a un error, la cápsula en la que viajan ha ido a parar a una dimensión desconocida, dañándose, de paso, el banco de memoria de la computadora. Esto significa que si el grupo quiere regresar de nuevo a su dimensión original deberá rellenar los datos que faltan acerca de nuestro mundo, y como no, esos mismos datos serán los contenidos que el grupo deberá aprender para después recitarlos o escribirlos en inglés en la pizarra.

Será entonces en esta fase, y tras explicar esta circunstancia, cuando se repartirá entre los alumnos/as una batería de preguntas de *Science*, en inglés, relacionadas con los contenidos, que a nosotros como docentes, nos interesa que aprendan. El grupo deberá volcarse en estudiarlas y prepáralas dentro de los límites temporales que les demos (*tres o cuatro sesiones dependiendo de lo que queramos que aprendan*), ya que si no logran contestarlas correctamente ante la computadora, el día o días que estipulemos para ello, quedarán irremediablemente atrapados en esta dimensión desconocida.

Una de las reglas básicas de esta parte, es que cada miembro del grupo se hará responsable de varias preguntas, de modo que a la hora de repartirse el trabajo cada asistente se haga cargo de una parte de los contenidos a exponer, evitando de esta manera que sean siempre los mismos los que contesten a las preguntas. (*Para facilitar esta labor, una de las reglas que podemos poner, es que la computadora saque aleatoriamente a un alumno a contestar, sin asociarlo a una pregunta determinada, haciendo de esta manera que todos tengan que estudiarse todas las preguntas*)

Es muy importante dejar patente el hecho de que, como miembros de un grupo mayor, deberán hacerse responsables de las preguntas que van a responder (*responsabilidad individual*).

Si un individuo falla su pregunta supondrá introducir un dato incorrecto en la computadora, lo cual conllevaría que a la hora de regresar a nuestra dimensión original ésta sea diferente (*si se introducen mal los datos en un GPS éste no te lleva correctamente a tu destino*).

El trabajo cooperativo quedará así patente en esta parte; todos deberán concentrarse en exponer en inglés su parte de los contenidos. El margen de error que se les dará ante los fallos de exposición será muy pequeño. Con cada cierto número de preguntas contestadas se les proporcionará una parte de las coordenadas (*en función de si las preguntas contestadas son correctas o incorrectas, se les dará unas coordenadas u otras*).

Si consiguen responder correctamente a todas las preguntas, las coordenadas que obtengan les llevarán de nuevo a nuestra dimensión (final bueno), pero si por el contrario el grupo falla más preguntas de las estipuladas, la ficticia cápsula dimensional les llevará a una dimensión distinta, paralela a la nuestra (*final malo*). Esta parte es perfectamente entendible, ya que si una de las preguntas es ¿cuántos continentes hay en tu mundo? y alguien contesta cuatro, en lugar de cinco, estaría introduciendo un dato erróneo en la computadora, llevando al grupo a una dimensión paralela en la que sólo existan cuatro continentes.

3- La tercera fase podríamos denominarla como la fase de los mini juegos; los alumnos/as deberán solventarlos mientras interiorizan y exponen los contenidos que les llevarán de vuelta a casa. Los mini juegos tienen como función realzar la aventura si cabe aún más, de hecho ayudan a sumergir de manera exponencial en la acción a los participantes, dándole un toque de realismo que ensalza la significación del aprendizaje. Su justificación dentro de este espacio de aventura se basa en el hecho de que los miembros del grupo están atrapados en una dimensión desconocida; la cápsula que les ha tele-transportado está en un entorno hostil, sometida a todo tipo de rigores atmosféricos: alteraciones gravitacionales, drásticos cambios de temperatura y extrañas formas de vida orgánica, que les darán más de un divertido quebradero de cabeza.

Para este espacio de aventura, podemos seleccionar múltiples mini juegos, cada uno con un tipo de solución diferente y que necesitarán de la colaboración de todo el grupo para su resolución. La activación de un mini juego se hará mostrando al grupo, en un momento dado, un cartel a modo de advertencia, como por ejemplo:"*Warning, low O2 detected*". En este caso todo el grupo deberá realizar una acción conjunta con una pelota para reestablecer el oxígeno en la cápsula y superar de este modo el mini juego. Por supuesto, no superar un mini juego tendrá repercusiones para todos; si el grupo no supera el reto del oxígeno, éste descenderá peligrosamente, haciendo que el grupo tenga que trabajar sentado en el suelo del aula.

Si cada mini juego planteado para este espacio de aventura no se supera, tendrá consecuencias para los participantes. Es posible que dichas consecuencias compliquen el estudio y exposición de los contenidos, pero harán que esta experiencia sea mucho más significativa y motivadora.

Conclusiones

Si hay algo que queda patente después de la aplicación de experiencias de este tipo, es que resultan inolvidables para los alumnos/as que las han experimentado. Este tipo de aventuras educativas representan un punto de inflexión en el que el aprendizaje de contenidos no se realiza de manera automática de cara a aprobar el examen de turno, sino que se realiza para superar un objetivo enmascarado en un formato lúdico claramente motivador, dándole sentido al aprendizaje.

Pongamos de nuevo como ejemplo este mismo espacio de aventura representado por una máquina dimensional, en la que el aprendizaje de contenidos de ciencias queda plenamente justificado y además es altamente satisfactorio.

Por otra parte, el recurso de orientar a los niños/as a hablar en inglés a la computadora por razones técnicas hace que el uso de esta lengua adquiera una nueva connotación, facilitando su adquisición y mejora. Este espacio de aventura resulta idóneo para introducir, mejorar y perfeccionar los contenidos bilingües dentro de áreas como Science, ya que tiende a convertirlos en algo significativamente inolvidable.

El alumno/a tiene que trabajar contra reloj en un entorno hostil, en el que, de manera continua, colabora con los compañero/as para solventar alteraciones gravitacionales, cambios de temperatura o pérdidas en el soporte vital; todo esto lo realizan a la vez que se concentran en recitar su parte de contenidos en inglés, tratando de no equivocarse, a la computadora ficticia, mientras el resto de compañero/as mantiene la respiración rezando para que no falle.

No obstante, es necesario comentar la otra cara de la moneda, y es que diseñar este tipo de experiencias educativas basadas en espacios de aventura no es una tarea fácil, ya que requiere tanto una gran cantidad de tiempo y esfuerzo para su aplicación, como de un gran dominio de contenidos del que el docente debe hacer gala.

Este tipo de trabajo resulta idóneo para enseñar a los alumnos/as los contenidos que puedan resultar difíciles o poco motivadores, o bien cuando haya dificultades para trabajarlos en inglés. Por lo tanto, los espacios de aventura adaptados al entorno del aula pueden resultar magníficos recursos para el bilingüismo, ayudando a los alumnos/as a motivarse para trabajar los contenidos de otras áreas en inglés, a la vez que fomentamos su imaginación y creatividad a la hora de buscar soluciones a estos mismos espacios de aventura.

Bibliografia

Anderman, E.M. y Anderman, L.H. (2010). *Motivating children and adolescent in schools*. Columbus, OH: Merrill / Prentice Hall.

Cano, W. (2013). *Manual CLIL para centros bilingües*. La Rioja: S.A. (UNIR) Universidad internacional de la Rioja.

Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Paidos.

Johnson, D.W. y Johnson, R.T. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos Aires: Aique.

Mendiara, J. (1999). Espacios de acción y aventura. *RevistaApunts*, (56), 65-70.

RománPérez, M. y Diez López, E. (1989). *Curriculum y aprendizaje: un modelo de diseño curricular de aula en el marco de la reforma*. Navarra: Dirección provincial del M.E.C. Unidad de programas educativos, D.L.

Velázquez, C. (2007). El aprendizaje cooperativo en Educación Física: que, para que, por qué y cómo. *La peonza. Revista de educación física para la paz (nueva época)*, (7), 56-64.