

Premio de innovación y buenas prácticas Educación Primaria

English in 3-D

Soraya Montesino Cruz. CEIP Mencey Bencomo
M^a Rosario García Rodríguez. CEIP Mencey Bencomo
Juana Josefa Rodríguez García. CEIP Miguel de Cervantes
Miguel Ángel Rocha Fernández. CEP La Vera
M^a Gladys González Rodríguez. CEP La Vera
Montserrat Cuñado Cuñado. CEIP Inocencio Sosa
M^a Victoria Domínguez García. CEIP Punta Brava
Cristina Poyato Aledo. CEO Manuel de Falla

E•3•D

Las tres caras de la moneda o Inglés en 3 dimensiones. ¿Cara o cruz? Éstas han sido siempre las dos opciones posibles cuando se trataba de decidir algo tirando al aire una moneda. Olvidábamos fácilmente que la moneda no es un objeto bidimensional. Su realidad física exige tres dimensiones. Nuestro dualismo mental, sin embargo, pasa por alto que toda moneda tiene un borde, un canto. Entre la cara y la cruz se esconde la orilla, el lomo, la arista, el margen. Y, tal vez, sea ese el lugar en el que laten posibilidades inesperadas. E•3•D es un proyecto que nace entre la cara y la cruz de la moneda buscando así dar respuesta a los nuevos retos educativos. Intenta superar las experiencias planas y abstractas de la lengua para ofrecer a los alumnos un espacio tridimensional en el que puedan desplegarse nuevas formas de comunicación y aprendizaje. La simulación de entornos y espacios auténticos, así como la vivencia en ellos de situaciones reales de comunicación, son elementos clave de este proyecto.

La interacción con el mundo físico, la manipulación y la vivencia en entornos reales y significativos permite crear redes y conexiones neuronales que facilitan la fijación de nuevos ámbitos del conocimiento. Perder contacto con el mundo material mutila la posibilidad de conducir ese aprendizaje a otros estadios de procesamiento cognitivo que requieran de niveles de abstracción más complejos: nivel de representación artística o icónica, nivel de procesamiento intelectual-verbal o de las ideas. La mayor parte de las veces nuestras propuestas didácticas arrancan desde el nivel gráfico o intelectual directamente sin haber prestado suficiente atención a la experiencia. Tanto la página como la pantalla son bidimensionales. El libro de texto, la ficha escolar, el cuadernillo

de trabajo, el televisor (en el caso de los materiales audiovisuales), el ordenador o la pizarra digital son herramientas de trabajo que ya han transferido la realidad tridimensional a lo bidimensional. Esta realidad educativa resta significatividad al aprendizaje y no posibilita que los procesos de construcción de los alumnos y alumnas sean profundos y transformadores. El desarrollo de los niveles competenciales de los niños y niñas ha de pasar necesariamente por integrar esta secuencia natural por la cual aprendemos: experiencia física, representación, abstracción y aplicación en la práctica. Desde nuestro punto de vista, el aprendizaje de la lengua extranjera está especialmente afectado por este modo de aprender. Aprendemos, en primer lugar, a través del cuerpo en interacción física con el entorno.

Propuestas llevadas a cabo en algunos centros demuestran con claridad la validez de todo lo anteriormente expuesto. Un centro escolar contaba ya con varios años de experiencia en la aplicación de los principios constructivistas al aprendizaje de las matemáticas. Los maestros utilizaban con normalidad todo tipo de actividades que invitaban a experimentar físicamente los principales conceptos matemáticos. Era habitual el uso de regletas, tangrams, geoplanos... También estaban los alumnos habituados a hacer mediciones para elaborar planos, calcular el peso de productos en la balanza, determinar los litros en un cubo de agua aprovechando varios sistemas de medida... Es decir, los aprendizajes se creaban desde la experiencia, una experiencia que

imposible desarrollar un nivel competencial adecuado sin haber puesto a prueba nuestras capacidades, habilidades y destrezas en una situación real o, al menos, en una situación que simule del modo más fiel posible esa realidad. Las competencias hablan principalmente de la vida, de la importancia de conectar los aprendizajes escolares con el modo en el que las cosas suceden realmente en la calle. ¿Cómo puedo entonces favorecer el aprendizaje de una lengua extranjera para construir procesos de enseñanza-aprendizaje significativos y profundos y, a la vez, útiles para la vida? En nuestro caso, mediante la creación de espacios o rincones de trabajo y aprendizaje. Estos son nuestros objetivos:

- 1.- Diseñar espacios y escenarios apropiados para poder dinamizar, a través de las posibles



en primer lugar, implicaba claramente al cuerpo, lo físico, los sentidos. Luego, llegaron los ordenadores a la escuela y, con ellos, sofisticados y atractivos programas educativos que, mediante juegos, permitían hacer uso interactivo del tangram, el geoplano o las regletas. Tras varios años de experiencia en esta nueva línea se dieron cuenta de que los alumnos estaban aprendiendo menos. El nivel de significatividad de los contenidos era menor. Buscaron los motivos de tal fenómeno y llegaron rápidamente a la conclusión de que es imposible saltarse la fase de experimentación física, real, manipulativa. Tan sólo cuando este primer paso es dado, podemos luego pasar a otros niveles de representación de la realidad, ya sea a través del ordenador o del libro de texto.

E•3•D pretende recoger este principio metodológico básico y actualizarlo tanto en el contexto del área como en el ámbito de los nuevos retos educativos que la reciente Ley Orgánica de Educación nos ha traído. Es

interacciones que éstos generen, procesos de enseñanza-aprendizaje que permitan una asimilación fácil y natural del currículo del Área de Lenguas Extranjeras: Inglés en Primaria.

- 2.- Crear los principios metodológicos y las propuestas didácticas que faciliten el uso eficaz y comunicativo de estos espacios.

- 3.- Materializar estos espacios poniendo los medios materiales, técnicos y de dotación necesarios para ello.

- 4.- Acompañar, cada uno de los rincones creados de actividades en soporte audiovisual e informático que faciliten la transición del mundo físico al de la representación y la abstracción (e-learning).

- 5.- Contrastar, mediante el trabajo en red, los resultados de cada experiencia didáctica para introducir las modificaciones oportunas que reviertan en la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje diseñados.



6.- Posibilitar, en cada centro escolar, el uso por parte de la comunidad escolar de aquellos espacios y escenarios creados que puedan ayudar en el aprendizaje de otras áreas del conocimiento, no sólo del inglés.

Una ciudad de papel

Un proyecto de trabajo en el que los alumnos participan en la creación de un espacio de aprendizaje.

En la primera fase del proyecto el profesorado de inglés, junto con sus auxiliares lingüísticos (cinco de los seis centros del proyecto cuentan con ellos), participó activamente a razón de una hora semanal en el desarrollo del proyecto The City. Los alumnos

exploraron, jugaron y se familiarizaron con los numerosos contenidos vinculados a este contexto curricular: la ciudad (hablar de dónde vivo, reconocer nombres de ciudades y sus países, describir una casa, identificar diversos tipos de casas, describir una ciudad, conocer los principales edificios de una ciudad). Además, crearon casas y edificios (con bolsas de papel, cajas de zapatos, etc...) que pasaron luego a formar parte de un trabajo que recreaba de una u otra forma elementos de una ciudad. En un centro se desplegó, sobre un espacio de 5x5 metros, una ciudad imaginaria; en otra escuela se utilizó un rincón para reproducir las casas, edificios representativos y comercios de su propio pueblo (Santa Úrsula); otros reprodujeron una calle real de Londres...

En la segunda fase del proyecto los alumnos hicieron uso del espacio para realizar aprendizajes que el propio rincón suscitaba mediante gran diversidad de juegos:

- a) los alumnos imaginaron un nombre, una bandera y un escudo para la ciudad;
- b) un niño describía alguna de las casas de

la ciudad y los demás la localizaban, dando su dirección exacta;

c) realización de pequeñas dramatizaciones (por ejemplo, un alumno hacía de turista, mientras otro hacía de ciudadano nativo);

d) se había preparado un set de cartas dirigidas a supuestos habitantes de la ciudad, los alumnos hacían de carteros llevándolas a su destino;

e) los alumnos escogían algunas de las tarjetas en las que se indicaba el lugar de comienzo de un itinerario y las instrucciones oportunas para realizarlo, iban leyendo en silencio la tarjeta mientras realizaban el itinerario en el propio espacio;

f) se invitó a los alumnos a confeccionar un folleto informativo o un folleto turístico de la ciudad.

Todas estas actividades se realizaron completamente en inglés. Se trata de una propuesta de inmersión lingüística en la que el

contexto evita la necesidad de recurrir constantemente a la traducción. Todo tiene una clara función comunicativa, lógica en ese escenario. Por otro lado, las situaciones de aprendizaje que se generaron tenían una correspondencia directa con la vida y así, muchos de ellos empezaron a transferir los aprendizajes a otros contextos no controlados por el profesor. Por ejemplo, durante la salida hacia el patio en el momento del recreo, muchos de ellos iban indicando los movimientos a seguir de modo espontáneo en inglés: *go straight ahead, turn left, turn right, stop...*

De compras por Londres

Proyecto en el que se aprovechan los recursos de aprendizaje de un espacio ofrecido por el centro.

Los centros que forman parte del proyecto han creado un espacio de carácter

permanente: the supermarket. Se trata de un supermercado pero con la peculiaridad de que es un supermercado inglés. Todos sus productos proceden de marcas inglesas y toda la información que contienen en el etiquetado está en inglés. El alumno al entrar en este espacio cree estar en un supermercado de Londres, Liverpool o Washington. Por ejemplo, el alumno no va a encontrar ningún envase que indique "leche". En todo caso, encontrará un brik con la palabra "milk". Tampoco va a ver los quesitos en porciones de *La Vaca que Ríe*, sino una caja de la marca *The laughing cow*.

En este supermercado se realizan distintos tipos de actividades:

"... ha sido posible gracias a que ninguno ha tenido que ser funambulista danzando sobre la cuerda floja, más bien hemos sido trapecistas, acróbatas del aire arriesgados, concedores de la red que salvaguardaba nuestra seguridad."

a) circuito de compra de productos en donde los alumnos utilizan las 4 destrezas básicas: unos hacen de dependientes, otros de cajeros y otros de compradores;

b) juego de búsqueda rápida de varios productos;

c) lectura de recetas de cocina para determinar qué productos necesitamos comprar;

d) creación de un servicio de venta de productos "on line" y entrega a domicilio.

¿En la cuerda floja o con red de seguridad?

Uno de los aspectos más valiosos del proyecto y centro fundamental de la propuesta es el trabajo en red. Creemos que éste es un valor fundamental que sintoniza con los más recientes paradigmas contemporáneos: la física cuántica, la psicología de los sistemas, la pedagogía sistémica, la teoría de los campos morfogenéticos de Rupert Sheldrake en el campo de la biología o el descubrimiento de las neuronas espejo en la neurociencia. Sabemos mejor que nunca que no existimos en soledad, que estamos inevitablemente conectados y constantemente nos estamos influyendo. Todos estamos vinculados, necesitamos pertenecer a una familia, a un grupo o una cultura. El trabajo en red hace que estos elementos trabajen a nuestro

favor conscientemente. Siempre se ha dicho que un grupo no es sólo la suma de sus individuos sino la suma de cada uno de ellos y algo más. ¿Qué es ese algo más?

Muchas veces ciertos profesionales de la educación trabajan en sus centros de un modo más aislado que el resto. Éste puede ser el caso de los maestros especialistas en inglés o en cualquier otra área. En las escuelas, por ejemplo, los maestros tutores comparten muchos aspectos. De forma espontánea están acostumbrados a trabajar en red. Intercambian constantemente materiales, información o ideas en el ámbito de su nivel, su ciclo o incluso entre un ciclo y otro. Pero ¿qué sucede en esos centros en los que sólo existe un especialista en lenguas extranjeras, por ejemplo?

El trabajo en red permite que sintonicemos con lo que otros profesores, en otros centros, están haciendo en nuestro mismo campo. La red abre la posibilidad de que surja un sistema de apoyo y sostenimiento, de enriquecimiento y creatividad que es imposible de conseguir en un entorno individualista. El trabajo en red añade entonces una fuerza especial, un impulso de singular cualidad que promueve la innovación, vivifica la práctica en el aula y nos permite crecer y madurar en nuestras convicciones y valores docentes.

Así ha sido en nuestro caso por medio de encuentros y reuniones frecuentes, creación de blogs, foros y comunidades virtuales para el intercambio de ideas y materiales (<http://english3dproject.ning.com/>), organización de visitas a centros para conocer experiencias de innovación, etc... Podría afirmarse que ninguno de nosotros habría alcanzado el nivel de logro y cambio metodológico conseguido durante el presente curso por sí mismo. El valor y calado de los avances alcanzados con este proyecto ha sido posible gracias a que ninguno ha tenido que ser funambulista danzando sobre la cuerda floja. Más bien hemos sido trapecistas, acróbatas del aire arriesgados, concedores de la red que salvaguardaba nuestra seguridad.

Todo lo expuesto en este proyecto sería imposible de desarrollar sin la inestimable colaboración de los Auxiliares de Conversación de los centros participantes.