Rubiane Maria Tôrres de Souza

REALIDAD NO VIRTUAL: EL DÍA A DÍA DE UN PROFESOR ARTESANO

"No en balde se suele decir que buen docente es aquel que mantiene despierto el interés de sus discípulos, mientras la vida les enseña lo necesario." [1]

¿Cuántas veces llegamos al aula sin saber cómo empezar la clase? ¿Cuántas veces se tiene una idea pero el tiempo para ejecutarlo no es suficiente? ¿Cuántas veces nos preguntamos si somos el buen docente que dice la citación arriba?

Sí, hay recursos que ayudan. La informática ("realidad virtual") por ejemplo, tan de moda en nuestros tiempos, apasiona, acerca mundos, promueve conocimientos varios, y poder contar con ella, con los recursos que ella puede ofrecer para preparar nuestras clases sí que viene a ser de gran ayuda.

Pero la "no virtual", la del cotidiano de un profesor que a veces no puede contar con tantos recursos es más cansada, incluso desestimulante.

La idea de este trabajo no es la de profundizar teorías sobre la enseñanza y aprendizaje de idiomas (aunque las comentaremos de paso), sino presentar algunas sugerencias de creación de material y actividades para aquellos profesores que por un motivo u otro no pueden disponer de recursos como la informática o aún para los que tienen que improvisar un material para concluir el tiempo que dura la clase.

Para ello, proponemos un taller que presenta una exposición de experiencias didácticas sobre actividades para la comprensión y expresión oral y escrita, creadas y/o adaptadas a partir de documentos originales en L1 con vistas a una L2, en especial el Español como Lengua Extranjera.

Dichas tareas ayudan a una mayor integración alumno/alumno y alumno/profesor; proporcionan formas variadas y amenas de practicar y ensayar la L2; despiertan la creatividad; hacen que los alumnos estén activos y sean responsables de su propio aprendizaje; sirven para interiorizar conocimientos y ayudarles a la aplicación de ellos.

Si volvemos a la cita de Reyzábal y Tenorio, nos deparamos con lo de "mantener despierto el interés" del alumno y ¿cómo hacerlo?

Veamos conceptos directamente relacionados con ello, tales como: motivación, programación, actividades, creatividad, etc.

El DRAE, trae *motivación* definida como "el ensayo mental preparatorio de una acción para animar o animarse a ejecutarlo con interés y diligencia". Algo por lo tanto a la vez psicológico y metodológico. Que Gardner y Lambert (citado en Dejuan, 1997) clasifica como integradora e instrumental.

ASELE. Actas XI (2000). RUBIANE MARÍA TORRES DE SOUZA. Realidad no virtual: El día a día ...
Centro Virtual Cervantes

La profesora Belén Artuñedo comentaba[2] que la falta de motivación tiene origen en la diversificación insuficiente de temas, materiales, tipos de ejercicios, organización de aula, etc.; y en las insuficiencias de la secuencia didáctica (poca claridad de objetivos, sin finalidad establecida).

Y ¿cómo programar un curso dónde el alumno esté siempre motivado?

Guillén Díaz[3] trata la programación como un proceso cíclico de toma de decisiones donde se debe considerar fases como:

1. Diagnóstico de necesidades.
2. Definición y repartición de objetivos.
3. Selección de contenidos.
4. Gradación y secuencia de contenido.
5. Selección de actividades y tareas de aprendizaje.
6. Gradación y secuencia de actividades y tareas.
7. Organización de actividades: recursos y dinámica del grupo de clase.
8. Elaboración y previsión de medios para evaluar.

Y ¿Cómo preparar actividades y tareas[4] con vistas a sanar tales problemas?

Veamos el cuadro siguiente:

ESQUEMA DE UNA TAREA

OBJETIVO: Lo que queremos enseñar: *Comunicación*
Sociocultura
Sistema formal
Aprender a aprender
Actitudes, valores

ESTRUCTURA: Lo que vamos a hacer.

CAPACITACIÓN — **PRODUCTO**

conocimientos	capacidades	
		- escrito
		- oral
actividades previas - lengua	- comprensión	- icónico
- cultura y sociedad	- expresión	- mixto
- temas	- interacción	- audiovisual
		- .....

actividades derivadas

EVALUACIÓN

SECUENCIA:

Planteamiento – Preparación – Realización

⇧ ⇩ ⇧ ⇩ ⇧ ⇩

E – V – A – L – U – A – C – I – Ó – N

Tomado de Giovanni, A., Martín, E., Rodríguez, M., Simón, T. (1996). *Profesor en Acción*. 3 volúmenes, col. CID. Madrid: Edelsa. P. 108

A partir de esta guía proponemos actividades de creación y o adaptación de material auténtico en las cuales lo que prima como principal es la creatividad del profesor para luego trabajar la del alumno.

ASELE. Actas XI (2000). RUBIANE MARÍA TORRES DE SOUZA. Realidad no virtual: El día a día ...
Centro Virtual Cervantes

Son tareas de: dinámica de grupo, juegos o interacción, de práctica controlada o abierta, de sentido lúdico, juego de palabras, etc. Que llevan en si palabras claves como por ejemplo la resolución de problemas, pensamiento divergente, asociación aleatorias y transformación y combinación.

Para la presentación de estas propuestas estructuraremos el taller de la siguiente manera:

Utilizando un juego dividiremos el grupo de profesores en 4 ó 5 subgrupos que recibirán sobres o cajas con un material específico; cada uno de ellos tendrá que trabajar lo que ha recibido intentando crear un o más tipos de actividad, visando el desarrollo de las destrezas oral y/o escrita. Considerando también el nivel al cuál será aplicado;

Daremos un tiempo determinado, según el número de participantes en el taller, para que piensen y sugieran las actividades;

Cada subgrupo va proponiendo lo que ha pensado, vamos haciendo una puesta en común considerando a la vez también otras actividades.

Trabajaremos algunos ejemplos de tantísimas cosas que puede hacer un profesor sin que cuente tan solo con el manual de clase. Trabajaremos la creatividad del profesor, que se pondrá ahora como alumno, pero un alumno que va a crear algo para sus alumnos.

Conclusión

La creatividad siempre ha sido considerada como "cosa de genios" o de loco. O directamente relacionada con el alumno cuando debería de ser tratada también como cosa del profesor.

Si el alumno debe ser creativo, el profesor también juega el mismo papel a la hora de crear actividades para subsanar problemas de tiempo, adecuación/adaptación del manual didáctico, presentación de nuevos temas (principalmente los de gramática), motivación del alumno, etc.

Claro está que cada caso es un caso, dado que no siempre el profesor va a encontrar las mismas condiciones de soporte didáctico o de política de enseñanza, o de nivel de alumnos, entre otros detalles.

Pero si tiene a mano actividades como las que hemos visto y trabajado, o otras que ya aparecen publicadas en manuales de carácter lúdico, viene a ser de gran utilidad para la mejoría de la enseñanza.

El profesor juega un papel importante y cabe a él, entre otras cosas, cuidar para que la clase no se transforme en circo o que así la vea el alumno. Él tiene que saber dosificar, intentando hacer viable la enseñanza a través de recursos que hagan que su alumno aprenda.

Se debe primar porque los ejercicios estén dotados de claridad de objetivos, motivación, actividades significativas, basadas en los intereses del alumno, actividades abiertas en fin que todo lo que se haga tengan un porqué, para qué, cómo, e incluso una secuenciación de la actividad para que el alumno también vea el sentido de ella.

Parece todo muy cansado, ¿no? Está ahí a recortar revistas, a buscar cosas en periódicos... Sí, quizás. Pero una vez dedicado determinado tiempo para buscar un documento original y adaptarlo ya se tiene medio camino hecho. Es sentarse a preparar su "artesanía

ASELE. Actas XI (2000). RUBIANE MARÍA TORRES DE SOUZA. Realidad no virtual: El día a día ...
Centro Virtual Cervantes

personal" propia. Y ya está. Tendrá material suficiente para un buen rato y buenas clases para "mantener despierto el interés del alumno".

NOTAS

[1] Reyzábal, Mª Victoria y Tenorio, Pedro.

[2] "Motivación y creatividad. Las destrezas orales" –Curso de Metodología del Español como Lengua Extranjera– Valladolid, agosto de 1999.

[3] Profa. Dra. Carmen Guillén Díaz en "El diseño de la programación en la enseñanza del E/LE" -Curso de Metodología del Español como Lengua Extranjera– Valladolid, agosto de 2000.

[4] Distinguimos aquí "tarea" de "actividad" basándonos en el concepto de García Santa Cecilia, donde tarea está constituida por una serie de actividades, aunque por veces, en el día a día las encontremos como sinónimas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Artuñedo Guillén, B. y González Sáinz, M.T. (1997): *Taller de escritura.* Madrid: Edinumen.

Artuñedo Guillén, B. (1999): "Motivación y creatividad. Las destrezas orales" en el *Curso de Metodología del Español como Lengua Extranjera* en Valladolid.

Artuñedo Guillén, B. (1999): "Integración de destrezas y diseño de tareas " en el *Curso de Metodología del Español como Lengua Extranjera* en Valladolid.

COLECTIVO (1997): "Las actividades lúdicas en la enseñanza de E/LE". *Rev. Carabela,* no. 41. Madrid: SGEL.

Dejuán, M. (1997): *La comunicación en la clase de español como lengua extranjera.* Madrid: La Factoría de Ediciones y Embajada de España en Brasil.

García Santa Cecilia, A.(1995): *El currículo de español como lengua extranjera.* Madrid: Edelsa.

Gifre, Emma Martinell y Piñol, Mar Cruz (1998): *Cuestiones del español como lengua extranjera.* 1ª. Ed. Barcelona: Depto. De Filología Hispánica. Secció de Llengua. Divisió de Cience Humanes i Socials. Edicions Universitat de Barcelona.

Giovanni, A., Martín, E., Rodríguez, M., Simón, T. (1996): *Profesor en acción.* Col CID. 3 volúmenes. Madrid:Edelsa.

González, T. (1994): *Para jugar. Juegos comunicativos.* Col. E/LE. Madrid: SM.

Guillén Díaz, Carmen (2000): "El diseño de la programación en la enseñanza del E/LE" en el *Curso de Metodología del Español como Lengua Extranjera* en Valladolid.

Guillén Díaz, C. y Castro Pietro, P. (1998): *Manual de autoformación para una didáctica de la lengua-cultura extranjera.* Madrid: La muralla.

Iglesias, I., Pietro, M. (1998): *¡Hagan juegos! Actividades y recursos lúdicos para la enseñanza del español.* Madrid: Edinumen.

Muñoz-Liceras, J. (comp.) (1992): *La adquisición de las lenguas extranjeras.* Madrid: Visor.

Palomino, A. (1998): *Dual. Pretextos para hablar.* Madrid: Edelsa.

Reyzábal, María Victoria y Tenorio, Pedro (1992): *El aprendizaje significativo de la literatura.* Madrid: La muralla.

Sánchez, A. (1993): *Hacia un método integral de la enseñanza de idiomas.* Madrid: SGEL.

ASELE. Actas XI (2000). RUBIANE MARÍA TORRES DE SOUZA. Realidad no virtual: El día a día ...

Centro Virtual Cervantes