



ISSN: 2448-6574

Generación de ambientes simulados en el aula para una evaluación contextualizada en el proceso de enseñanza aprendizaje de un segundo idioma.

Jesús Salvador Echavarría Olvera

Janet Maudeline Santos Sánchez

maudelinegomez@hotmail.com

jesus_echavarria@hotmail.com

El proceso educativo se caracteriza por la relación dialéctica entre los objetivos, el contenido los métodos, los medios y la evaluación. Estos elementos establecen una relación lógica de sistema, donde el objetivo ocupa el papel rector, pues expresa la transformación planificada que se desea lograr en el educando en función de la imagen del profesional o especialista, y por lo tanto, determina la base concreta que debe ser objeto de asimilación.

La generación de ambientes simulados dentro del aula es modelo que actualmente se implementa en los centros educativos para tener un proceso de enseñanza aprendizaje de un segundo idioma. El aprendizaje de una segunda lengua de manera contextualizada basada en los métodos de Realía, Respuesta Física Total (TPR) y Resolución de Problemas como estrategias de enseñanza para un aprendizaje significativo.

En donde la evaluación del desarrollo de estos ambientes simulados contextualizados se complementa con el uso de guías de observación, en donde los alumnos demuestren sus habilidades, potencialidades, capacidades y creatividad para desenvolverse en situaciones específicas usando un segundo idioma, mencionamos que estos instrumentos de evaluación cualitativa resultan útiles en el proceso de la misma.

El diseño de situaciones contextualizadas demanda y genera una reflexión, para que el alumno busque, investigue e interactúe con el grupo con la finalidad de lograr una resolución ante un problema contextualizado y real, haciendo uso sus conocimientos previos, poniendo en práctica sus habilidades, desarrollando competencias, realizando un trabajo colaborativo, enmarcando y promoviendo un aprendizaje activo, constructivista y real.



ISSN: 2448-6574

En esta propuesta de trabajo se exponen las características principales de las estrategias de enseñanza aprendizaje ya mencionadas, señalando cuáles son las habilidades que se logran con la implementación de los métodos en los ambientes simulados.

Por medio de esta propuesta se pretende fomentar la técnica de aprendizaje y su implementación en las aulas, abriendo una posibilidad más para facilitar el aprendizaje e impulsar el estímulo cognitivo y el desarrollo de competencias en los alumnos.

Palabras clave: ambientes simulados, contextualización, habilidades, competencias

Planteamiento del problema

Impacto que representa en el alumno al generar ambientes simulados teniendo una evaluación contextualizada en el proceso de enseñanza aprendizaje de un segundo idioma.

Justificación

Actualmente el mundo globalizado ha considerado y jerarquizado al idioma inglés como una lengua de uso general, para diferentes propósitos en el mundo, el idioma lo podemos encontrar en diferentes contextos y formas de presentación en áreas como: la tecnológica, económica, científica, social, cultural y educativa por mencionar algunas.

Considerando lo anterior es necesario que los alumnos desarrollen sus habilidades comunicativas y lingüísticas, con vocabulario y expresiones a las cuales son enfrentados en el proceso de comunicación dentro del aula, el cual normalmente es monitoreado y planteado por sus docentes, de acuerdo a las necesidades que existan en la región o los lugares de desarrollo escolar, social y cultural.

En el proceso de enseñanza aprendizaje de un segundo idioma dentro de las aulas requiere el empleo de técnicas, estrategias y estilos que permitan adquirir el conocimiento; esto genera la propuesta de uso de diferentes métodos y técnicas para conceptualizar y



ISSN: 2448-6574

concretar el proceso de enseñanza aprendizaje; dentro del cual los alumnos obtengan un desarrollo cognitivo útil, práctico, sencillo y significativo, potencializando sus habilidades, su creatividad y competencias.

Para la gran mayoría de los docentes de un segundo idioma es menester despertar el interés de los alumnos por aprender, vocabulario y estructuras significativas en el proceso de comunicación, y a su vez el reto más grande consiste en que alumno logre emplear los conocimientos necesarios por medio de actividades, reales y contextualizadas resolviendo la adquisición de un idioma y culminándolo en un uso real, este uso puede darse dentro o fuera de la misma aula o entorno del individuo.

Por medio de esta propuesta se espera mejorar el aprendizaje de una segunda lengua, implementando un modelo pedagógico activo donde el alumno desarrolle su propio aprendizaje significativo, permitiendo enriquecer los conocimientos previos, generando ambientes simulados dentro del aula a través de la metodología Realía, donde se manejan objetivos reales utilizando los aulas de la clase e interactuando con su entorno, Respuesta Física Total (TPR), se conoce el habla con la acción, permitiendo enseñar a través de la actividad física teniendo como fin desarrollar clases más atractiva y agradable para el alumno; y Resolución de Problemas, los alumnos construirán soluciones a la triple de problemáticas que se les presentan.

Con el propósito de motivar a los alumnos en el aprendizaje de una segunda lengua, ayudado a fortalecer su formación intelectual, personal a través de actividades didácticas, empleando y potencializando habilidades comunicativas como Listening y Speaking pertenecientes a los estándares de inglés, tomando en cuenta por parte del docente que este debe de enriquecer su práctica contantemente, empleando metodologías aplicadas para el desarrollo de las actividades en la sesión.

El proceso de evaluación emplea cierta complejidad por lo que merece de una especial atención en el procedimiento pedagógico. Para ello se propone el uso de una evaluación contextualizada.

Por medio de una evaluación contextualizada utilizando estos métodos, se realiza una vinculación con la realidad del alumno y su entorno sociocultural, promoviendo el desarrollo de horizontes culturales ricos y plenos para cada uno de los alumnos.

Debates en Evaluación y Currículum/ Congreso Internacional de Educación Evaluación 2016 / Año 2, No. 2, Septiembre de 2016 a Agosto de 2017/



ISSN: 2448-6574

Dentro de esta evaluación corresponde tener en consideración los planos afectivos, creativos y cognitivos. El aspecto efectivo debe ser bien manejado para evitar que pueda resultar variable y altamente subjetivo. En la evaluación formal podría también considerar un espacio para el desarrollo creativo de los alumnos y alumnas, en el cual pudieran encontrarse los ámbitos cognitivos, afectivos y psicomotrices. Finalmente un espacio creativo es destinar un momento determinado de la evaluación a la opinión personal del alumno o alumna frente a temáticas determinadas

La simulación es una forma de abordar el estudio de cualquier sistema dinámico real en el que sea factible poder contar con un modelo de comportamiento y en el que se puedan distinguir las variables y parámetros que lo caracterizan.

La finalidad de la simulación consiste en situar al alumno en un contexto que imite algún aspecto de la realidad y en establecer en ese ambiente situaciones, problemáticas similares a las que él enfrentara en algún momento y deberá resolver de forma independiente.

El uso de la simulación en los procesos educativos del aprendizaje de una segunda lengua constituye un método de enseñanza y de aprendizaje efectivo para lograr en los alumnos el desarrollo de un conjunto de habilidades que posibiliten alcanzar potencializar sus habilidades. Tiene el propósito de ofrecer al alumno la oportunidad de realizar una práctica análoga a la que realizará en su interacción con la realidad en las diferentes áreas o escenarios docente-atencional que se trate. Es necesario que en todo momento se garantice el cumplimiento de los principios lingüísticos, comunicativos durante la realización de las diferentes técnicas de simulación.

El empleo de la simulación permite acelerar el proceso de aprendizaje y contribuye a elevar su calidad. No puede constituir un elemento aislado del proceso docente, sin un factor integrador, sistémico y ordenado de dicho proceso. La simulación posibilita que los alumnos se concentren en un determinado objetivo de enseñanza; permite la reproducción de un determinado procedimiento o técnica y posibilita que todos apliquen un criterio normalizado.

Se deben considerar distintas características como lo son la elaboración de guías para las simulaciones, demostración inicial para que los alumnos realicen prácticas por parte de los alumnos, y evaluación por parte del profesor de los resultados alcanzados por cada alumno de forma individual.



ISSN: 2448-6574

En la evaluación se consideran los resultados alcanzados indican que la simulación es especialmente útil para evaluar, permitiendo determinar el grado de competencia adquirida por el alumno. Al implementar la resolución de problemas

Por medio de la estrategia propuesta, el alumno tendrá las posibilidades de desarrollar hábitos y habilidades de manera independiente y bajo el control de un docente, tomará conciencia de los diferentes pasos del proceso y la actividad cognitiva que implica. Cada nuevo paso que el alumno, construirá un avance de lo contrario analizara la situación.

Para el desarrollo de esta propuesta, nos apoyamos en la teoría de la adquisición de una segunda lengua de Stephen Krashen, donde su proceso es de manera paulatina en la calidad para hablar surge tras haber desarrollado la habilidad auditiva en un tiempo previo, conllevando un conocimiento consistente de un segundo idioma asimismo sus reglas siendo capaz de reconocer las y hablar de ellas; este es uno de los mejores métodos para la adquisición de un segundo idioma ya que aporten los estudiantes mensajes comprensibles y entendibles, sin forzar la réplica del segundo idioma, permitiendo a los alumnos producir cuando estén listos y reconociendo que la mejoría se consigue proporcionando materia comunicativo y comprensible.

En el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés existen diferentes metodologías y técnicas que se pueden implementar una de las que se proponen utilizar es Realía, Respuesta Física Total y Resolución de Problemas, ya que permite al estudiante interactuar con su entorno y al mismo tiempo desarrollar sus habilidades físicas dentro de un ambiente agradable y divertido.

Metodología Realía

Este método se encarga de crear y manejar objetos reales en el aula para enseñar determinados temas a través de una experimentación llevando la clase de manera contextualizada en situaciones de la vida real.



ISSN: 2448-6574

Los objetivos principales son:

- Mejorar la calidad de la enseñanza, desarrollando un simbolismo.
- Fomentar nuevas formas de enseñanza multidisciplinarias.
- Desarrollar la competencia comunicativa de los alumnos.
- Favorecer la interacción y la cooperación.

Una de las ventajas del uso de esta metodología es que con el manejo de objetos reales dentro del aula se crea un ambiente de experiencia para el aprendizaje significativo en el alumno; ya que el alumno interactúa al momento de tocar o leer y ver los objetos al mismo tiempo que esté escuchando el vocabulario a aprender.

Metodología de la Respuesta Física Total

Es un conjunto de métodos desarrollado por el doctor James J. Asher, donde colabora con el aprendizaje del lenguaje. Este método está enfocado en asumir que cuando se aprende un lenguaje adicional, este lenguaje es interiorizado a través de un proceso de descifrado de código, similar al desarrollo del primer lenguaje y este proceso permite un periodo largo de desarrollo en la comprensión antes de la producción del lenguaje. Los alumnos son llamados a responder físicamente las órdenes verbales. El método de la Respuesta Física Total está orientado primordialmente para los profesores que enseñan el idioma inglés como un idioma adicional y por consiguiente como un método de enseñanza entre otros idiomas.

De acuerdo con Asher, en método de respuesta física total está basado en la premisa que el cerebro humano está biológicamente programado para aprender cualquier lenguaje natural. Incluyendo lenguaje de señas de los shorts el proceso es visible cuando observamos cómo los bebés interiorizan el lenguaje. Se dirige la forma en la que los niños aprenden su lengua materna. La comunicación entre padres e hijos se combinan las habilidades verbales y motrices el niño responder físicamente a los comandos verbales de



ISSN: 2448-6574

los padres. La respuesta del niño a su vez es esforzada positivamente con la voz de los padres. Por muchos meses, el niño absorbe lenguaje sin poder hablar. Es durante este periodo que la interiorización y el y el descifrado de los mensajes ocurren. Después de esta etapa el niño es capaz de reproducir el lenguaje espontáneamente. El docente entonces trata de reproducir este mismo proceso en clase.

Dentro del aula el docente y el alumno tomándose similares al del padre y el niño respectivamente los estudiantes deben responder físicamente a las palabras del docente la actividad puede ser simple como un juego “Simón dice” o también el uso de juegos más complejos que incluyan gramática más compleja y escenarios más detallados.

Debido a su enfoque este método puede ser utilizado como alternativa para enseñar a estudiantes con dislexia o algún problema relacionado con el aprendizaje los que comúnmente experimenta dificultades al aprender otros lenguajes con la instrucción tradicional. De acuerdo con sus proponentes tiene un número de ventajas los alumnos disfrutarán al pasar el tiempo fuera de sus áreas de trabajo. Las actividades son simples y no requieren una preparación especial por parte del profesor. No requiere aptitud y trabaja con las clases los alumnos habilidades mixtas. El tamaño del grupo no es ningún problema ya que este método puede ser utilizado en cualquier nivel educativo.

En la Resolución de Problemas resulta ser una de las problemáticas que en estos últimos tiempos está siendo abordada con gran interés y preocupación por la investigación educativa. Para Gaulin (2001) hablar de problemas implica considerar aquellas situaciones que demandan reflexión, búsqueda, investigación y donde para responder hay que pensar en las soluciones y definir una estrategia de resolución que no conduce, precisamente, a una respuesta rápida e inmediata.

“La concepción de lo que ha de ser la evaluación y la finalidad a la que debe servir tiene que ver con el modelo de sociedad, con el papel de la educación dentro de ella, con las posiciones que se mantienen ante la enseñanza privada, la enseñanza pública ...” Miguel Ángel Santos Guerra

“La evaluación es un proceso no un suceso, es un medio no un fin” (Pedro Ahumada) La evaluación es un aspecto fundamental de la práctica docente, ya que permite realizar un seguimiento de los aprendizajes que los alumnos van obteniendo. Por medio de la Debates en Evaluación y Currículum/ Congreso Internacional de Educación Evaluación 2016 / Año 2, No. 2, Septiembre de 2016 a Agosto de 2017/



ISSN: 2448-6574

evaluación contextualizada permite estimar los conocimientos, aptitudes y rendimiento de los alumnos ésta forma parte de un contexto. Por lo tanto, forma parte de un proceso y mantiene vínculos con los demás elementos que componen un sistema, en este caso, el sistema escolar.

Debe haber una concordancia valórica y ética entre lo que el docente se propone como objetivos y las formas que adquiere lo pedagógico en la consecución de esos objetivos.

La evaluación contextualizada marca una posibilidad de vinculación con la realidad del estudiante y su entorno socio-cultural y, desde ese contexto, promover el desarrollo de horizontes culturales más ricos y plenos en significatividad para los estudiantes.

Así mismo esta evaluación contextualizada no sólo se funda en instrumentos, sino que también considera el contexto del alumno y debería permitir, a su vez, advertir el grado de apropiación y valoración de su entorno como soporte y parámetro, en relación a ámbitos culturales distintos. Más claro aún: un alumno o alumna que proviene de un sector socio-cultural determinado, debe tener como referente este mismo contexto para, desde él, dirigirse a nuevas dimensiones de la realidad que le ofrece el conocimiento especializado y los posibles aportes de sus pares y de su docente.

Conclusiones

Las secuencias didácticas que se sugieren aplicar en la propuesta de este trabajo se fundamentan en un modelo pedagógico activo, el cual permite que el alumno se convierta en un sujeto activo y el centro de su propio aprendizaje; por lo mismo es necesario implementarlo en el aula de clase teniendo en cuenta las diferentes necesidades y contextos en los que se desenvuelven los alumnos.

Se proponen diferentes metodologías en esta propuesta de trabajo como son: Realía, en donde se manejan los objetos reales utilizándolos en el aula de clase interactuando con su entorno; respuesta física total (TPR), donde se coordina el habla con la acción, permitiendo enseñar una segunda lengua a través de una actividad física motora en el aprendizaje; esto con el fin de desarrollar las clases más atractivas y agradables para el estudiante.



ISSN: 2448-6574

Con la Resolución de Problemas los alumnos se enfocan en dar solución acertada a cada una de las situaciones presentadas.

La simulación es un método de enseñanza y de aprendizaje muy útil ya que posibilita la realización de una práctica análoga a la que realizará el alumno en su interacción con la realidad.

Su empleo en el proceso enseñanza- aprendizaje como con fines evaluativos, no puede constituir un elemento aislado del proceso docente.

Tiene ventajas tanto para el alumno como para el docente.

Los resultados obtenidos a través de estas investigaciones ponen en evidencia que la enseñanza y el aprendizaje de la Resolución de Problemas desde la perspectiva de los actores de la muestra, se encuentran fuertemente ligados a procesos que incentivan mecanismos de repetición y a acciones que validan este proceso resolutivo.

El aprendizaje generado desde una solución de problemas, donde lo que se busca es la regla para encontrar la solución, relacionar las cuestiones con su vida diaria

Los modelos de situaciones problemáticas planteadas, permiten sólo que se apliquen las reglas de la disciplina, que se van repitiendo en todos ellos con mínimas variaciones que son de tipo operatoria y no proveen de discusiones a partir de las cuales el alumno pueda confrontar el conocimiento adquirido con el conocimiento previo.

Contextualizar una evaluación es articular una realidad a otra más compleja o tratar de ajustarla a los hechos que median entre ellas para que cobre sentido y se inserte en el proceso social.

El contexto que se emplee en una evaluación determina las circunstancias de la realidad a la que se circunscribe, las asimila y cambia en un permanente juego interactivo.

Las evaluaciones contextualizadas están sujetas a ciertos valores y creencias inscritos en el contexto y en ese sentido la sociedad se desenvuelve y los docentes consideramos inconsciente o conscientemente de acuerdo a lo que él prescribe.



ISSN: 2448-6574

Se puede concluir que los alumnos se diviertan aprendiendo sintiéndose motivados reforzando su creatividad y potencializando sus habilidades y competencias.

Referencias bibliográficas

Asher James, (1968) The Totla Physical Response Method for Second Language Learning

Ahumada Acevedo, P.(2003): La evaluación en una concepción de aprendizaje significativo 2ª ed. Ediciones Universitarias de Valparaíso .PUCV

Blazquez, F. (1989). Medios didácticos. El medio ambiente y otros recursos para la enseñanza, en Didáctica General. O. Sáenz (dir.). Madrid: Anaya.

Gaulin, C. (2001) "Tendencias actuales de la resolución de problemas, Sigma.

Krashen, S. D. (1982). Principles and practice in second language acquisition. Pergamon Press. Oxford.

Newell, A. y Simon, H.A. (1972). Human problem solving. Englewood Cliffs,

NJ: Prentice Hall.

Santos Guerra, M. A., (2001). "Sentido y Finalidad de la Evaluación" en; Perspectiva Educacional, Instituto de Educación UCV.