Los proyectos en el aula de ingles: realizacion de actividades con programas educativos informaticos

Carmen Santamaría García, Universidad de Alcalá
Elena Castro Galán, Universidad de Alcalá
Irene Santamaría García, Enseñanza Secundaria

Resumen

Vamos a presentar un caso concreto de realización de un proyecto que combina los medios informáticos con contenidos interdisciplinares. Hemos utilizado el programa educativo CLIC para realizar un paquete de actividades que pueden utilizarse en diferentes niveles de enseñanza del inglés. La experiencia la hemos llevado a cabo con un grupo de enseñanza secundaria y otro de la Escuela Universitaria de Magisterio de Guadalajara.

1. Descripción del proyecto

La realización de un proyecto combina diferentes actividades encaminadas a la práctica de la lengua inglesa. Estas actividades requieren la participación de los estudiantes por lo que favorecen su motivación[1]. Dicha participación queda asegurada con los programas interactivos, especialmente si se presentan como juegos. Este es el caso de las actividades que hemos realizado con el programa educativo CLIC.

[1] Sobre el trabajo por proyectos puede consultarse Fried-Booth (1986) o Haines (1989)

Los programas educativos informáticos son aquéllos que facilitan que el usuario adquiera contenidos de diferentes áreas: historia, geografía, música, literatura, etc. CLIC funciona en el entorno operativo *Microsoft Windows* y ofrece recursos multimedia que combinan texto, imagen y sonido por lo que supone un estímulo para los estudiantes y ayuda a conseguir los objetivos educativos.

Uno de los alicientes de este programa es que se pueden realizar actividades interdisciplinares que ponen a prueba los conocimientos de inglés de los estudiantes con contenidos que les son familiares de áreas como Ciencias Naturales, Geografía, Historia, Literatura etc. Con este programa, podemos diseñar cuatro tipos de actividades: rompecabezas, sopas de letras, crucigramas y asociaciones entre imágenes y texto o entre textos.

2. Actividades realizadas

Incluimos una breve explicación de las actividades realizadas que pueden ofrecer una idea de las posibilidades del programa.

2.1. Asociación texto-texto:

El objetivo de esta actividad es relacionar el contenido de los casilleros que aparecen en dos tablas en la pantalla. Así se pueden realizar actividades que pidan asociar palabras con su significado, nombres de objetos con la descripción de su función, nombres de escritores y sus obras, hechos históricos y el lugar y fecha en que ocurrieron, etc. La unión entre casillas se realiza mediante el ratón y se borra su contenido automáticamente cuando el estudiante acierta y realiza una asociación correcta.

Como ejemplo, hemos realizado una actividad que llamamos *Vitamines* que pide a los estudiantes que relacionen el nombre de diferentes vitaminas con los beneficios a los que se asocian y los alimentos en que se encuentran. Esta actividad relaciona los contenidos de la asignatura de Ciencias Naturales con el inglés. En la figura 1 vemos el ejemplo de los alimentos y beneficios con que tenía que asociarse la vitamina C:

VITAMIN C	ORANGES AND LEMONS
	BLACKCURRANTS
	STRAWBERRIES
	HEALTHY BLOOD AND GUMS
	HEALING WOUNDS
	POSSIBLE PROTECTION AGAINST COLDS

Figura 1

La asociación texto-texto es también útil para aprender a relacionar una palabra o fonema con su transcripción fonética. En este caso podemos aprovechar la utilidad de sonido para grabar la pronunciación de dicha palabra o fonema.

2.2. Asociación imagen-texto:

El objetivo es similar al de la actividad anterior aunque en una de las tablas aparecen imágenes que previamente hemos escaneado. Esta actividad es de gran utilidad para presentar vocabulario y se presta con facilidad al estudio de las partes de diferentes objetos (un vehículo, su motor...), del cuerpo humano, la cara, prendas de vestir, etc.

A modo ilustrativo, realizamos una actividad que presenta la imagen de un coche dividido en casillas y en una tabla el vocabulario de las partes que lo componen. Los estudiantes tienen que unir las casillas que contienen imagen con las que contienen palabras utilizando el ratón.

Para realizar actividades de este tipo resultan muy útiles los diccionarios de fotografías como el *Longman Photo Dictionary* de Rosenthal y Freeman. Esta actividad puede enfatizar la participación de nuestros alumnos si les pedimos que busquen láminas o fotografías sobre temas que les interesen.

2.3. Rompecabezas de texto:

Los rompecabezas de texto nos permiten presentar fragmentos de refranes o adivinanzas en un orden aleatorio para que los alumnos los coloquen en el orden correcto. Así también se les puede pedir que ordenen los elementos de una oración para que ésta tenga sentido.

Mientras los alumnos realizan las actividades, permanece activo un cronómetro y un marcador de errores y aciertos. Este detalle propicia el clima de juego y la motivación.

3. Planteamiento pedagógico de nuestro proyecto

Ya hemos explicado como funciona CLIC, y cómo pueden diseñarse materiales didácticos con este programa. Vamos ahora a plantearnos las posibilidades de su utilización y los alicientes que nos ofrece en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa.

3.1. Condiciones materiales

Lo primero que tenemos que considerar es hasta qué punto nuestro proyecto es materialmente posible. Nuestra intención es que pueda utilizarse en centros de Enseñanza Secundaria y Escuelas Universitarias. ¿Cuáles son los recursos con que cuentan estos centros?:

a) Enseñanza Secundaria. El Real Decreto 1004/1991 del 14 de Junio establece los requisitos mínimos de los centros de nueva creación donde se impartirán la ESO, Bachillerato y F. P. Será necesaria un aula de informática de 60 m2, y para centros de F.P. un aula de diseño asistido por ordenador de 90 m2. Las condiciones materiales están cubiertas. Respecto al escáner, algunos centros ya cuentan con él o lo contemplan en presupuestos futuros.

Además, el MEC viene desarrollando el Proyecto Atenea desde 1985. Este proyecto ha hecho posible la introducción generalizada del ordenador en la educación.

b) Las Escuelas Universitarias de Magisterio suelen contar con un aula de informática dotada de suficientes ordenadores para todos los alumnos y un escáner para incorporar imágenes. Este es el caso de nuestra Escuela en la Universidad de Alcalá.

3.2. Nuestro proyecto en el marco del currículo oficial y de los planes de estudios universitarios.

La reforma educativa ofrece un currículo oficial flexible donde todos los recursos a disposición del profesor son válidos para su desarrollo. Hay que tener en cuenta siempre las líneas principales ofrecidas por el Ministerio. En ellas se hace hincapié en el desarrollo integral de los estudiantes. Con este proyecto proponemos desarrollar criterios personales a través de la participación del alumno en la preparación de imágenes y textos para la elaboración de las actividades propuestas.

Respecto al plan de estudios de la Escuela Universitaria de Magisterio al realizar actividades con CLIC conseguimos integrar el contenido de la asignatura *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación: Medios Informáticos* en la enseñanza de inglés, con buenos resultados.

3.3. La práctica educativa: Alicientes de la utilización de medios informáticos.

Algunas de las actividades presentadas pueden también realizarse con lápiz y papel pero entonces no disfrutaríamos de las siguientes ventajas que nos ofrecen los medios informáticos:

La más evidente es el interés que despierta la introducción de una actividad nueva que implica un proceso distinto semejante a un juego: es una actividad interesante y motivadora. Este esfuerzo de involucrar a los estudiantes sigue la línea recomendada por el Diseño Curricular Base. La programación oficial distingue entre conceptos, procedimientos y actitudes. La peculiaridad de nuestro proyecto recae en el procedimiento. Así por ejemplo, vamos a aprender vocabulario sin buscar palabras en el diccionario.

Conseguiremos que los estudiantes participen. El resultado es un aprendizaje activo. Ellos pueden decidir con qué materiales realizaremos las hojas de trabajo y elegir las ilustraciones que quieren escanear junto con los campos léxicos que quieren explorar.

Otro de los beneficios es la posibilidad de integrar los contenidos transversales en la clase de lengua inglesa con facilidad. Como ejemplo ilustrativo sirva la actividad de las vitaminas.

La informática es la herramienta de trabajo que el mundo laboral demanda. Si integramos su utilización en el aula estamos ayudando a que nuestros estudiantes se integren también en el mundo laboral. Ellos lo saben y por eso les gusta utilizar el ordenador en clase.

En los planes de estudio de la especialidad de Inglés de la Escuela Universitaria de Magisterio de Guadalajara tenemos, como hemos dicho, la asignatura *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación: Medios Informáticos*. Así los estudiantes relacionan el contenido de dos asignaturas y se familiarizan con el ordenador y los programas necesarios para crear sus propias actividades con las que aprender y enseñar inglés.

BIBLIOGRAFIA

Fried-Booth, Diana L. 1986. *Project Work*. Oxford: OUP.

Haines, Simon. 1989. *Projects for the EFL Classroom*. London: Longman.

Ministerio de Educación y Ciencia. 1996. Manual de *CLIC*.

Rosenthal, Marilyn y Daniel Freeman. 1995. *Longman Photo Dictionary*. London: Longman.