



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO



2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México”

SUBDIRECCION REGIONAL ATLACOMULCO

OFTV NO 0129 EMILIANO ZAPATA

15ETVO 126D

PUEBLO NUEVO, ACAMBAY, MÉXICO

OBJETOS DE APRENDIZAJE COMO APOYO EN EL
TRABAJO

MELQUIADES MEDINA RODRIGUEZ

15 DE SEPTIEMBRE DE 2021

INTRODUCCIÓN

La pandemia nos obligó a desarrollar el trabajo educativo a distancia, para poder continuar con nuestra labor docente. Ante este desafío surge la necesidad de buscar estrategias para mantener la comunicación con alumnos y padres de familia, sin embargo, después de algunos meses me pude percatar que mis alumnos ya se sentían desesperados por volver al salón de clases o tener comunicación con sus compañeros, pues el aislamiento trae un sinnúmero de emociones como: Estrés, miedo, angustia, ansiedad, entre otras que conllevan a la desmotivación por aprender.

Debido a la falta de recursos tecnológicos y problemas de conectividad, no se dan clases en línea, pero gracias al apoyo de los padres de familia para que sus hijos sigan aprendiendo tenemos reuniones vía zoom frecuentemente, para llevar a cabo actividades que nos permiten estar de forma más directa con los alumnos.

Nuestras autoridades educativas nos han brindado las herramientas necesarias a través de *webinar*, talleres y cursos que en lo personal han sido de gran provecho. Atendiendo la problemática que viven los estudiantes hice uso de los recursos interactivos pues me permiten crear, diseñar, publicar y difundir materiales como apoyo a las asignaturas que se trabajan.

Los recursos interactivos son materiales digitales que tienen un propósito educativo definido, que es fortalecer o desarrollar habilidades. Algunos ejemplos son: imágenes, videos, tutoriales, laboratorios virtuales, simulaciones, páginas web, juegos, etc.

Estamos conscientes que la situación que atravesamos a nivel nacional es muy complicada, por lo que al no contar con la tecnología e internet no es posible que todos los alumnos estén en la reunión y tenemos que ser empáticos proporcionando las diapositivas con la actividad para que los alumnos que no se pueden conectar a las sesiones virtuales puedan realizarla en casa siguiendo las instrucciones del juego y sin requerir de internet.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Repasar vocabulario del área de inglés, para motivar la participación del alumno por medio del juego.
- Trabajar la expresión oral y escrita para lograr los aprendizajes esperados.
- Usar las herramientas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje para mantener la motivación de los alumnos.

LOS RECURSOS INTERACTIVOS EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS

La enseñanza del inglés se define como un proceso interactivo en el que existen diversos tipos de relaciones. Entendiéndose como una relación que debe existir en la clase al trabajar el maestro con los alumnos, alumno con alumno y alumno con el maestro.

La función del lenguaje tiene relación directa con las vivencias del alumno, ya que representan la intención del hablante tomando en cuenta todos sus conocimientos de la lengua para que se pueda comunicar en forma oral o escrita.

El grupo de tercer grado grupo A está integrado por 13 alumnos, 5 mujeres y 8 hombres su edad oscila entre los 14 y 15 años con estilos de aprendizaje muy diferentes como son visuales, auditivos y kinestésicos.

Para reforzar el tema: *Giving advice* (presente simple) abordando el aprendizaje esperado: Escribe y clasifica enunciados simples y complejos para crear una secuencia de instrucciones, me di la tarea de diseñar una ruleta con la intención de lograr la participación de los alumnos y la sistematización del tema.

Esta actividad se realizó el 29 de mayo de 2021. Se inició repasando el vocabulario, que sin lugar a duda estimuló la seguridad en el alumno y le dio confianza para emplear el idioma. Las actividades comunicativas tienen como propósito producir mensajes como producto de una necesidad.

Después se dieron indicaciones, para realizar el juego, especificando que al momento de girar y detener la ruleta, se tendría que leer el malestar y dar un consejo para su mejoría.

EJEMPLPO: She has a stomachache. She should go to the doctor.

En seguida se presentó la ruleta con seis malestares en inglés.

I have a	cold	fever
She has a	toothache	headache
He has a	stomachache	cough

Durante el desarrollo de la actividad los alumnos se mostraron motivados, e incluso algunos participaron más de una ocasión. Al momento de su participación se les dio la confianza ya que la falta de costumbre al no tener contacto con el idioma siempre genera inseguridad.

Desafortunadamente no todos los alumnos pueden conectarse por falta de recursos tecnológicos, de conectividad y económicos. Aproximadamente un 50% de los alumnos no cuentan con el servicio de internet y hacen uso de sus datos, los cuales se les terminan muy rápido.

El juego de la ruleta es de gran utilidad ya que permite trabajar la expresión gramatical, comprensión oral y escrita, así como la memoria visual y vocabulario específico de inglés.

Recomiendo su uso para abordar contenidos de diferentes niveles educativos en donde podemos diseñar actividades de acuerdo a nuestras necesidades.



Imagen 1. Ruleta diseñada en Power Point por profra. Melquiades Medina Rodríguez, presentada en Zoom.



Imagen 2. Ruleta diseñada en Power Point por profra. Melquiades Medina Rodríguez, presentada en Zoom.

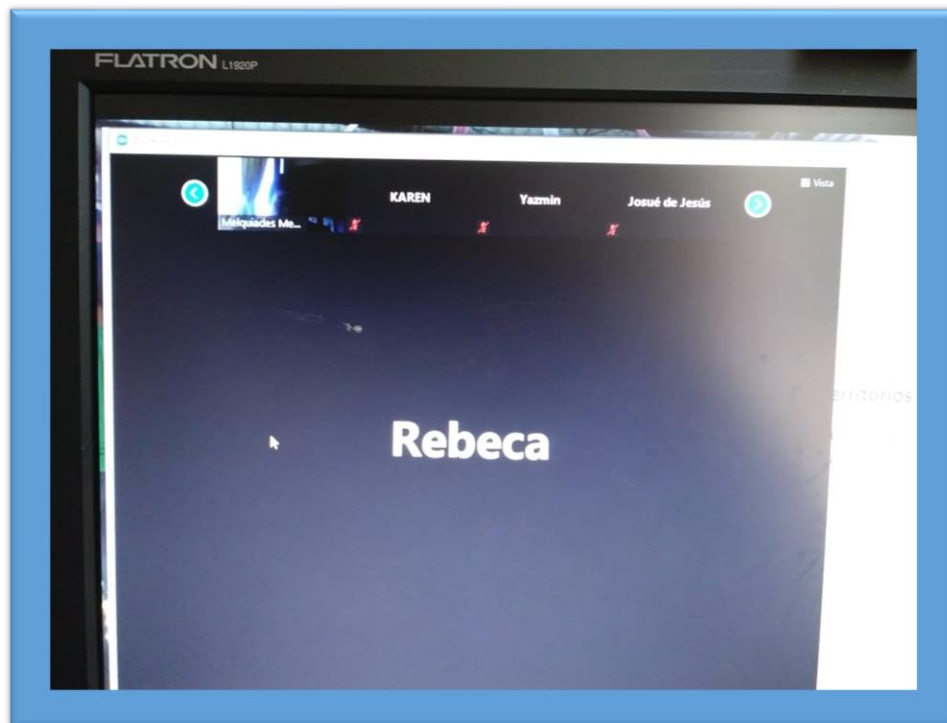


Imagen 3. Captura de Zoom donde se pueden ver a los alumnos participando en la actividad de la Ruleta.

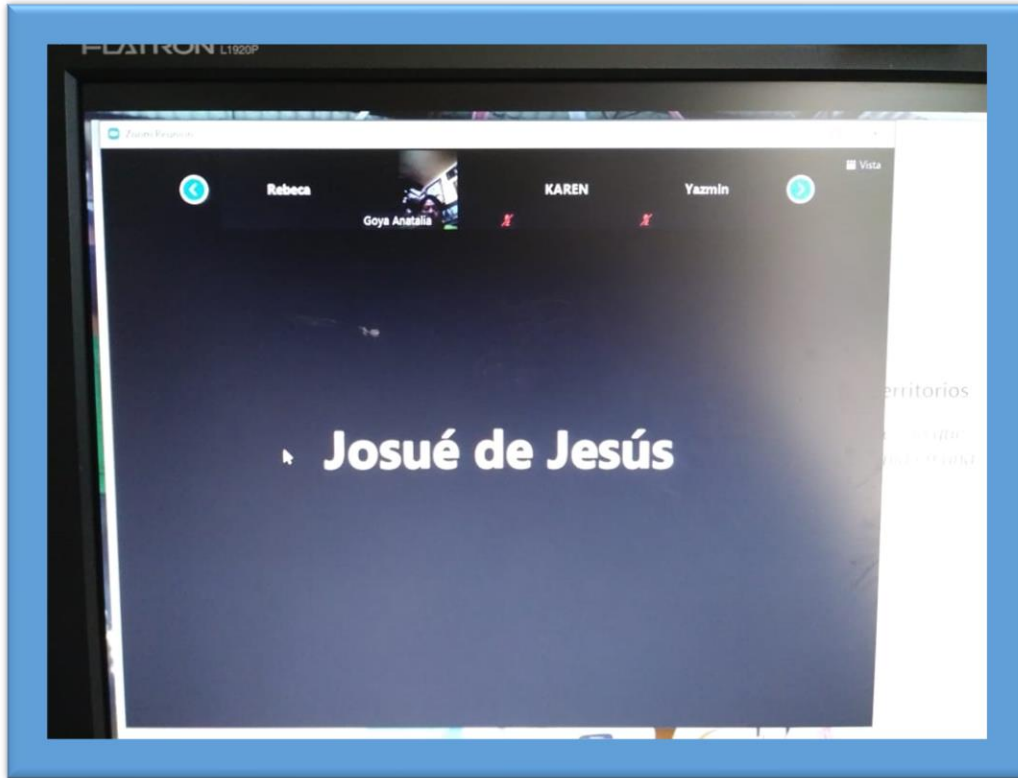


Imagen 3. Captura de Zoom donde se pueden ver a los alumnos participando en la actividad de la Ruleta.

CONCLUSIONES

- La tecnología instrumental permite crear, o diseñar juegos sobre todo en inglés, para apoyar el trabajo a distancia.
- La dinámica del juego es muy atractiva para los estudiantes ya que los mantiene atentos y motivados, esta estrategia permite obtener mejores resultados en el proceso enseñanza aprendizaje.
- Con esta actividad me pude percatar que a los alumnos les gusta el inglés, sólo tenemos que ser creativos para impartir la clase de manera virtual, considero que se cumplió con el propósito de la actividad en un 80%.

BIBLIOGRAFÍA

- Libro de textos, SEP
- <http://jifrias.com> Recursos digitales
- Texto la comprensión auditiva del inglés en el segundo grado de educación secundaria