



Observatorio Educativo

Práctica #145: Enseñanza del inglés a través de juegos

Establecimiento: Escuela Municipal Villa Carolina

RBD: 5606

Ubicación: Temuco, IX Región de La Araucanía

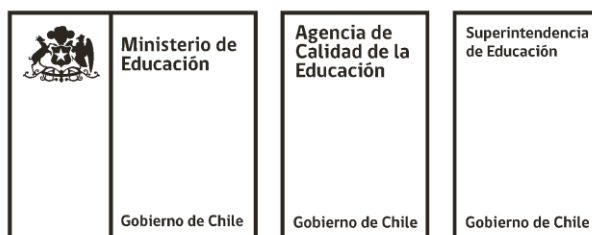
Nivel educativo: Educación Parvularia, Enseñanza Básica

Año: 2019

Resumen: La utilización de un juego de mesa para alumnos de 5° a 8° básico, ha permitido mejorar la práctica de la comunicación oral y el reforzamiento del inglés.

Práctica sistematizada por:
Centro de Innovación por medio de

EDUCANDO
●●● juntos



Todas las prácticas levantadas por el Ministerio de Educación, Agencia de Calidad y Superintendencia de Educación no abordan necesariamente todo el hacer de la escuela, sino que se focaliza en un conjunto de actividades concretas que presenta relevancia educativa, sistematicidad y grados crecientes de institucionalización. Además, es conveniente que ella esté sujeta a una mejora continua.



Nombre del establecimiento	Escuela Municipal Villa Carolina
RBD	5606
Sostenedor	Ilustre Municipalidad de Temuco
Dependencia	Municipal
Comuna	Temuco
Región	Región de la Araucanía
Matrícula total	385
IVE	98,2% (Fuente: Junaeb 2019)
Número de docentes de aula	41

Esta información corresponde a la recabada al momento de sistematizar la práctica durante el 2019.

Práctica asociada a las dimensiones del modelo de gestión	Gestión Pedagógica
--	--------------------



1. CONTEXTO DEL ESTABLECIMIENTO

La escuela Villa Carolina es un establecimiento municipal urbano de la comuna de Temuco. Fundada en el año 1970 cuenta con Jornada Escolar Completa hasta 8º básico, con un promedio de 25 alumnos por curso.

En los últimos años para el colegio ha sido una prioridad la enseñanza de idiomas, impartiendo mapudungún e inglés en sus diferentes niveles. El año 2014 con el objetivo de responder a las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes de ascendencia indígena, el establecimiento fue pionero en incorporar la asignatura de Lengua y Cultura Indígena en su comuna, bajo el Programa de Educación Intercultural Bilingüe (PEIB).

A continuación se detallan los resultados Simce del año 2018 para los niveles de 4º y 6º básico y la categoría de desempeño, según la Agencia de Calidad de la Educación:

Resultados Simce 2018	Puntaje
4ºbásico Lectura	246
4ºbásico Matemáticas	235
6ºbásico Lectura	249
6ºbásico Matemáticas	218
6ºbásico Cs. Naturales	221

Categoría de desempeño	
Educación Media	Medio



2. TRAYECTORIA DE LA PRÁCTICA

A nivel ministerial se exige que los colegios enseñen inglés desde 5º básico con un mínimo de tres horas pedagógicas semanales. Desde el año 2017, este establecimiento decidió ir más allá, impartiendo la asignatura desde nivel de transición 1 (NT1 – pre-kínder) y aumentando la cantidad de horas por nivel.

Si bien, se ampliaron los cursos y la cantidad de horas, aún persistían diversos desafíos en términos del aprendizaje de la asignatura, especialmente en los ámbitos de comprensión y expresión oral, atribuidos a las escasas instancias que tenían los alumnos para hablar y practicar el idioma.

Para abordar esta necesidad, la coordinadora y profesora de inglés del establecimiento ha implementado el uso de plataformas digitales para complementar las clases y motivar a los estudiantes. En los niveles de 1º a 4º básico, utiliza *E-Learning America*, financiada por el Departamento de Administración de Educación Municipal (DAEM), que permite la práctica de las habilidades del idioma, poniendo a disposición de los alumnos un equilibrio entre las instancias del aprendizaje gramatical y la simulación de diálogos de la vida cotidiana. El sistema incluye guías y evaluaciones que son consideradas en las calificaciones de la asignatura.

En los cursos entre 5º y 8º básico emplea *Quizlet* (www.quizlet.com) una página web gratuita que contiene juegos, actividades para trabajar en equipo y guías de trabajo. Esta plataforma es utilizada para introducir una nueva unidad, especialmente para familiarizar a los estudiantes en el vocabulario y así puedan comunicarse con mayor fluidez en clases.

Para dar una mayor continuidad a la intencionalidad pedagógica de los aprendizajes de inglés es que a los alumnos de 7º y 8º básico se les incorporan actividades aportadas por

British Council (www.britishcouncil.cl) como una manera de integrar el uso del texto Mineduc.



Como un complemento a estas iniciativas, el DAEM de la comuna de Temuco, adquirió para todos sus colegios, el juego de mesa “Minicity” (www.minicity.cl) para ser utilizado como herramienta de aprendizaje y práctica del inglés, constituyéndose como una práctica innovadora que ha generado gran motivación e interés entre los estudiantes.

3. DESCRIPCIÓN

En la escuela Villa Carolina se comenzó a jugar “Minicity” el año 2017, con el objetivo de potenciar el aprendizaje del idioma inglés y para enfatizar las habilidades de comunicación oral de los estudiantes. Se trata de un juego creado en Chile, que busca responder a la necesidad de facilitar la comunicación en inglés en el aula a través de aspectos lúdicos y como una alternativa distinta a la forma tradicional de impartir clases. El objetivo principal es enfatizar la comunicación en el contexto de una ciudad, con preguntas y respuestas acerca de actividades cotidianas, compra y venta de propiedades y tiendas de bienes y servicios.

En el establecimiento se utiliza en los niveles de 5° a 8° básico y se juega en grupos de cuatro a cinco integrantes, pudiendo interpretar los roles de banquero, corredor de propiedades y cliente. En ocasiones, la profesora organiza los grupos según las habilidades de los participantes, permitiendo nivelar a aquellos estudiantes que necesitan reforzamiento, con quienes pueden enfrentar mayores desafíos.

La práctica del juego se realiza en diferentes momentos de la asignatura y según las necesidades de cada nivel tales como: practicar la comunicación oral, por cuanto es una actividad lúdica que tiene como objetivo motivar la participación de todos los estudiantes; aplicar vocabulario en contextos reales y practicar expresiones de uso frecuente; materializar las unidades “*Around Town*” y “*Going places*” correspondientes a 6° básico y 8° básico respectivamente y por último, ejercitar para los torneos interescolares de *Minicity* organizados por el DAEM de Temuco.



Durante el desarrollo del juego, los estudiantes también ponen en práctica sus habilidades de comprensión lectora, auditiva y desarrollo de vocabulario, ya que incluye tarjetas animadas y escritas que describen diferentes situaciones que pueden ocurrir en una urbe. La profesora dirige a los alumnos en la búsqueda de palabras claves que facilitan la comprensión de las tarjetas e instrucciones. El juego contiene además un llavero de preguntas de apoyo, el cual utilizan la mayoría de los estudiantes para poder comenzar una conversación fluida en inglés.

Para facilitar el trabajo a los docentes, los creadores de *Minicity*, proporcionan a los colegios un archivo pdf con guías para trabajar en aula y con diferentes evaluaciones de las cuatro habilidades del idioma. Adicionalmente, la página web del juego dispone de apoyo interactivo donde es posible encontrar audios en inglés y revisar la pronunciación correcta de las diferentes frases y palabras.

Al cierre de cada año, se realizan los torneos comunales interescolares, una oportunidad donde poner en práctica el trabajo realizado en el aula. En estos espacios, concursan los estudiantes del segundo ciclo del establecimiento que tengan las habilidades para el juego, el idioma y que se sientan motivados por participar.

La idea de los organizadores del torneo es convocar a estudiantes a que participen en una jornada en la que sólo se habla inglés y que a la vez, tengan la oportunidad de divertirse en otro idioma. El jurado de la instancia lo componen estudiantes de Inglés de la Universidad Autónoma de Temuco, quienes son los responsables de evaluar - mediante rúbricas- la participación de los niños en base al cumplimiento de las reglas y la comunicación en inglés.

4. RECOMENDACIONES



- Armar un plan de trabajo para fortalecer la comunicación oral que incluya diferentes actividades, dándole un peso fundamental a aquellas de carácter lúdico como por ejemplo; juegos de mesa, plataformas digitales, festivales musicales y trabajo colaborativo con otras asignaturas.
- Incluir actividades en inglés en eventos escolares de otras temáticas, por ejemplo ferias de historia o ciencias.
- Complementar las clases con Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) tales como, plataformas web y juegos. En la experiencia del colegio han podido comprobar que estas herramientas son las que más motivan a los estudiantes a hablar inglés.
- Para la correcta utilización del juego se sugiere que los docentes puedan practicar con sus alumnos previamente, aspectos de vocabulario y verbos claves que permitan una comunicación fluida. Además, es recomendable armar grupos con desempeños diversos en la asignatura. De esta forma, los alumnos que tienen mayores facilidades pueden apoyar a los que presentan más dificultad en el idioma.
- Utilizar la plataforma web del juego como material complementario, ya que contiene audios que permiten reforzar la identificación y practicar expresiones de uso cotidiano en habla inglesa, que los alumnos pueden contextualizar al lugar donde viven.

5. RESULTADOS DECLARADOS

Con el incremento de las horas de inglés y el foco en la expresión oral, los alumnos han logrado diversos reconocimientos en los últimos años:

- Obtención del Segundo Lugar en el Torneo Comunal del juego Minicity, 2018.
- Actuales campeones comunales del torneo de Spelling Bee.



- Incremento de la participación oral de los alumnos, factor que se atribuye a la confianza adquirida gracias al juego.
- Aumento del aprendizaje del inglés en los niveles de 7° y 8° básico, que se evidencia a través del incremento de las notas, motivación y participación en clases. Los avances los miden en pruebas, además de un reporte realizado por *Quizlet* a partir de las actividades y evaluaciones realizadas.