

Participatory techniques in the English class for designers

Ariosa Miranda, Zenaida; Tamarit Manzano, Tayma L.

Zenaida Ariosa Miranda

zenidaa@isdi.co.cu

Instituto Superior de Diseño de la UH, Cuba

Tayma L. Tamarit Manzano

taymat@isdi.co.cu

Instituto Superior de Diseño de la UH, Cuba

A3Manos

Universidad de La Habana, Cuba

ISSN-e: 2412-5105

Periodicidad: Semestral

vol. 6, núm. 10, 2019

sergio@isdi.co.cu

Recepción: 18 Noviembre 2018

Aprobación: 16 Diciembre 2018

Publicación: 17 Enero 2019

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/784/7843894011/>

Instituto Superior de Diseño, 2013



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Resumen: El artículo constituye un referente didáctico metodológico y teórico-práctico sobre las técnicas participativas para propiciar el desarrollo de la competencia comunicativa en la enseñanza del inglés vinculado al diseño. Se presentan las propuestas de los docentes para su implementación en las clases por su carácter dinámico, productivo, reflexivo y vivencial favorecido sobre todo por el aprovechamiento del trabajo grupal.

Palabras clave: técnicas participativas, competencia comunicativa, trabajo grupal.

Abstract: The article offers a methodological and theoretical-practical didactic reference on participatory techniques to promote the development of communicative competence in the teaching of English language related to design. Teachers' proposals are presented for their implementation in classes due to their dynamic, productive, reflective and experiential character, mainly by group work.

Keywords: participatory techniques, communicative competence, group work.

INTRODUCCIÓN

Ante el reto de conformar al hombre a tono con este tiempo cambiante, contradictorio y difícil que vive nuestro país, muchos educadores realizan una búsqueda constante de los métodos y vías que permitan lograr el desarrollo de un individuo capaz de transformar su realidad. Por lo que se asume como referente la educación popular, dialógica y participativa, ideada por Paulo Freire. La misma propone devolver al alumno el protagonismo y la palabra, estimular la conciencia crítica, la adaptación activa a la realidad, la capacidad de ser un agente de cambio y de construir sus conocimientos acerca del mundo para transformarlo. No es casual que en los últimos años se hayan incorporado métodos activos, de la participación, que acentúan el papel de la subjetividad.

La participación ha sido uno de los temas en que más se viene insistiendo en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua inglesa vinculada al diseño. La concepción educativa válida para el desarrollo de nuestros estudiantes se ubica en la autonomía, el pensamiento crítico y creativo capaz de engarzarse en proyectos colectivos que apunten al bienestar de todos. Desarrollar las capacidades de cada uno hasta su

máxima potencialidad y competencia comunicativa para ayudarse, entre todos a construir un mundo más humano.

Las técnicas participativas es un valioso regalo para los docentes del Instituto Superior de Diseño (ISDi) deseosos de fomentar la interacción en la lengua inglesa espontánea y creativa. No se trata de añadir algunas técnicas para hacer más entretenida la clase, ni de organizar actividades extra docentes con juegos de animación para que los grupos se cohesionen. Se trata de algo mucho más profundo y complejo.

Por esta razón, proponemos un conjunto de técnicas participativas para propiciar la competencia comunicativa en la clase de inglés, por su carácter dinámico, productivo, reflexivo y vivencial favorecido sobre todo por el aprovechamiento del trabajo grupal. Las mismas crean un clima de autonomía, creatividad, cooperación, solidaridad y análisis en el manejo de temas sobre diseño.

DESARROLLODESARROLLO.DESARROLLO.DESARROLLODESARROLLODESARROLLO.DESARROLLO

El análisis y la reflexión de las técnicas participativas en el contexto de la teoría pedagógica propician la construcción colectiva del conocimiento para estimular así el desarrollo de la competencia comunicativa en la lengua inglesa vinculada al diseño.

Para su mejor comprensión resulta importante valorar el concepto de competencia comunicativa que se formula por la didáctica soviética: “(...) el conjunto de reglas sociales, de la cultura nacional, las valoraciones y valores que determinan tanto la forma, como el contenido admisible en el lenguaje de la lengua que se estudia. Constituye la capacidad real individual de organizar la actividad verbal de forma adecuada a las diferentes situaciones de la comunicación (según los objetivos, las relaciones de roles, la forma, el contenido, etc.,) en sus actividades receptivas y productivas, en correspondencia con cada situación concreta.” (Zimniaya, 1989).

Para elaborar una definición de competencia comunicativa se asume la definición de Font Milán, S. (2006). Este autor plantea que la competencia comunicativa es el desempeño del sujeto en su actividad verbal y no verbal en situaciones reales de comunicación que involucran la interacción entre dos o más personas, o entre una persona y un texto oral o escrito, en correspondencia con un contexto social determinado.

Fundamentos de las Técnicas participativas

Las técnicas participativas son consideradas como instrumento de cualquier metodología participativa. Son instrumentos provocadores del análisis y la vivencia mediante los cuales se condiciona y lleva a la toma de conciencia, a la interiorización del mismo. Es una respuesta pedagógica para resolver los problemas del aprendizaje. Las técnicas son, por tanto, los instrumentos que estimulan el desarrollo de la competencia comunicativa en la clase de idioma.

Como premisa importante del proceso docente, comunicativo es esencial la participación y la actividad del grupo para la construcción del conocimiento, de la concepción del hombre como sujeto activo de su propio proceso transformador (Freire, 1986). En nuestras prácticas docentes son múltiples y variadas las actividades que se pueden utilizar para motivar a los estudiantes en la clase de inglés por ejemplo: simulación de ferias de diseño, talleres, presentación oral sobre un diseñador famoso y su obra entre otros. Siempre en función de los objetivos específicos que se persiguen, las condiciones y las necesidades de los participantes.

Cuando no se definen correctamente los objetivos y se aplica la técnica para buscar la “participación” de los individuos la sesión puede ser muy movida, pero su contenido y resultados improductivos. Las técnicas deben ser el recurso que provoque la reflexión y no el fin de la actividad, por lo que debemos proponer una clase participativa que propicie el desarrollo de la competencia comunicativa. (Harmer, 2013)

La aplicación de las técnicas debe estar respaldada por una concepción pedagógica clara acerca del papel del estudiante y del profesor, los procesos de aprendizaje individual y grupal, los objetivos educativos y las estrategias para alcanzarlos.

Los docentes debemos convertirnos entonces en coordinadores del proceso, en conductores, en un asesor que sabe preguntar y responder un compañero respetuoso y sensible a los ritmos, códigos e intereses de los grupos, un actor comprometido con la razón que lo anima e identifica. Y colocar al individuo en su verdadero papel de «también protagonista» del proceso en el que participa y aporta, al apropiarse del objeto de estudio. (Keegan, 2019)

El coordinador no tiene una participación neutral. Tiene sus propias opiniones y la responsabilidad de compartir sus conocimientos con el grupo; tiene que orientar los debates hacia niveles de profundización que los acerquen cada vez más al conocimiento de los temas vinculados al diseño o temas afines a la especialidad. Debe incentivar el debate con preguntas y ayudar al grupo a cuestionarse inclusive sus propios planteamientos; tiene que evitar la dispersión del tema; debe sintetizar conjuntos de opiniones afines y devolverlas sistematizadas y ordenadas para permitir profundizar en las reflexiones de manera cooperada y solidaria.

Por otro lado, el coordinador necesita cultivar determinadas características que le faciliten propiciar la participación: ser dinámico, actuar con sencillez y transparencia, tener un trato que genere confianza en el grupo y la promueva a sí mismo. (Korytova, E. y colectivo, 2020). Estimular, por tanto, a los estudiantes al arte de la conversación para crear un clima adecuado de aprendizaje interactivo.

Las técnicas vivenciales se caracterizan por crear una situación ficticia, donde nos involucramos, reaccionamos y adoptamos actitudes espontáneas; nos hacen vivir una situación. (Rúa, 2002). Estas se pueden diferenciar en:

- a) a) Las de animación, cuyo centrar es animar, cohesionar, crear un ambiente fraterno y participativo. Estas técnicas deben ser activas, deben tener elementos que permitan relajar a los participantes, involucrar al conjunto y deben tener presente el humor.
 - b) Técnicas de análisis. Tiene como objetivo central dar elementos simbólicos que permitan reflexionar sobre situaciones de la vida real.
 - c) Técnicas o ejercicios de abstracción: ejercitan la capacidad de abstracción, análisis y síntesis en condiciones de grupo.
 - d) Ejercicios de comunicación: ofrecen elementos sobre la necesidad e importancia de la comunicación, para llevar a feliz término una tarea.
 - e) Dinámica de organización y planificación: estas técnicas van dirigidas a que las personas trabajen de forma cooperada o interdependiente, es decir, coordinados los unos con los otros. Técnicas de actuación. El elemento esencial es la expresión corporal a través de la cual representamos situaciones, comportamientos, formas de pensar. Ejemplos: (sociogramas, juegos de roles, cuentos dramatizados, entre otros.) Para que estas cumplan su objetivo, siempre que las vamos a aplicar debemos dar recomendaciones prácticas como: Presentación coordinada y coherente. Dar un tiempo limitado para que realmente se sinteticen los elementos centrales. Que se utilice realmente la expresión corporal, el movimiento, los gestos, la expresión. Que se hable con voz fuerte. Que no hablen y actúen dos a la vez. Técnicas auditivas y audiovisuales Para usar una técnica auditiva o audiovisual se ha requerido de un trabajo de elaboración previa que por lo general no es producto de la reflexión o análisis, que el grupo mismo ha realizado. Ejemplo (Una charla, una película) Cuando utilizamos estas técnicas es necesario que los docentes conozcan su contenido antemano para que realmente sirvan como herramienta de reflexión y no solo como una distracción (Warfield, 2019). Por eso es importante siempre hacer una discusión para analizar el contenido o mensaje presentado con la técnica auditiva o audiovisual. Es muy útil tener preparadas algunas

preguntas para esta etapa, que permitan relacionar el contenido con la realidad del grupo. Técnicas visuales. Todo aquel material que utiliza la escritura como elemento central (por ejemplo, papelógrafo, lluvia de ideas por tarjetas, lectura de textos).

Propuestas de técnicas participativas

Técnica No 1: Visita mi stand

Tema: Feria Internacional de diseño

Objetivo: Desarrollar habilidades para elaborar preguntas.

Tiempo: de 12 a 15 minutos.

Organización: Trabajo en pequeños grupos.

Materiales: Proyectos de diseños de productos

Se divide el grupo en pequeños equipos .y cada uno simula un stand de la feria de la feria internacional de diseño donde se presenta un proyecto de diseño. Los equipos deben estar preparados para exponer y elaborar preguntas al equipo contrario. Y el role del profesor será sintetizar las opiniones y profundizar en las reflexiones sobre cada producto.

Técnica No 2: Mi criterio acerca de...

Tema: Diseño.

Objetivo: Desarrollar habilidades para elaborar preguntas.

Tiempo: 12 a 15 minutos.

Organización: Trabajo en parejas

Materiales: Tarjetas con imágenes de diseñadores famosos

Se reparten tarjetas con imágenes de diseñadores famosos. Cada pareja establecerá una conversación según los siguientes aspectos: nombre, nacionalidad, ejemplos de su obra y descripción física e inferir rasgos de la personalidad.

Técnica No 3: El Arcoíris.

Tema: Color como Elemento Básico del Diseño.

Objetivo: Interactuar de forma oral a través de los contenidos

Tiempo: de 12 a 15 minutos.

Organización: Trabajo en pequeños grupos.

Materiales: Tarjetas. Multimedia del color.

Se divide el grupo en pequeños equipos. Un estudiante coge una tarjeta con un color determinado. El equipo informa las características del color, lo compara con otros colores e informan la relación de los colores con la personalidad. Posteriormente un estudiante va al centro del aula y expone los resultados. Se les pide que al finalizar intercambien preguntas, criterios y sugerencias, para evaluar el dominio del contenido.

Técnica No 4: Dominó

Tema: Información personal

Objetivo: Desarrollar habilidades para elaborar preguntas de información personal.

Tiempo: de 12 a 15 minutos.

Organización: Trabajo en parejas.

Materiales: tarjetas recreadas con un diseñador famoso y un ejemplo de su obra.

Se cortan en dos todas las tarjetas y se reparten aleatoriamente las mitades entre los participantes. Cada participante debe buscar su par para completar la figura, al encontrarlo se genera una conversación según los siguientes aspectos: nombre, apellidos, edad, nacionalidad, lugar donde vive, correo electrónico, número de teléfono cantidad de hijos que tiene, idiomas que habla entre otros

Ejemplo de las tarjetas:

Clara Porset (Diseño de interiores)

Gonzalo Córdoba (Mobiliario)

Nelson Ponce (Poster, Vampiros en la Habana)

Técnica No 5: Diagrama

Tema: Elementos básicos del diseño.

Objetivo: Desarrollar habilidades para resumir textos a través de diagramas y realizar presentación oral.

Tiempo: 20 a 30 minutos.

Organización: Trabajo en pequeños grupos.

Materiales: textos, cartulinas y marcadores

Se divide el grupo en pequeños equipos. Se entrega un texto sobre elementos básico del diseño a cada equipo para que resuman a través de un diagrama y realicen una presentación oral. Se les pide que al finalizar cada equipo intercambien preguntas, criterios y sugerencias, para evaluar el dominio del contenido.

Técnica No 6: Deja que yo te cuente

Tema: Arte y diseño

Objetivo: Socializar e intercambiar el contenido de una visita guiada vinculada con diseño (por ejemplo a Fábrica de Arte o el Callejón de Hamel o museo de artes decorativa)

Tiempo: 10 a 15 minutos.

Organización: Trabajo en pequeños grupos.

Materiales: diapositivas con imágenes del lugar visitado o pequeños videos

Se divide el grupo en pequeños equipos para que reporten sobre un lugar visitado utilizando las expresiones vinculadas al diseño y a eventos del pasado. Se les pide que al finalizar cada equipo intercambien preguntas, criterios y sugerencias, para evaluar el dominio del contenido.

CONCLUSIONES

Las técnicas participativas son instrumentos que contribuyen al desarrollo de la competencia comunicativa en la enseñanza del inglés. Las mismas crean un clima de autonomía, creatividad, cooperación, solidaridad y análisis en el manejo de temas sobre diseño. Además, incentivan al diálogo reflexivo y participativo que fortalece la conciencia crítica; diálogo siempre cercano a la realidad histórico-concreta lo que demuestra su carácter dinámico y vivencial.

La utilización de las técnicas no garantiza el cumplimiento de los objetivos docentes, se trata de cumplir determinadas tareas cognoscitivas y objetivas concretas. Para escoger la técnica adecuada, habrá que tener en cuenta las condiciones y las necesidades de los participantes con que se lleva a cabo el proceso, los objetivos específicos que se persiguen, el nivel de idioma del grupo, el ajuste al tiempo, así como la organización del grupo. Es recomendable enfatizar la labor del coordinado antes, durante y después de aplicadas las técnicas para provocar la reflexión e interacción de todos los participantes y así propiciar el desarrollo de la competencia comunicativa en la lengua inglesa.

BIBLIOGRAFÍA

- Bustillo, G. y Vargas, L. (1992) Técnicas participativas para la Educación Popular. México. IMDEC
- Font M. y Sergio Antonio (2006) Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Metodología para la asignatura Inglés en la secundaria básica desde una concepción problémica del enfoque comunicativo,
- Freire, P. (1986) Educación y cambio. Brasil. Editorial Paz e terra.
- Harmer, J. (2013) Essential Teacher knowledge. Pearson Education Limited.
- Keegan, K. (2019) The tonight Show Vocabulary-Review Games. English Teaching Forum Magazine. Vol 57, Number 4.

- Korytova, E. y colectivo. (2020) Competency-Based Approach to Training Humanities Students at East Siberia State University of Technology and Management. 2015. Tomado de <https://www.researchgate.net>, 2020.
- Rúa, M. (2002) Por los caminos de la participación. Colección Educación Popular. Editorial "Caminos", 2002.
- Warfield, S. (2019) Read and Run: A Communicative Reading Activity. English Teaching Forum Magazine. Vol 57, Number 2.
- Zimniaya, I. A. (1989) Psicología de la enseñanza del Idioma Ruso como segunda lengua. Moscú.: Editorial Idioma Ruso.