

ELT + V

EMPODERAR A LOS PROFESORES DE
IDIOMAS – INCLUIDOS LOS VOLUNTARIOS

Número de proyecto 2020-1-UK01-KA204-078807



Módulo 2: Compromiso activo - Técnicas para crear un clima positivo para el aprendizaje

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Table of Contenido

MÓDULO 2	3
<i>Introducción general</i>	3
1. <i>Establecer un clima de aprendizaje</i>	5
2. <i>Desarrollar relaciones interpersonales adecuadas</i>	8
3. <i>Comprender los estilos de aprendizaje que se prefieren</i>	12
4. <i>Proporcionar oportunidades para que los alumnos evalúen su trabajo</i>	16
5. <i>Promover una Buena variedad de oportunidades de aprendizaje</i>	21
<i>Conclusión</i>	24
<i>Anexo 2.1a. Actividad sobre los estereotipos</i>	25
<i>Anexo 2.1b. Prejuicios y discriminación</i>	26
<i>Anexo 2.1c. Ficha sobre el aspecto físico</i>	27
<i>Anexo 2.1d. Somos similares y diferentes</i>	31
<i>Anexo 2.1e. Prueba de percepción del tiempo</i>	32
<i>Anexo 2.2. Lista de control intercultural</i>	34
<i>Anexo 2.3. Glosario</i>	36
<i>Anexo 2.4. Juego de M&m`s</i>	37
Ejercicio	38
<i>Anexo 2.5. Contrato de aula</i>	39
<i>Anexo 2.6. ¿Por qué estoy aquí?</i>	40
<i>Anexo 2.7. ¿Qué es el acoso escolar?</i>	41
<i>Anexo 2.8a. Juego de cartas de monstruos</i>	42
<i>Anexo 2.8b. Actividad del mejor jefe contra el peor jefe</i>	43
<i>Anexo 2.9. ¿Quién soy?</i>	45
<i>Anexo 2.10. Juego de rol: En la fiesta</i>	47
<i>Anexo 2.11a. Cuestionario VARK</i>	49
<i>Anexo 2.11b. Cuestionario KOLB</i>	54
<i>Anexo 2.12. Ejercicio de mapa mental</i>	58
<i>Anexo 2.13a. Comprensión lectora: ¿puedo leer como un detective?</i>	60
<i>Anexo 2.13b. Seis sombreros para pensar</i>	61
<i>Anexo 2.14a. Globo de aire caliente</i>	63
<i>Anexo 2.14b. Debates paso a paso</i>	66



MÓDULO 2

Introducción general

Es sabido que cualquier alumno que se sienta seguro y acogido en el aula aprenderá más fácilmente. La clase es como nuestra casa, por lo que es importante que nos sintamos cómodos y seguros en ella. También podemos imaginar lo importante que es para las personas de otros países y culturas experimentar una actitud positiva en el país de acogida. Cualquier profesor que decida dar clases a alumnos extranjeros debe tener en cuenta la diversidad cultural de los inmigrantes y su forma de pensar sobre esta diversidad.

Se comienza con el autoconocimiento: Las actividades de autoexploración son útiles para comprender nuestros sentimientos hacia los demás

También requiere una redefinición de conceptos clave como cultura, xenofobia, racismo, etc., ya que tendemos a pensar que los conocemos y entendemos, pero desconocemos su definición real.

Esto ayudará a desarrollar una comprensión profunda de los factores que caracterizan e influyen en la diversidad, y promoverá la interacción y la cooperación.

Ejemplo:

Si tenemos en clase un alumno que siempre llega tarde, el estereotipo es pensar que es una persona perezosa. ¿Es esto cierto o es la percepción del tiempo la razón de este comportamiento?

Dado que el clima positivo desempeña un papel importante en la experiencia de aprendizaje, el profesor puede ayudar a los alumnos a sentirse bien acogidos mediante el uso de juegos, lo que fomenta la participación activa. Un profesor que enseña a los refugiados sugiere invitar a los alumnos a construir con Legos, hacer puzles o jugar a juegos de mesa sencillos en el primer encuentro.

Los estudiantes extranjeros, y especialmente los refugiados, se preocupan a menudo por su nueva situación diaria. Se preocupan por los primeros días de clase, ya que no saben si serán aceptados, si conseguirán aprender un nuevo idioma o de si su aspecto influirá en el comportamiento de los demás. Los psicólogos dicen que nuestros pensamientos influyen en nuestras emociones, y nuestras emociones en nuestro comportamiento.

Por eso, reconocer las emociones de los alumnos en clase es importante. Para ello, podemos utilizar actividades que permitan definir las emociones incluso sin palabras. Las emociones ayudan a las personas a motivarse y a emprender acciones, a tomar decisiones, a comprender a los demás.

Además, por clima positivo para el aprendizaje entendemos que todas las actividades deben estar bien organizadas y tener un objetivo claro, para ver y apoyar las diferentes capacidades de los alumnos. Por ejemplo, los profesores pueden incorporar en la enseñanza de idiomas ejemplos de la vida real, como la comida, los colores, etc.

Es más, los profesores deben ser lo más empáticos posible. Por ejemplo, trata de



[ANEXO 2.1a.](#)

Actividad sobre los estereotipos



[ANEXO 2.1b.](#)

Prejuicios y discriminación



[ANEXO 2.1c](#)

Ficha sobre el aspecto físico



[ANEXO 2.1d](#)

Somos similares y diferentes



[ANEXO 2.1e.](#)

Prueba de percepción del tiempo



[ANEXO 2.2.](#)

Lista de control intercultural



[ANEXO 2.3.](#)

Glosario



imaginarte en un país extranjero con costumbres muy diferentes a las tuyas.
¿Cómo habría afectado esto a tu vida cotidiana?



ANNEX 2.4.

M&M Game

MÁS INFORMACIÓN

Entender las emociones

<https://enterapia.co/blog/ansiedad/como-podemos-entender-nuestras-emociones>

La importancia del "espacio personal" en las diferentes culturas

https://verne.elpais.com/verne/2017/04/03/articulo/1491225187_165255.html

Razones por las que las emociones son importantes

<https://www.mundopsicologos.com/articulos/la-importancia-de-las-emociones>

El juego de los sentimientos de M&M'S (en inglés)

<https://hope4hurtingkids.com/emotions/understanding-emotions/emotions-candy-game/>



1. Establecer un clima de aprendizaje

La primera sección de este módulo se centra en los profesores y en cómo pueden identificar sus sentimientos y percepciones de la diversidad. Haremos hincapié en la importancia del clima de aprendizaje y en cómo pueden influir en él las creencias y perspectivas de los profesores y de los demás alumnos. La aclaración de conceptos como cultura y diversidad desempeña un papel importante.

De hecho, nuestras características culturales pueden diferir considerablemente de las de los demás. La lista de comprobación intercultural puede ayudarnos a entender lo que observamos sin hacer suposiciones ni formar opiniones basadas en estereotipos.

Ejemplo:

¿Debo prever diferencias en la noción de "espacio personal" apropiado? ¿Debo esperar diferencias en la forma en que mi interlocutor utiliza el contacto?

Utilizamos el término "clima de aprendizaje" para describir el entorno del aula y la atmósfera emocional en la misma. Al tratarse de alumnos que pertenecen a grupos vulnerables, debemos tener en cuenta su estado psicológico y emocional, así como las emociones y el comportamiento de sus educadores.

Los estudios han descubierto que algunas características del clima positivo para el aprendizaje son:

- Interacción entre el profesor y el alumno
- Cooperación entre los alumnos

La bandera fabulosa es una actividad para romper el hielo que ayuda a los estudiantes o participantes a presentarse.

Para esta actividad, los alumnos necesitarán un papel y algunos lápices de colores. Dibujan todo lo que piensan de sí mismos y cualquier información que quieran compartir con la clase. Al final, después de que cada alumno haya presentado su bandera, el profesor puede decorar la clase con las creaciones de los alumnos.

Establecer una política antiacoso:

Para evitar cualquier incidente de acoso en el aula, primero es necesario aclarar qué es el acoso en primer lugar. Además de una definición, los vídeos y los juegos de rol pueden ayudar a los alumnos a comprender mejor el significado y las emociones y efectos negativos que puede causar el acoso.

El Centro Nacional contra el Acoso Escolar define el acoso como "un individuo o grupo de individuos con más poder infligen repetida e intencionadamente lesiones o daños a otro individuo o grupo de individuos que se sienten indefensos. El acoso puede producirse durante un largo periodo de tiempo, suele ocultarse a los demás y es probable que continúe a menos que se tomen medidas."

Además, hay que tener en cuenta que el acoso puede darse entre alumnos de la misma o distinta nacionalidad.

Fomentar el sentido del trabajo en equipo puede ayudar a los alumnos a respetarse, escucharse y apoyarse mutuamente. Puedes empezar por asignar un



ANEXO 2.5.

Contrato de aula



ANEXO 2.6.

¿Por qué estoy aquí?



ANEXO 2.7.

¿Qué es el acoso escolar?



nombre en clase que pueda quedar registrado en el "contrato de clase". Debes recordar que un entorno seguro y solidario previene el acoso escolar y, como profesor, debes dar un buen ejemplo de amabilidad y respeto.

Puzle de reproducción de arte:

Divide a los alumnos en grupos de seis u ocho (o más grandes si quiere hacer la tarea más difícil).

Proporcione a cada equipo una imagen y trozos de cartulina blanca, uno por miembro del equipo.

En primer lugar, cada equipo debe cortar la imagen en el mismo número de piezas que los miembros del grupo.

A continuación, cada jugador tomará uno de los trozos de la imagen y lo reproducirá en su cartulina en blanco con lápices, pinturas de colores o rotuladores. (Si el equipo recorta la imagen en trozos de forma irregular, cada miembro del equipo deberá entonces recortar su cartulina en blanco con la misma forma).

Cuando cada equipo haya creado las piezas de su puzle, intercambiarán las piezas con otro equipo. Los equipos trabajarán juntos para resolver el rompecabezas.

Potenciar la inteligencia emocional:

La inteligencia emocional es la capacidad de controlar los propios sentimientos e interactuar de forma positiva con otras personas.

La inteligencia emocional afecta a la calidad de vida porque influye en el comportamiento y las relaciones humanas.

La forma en que los estudiantes gestionan sus emociones puede afectar a todo, desde sus relaciones con los compañeros hasta su rendimiento en el aula. Los estudiantes con mayor inteligencia emocional son más capaces de controlar sus emociones y empatizar con los demás. Esto puede ayudarles a desarrollar (y mejorar) la automotivación y las habilidades de comunicación, habilidades importantes para los estudiantes que quieren ser alumnos más seguros. Está demostrado que los estudiantes que carecen de inteligencia emocional están menos conectados con la escuela, lo que repercute negativamente en su rendimiento en el aula.

La enseñanza de la inteligencia emocional es un aspecto importante de la educación. Los profesores pueden ayudar a los alumnos a formar parte de la clase de inteligencia emocional de la siguiente manera

- Saludando a los alumnos individualmente con sus nombres
- Mostrando empatía ante sus problemas
- Utilizando explicaciones claras y concisas
- Estableciendo reglas de clase
- Proporcionando comentarios positivos sobre su esfuerzo
- Creando actividades de juego de rol



ANEXO 2.8a.

Juego de cartas de monstruos



ANEXO 2.8b.

Actividad del mejor jefe contra el peor jefe



- Creating role play activities

MÁS INFORMACIÓN

Romper el hielo en el aula

<https://www.conlospiesenelaula.es/dinamicas-romper-hielo-clase/>

20 actividades de creación de equipos para estudiantes

<https://billetto.es/blog/20-increibles-actividades-de-creacion-de-equipos-para-su-proximo-evento/>

Construir un entorno seguro

<https://www.educo.org/Blog/como-prevenir-el-acoso-escolar-en-el-aula>

El juego de los sentimientos de M&M`s (en inglés)

<https://hope4hurtingkids.com/emotions/understanding-emotions/emotions-candy-game/>



2. Desarrollar relaciones interpersonales adecuadas

La segunda sección del módulo está dedicada a las actividades para los alumnos, de modo que los educadores puedan entender cómo se perciben y sienten los alumnos entre sí.

Mediante el uso de técnicas específicas, los educadores pueden ayudar a los alumnos a sentirse seguros para expresarse y crear un entorno que promueva el sentido de pertenencia y el trabajo en equipo, de modo que los participantes acaben adquiriendo su identidad social común como estudiantes.

Choque cultural

Las personas que dejan su país, sus amigos y su familia para empezar una nueva vida suelen sufrir choques culturales. El choque cultural es un término utilizado para describir la ansiedad y los sentimientos negativos que experimentan las personas cuando se trasladan a una sociedad diferente de aquella en la que han crecido. Es una experiencia profundamente personal y afecta a los individuos de diferentes maneras.

El choque cultural suele producirse en 5 etapas:

Luna de miel – llegada a la nueva cultura. Las personas se sienten entusiasmadas con su nueva vida y todo es interesante. Les gusta ser turistas porque la identidad básica de la persona sigue arraigada "en casa".

Desorientación - todo lo familiar ha desaparecido. Los recién llegados se ven abrumados por las exigencias de la nueva cultura, tienen nuevos estímulos en el nuevo entorno.

Aislamiento mental / Hostilidad– Los recién llegados se enfrentan a dificultades en su vida diaria en una nueva cultura. Las dificultades son prácticas y emocionales, como los cambios económicos y sociales, el escaso conocimiento del idioma, el sentimiento de soledad y la nostalgia. A menudo, los recién llegados se sienten enfadados y ofendidos con la nueva cultura por haberles causado dificultades.

Ajuste / integración - La primera adaptación se produce cuando los recién llegados aprenden el idioma y hacen amigos. Empiezan a disfrutar de las nuevas experiencias culturales, ya que responden a las nuevas señales y tienen una mayor capacidad de comprensión de la nueva cultura. Son capaces de ver los puntos malos y buenos de ambas culturas.

Biculturalidad – En esta etapa, el recién llegado se siente cómodo tanto en la cultura antigua como en la nueva. Hay cierta controversia sobre si alguien puede realmente alcanzar esta etapa.

Actividad de choque cultural:

- Diferencias en la alimentación
- Diferencias en la rutina diaria
- Modo de transporte
- Compras



Los profesores crearon una pizarra con imágenes de alimentos o rutinas diarias o hábitos de compra en el país de acogida y piden a los alumnos que las comparen con sus países de origen.

<https://www.youtube.com/watch?v=f1sxEJ4rQUk>

Reconocer el choque cultural es importante para identificar las situaciones en las que uno podría sentirse incómodo y discutir cómo se puede superar este sentimiento.

El profesor preparará tarjetas con palabras, frases y comentarios pertenecientes a cada etapa.

Los alumnos deben reconocer la etapa a la que pertenece cada enunciado.

Comprender los diferentes valores para entender a alguien

El **valor** es un concepto que describe las creencias de un individuo o una cultura. Un conjunto de valores puede encuadrarse en la noción de sistema de valores.

Los valores se consideran subjetivos y varían según las personas y las culturas. Los tipos de valores incluyen valores éticos/ morales, valores doctrinales/ ideológicos (políticos, religiosos), valores sociales y valores estéticos.

Los **valores personales** están implícitamente relacionados con la elección; guían las decisiones permitiendo que las elecciones individuales se basen en los valores asociados.

Para que los alumnos tengan la oportunidad de comprender y definir sus valores personales, pueden ver vídeos y participar en las actividades propuestas.

<https://www.youtube.com/watch?v=F7XF6jMsaP0&t=24s>

Actividad de valor personal:

- Proporcione a los alumnos una lista de valores personales
- Pídales que determinen los valores, basándose en sus experiencias de disfrute, superación y realización.

¿Por qué cada experiencia es realmente importante y memorable?

Utilice una lista de valores personales comunes para ayudarles a empezar, y apunte unos 10 valores principales.

Percepción del tiempo: El tiempo tiene una interpretación diferente entre las culturas. Algunas culturas son monocrónicas y otras policrónicas.

A las culturas monocrónicas les gusta hacer una sola cosa a la vez. Valoran un cierto orden y la sensación de que hay un momento y un lugar adecuados para todo.

Policrónicas: en las que se pueden hacer varias cosas a la vez y se adopta un enfoque más fluido para programar el tiempo. Estas culturas tienden a estar menos centradas en la contabilidad precisa de cada momento, y están mucho más impregnadas de tradiciones y relaciones que de tareas.



El profesor preparará tarjetas con palabras, frases y comentarios pertenecientes a cada etapa. Los alumnos tendrán que reconocer la etapa a la que pertenece cada frase.

Identidad social e identidad personal: entender qué son para mejorar las habilidades interpersonales

Tajfel (1979) afirma que los grupos (por ejemplo, la clase social, la familia, el equipo de fútbol, etc.) a los que pertenecen las personas son una fuente importante de orgullo y autoestima. Los grupos nos dan un sentido de identidad social: un sentido de pertenencia al mundo social. Dividimos el mundo en "ellos" y "nosotros" a través de un proceso de categorización social (es decir, colocamos a las personas en grupos sociales).

Esto se conoce como grupo interno (nosotros) y grupo externo (ellos). La teoría de la identidad social afirma que el grupo interno discriminará al grupo externo para mejorar su imagen.

TEORÍA DE LA IDENTIDAD SOCIAL:

A las personas les ocurre algo especial cuando se encuentran en condiciones de grupo, ya que influyen en la psicología personal.

Hay dos tipos de comportamiento:

- La interpersonal (amistades, relaciones positivas o negativas según el temperamento individual)
- La intergrupala, donde la persona actúa como miembro del grupo (sindicato, equipo deportivo, etc.).

Rueda de la identidad personal y social:

Se trata de una actividad realizada para que los alumnos identifiquen sus identidades sociales y comprendan cómo los percibe la gente. Las ruedas creadas por la Universidad de Michigan pueden ayudar al profesor y a los alumnos a entender el tema.

<https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/social-identity-wheel/>

Sentido de pertenencia: La necesidad de pertenencia es una necesidad humana y se refiere a una necesidad emocional humana de tener relaciones y ser aceptado por los miembros de un grupo. Esta necesidad también incluye a la persona que debe pertenecer a un grupo de iguales en la escuela, ser aceptada por sus compañeros o formar parte de un grupo religioso.

El sentido de pertenencia parece ser importante, ya que los individuos son aceptados, comprendidos y apoyados por los demás miembros del equipo, lo que mejora sus habilidades interpersonales.

Aprendizaje en equipo/ actividades de juego de rol:

Comenzareis creando pequeños grupos de identidad. Ofrece oportunidades a los alumnos para que trabajen juntos, fomentando así el respeto mutuo en las aulas.

A través de divertidas actividades que puedes encontrar en Youtube como:



ANEXO 2.9.

¿Quién soy yo?



ANEXO 2.10.

Juego de rol: En una fiesta



<https://www.youtube.com/watch?v=V6MjmVTEDsc> Los profesores pueden crear un entorno seguro y aumentar el sentido de pertenencia.

MÁS INFORMACIÓN

Manual de comunicación intercultural (en inglés)

http://www.eslcooperative.ca/CESLM_Intercultural_Communication_Handbook.pdf

Rueda de la identidad social

<https://iphone-journal.com/es/rueda-de-identidad-social/>

Conocer gente nueva (tarjetas de juego de rol) (en inglés)

<https://busyteacher.org/20004-at-a-party-meet-new-people-role-play-cards.html>

Como facilitar la actividad del espectro en su aula (en inglés)

<https://www.youtube.com/watch?v=RAA65lJeCHQ&t=177s>

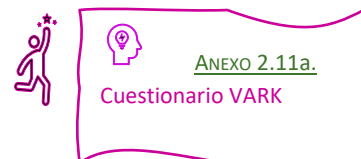


3. Comprender los estilos de aprendizaje que se prefieren

El estilo de aprendizaje es el patrón natural o habitual de un individuo para procesar la información en situaciones de aprendizaje. Los profesores pueden utilizar cuestionarios para definir el estilo de aprendizaje, así como la observación. Cuando los profesores reconocen el estilo de aprendizaje preferido de sus alumnos, pueden adaptar la lección para que sea más útil y comprensible para los participantes.

Existen cuatro tipos básicos de alumnos, basados en el modelo VARK.

- Estudiantes visuales
- Estudiantes auditivos
- Estudiantes de lectura/escritura
- Estudiantes kinestésicos



Estudiantes visuales

Los alumnos visuales prefieren utilizar imágenes, colores y dibujos para organizar la información y poder comunicarse con los demás. A estas personas les resulta fácil visualizar objetos, planos y resultados en su mente. La técnica del mapa conceptual ayuda mucho a los alumnos visuales. Por lo general, los alumnos visuales utilizan expresiones como, mira cómo te funciona esto, puedo imaginarlo, nunca olvido una cara, vamos a dibujar un diagrama.

Guía de ayuda para estudiantes visuales

Utiliza el color, el diseño y las palabras visuales. Utiliza mapas mentales. Utiliza el color y las imágenes en lugar de los textos si es posible o utiliza bolígrafos de distintos colores para subrayar las palabras. Los diagramas pueden ayudar a visualizar los vínculos entre las partes. Visualiza en tu mente el procedimiento o la lección como una historia llena de imágenes, y luego intenta memorizarla.

Estudiantes auditivos

Los alumnos auditivos tienden a retener la información con más atención cuando ésta pasa por medio del sonido. Prefieren cualquier método que pueda incluir sonidos, desde notas musicales hasta grabaciones de voz. También pueden preferir las clases magistrales a la lectura. Aprenden fácilmente y pueden entender incluso temas complejos cuando escuchan la clase.

Los alumnos auditivos pueden beneficiarse:

- Grabando las clases
- Viendo vídeos
- Repitiendo hechos con los ojos cerrados
- Grabando los apuntes después de escribirlos



Estudiantes de lectura/escritura

Los alumnos de lectura/escritura utilizan listas, leen textos y toman notas. Este tipo de alumnos prefieren investigar sobre los temas, escribir más tareas y trabajar con grandes listas de notas. Por lo general, los alumnos de lectura y escritura aprenden mejor cuando reescriben los apuntes después de la clase, utilizan bolígrafos de colores y rotuladores para centrarse en las ideas clave, y escriben los conceptos e ideas principales.

Guía de ayuda para estudiantes de lectura y escritura

Proporcione folletos a los alumnos e imprima las notas para su posterior revisión. Cuando asigne una tarea, proporcione instrucciones por escrito. Utiliza la escritura repetitiva. Utiliza notas en la pizarra o en PowerPoint. Utiliza tarjetas de memoria, añade notas a las imágenes o diagramas, elige un libro físico en lugar de un audiolibro y utiliza subtítulos en los vídeos.

Estudiantes kinestésicos

Los alumnos kinestésicos utilizan el cuerpo y el sentido del tacto para aprender. Los alumnos cinestésicos utilizan los gestos con las manos y se comunican mucho con el lenguaje corporal. Les gusta la acción física. Prefieren trabajar con la mano en lugar de dibujar la acción en su mente.

Por ejemplo, prefieren desmontar un motor y volver a montarlo en lugar de leer la teoría sobre su funcionamiento.

Por lo general, los alumnos kinestésicos utilizan la expresión como, estar en contacto, esto no me parece bien; tengo buenos sentimientos al respecto.

Guía de ayuda para alumnos kinestésicos

Utilice objetos físicos en la medida de lo posible. Toca físicamente los objetos mientras aprendes lo que hacen. Las tarjetas de memoria pueden ayudar a memorizar la información porque puedes tocarlas y moverlas. Ten en cuenta también que escribir y dibujar diagramas son actividades físicas, así que no descuides estas técnicas. Utiliza hojas grandes de papel y rotuladores de colores grandes para tus diagramas. Así conseguirás más acción con el dibujo.

Utiliza el juego de rol, ya sea en solitario o con otra persona, para practicar habilidades y comportamientos. Busca formas de representar o simular lo que estás aprendiendo.

ESTILOS DE APRENDIZAJE DE KOLB

Los estilos de aprendizaje de Kolb han sido adaptados por dos especialistas en desarrollo de la gestión, Peter Honey y Alan Mumford. Utilizan una clasificación de cuatro estilos que se asemeja mucho a la de Kolb, pero simplificada para su uso en una situación de formación práctica. Apoyan que todas las personas tenemos uno de los cuatro estilos para aprender. Podemos ser Activistas, Reflexivos, Teóricos o Pragmáticos.

Activos

A los activistas les encantan las nuevas experiencias. Disfrutan del aquí y el ahora y se dejan dominar por las experiencias inmediatas. Tienen la mente abierta y no son escépticos. Tienen tendencia a entusiasmarse con todo lo que es nuevo. Su filosofía es: "Lo probaré toda una vez". Tienen a actuar primero y a considerar



ANEXO 2.11b.

Cuestionario KOLB



las consecuencias después. Se enfrentan a los problemas mediante una lluvia de ideas.

En cuanto se apaga la emoción de una actividad, se dedican a buscar la siguiente. Les encantan los retos de las nuevas experiencias, pero se aburren con el proceso de ejecución.

Reflexivos

A los reflectores les gusta tomar distancia y pensar en las experiencias y observarlas desde muchas perspectivas diferentes. Recogen datos, tanto de primera mano como de otras personas, y prefieren pensar a fondo antes de llegar a cualquier conclusión. Lo que cuenta es la recopilación y el análisis sistemático de datos sobre las experiencias y los acontecimientos, por lo que tienden a posponer la obtención de conclusiones definitivas durante el mayor tiempo posible. Su filosofía es la cautela.

Son personas reflexivas a las que les gusta considerar todas las posibilidades y sugerencias antes de dar un paso. Prefieren permanecer en un segundo plano en las reuniones y discusiones. Les gusta observar a otras personas en acción. Escuchan a los demás y captan el sentido de la discusión antes de exponer sus propios puntos. Tienden a adoptar un perfil bajo y tienen un aire ligeramente distante, tolerante e imperturbable. Cuando actúan, forman parte de un amplio panorama que incluye tanto el pasado como el presente y las observaciones de los demás, así como las suyas propias.

Teóricos

Los teóricos adaptan y reúnen las observaciones en teorías complejas, pero lógicamente sólidas. Piensan en los problemas de forma vertical, paso a paso, de forma lógica. Asimilan diferentes hechos en teorías coherentes. Suelen ser perfeccionistas. Les gusta analizar y sintetizar. Son ávidos de supuestos básicos, principios, teorías, modelos y pensamiento sistémico. Su filosofía valora la racionalidad y la lógica. Si algo es lógico es bueno.

Las preguntas que se hacen con frecuencia son: "¿Tiene sentido?" "¿Cómo encaja esto con aquello?" "¿Cuáles son los supuestos básicos?" Suelen ser independientes, analíticos y dedicados a la objetividad racional más que a cualquier cosa subjetiva. Su método para resolver problemas es siempre lógico. Este es su concepto, y rechazan estrictamente cualquier cosa que no encaje con este concepto. Prefieren maximizar la certeza y se sienten incómodos con los juicios subjetivos, el pensamiento lateral y cualquier cosa superficial.

Pragmáticos

Los pragmáticos son entusiastas a la hora de probar ideas, teorías y técnicas para ver si funcionan en la práctica. Siempre buscan nuevas ideas y aprovechan la primera oportunidad para experimentar con las aplicaciones. Quieren poner en práctica cualquier idea nueva. Les gusta ponerse manos a la obra y actuar con rapidez y seguridad ante las ideas que les atraen.

Son principalmente impacientes a la hora de rumiar y de mantener discusiones abiertas. Son esencialmente prácticos, les gusta tomar decisiones prácticas y resolver problemas. Responden a los problemas y a las oportunidades "como un reto". Su filosofía es: Siempre hay una forma mejor" y "si funciona, es bueno". (Honey & Mumford, 2006)



El modelo VARK

Según el modelo VARK, existen cuatro tipos básicos de alumnos.

- Estudiantes visuales
- Estudiantes auditivos
- Estudiantes de lectura/escritura
- Estudiantes cinestésicos

Para cada uno de ellos, los educadores pueden utilizar consejos para ayudar a sus alumnos a conseguir mejores resultados de aprendizaje.

Los estilos de aprendizaje de KOLB

Los estilos de aprendizaje de Kolb han sido adaptados por dos especialistas en desarrollo directivo, Peter Honey y Alan Mumford. Utilizan una clasificación en cuatro direcciones: Activistas, Reflexivos, Teóricos o Pragmáticos.



ANEXO 2.12.

Ejercicio de mapa
mental

MAS INFORMACIÓN

El cuestionario VARK

<https://vark-learn.com/wp-content/uploads/2014/08/The-VARK-Questionnaire-Spanish.pdf>

Descubre tu estilo de aprendizaje – Guía completa sobre los diferentes estilos de aprendizaje

<https://www.metodosingapur.org/cual-es-tu-estilo-de-aprendizaje>

Estilo de aprendizaje. Ayudar a los estudiantes a prepararse, avanzar y sobresalir.

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/estilos-de-aprendizaje>

Descubre tu estilo de aprendizaje – Graficalidad (en inglés)

<https://www.learning-styles-online.com>



4. Proporcionar oportunidades para que los alumnos evalúen su trabajo

En primer lugar, los alumnos deben tener un objetivo claro sobre lo que quieren conseguir. Por eso los educadores deben explicar cada vez con mucha claridad los objetivos de la clase. Preguntas como "por qué estoy aprendiendo...", "¿qué estoy sacando de esto?" o "¿he aprendido realmente algo de esta clase?" pueden ser una herramienta muy práctica para los alumnos.

Análisis de objetivos S.M.A.R.T.

El análisis de objetivos S.M.A.R.T es una herramienta que puede ayudar a las personas a establecer sus objetivos. Esta herramienta procede del ámbito de la gestión y fue creada por Peter Drucker basándose en el concepto de gestión por objetivos. El primer uso conocido del término se produce en el número de noviembre de 1981 de Management Review por George T. Doran. Desde entonces, el profesor Robert S. Rubin (Universidad de Saint Louis) escribió sobre SMART en un artículo para The Society for Industrial and Organizational Psychology. <https://www.mindtools.com/>

La herramienta S.M.A.R.T puede ayudar a los estudiantes a reconocer y establecer los objetivos que quieren alcanzar al aprender el nuevo idioma.

S.M.A.R.T es un acrónimo de palabras (en inglés)

Specific -Específico (simple, sensato, significativo).

Measurable - Mensurable (significativo, motivador).

Achievable - Alcanzable (acordado, alcanzable).

Relevant - Relevante (razonable, realista).

Timely – Puntual (basado en el tiempo, limitado)

Al poner en práctica diferentes actividades, pueden tener una idea clara de su progreso y de cómo evaluarlo.

Establecimiento de objetivos S.M.A.R.T:

Después de explicar qué es el análisis de objetivos SMART, los alumnos crearán su tabla de objetivos SMART.

Actividades de autoevaluación

Diferentes formas de actividades de autoevaluación pueden ayudar a los alumnos a medir su progreso por sí mismos.

- **Leer, preguntar y parafrasear** ayuda a los alumnos a recordar y priorizar la información importante. La actividad fomenta el autocontrol y ayuda a los alumnos a comprender la estructura del texto, resumir y determinar la información clave.



- Las **listas de comprobación** de los alumnos les ayudan a examinar críticamente su trabajo, a reconocer los errores y a definir las formas de corregirlos.
- El **viaje de aprendizaje ayuda** a los alumnos a identificar lo que aprenden de cada lección. Cuando los alumnos pueden ser líderes de su aprendizaje y saben cómo aprenden mejor, también pueden dirigir mejor la amplia gama de opciones disponibles. Aprender a aprender es importante cuando los profesores no son la principal fuente de información y conocimiento.
- La **técnica 3-2-1** ayuda a los alumnos a estructurar sus respuestas utilizando 3 cosas de la lección que les han parecido interesantes, 2 cosas que les han generado preguntas y 1 cosa que les ha sorprendido y sobre la que les gustaría aprender más. Los profesores pueden utilizar las respuestas de los alumnos para aclarar algunas cosas o proporcionar más información.
- **Diario personal.** Los alumnos escribirán libremente sobre su experiencia. Esto se suele hacer semanalmente. Estos diarios personales pueden entregarse periódicamente al instructor, o guardarse como referencia para utilizarlos al final de la experiencia cuando elaboren un ensayo académico que refleje su experiencia. (Hatcher 1996)
- **Diario destacado.** Los alumnos destacan los pensamientos y sentimientos significativos relacionados con el objetivo.
- **Diario de frases clave.** Se pide a los alumnos que mezclen términos y frases clave relacionados con su objetivo.
- La **comprensión lectora** es la capacidad de leer un texto, comprender su significado y conectarlo con los conocimientos previos.

La investigación apoya que se puede lograr una mejor comprensión cuando los estudiantes participan en actividades que combinan sus conocimientos previos con los nuevos.

Encontraron que hay 5 elementos que influyen en un mejor proceso de comprensión lectora:

1. La activación de los conocimientos previos.
2. Hacer preguntas.
3. Análisis de la estructura del texto.
4. Imaginar.
5. Resumir.

Seis sombreros para pensar fue escrito por el Dr. Edward de Bono.

Los alumnos se centran en cómo se puede hacer algo y no en cómo es actualmente. La actividad da la oportunidad de ponderar una cosa a la vez. Los seis sombreros simbolizan los criterios de pensamiento y dan la oportunidad de considerar seis direcciones y no seis descripciones. Los seis sombreros tienen diferentes colores y cada uno de ellos se centra en una forma de pensar diferente.



ANEXO 2.13a.

Comprensión lectora:
¿Puedo leer como un detective?



ANEXO 2.13b.

Seis sombreros para pensar

El sombrero azul responde a preguntas como: "¿Por dónde debo empezar y cuál es el orden del día? ¿Cuáles son los objetivos y cómo los podemos resumir; cuál debe ser el siguiente paso?". Utiliza este sombrero para gestionar el proceso de pensamiento, ya que simboliza el control, la organización y el objetivo.

Con el **sombrero blanco** contamos y buscamos información (¿qué información está disponible y qué información nos falta?). Este sombrero es neutral y objetivo, ya que nos centramos en los hechos, sólo en los hechos.

El sombrero negro responde a preguntas como "¿Cuáles son los posibles problemas, qué problemas podrían surgir, qué puntos necesitan una atención especial, ¿cuáles son los riesgos?" y opera como juicio. El uso excesivo debería ser un problema.

El sombrero rojo nos lleva a dar respuestas a los sentimientos y la intuición, tenemos el caso de: "¿Cuáles son mis sentimientos en este momento?". Este sombrero simboliza la intuición y cuál es nuestra reacción interna ante la situación. Utiliza el sombrero rojo para compartir miedos, gustos, disgustos, amores y odios.

El sombrero verde nos lleva a responder a las preguntas: "¿Cuáles son las alternativas? ¿Qué ideas creativas tenemos y cómo podemos superar las dificultades que hemos visto con el sombrero negro?". Es un impulsor de nuevos conceptos y percepciones, nuevas ideas y formas alternativas de creatividad.

El sombrero amarillo da respuesta a las preguntas: "¿Cuáles son los beneficios, los aspectos positivos y los valores? ¿Podría esto funcionar?". El optimismo, el pensamiento positivo, la eficiencia miran el valor y los beneficios. Edward de Bono, Six Hats, Alkyon, 2006

Evaluación entre iguales

La evaluación por pares o la revisión por pares es un proceso de aprendizaje estructurado para que los estudiantes evalúen y den feedback de su trabajo a los demás.

Creación de rúbricas: La rúbrica es un tipo de guía de puntuación que evalúa y articula componentes específicos y expectativas para una tarea.

Las rúbricas ayudan a los profesores a:

- Evaluar las tareas de forma consistente de estudiante a estudiante.
- Proporcionar una valoración oportuna y eficaz y promover el aprendizaje de los estudiantes
- Aclarar las expectativas

Las rúbricas ayudan a los estudiantes a:

- Comprender las expectativas
- Ser más conscientes de su proceso de aprendizaje y de sus progresos.
- Mejoran su trabajo
- Desarrollan el respeto por los demás compañeros



Actividad de evaluación entre iguales

- Informar a los estudiantes sobre la lógica de la evaluación entre iguales
- Dar una explicación clara sobre la evaluación
- Desarrollar una rúbrica de evaluación por pares basada en la asignatura que se quiera utilizar.

DAFO

DAFO son las siglas en inglés de Fortalezas, Debilidades, Oportunidades y Amenazas.

El análisis DAFO ayuda a los estudiantes a identificar las oportunidades que pueden tener por delante y las posibles dificultades que pueden surgir.

Los puntos fuertes son cosas que los individuos tienen y hacen particularmente bien, o de una manera que los diferencia de los demás.

Los puntos débiles, al igual que los fuertes, son características inherentes a los individuos. Piense en lo que podría mejorar y en el tipo de prácticas que debe evitar.

Las oportunidades son las posibilidades de que ocurra algo positivo, pero los individuos tienen que aprovecharlas.

Las amenazas incluyen todo lo que puede tener un efecto negativo o ser un obstáculo para los objetivos del individuo...

Actividad de análisis DAFO

Después de explicar el DAFO, pide a tus alumnos que tomen un papel dividido en cuatro cuadrantes y que escriban en cada uno de ellos las palabras Fortalezas, Debilidades, Oportunidades y Amenazas.

En el apartado de fortalezas pide que respondan a preguntas como ¿Qué haces bien? ¿Qué ven los demás como fortaleza para ti? ¿En qué parte del lenguaje crees que eres bueno?

Puntos débiles: ¿Qué podrías mejorar? ¿En qué parte de la lengua tienes dificultades?

Oportunidades: ¿Qué oportunidades se te abren al terminar las clases? ¿Cómo puedes convertir tus puntos fuertes en oportunidades?

Amenazas: ¿Qué amenazas pueden perjudicarte? ¿Cómo puede ser una amenaza para ti el progreso de tu aprendizaje?



MAS INFORMACIÓN

Estrategia de Desarrollo autorregulado

[https://lincs.ed.gov/sites/default/files/10 TEAL Self Reg Strat Dev 0.pdf](https://lincs.ed.gov/sites/default/files/10_TEAL_Self_Reg_Strat_Dev_0.pdf)

Herramientas de pensamiento de atención directa

<http://www.edwarddebonofoundation.com/Creative-Thinking-Techniques/Direct-Attention-Thinking-Tools.html>

Evaluación entre iguales

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/assessment-evaluation/peer-assessment>

¿Cuál es la estrategia del RAP?

<https://k12teacherstaffdevelopment.com/tlb/what-is-the-rap-strategy/>

Seis sombreros para pensar

<https://www.debonogroup.com/services/core-programs/six-thinking-hats/>



5. Promover una Buena variedad de oportunidades de aprendizaje

Aprendizaje espaciado

El aprendizaje espaciado ofrece múltiples oportunidades de aprendizaje que, con el tiempo, refuerzan el impacto del aprendizaje. El aprendizaje espaciado facilita el recuerdo a largo plazo. Al tener múltiples oportunidades de aprender lo mismo, la mente desarrolla múltiples formas de recuperar el conocimiento, lo que ayuda a recordarlo más rápidamente.

El aprendizaje espaciado también ayuda a los alumnos a profundizar en el material de aprendizaje, lo que beneficia el crecimiento profesional. Además, este método proporciona la información en breves ráfagas, espaciadas en el tiempo. Esto ayuda a los alumnos a recordar, así como a recordar a lo largo del tiempo.

Una sesión de aprendizaje espaciado consta de tres "entradas" divididas por descansos de 3 a 10 minutos, que los alumnos dedican a realizar una actividad sencilla.

El primer input es una conferencia en la que el profesor presenta una gran cantidad de información, normalmente apoyada por una presentación de diapositivas.

El segundo input se centra en el recuerdo, por lo que se presenta a los alumnos la misma presentación de diapositivas, pero sin muchas palabras clave.

El último input se centra en la comprensión, por lo que los alumnos deben realizar una tarea que aplique los conocimientos o habilidades que acaban de adquirir.

La forma más fácil de entender las tres entradas es que la primera se centra en la presentación de la información, la segunda se centra en el recuerdo de la información y la tercera se centra en la comprensión de la información.

Más información: <https://www.youtube.com/watch?v=wu29E53phoU>

Actividad de aprendizaje espaciado:

- Enseña a los alumnos durante 20 minutos.
- Dale 1-3 minutos de Brain Gym
- Continúa la lección y diga a sus alumnos que se concentren y recuerden la información
- Continúa con 1-3 minutos de Brain Gym
- Termina la enseñanza con los alumnos centrados en la comprensión de la información que han recibido.

Aprendizaje basado en la investigación

La "indagación" se define como "la búsqueda de la verdad, la información o el conocimiento, la búsqueda de información mediante el cuestionamiento". El proceso de indagación comienza con la recopilación de información y datos mediante la aplicación de los sentidos humanos: ver, oír, tocar, saborear y oler.

El aprendizaje basado en la investigación es un enfoque centrado en el alumno que le permite explorar su sentido natural de la curiosidad y la exploración,



convirtiéndose en miembro activo de su propio proceso de aprendizaje y construyendo nuevas comprensiones, significados y conocimientos.

El aprendizaje basado en la indagación ofrece oportunidades a los estudiantes para:

- desarrollar habilidades que necesitarán toda la vida
- aprender a enfrentarse a problemas que pueden no tener soluciones claras
- afrontar los cambios y los desafíos a la comprensión
- dar forma a su búsqueda de soluciones, ahora y en el futuro.

Katrina Schwartz da algunos consejos para el aprendizaje basado en la investigación:

1. No enseñes los estándares de contenido; ayude a los estudiantes a encontrar su propio camino hacia la información que necesitan conocer
2. No digas a los alumnos lo que deben saber; cree la estructura para que lo experimenten por sí mismos
3. Utiliza el tiempo de clase para establecer conexiones entre las piezas de información.
4. Algunos alumnos pueden tener problemas con la lectura, así que ayúdalos con la palabra no escrita.

Actividad de aprendizaje basado en la investigación:

Los profesores pueden pedir a los alumnos que busquen las diferencias en los hábitos alimentarios y por qué puede ocurrir esto.

Por ejemplo, la comida mediterránea contiene grandes porciones de aceite de oliva cuando en Francia la comida contiene grandes porciones de mantequilla.

Dales la oportunidad de investigar, aprender y comprender las diferencias entre su país y el país de acogida y, de paso, aprender un nuevo vocabulario.

Debate

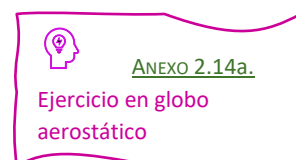
El debate es una discusión formal en la que, según un conjunto de reglas acordadas, grupos o individuos presentan puntos de vista opuestos sobre un tema concreto y tratan de defender sus posiciones.

El debate promueve: el pensamiento abstracto, el pensamiento analítico, el uso del lenguaje, el cuestionamiento y el examen cruzado, la investigación de puntos de vista, la distinción entre hechos y opiniones, el trabajo en equipo y la cooperación con los demás.

Debate, ¡Qué divertido!

Los estudiantes pueden implicarse realmente en los temas. Enseña a los alumnos a evaluar críticamente la información.

Los estudiantes preparan un argumento utilizando hechos e investigaciones sólidas.



Los estudiantes desarrollan valiosas habilidades de comunicación, como la forma de pronunciar un discurso y la manera de defender eficazmente los puntos que exponen.

El debate refuerza la capacidad de escuchar

Esto aumenta la confianza de los individuos. Hay dos equipos que representan a los que están a favor de la resolución

(Gobierno o Afirmativo) y los que están en contra (Oposición o Negativo)

Aprendizaje basado en proyectos

El aprendizaje basado en proyectos se centra en el proceso de aprendizaje más que en la consecución de resultados y enseña a lo largo del proyecto, en lugar de utilizarlo para resumir, practicar o complementar el material enseñado previamente.



ANEXO 2.14b.

Documento de debate
paso a paso

MAS INFORMACIÓN

El espacio en la práctica docente

<https://www.learningscientists.org/blog/2016/4/12-1>

Diseño de aprendizaje e innovación docente

<https://www.newcastle.edu.au/current-staff/teaching-and-research/teaching-resources/ldti>

Focus on Inquiry. Guía del profesor para aplicar el aprendizaje basado en la indagación

<http://blogs.ubc.ca/stevemcg/files/2014/09/Focus-on-Inquiry-teacher-guide.pdf>

4 ideas de proyectos de lenguas extranjeras para el éxito de los estudiantes

<https://www.fluentu.com/blog/educator/foreign-language-project-ideas/>

¿Cómo pueden los profesores aplicar el aprendizaje basado en la investigación en el aula?

<https://k12teacherstaffdevelopment.com/tlb/how-can-teachers-implement-inquiry-based-learning-in-the-classroom/>



Conclusión

En este tema subrayamos la importancia del clima para el aprendizaje y cómo éste puede verse influido por las creencias y perspectivas de los profesores, así como por los demás alumnos. La aclaración de términos como cultura y diversidad desempeña un papel importante. La primera sección de este módulo se refiere a los profesores y a cómo reconocer sus sentimientos y percepción sobre la diversidad. La segunda sección del módulo está dedicada a las actividades para los alumnos, de modo que los educadores puedan comprender cómo perciben y sienten los alumnos los unos con los otros.

A través de las actividades los alumnos tendrán la oportunidad de compartir información e intereses personales, definir las reglas que les gustaría tener en su clase, aclarar qué significa el acoso escolar y cómo pueden prevenirlo, así como la forma en que todos juntos pueden crear una clase con inteligencia emocional. Todo lo anterior ayudará a establecer un clima positivo de aprendizaje en la clase.

A través de las actividades, los profesores y los alumnos pueden entender lo que significa el choque cultural y cómo éste influye en el comportamiento de los alumnos y en sus relaciones interpersonales. Los educadores entienden qué son los valores personales y el papel de la identidad personal y social. A través de actividades específicas, juegos y juegos de rol, los alumnos desarrollan su sentido de pertenencia, necesario para que todas las personas se sientan seguras y se comuniquen con los demás.

En este módulo, los educadores aprenderán las diferencias entre los estilos de aprendizaje y, mediante el uso de diferentes métodos (observación, cuestionarios), podrán identificar el estilo de aprendizaje preferido de cada alumno, adaptar la lección en consecuencia y, así, permitir que los alumnos aprendan de una manera más rápida y eficaz. En este módulo, los educadores aprenderán la importancia de los mapas mentales en el proceso de aprendizaje. Los mapas mentales pueden ayudar a presentar su lección, ya que también los estudiantes pueden tomar notas y tener toda la información que necesitan en una sola imagen.

Los estudiantes pueden aprender técnicas que pueden utilizar no sólo para aprender un nuevo idioma, sino en general en su vida, como establecer objetivos utilizando el análisis S.M.A.R.T, evaluarse a sí mismos y a los demás y superar las dificultades utilizando el análisis DAFO. También se introducen varias actividades para mejorar la autoevaluación, como la actividad de los seis sombreros para pensar, que puede ofrecer diferentes formas de pensar para resolver cualquier problema. Además, se introducirá la evaluación por parte de los compañeros como una buena preparación para aceptar la opinión de los demás, así como actividades como "3-2-1" y "leer como un detective" que pueden utilizarse para comprender cualquier situación que pueda ocurrir en su vida.

El aprendizaje espaciado es un método que ayuda a los alumnos a recordar lo que han aprendido. El aprendizaje basado en la indagación ayuda a los alumnos a ser aprendices activos. A través del debate los alumnos aprenden a expresar opiniones, acuerdos y desacuerdos mediante pruebas. El aprendizaje basado en proyectos promueve el trabajo en equipo, la cooperación y la resolución de conflictos entre los alumnos.

Todos estos métodos y oportunidades de aprendizaje serán útiles para los estudiantes no sólo para el proceso de aprendizaje sino también para su vida personal y profesional.



Anexo 2.1a. Actividad sobre los estereotipos



Esta es una actividad estupenda para que los alumnos comprendan cómo nuestra visión de los demás puede estar basada en ideas preconcebidas.

Contenido

Autobús 1:

Un alumno de tu clase dice que todos los profesores son estrictos. Esto es un estereotipo porque....

Autobús 2:

Apreciar las diferencias es importante porque....

Autobús 3:

Una forma de evitar los estereotipos es:

- a) ser amigo de personas muy parecidas a ti
- b) evitar las situaciones en las que conocerás a gente nueva
- c) conocer a las personas como individuos





Esta actividad anima a los estudiantes a definir su identidad social para entender cómo pueden ser percibidos por los demás.

Contenido

ESTEREOTIPOS, PREJUICIOS Y DISCRIMINACIÓN

Estereotipos, prejuicios y discriminación

Objetivo	Identificar su identidad social en función de los grupos a los que pertenece
Número de participantes	Grupo reducido de cuatro personas
Materiales	Ejemplo de caso
Escenario	En el interior
Duración	15 minutos

Todos, de una u otra manera, nos enfrentamos a los estereotipos, los prejuicios y la discriminación en nuestra vida.

Los estereotipos, los prejuicios y la discriminación se entienden como conceptos relacionados pero diferentes.

El estereotipo se considera el componente más cognitivo y a menudo se produce sin conciencia, mientras que el prejuicio es el componente afectivo de los estereotipos y la discriminación es uno de los componentes conductuales de las reacciones prejuiciosas.

En esta visión tripartita de las actitudes intergrupales, los estereotipos reflejan las expectativas y creencias sobre las características de los miembros del grupo que se percibe como diferente al propio, los prejuicios representan la respuesta emocional y la discriminación se refiere a las acciones.

Descripción de la actividad:

- 1) un momento en el que te hayas enfrentado a un estereotipo.
- 2) un momento en el que hayas experimentado un prejuicio o una discriminación
- 3) un momento en el que hayas discriminado a otra persona.
- 4) un momento en el que hayas sido testigo de la discriminación y no hayas hecho nada al respecto.
- 5) una ocasión en la que fue testigo de la discriminación y no hizo nada al respecto.



Anexo 2.1c. Ficha sobre el aspecto físico



Esta actividad empuja a los alumnos a comprender cómo la apariencia física puede influir en su visión y en su acercamiento a los demás.

Contenido

HOJA DE TRABAJO SOBRE EL ASPECTO FÍSICO



¿En qué características de cada persona te fijaste primero?

Persona A _____

Persona B _____

¿Qué persona tiene más probabilidades de ser un líder universitario? ¿Persona A o Persona B?

¿Por qué?





¿En qué características de cada persona te fijaste primero?

Persona A _____

Persona B _____

¿Qué persona tiene más probabilidades de ser un líder universitario? ¿Persona A o Persona B?

¿Por qué?





¿En qué características de cada persona te fijaste primero?

Persona A _____

Persona B _____

¿Qué persona tendría más probabilidades de ser contratada tras una entrevista de trabajo?

¿Persona A o Persona B?

¿Por qué?





¿En qué características de cada persona te fijaste primero?

Person A _____

Person B _____

¿Qué persona te gustaría más presentarle a tus padres? ¿Persona A o Persona B?

¿Por qué?



Anexo 2.1d. Somos similares y diferentes



Esta actividad lleva a los alumnos a comprender que, aunque sean diferentes en algunos puntos, pueden identificar similitudes entre ellos.

Contenido

Somos similares y diferentes

Objetivo	Identificar las similitudes
Número de participantes.	Individualmente
Materiales	Tarjetas rojas y negras
Escenario	Interior
Duración	10 minutos

Somos personas de diferentes países, con diferente cultura, hábitos, como también diferentes características.

¿Somos diferentes o iguales?

Necesitarás dos tarjetas: una negra y otra roja. Cada vez que estés de acuerdo conmigo levantas y guardas la roja, si no estás de acuerdo levantas y guardas la negra.

Soy mamá (¿quién más es mamá?)

Tengo el pelo castaño (¿quién tiene el pelo castaño?)

Me encanta leer libros (¿a quién le gusta leer libros?)

Me gusta la Navidad (¿a quién le gusta la Navidad?)

Me gusta el marisco (¿A quién le gusta el marisco?)

Soy ambicioso (¿Quién más es ambicioso?)

A veces, me siento triste.

A veces, me siento cansado.

Por último, ¿en qué crees que nos diferenciamos o nos parecemos?



Annex 2.1e. Prueba de percepción del tiempo



Esta actividad ayudará a entender cómo el tiempo tiene una interpretación diferente entre las culturas.

Contenido

Percepción del tiempo

En el espacio en blanco subrayado antes de cada uno de los comportamientos o características que se enumeran a continuación, ponga "M" si cree que es **más probable** que se aplique a una cultura en la que el tiempo es monocrónico y "P" si es policrónico.

- Time is money
- Llegar tarde es de mala educación
- Los horarios son sagrados
- La atención se centra en la tarea, en hacer el trabajo
- Que te hagan esperar es normal
- Las interrupciones son la vida
- Los planes son fijos, una vez acordados
- Esta actitud es coherente con un punto de vista individualista
- La atención se centra en la persona, estableciendo una relación
- Esta actitud es coherente con un punto de vista colectivista
- Los plazos son una aproximación
- Llevar un retraso es llegar tarde
- Centrarse en el reloj interno
- Los planes siempre cambian
- Tener que esperar es un insulto
- La gente nunca está demasiado ocupada
- Las interrupciones son malas
- La gente hace cola



Monocrónica

El tiempo está dado y las personas son la variable. Las necesidades de las personas se ajustan a las exigencias del tiempo: horarios, plazos, etc. El tiempo es cuantificable y se dispone de una cantidad limitada de él. Las personas hacen una cosa a la vez y la terminan antes de empezar otra, independientemente de las circunstancias.

Policrónico

El tiempo es un sirviente y una herramienta de las personas. El tiempo se ajusta a las necesidades de las personas. Siempre hay más tiempo disponible, y nunca se está demasiado ocupado. Las personas suelen tener que hacer varias cosas simultáneamente, según lo requieran las circunstancias. No es necesario terminar una cosa antes de empezar otra, ni terminar tu negocio con una persona antes de empezar con otra.

Fuente: <https://www2.pacific.edu/sis/culture/pub/1.3.5- The Concept of Time.htm>



Anexo 2.2. Lista de control intercultural



El objetivo principal de este cuestionario es identificar información cultural importante para la comunicación verbal y no verbal.

Contenido

Lista de control intercultural

Objetivo	Identificar la información cultural importante
Número de participantes	Individualmente
Materiales	Cuestionario
Escenario	Interior
Duración	15 minutos

Actividad:

1. Piensa en otro país o cultura
2. Completa la lista de verificación respondiendo Sí, No o No sé a cada pregunta
3. En el caso de que respondas No sé, ¿cómo averiguarás la respuesta a esta pregunta cultural?



	Si	No	No se
Comunicación no verbal			
¿Debo esperar diferencias en lo que se considera un "espacio personal" adecuado?			
¿Debo anticiparme a las diferencias en la forma en que mis homólogos utilizan el tacto?			
¿Hay algo en particular con lo que deba tener cuidado al dar o recibir tarjetas de visita?			
¿Debo evitar algún gesto en particular?			
¿Debo esperar diferencias en el nivel de contacto visual aceptable?			
¿Sé qué lenguaje corporal es tabú?			
Comunicación			
¿Debo anticiparme a las diferentes actitudes sobre la aceptabilidad de hacer preguntas personales?			
¿Debería anticipar, e a las diferentes actitudes sobre la aceptabilidad del humor y las emociones?			
¿Debo anticiparme a las diferentes actitudes sobre la aceptabilidad de la interrupción?			
¿Sé qué tipo de argumento puede ser más persuasivo?			
¿Debería anticipar una actitud diferente a la hora de abordar directamente las cuestiones difíciles?			
¿Sé qué estilo de comentarios son aceptables?			
¿Debería anticiparme a las diferentes expectativas sobre la expresión de las críticas?			
¿Debería anticipar diferentes expectativas sobre la expresión de la ira?			
¿Debo anticipar diferentes expectativas sobre la formalidad de los comentarios?			
¿Conozco el abanico de formas en las que es probable que se exprese el desacuerdo?			
¿Debo esperar un estilo diferente de resolución de conflictos?			
¿Debería anticiparme a las diferentes expectativas sobre el uso del silencio?			
¿Debo prever que se utilizarán diferentes estilos de comunicación?			
¿Sé cuándo utilizar los nombres y apellidos?			
¿Sé qué títulos profesionales utilizar?			
¿Debo anticiparme a las diferentes actitudes hacia la charla?			

Fuente: Culturewise Ltd.



Anexo 2.3. Glosario



Conceptos clave esenciales, útiles para profesores y voluntarios.

Contenido

Ejemplo de glosario:

Cultura: conjunto de actitudes, comportamientos y símbolos compartidos por un grupo de personas y que suelen transmitirse de una generación a otra.

Etnia: patrimonio cultural compartido por una categoría de personas que también comparten un origen ancestral, una lengua y una religión comunes.

Nación: grupo numeroso de personas que constituyen un Estado legítimo e independiente y que comparten un origen geográfico, una historia y, con frecuencia, una lengua comunes.

Raza: un gran grupo de personas que se distingue por ciertas características físicas similares y transmitidas genéticamente.

Estereotipos: es un conjunto de generalizaciones sobre un grupo de personas o una categoría social.

Xenofobia: en realidad significa temer o no gustar de otras razas, culturas, formas de vida y personas no similares a las propias. La xenofobia se traduce esencialmente en "miedo a los extraños".

Diversidad cultural: La diversidad cultural es sinónimo de "multiculturalismo".

El multiculturalismo se define como:

"... un sistema de creencias y comportamientos que reconoce y respeta el modo de vida de todos los grupos diversos de una organización o sociedad, acepta y valora sus diferencias socioculturales, fomenta y permite su contribución continua dentro de un contexto cultural inclusivo que capacita a todos dentro de la organización o sociedad."

Espacio personal: "es una distancia que elegimos mantener con los demás en función de cómo vemos nuestra relación con ellos. Por ello, no podemos evitar sentirnos incómodos cuando nos tocan o nos rozan, o cuando alguien nos habla tan cerca de la cara o de los oídos o cuando nos siguen tan de cerca".



Anexo 2.4. Juego de M&m`s



El siguiente juego utiliza estos conocidos caramelos. En función del color, el profesor puede pedir a los alumnos que describan una situación en la que se sientan felices, tristes, etc.

Contenido

Juego de emociones

Objetivo	Identificar y aceptar nuestras emociones
Número de participantes	Cualquier grupo
Materiales	M&M
Escenario	Interior
Duración	10 minutos

Tienes delante de una pequeña bolsa con caramelos M&M.

¡Todos juntos coexistiendo en un solo paquete!

El color rojo no se cree superior al otro.

El color marrón no cree que discrimine al otro.

Todos los colores tienen el mismo tamaño, forma y peso.

Todos los colores parecen diferentes por fuera, pero tienen los mismos ingredientes por dentro.

Todos tienen el mismo sabor, y todos saben muy bien.

Aunque no nos guste el color verde como color, apreciamos su sabor.

Al igual que en los M&M el sabor juega el papel más importante, lo mismo ocurre con las personas.

Eso significa que no debemos discriminarlas por el color de la piel.



Ejercicio

Por favor, coge el **ROJO** y cuéntanos una situación que te haga feliz en la escuela.

Por favor, coge el **MARRÓN** y cuéntanos una situación que te haga sentir triste en la escuela.

Por favor, coge el **VERDE** y cuéntanos una situación que te haga enfadar en la escuela.

Por favor, coge el **AMARILLO** y cuéntanos una situación que te emocione en la escuela.

Por favor, coge el **AZUL** y cuéntanos una situación que te haga sentir impotente en la escuela.

Por favor, coge el **NARANJA** y cuéntanos una situación en la que te sientas orgulloso en la escuela.

Fuente:

<https://divorceministry4kids.com/2014/dealing-difficult-emotions-candy-game/>

<https://www.scoutingweb.com/>



Anexo 2.5. Contrato de aula



No todos los alumnos tienen el mismo concepto de comportamiento correcto en clase ni las mismas expectativas de la lección. Por ejemplo, algunos alumnos inmigrantes pueden no tener tiempo o interés en estudiar gramática y quieren y esperan aprender el vocabulario cotidiano para sobrevivir en el país de acogida. Por eso puede ser útil la creación de un "contrato de clase", ya que todos los miembros de la clase pueden acordar las normas de comportamiento y expresar sus expectativas.

Contenido

Contrato en el aula

Para esta actividad el educador necesita un rotafolio y rotuladores.

En la primera línea el educador escribe

- **Nos ayudamos mutuamente**
- **Nos escuchamos unos a otros**
- **Entendemos que cada persona es única**

El educador dice/pregunta lo siguiente:

a) "¿Qué idioma hablamos en esta clase?"

La respuesta debe ser "Hablamos inglés (idioma del país anfitrión)"

b) Pide a los alumnos que expresen su opinión sobre las normas que quieren tener en su clase

Algunas respuestas podrían ser (escucharse unos a otros, respetarse mutuamente, participación activa en la clase)

c) Todos somos iguales en esta clase

d) Estamos todos juntos en este viaje de conocimiento

Etc.



Anexo 2.6. ¿Por qué estoy aquí?



Esta actividad sirve para conocer las expectativas de los alumnos respecto a los resultados del curso.

Contenido

¿Por qué estoy aquí?

Objetivo	Para conocer las expectativas de sus alumnos
Número de participantes	individualmente
Materiales	Papeles y bolígrafos
Escenario	Interior
Duración	15 minutos

- Haz que tus alumnos hagan un dibujo que represente por qué se han matriculado en tu curso.
- Anímalos a pensar más allá del hecho de que pueden necesitar los créditos de tu curso para graduarse.
Podrían pensar en el deseo de aprender más sobre su campo o simplemente en que sus amigos también se inscribieron en su clase.
- Después de cinco minutos, pide a los estudiantes que compartan su imagen con el grupo más amplio si se sienten cómodos: una forma divertida de ayudar a los estudiantes a sentirse parte de una comunidad interconectada.

Fuente:

<https://tophat.com/blog/team-building-activities-for-students/>



Anexo 2.7. ¿Qué es el acoso escolar?



Su objetivo es comprender el significado del acoso y cómo crear un lugar seguro para todos.

Contenido

Proyecta vídeos para explicar el significado del acoso y haz que los alumnos participen en juegos de rol:

<https://www.youtube.com/watch?v=J7BFZJVebug>

<https://www.youtube.com/watch?v=jD8tjhVO1Tc>

<https://www.education.vic.gov.au/about/programs/bullystoppers/Pages/ihaveyourback.aspx>

Represente algunos escenarios posibles:

1. Un alumno se burla de la apariencia de otro. Un grupo está observando esto y algunos en el grupo incluso se unen.
2. Un alumno insulta a otro en el fondo de la clase por su aspecto.



Anexo 2.8a. Juego de cartas de monstruos



Esta es una gran actividad para que los alumnos trabajen en la identificación de sentimientos.

Contenido

Juego de cartas de monstruos

Objetivo	Reconocer los sentimientos
Número de participantes	individualmente
Materiales	Imágenes
Escenario	Interior
Duración	10 minutos

- ✓ Ten tarjetas con caras de monstruos que expresen una emoción por parejas (puedes descargarlas de internet, o puedes dibujarlas) y pide a tus alumnos que cojan una sin enseñarla a los demás.
- ✓ Los alumnos tienen que pasearse por la clase poniendo la cara de sentimiento que tienen en su tarjeta e intentar encontrar a la persona que parece demostrar el mismo sentimiento.
- ✓ Una vez que todos creen haber encontrado a su amigo con el mismo sentimiento, deja que comprueben sus tarjetas para ver si están en lo cierto.



Annex 2.8b. Actividad del mejor jefe contra el peor jefe



Esta actividad pretende comprender cómo los sentimientos pueden afectar al comportamiento y a la productividad.

Contenido

MEJOR JEFE vs PEOR JEFE

Objetivo	Comprender cómo el comportamiento influye en los sentimientos, las actuaciones y las actitudes
Número de participantes	individualmente
Materiales	Rotafolio
Escenario	Interior
Duración	10 minutos

Toma dos rotafolios y divide cada uno en tres columnas. Escribe un título grande para cada una.

Cuadro uno: "Mejor jefe" y Cuadro dos: "Peor jefe".

Coloca los dos rotafolios uno al lado del otro y divide cada uno en 3 columnas con los siguientes 3 títulos: Características, Sentimientos, Acciones, hacer/no hacer

Pide a tus alumnos que te digan las características del mejor jefe y que las escriban.

Haz lo mismo con el peor jefe.



MEJOR JEFE

CARACTERÍSTICAS	SENTIMIENTOS	QUE HACER/ NO HACER

PEOR JEFE

CARACTERÍSTICAS	SENTIMIENTOS	QUE HACER/NO HACER

Fuente:

<https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/leadership-and-management-activities/importance-of-emotional-intelligence>



Anexo 2.9. ¿Quién soy?



Esta actividad está hecha para ayudar a los estudiantes a definir su identidad social y proporcionarles un sentido de pertenencia.

Contenido

Actividad sobre la identidad social

Actividad: ¿QUIÉN SOY?

Describe tu identidad social en función de los grupos a los que perteneces.

Por ejemplo:

Grupo étnico, raza, género, nacionalidad

Equipo deportivo, grupo familiar, comunidad profesional

Red social, clase social, grupo de edad

You can use the 7-pointed star that you see in the image below

Puedes utilizar la estrella de 7 puntas que ves en la imagen de abajo

Vuelve a mirar las palabras de tu estrella. Escribe después de cada palabra si consideras que fue a. "dada" o "elegida" y b. si podría cambiar con el tiempo o no.

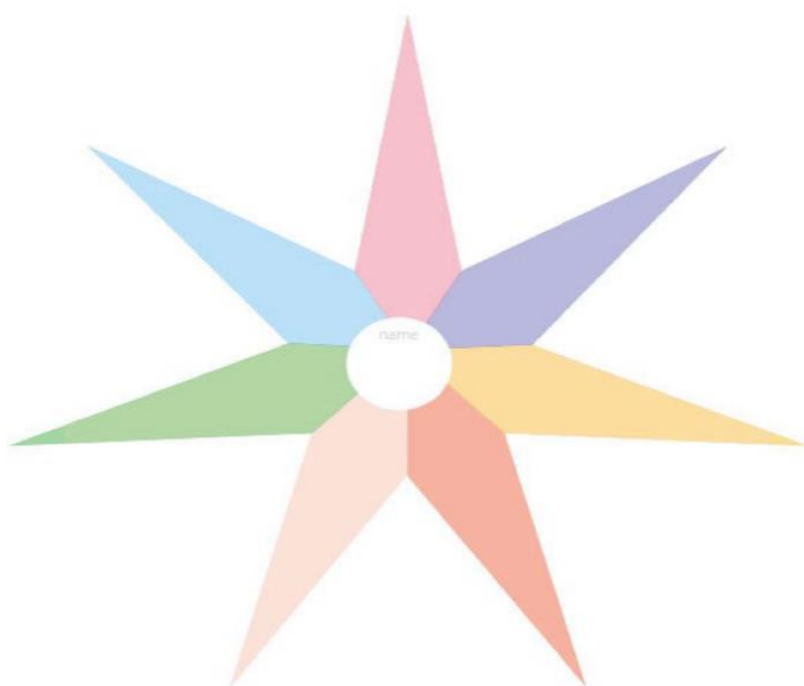
a) Dada/ Elegida

- ¿Qué aspectos de tu identidad elegimos nosotros mismos?
- ¿Cuáles no podemos elegir porque nos vienen "dados"?

b) Cambio

- ¿Qué aspectos de tu identidad tenemos de por vida?
- ¿Y cuáles cambian con el tiempo?





Stories that Move
Teacher applications for education



Anexo 2.10. Juego de rol: En la fiesta



Esta actividad contribuirá a fomentar el sentido de pertenencia en la clase.

Contenido

Juego de rol: En la fiesta

Objetivo	Sentido de pertenencia
Número de participantes	individualmente
Materiales	cartas
Escenario	Interior
Duración	20 minutos

Esta actividad ayuda a los alumnos a hablar entre ellos y crea un sentimiento de pertenencia a un grupo, al tiempo que los alumnos se divierten,

1. Diseña las 18 tarjetas de rol. Cada tarjeta da al alumno un papel basado libremente en una celebridad.
2. Coloca las tarjetas al azar y deja que los alumnos elijan con los ojos cerrados (una tarjeta por alumno).
3. Dar un minuto a cada alumno para que "aprenda" quién es.
4. Diles que se encuentran en una fiesta. Tienen que hablar con al menos 3 personas y entablar una conversación (el tiempo se da en función del grupo de alumnos).
5. Participa y pide a todos que te presenten a sus nuevos amigos.



Eres Pharrell. Eres un cantante estadounidense. Tienes 41 años y vives en Virginia. Estás soltero. Te gusta la música y la moda.	Eres Michelle. Eres una abogada americana. Tienes 50 años. Eres de Chicago, pero ahora vives en Washington, D.C. Estás casada y tienes dos hijos. Te gusta cocinar.	Eres Miley. Eres una actriz y cantante estadounidense. Tienes 21 años y eres de Nashville, Tennessee. Estás soltera. Te gusta fumar y salir de fiesta.
Eres Jamie. Eres un chef inglés. Tienes 39 años y vives en Londres. Tienes una relación. Te gusta cocinar y leer.	Eres Angela. Eres una política alemana. Tienes 60 años y vives en Berlín. Estás casada. Te gusta el cine y la natación.	Eres Manuel. Eres francés y español. Tienes 52 años y estás casado. Trabajas en logística y vives en París. Te gustan los coches y el fútbol.
Eres Daniel. Eres un músico australiano. Tienes 35 años y vives en Canberra. Estás divorciado. Te gusta la música y el arte.	Eres Jean-Claude. Eres un actor y filósofo belga. Tienes 54 años y vives en Canadá. Estás divorciado y tienes 3 hijos. Te gustan los deportes y la lectura.	Eres Cris. Eres un futbolista portugués. Tienes 29 años y tienes novia. Te gusta el fútbol y la moda.
Eres Dolores. Eres una cantante irlandesa. Tienes 42 años y vives en Dublín. Estás casada y tienes 3 hijos. Te gusta cantar y la política.	Eres Wladimir. Eres un ingeniero ruso. Tienes 66 años y vives en Moscú. Eres soltero. Te gusta el drama.	Eres Maggie. Eres una actriz china. Tienes 49 años y eres de Hong-Kong, pero vives en Francia. Estás divorciada. Te gusta viajar.
Eres Akira. Eres un artista japonés. Tienes 59 años y vives en Tokio. Estás casado. Te gusta el manga y el cine.	Eres Jennifer. Eres una cantante americana. Estás casada. Tienes 44 años y vives en Nueva York. Te gusta bailar.	Eres Tony. Eres un jugador de baloncesto francés. Estás divorciado. Tienes 32 años y vives en San Antonio. Te gustan los coches rápidos y las hamburguesas.
Eres Silvio. Eres un empresario italiano. Tienes 78 años y vives en Milán. Estás divorciado. Te gustan las fiestas y las mujeres.	Eres Isabel. Eres una cantante y bailarina colombiana. Tienes 37 años y un hijo. Vives en Los Ángeles. Te gusta ayudar a la gente.	Eres Derek. Eres un profesor y escritor de Saint-Lucian. Tienes 84 años y vives en Inglaterra. Tienes 2 hijos y 5 nietos. Te gusta la poesía y el teatro.





Este cuestionario puede ser utilizado por los profesores para tener una idea clara sobre el estilo de aprendizaje de sus alumnos.

Contenido



El cuestionario VARK (Version 8.01)

¿Cómo se aprende a ser mejor?

Elija la respuesta que mejor explique su preferencia y marque con un círculo la(s) letra(s) correspondiente(s). Por favor, marque con un círculo más de una si una sola respuesta no se ajusta a su percepción. Deje en blanco cualquier pregunta que no se aplique.

1. Necesito encontrar el camino a una tienda que me ha recomendado un amigo. Lo que haría:
 - a. Averiguar dónde está la tienda en relación con algún lugar que conozco
 - b. Pedirle a mi amigo que me diga cómo llegar
 - c. Anotar las direcciones de la calle que necesito recordar
 - d. Utilizar un mapa
2. Un sitio web tiene un vídeo que muestra cómo hacer un gráfico o una tabla especial. Hay una persona hablando, algunas listas y palabras que describen lo que hay que hacer y algunos diagramas. Lo que más aprendería sería
 - a. Viendo los diagramas
 - b. Escuchando
 - c. Leyendo las palabras
 - d. Observando las acciones
3. Quiero saber más sobre una excursión que voy a hacer. Lo que haría:
 - a. Mirar los detalles sobre los aspectos más destacados y las actividades de la excursión
 - b. Utilizar un mapa para ver dónde están los lugares
 - c. Leer sobre el recorrido en el itinerario
 - d. Hablar con la persona que ha planificado la excursión o con otras personas que vayan a realizarla
4. A la hora de elegir una carrera o un área de estudio, esto es importante para mí:
 - a. Aplicar mis conocimientos en situaciones reales
 - b. Comunicarme con los demás mediante el debate



- c. Trabajar con diseños, mapas o gráficos
 - d. Utilizar bien las palabras en la comunicación escrita
5. Cuando estoy aprendiendo:
- a. Me gusta hablar de las cosas
 - b. Veo patrones en las cosas
 - c. Utilizo ejemplos y aplicaciones
 - d. Leo libros, artículos y folletos
6. Quiero ahorrar más dinero y decidir entre una serie de opciones. Lo que haría:
- a. Considerar ejemplos de cada opción utilizando mi información financiera
 - b. Leer un folleto impreso que describa las opciones en detalle
 - c. Utilizar gráficos que muestren las diferentes opciones para diferentes periodos de tiempo
 - d. Hablar con un experto sobre las opciones
7. Quiero aprender a jugar a un nuevo juego de mesa o de cartas. Lo que haría:
- a. Observaría a otros jugar al juego antes de unirme a ellos
 - b. Escuchar a alguien que lo explique y hacer preguntas
 - c. Utiliza los diagramas que explican las distintas fases, movimientos y estrategias del juego
 - d. Leer las instrucciones
8. Tengo un problema en el corazón. Preferiría que el médico
- a. Me diera a leer algo para explicar lo que está mal
 - b. Usara un modelo de plástico para mostrarme lo que estaba mal
 - c. Describiera lo que estaba mal
 - d. Me mostrara un diagrama de lo que estaba mal
9. Quiero aprender a hacer algo nuevo en un ordenador. Lo que haría:
- a. Leer las instrucciones escritas que vienen con el programa
 - b. Hablaría con personas que conozcan el programa
 - c. Empieza a utilizarlo y aprendo por ensayo y error
10. Cuando aprendo de internet me gustan:
- a. los vídeos que muestran cómo hacer o fabricar cosas
 - b. el diseño y las características visuales interesantes
 - c. las descripciones, listas y explicaciones escritas interesantes
 - d. los canales de audio donde puedo escuchar podcasts o entrevistas
11. Quiero aprender sobre un nuevo proyecto. Me gustaría pedir:
- a. Diagramas que muestren las etapas del proyecto con gráficos de beneficios y costes
 - b. Un informe escrito que describa las principales características del proyecto
 - c. Una oportunidad para discutir el proyecto
 - d. Ejemplos en los que el proyecto se ha utilizado con éxito
12. Quiero aprender a hacer mejores fotos. Lo que haría:
- a. Hacer preguntas y hablar sobre la cámara y sus características



- b. Utilizar las instrucciones escritas sobre lo que hay que hacer
 - c. Utilizar diagramas que muestren la cámara y lo que hace cada parte
 - d. Utilizar ejemplos de fotos buenas y malas mostrando cómo mejorarlas
13. Prefiero un presentador o un profesor que utilice
- a. Demostraciones, modelos o sesiones prácticas
 - b. Preguntas y respuestas, charlas, discusiones en grupo o ponentes invitados
 - c. Folletos, libros o lecturas
 - d. Diagramas, tablas, mapas o gráficos
14. He terminado una competencia o un examen y me gustaría recibir un feedback. Me gustaría recibir comentarios:
- a. Utilizando ejemplos de lo que he hecho
 - b. Mediante una descripción escrita de mis resultados
 - c. De alguien que lo hable conmigo
15. Quiero informarme sobre una casa o un apartamento. Antes de visitarla, me gustaría:
- a. Ver un vídeo de la vivienda
 - b. Hablar con el propietario
 - c. Una descripción impresa de las habitaciones y características
 - d. Un plano que muestre las habitaciones y un mapa de la zona
16. Quiero montar una mesa de madera que viene en piezas. Lo mejor que puedo hacer es aprender de:
- a. Diagramas que muestren cada etapa del montaje
 - b. Consejos de alguien que lo haya hecho antes
 - c. Instrucciones escritas que vienen con las piezas de la mesa
 - d. Ver un vídeo de una persona montando una mesa similar

© 2019 VARK-Learn Limited

<https://vark-learn.com>



Cuestionario VARK - Tabla de puntuación

Utiliza la siguiente tabla de puntuación para encontrar la categoría VARK a la que corresponde cada una de tus respuestas. Rodea con un círculo las letras que corresponden a tus respuestas.

Por ejemplo, si ha respondido "b" y "c" a la pregunta 3, marque con un círculo "V" y "R" en la fila de la pregunta 3:

Pregunta	Categoría A	Categoría B	Categoría C	Categoría D
3	K	V	R	A

Tabla de puntuación

Pregunta	Categoría A	Categoría B	Categoría C	Categoría D
1	K	A	R	V
2	V	A	R	K
3	K	V	R	A
4	K	A	V	R
5	A	V	K	R
6	K	R	V	A
7	K	A	V	R
8	R	K	A	V
9	R	A	K	V
10	K	V	R	A
11	V	R	A	K
12	A	R	V	K
13	K	A	R	V
14	K	R	A	V
15	K	A	R	V
16	V	A	R	K

Cálculo de las puntuaciones

Cuenta el número de cada una de las letras VARK que has rodeado para obtener tu puntuación en cada categoría:

Total number of Vs circled =

Total number of As circled =

Total number of Rs circled =

Total number of Ks circled =

Rellena el cuestionario en línea en <https://vark-learn-com/the-vark-questionnaire/> para conocer su preferencia de aprendizaje VARK.

Este documento no debe publicarse en Internet; en su lugar, sugiera que se descargue la última versión del sitio web vark-learn.com.

© 2019 VARK-Learn Limited
<https://vark-learn.com>





Este cuestionario puede ser utilizado por los profesores para tener una idea clara sobre el estilo de aprendizaje de sus alumnos.

Contenido

CUESTIONARIO DE ESTILOS DE APRENDIZAJE

Este cuestionario está diseñado para conocer tu(s) estilo(s) de aprendizaje preferido(s). A lo largo de los años, es probable que hayas desarrollado "hábitos" de aprendizaje que te ayudan a sacar más provecho de algunas experiencias que de otras. Como es posible que no seas plenamente consciente de ello, este cuestionario te ayudará a determinar sus preferencias de aprendizaje para que estés en mejores condiciones de seleccionar experiencias de aprendizaje que se adapten a tu estilo.

INSTRUCCIONES

No hay límite de tiempo para rellenar este cuestionario. Probablemente te llevará entre 10 y 15 minutos. La exactitud de los resultados depende de tu sinceridad. No hay respuestas correctas o incorrectas. Si estás más de acuerdo que en desacuerdo con una afirmación, marca la casilla correspondiente. Si estás más en desacuerdo que de acuerdo, marca con una cruz. Asegúrate de marcar cada punto con una marca o una cruz.

1. Tengo fuertes creencias sobre lo que está bien y lo que está mal, lo bueno y lo malo
2. A menudo actúo sin considerar las posibles consecuencias
3. Tiendo a resolver los problemas utilizando un enfoque paso a paso
4. Creo que los procedimientos y políticas formales restringen a las personas
5. Tengo fama de decir lo que pienso, simple y directamente
6. A menudo encuentro que las acciones basadas en los sentimientos son tan acertadas como las que se basan en una reflexión y un análisis cuidadosos
7. Me gusta el tipo de trabajo en el que tengo tiempo para una preparación y ejecución minuciosas
8. Regularmente cuestiono a la gente sobre sus supuestos básicos
9. Lo que más importa es si algo funciona en la práctica
10. Busco activamente nuevas experiencias
11. Cuando oigo hablar de una nueva idea o enfoque, empiezo inmediatamente a pensar en cómo aplicarlo en la práctica
12. Soy partidario de la autodisciplina, como cuidar la dieta, hacer ejercicio con regularidad, seguir una rutina fija, etc.
13. Me enorgullece hacer un trabajo minucioso
14. Me llevo mejor con personas lógicas y analíticas y menos con personas espontáneas e "irracionales"



15. Tengo cuidado con la interpretación de los datos de que dispongo y evito sacar conclusiones precipitadas
16. Me gusta tomar una decisión con cuidado después de sopesar muchas alternativas
17. Me atraen más las ideas novedosas e inusuales que las prácticas
18. No me gustan las cosas desorganizadas y prefiero encajar las cosas en una
19. Acepto y me atengo a los procedimientos y políticas establecidos siempre que los considere una forma eficaz de realizar el trabajo
20. Me gusta relacionar mis acciones con un principio general
21. En las discusiones, me gusta ir directamente al grano
22. Suelo tener relaciones distantes y más bien formales con la gente del trabajo
23. Me encanta el reto de abordar algo nuevo y diferente
24. Me gusta la gente divertida y espontánea
25. Presto una atención meticulosa a los detalles antes de llegar a una conclusión
26. Me resulta difícil producir ideas por impulso
27. Creo que hay que ir al grano inmediatamente
28. Tengo cuidado de no sacar conclusiones demasiado rápido
29. Prefiero tener tantas fuentes de información como sea posible: cuantos más datos para reflexionar, mejor
30. Las personas frívolas que no se toman las cosas lo suficientemente en serio suelen irritarme
31. Escucho los puntos de vista de los demás antes de exponer los míos
32. Tiendo a ser abierto sobre cómo me siento
33. En los debates, disfruto observando las maniobras de los demás participantes
34. Prefiero responder a los acontecimientos de forma espontánea y flexible en lugar de planificar las cosas de antemano
35. Suelo sentirme atraído por técnicas como el análisis de redes, los diagramas de flujo, los programas de ramificación, la planificación de contingencias, etc.
36. Me preocupa si tengo que apurar un trabajo para cumplir con un plazo ajustado
37. Tiendo a juzgar las ideas de la gente en base a sus méritos prácticos
38. Las personas calladas y reflexivas tienden a hacerme sentir incómodo
39. A menudo me irrita la gente que quiere apresurar las cosas
40. Es más importante disfrutar del momento presente que pensar en el pasado o en el futuro
41. Creo que las decisiones basadas en un análisis exhaustivo de toda la información son más sólidas que las basadas en la intuición
42. Tiendo a ser perfeccionista
43. En las discusiones suelo producir muchas ideas espontáneas
44. En las reuniones propongo ideas prácticas y realistas
45. La mayoría de las veces, las reglas están para romperse
46. Prefiero alejarme de una situación y considerar todas las perspectivas
47. A menudo puedo ver inconsistencias y debilidades en los argumentos de otras personas
48. Mientras que, en el balance, hablo más de lo que escucho
49. A menudo veo formas mejores y más prácticas de hacer las cosas
50. Creo que los informes escritos deben ser cortos y directos
51. Creo que el pensamiento racional y lógico debe ganar el día
52. Tiendo a discutir cosas específicas con la gente en lugar de participar en la discusión social
53. Me gusta la gente que aborda las cosas de forma realista y no teórica
54. En las discusiones, me impaciento con las irrelevancias y las divagaciones
55. Si tengo que escribir un informe, suelo hacer muchos borradores antes de decidirme por la versión final
56. Me gusta probar cosas para ver si funcionan en la práctica



57. Me gusta llegar a las respuestas a través de un enfoque lógico
58. Me gusta ser el que habla mucho
59. En las discusiones, a menudo me parece que soy realista, que mantengo a la gente en el punto y que evito las especulaciones salvajes
60. Me gusta reflexionar sobre muchas alternativas antes de decidirme
61. En las discusiones con la gente, suelo ser el más desapasionado y objetivo
62. En las discusiones, soy más propenso a adoptar un "perfil bajo" que a tomar la iniciativa y ser el que más habla
63. Me gusta poder relacionar las acciones actuales con un panorama más amplio a largo plazo
64. Cuando las cosas van mal, no me importa encogerme de hombros y "achacarlo a la experiencia".
65. Tiendo a rechazar las ideas descabelladas y espontáneas por ser poco prácticas
66. Es mejor pensar detenidamente antes de actuar
67. Mientras que, en la balanza, yo escucho más que hablo
68. Suelo ser duro con las personas que tienen dificultades para adoptar un enfoque lógico
69. La mayoría de las veces creo que el fin justifica los medios
70. No me importa herir los sentimientos de la gente siempre que se haga el trabajo
71. Me parece que la formalidad de tener objetivos y planes específicos es asfixiante
72. Suelo ser una de las personas que dan vida a una fiesta
73. Hago lo que sea conveniente para hacer el trabajo
74. Me aburro rápidamente con el trabajo metódico y detallado
75. Me gusta explorar los supuestos básicos, los principios y las teorías que sustentan las cosas y los acontecimientos
76. Siempre me interesa saber qué piensa la gente
77. Me gusta que las reuniones se desarrollen de forma metódica, siguiendo un orden del día establecido, etc.
78. Me alejo de los temas subjetivos o ambiguos
79. Disfruto del drama y la emoción de una situación de crisis
80. La gente a menudo me encuentra insensible a sus sentimientos



PUNTUACIÓN

Se obtiene un punto por cada elemento que se marque	No hay puntos para los elementos que se cruzan
Sólo tiene que indicar en las listas que figuran a continuación qué elementos se han marcado	

Activista	Reflector	Teórico	Pragmático
2	7	1	5
4	13	3	9
6	15	8	11
10	16	12	19
17	25	14	21
23	28	18	27
24	29	20	35
32	31	22	37
34	33	26	44
38	36	30	49
40	39	42	50
43	41	47	53
45	46	51	54
48	52	57	56
58	55	61	59
64	60	63	65
71	62	68	69
72	66	75	70
74	67	77	73
79	76	78	80
Total:			

Fuente: Honey, P., & Mumford, A. (2006). Kolb's learning style



Anexo 2.12. Ejercicio de mapa mental



Un mapa mental es una forma muy eficaz de dejar que el cerebro libere o absorba información.

Contenido

Los mapas mentales tienen algunas cosas en común. Tienen una estructura organizativa natural que irradia desde el centro y utilizan líneas, símbolos, palabras, colores e imágenes de acuerdo con conceptos sencillos y aptos para el cerebro. Un Mapa Mental convierte una larga lista de información en una "imagen" colorida, memorable y muy organizada que refleja la forma natural de hacer las cosas de tu cerebro.

Los mapas mentales son una forma creativa, visualmente atractiva y divertida de

1. investigar: dividir y aclarar ideas y temas complejos
2. repasar: tomar notas y estudiar para los exámenes
3. combatir la sobrecarga de información
4. hacer una lluvia de ideas: en grupo o individualmente, para preparar debates, trabajos escritos, etc., y para obtener una perspectiva más completa de un tema
5. renovar: dar un paso atrás y recuperar el sentido de la vida
6. definir: objetivos personales y académicos
7. resolver problemas
8. planificar: presentaciones y sesiones de enseñanza

7 pasos para hacer un mapa mental

1. Empieza en el CENTRO de una página en blanco girada de lado. ¿Por qué? Porque empezar en el centro da libertad a tu cerebro para extenderse en todas las direcciones y expresarse con mayor libertad y naturalidad.
2. Utiliza una IMAGEN o un CUADRO para tu idea central. ¿Por qué? Porque una imagen vale más que mil palabras y te ayuda a utilizar tu imaginación. Una imagen central es más interesante, te mantiene concentrado, te ayuda a concentrarte y ¡le da a tu cerebro más emoción!
3. Utiliza colores en todo el texto. ¿Por qué? Porque los colores son tan emocionantes para tu cerebro como las imágenes. El color añade vitalidad y vida a tu mapa mental, añade una gran energía a tu pensamiento creativo y es divertido.
4. Conecta sus ramas principales con la imagen central y conecta sus ramas de segundo y tercer nivel con el primer y segundo nivel, etc. ¿Por qué? Porque tu Cerebro trabaja por asociación. Le gusta relacionar dos (o tres, o cuatro) cosas. Si conectas las ramas, entenderás y recordarás mucho más fácilmente
5. Haz que tus ramas sean CURVADAS en lugar de rectas. ¿Por qué? Porque no tener más que líneas rectas es aburrido para tu cerebro.



6. Utiliza UNA PALABRA CLAVE POR LÍNEA. ¿Por qué? Porque las palabras clave individuales dan a su mapa mental más poder y flexibilidad.
7. Utiliza imágenes en todo momento. ¿Por qué? Porque cada imagen, al igual que la imagen central, también vale más que mil palabras. Así que, si sólo tienes 10 imágenes en tu Mapa Mental, ¡ya equivale a 10.000 palabras de notas!

Varios ejemplos que incluyen un mapa mental

- a) Tomar un verbo y crear un mapa
- b) Explicar la definición, la derivación, los antónimos, los sinónimos y las oraciones
- c) Crear un mapa mental para enseñar gramática inglesa
- d) Para practicar el voluntariado los profesores pueden crear un mapa mental sobre su vida, o profesional, o expectativas



Anexo 2.13a. Comprensión lectora: ¿puedo leer como un detective?



La comprensión lectora es la capacidad de leer un texto, comprender su significado y relacionarlo con los conocimientos previos.

Contenido

Las investigaciones apoyan que se puede lograr una mejor comprensión cuando los estudiantes participan en actividades que combinan sus conocimientos previos con los nuevos. Encontraron que hay 5 elementos que influyen en el proceso de una mejor comprensión lectora:

1. La activación de los conocimientos previos.
2. Hacer preguntas.
3. Análisis de la estructura del texto.
4. Imaginar.
5. Resumir.

<https://k12teacherstaffdevelopment.com/tlb/what-is-the-high-5-reading-strategy>

Haz una introducción en clase con preguntas como "¿sabéis lo que hacen los detectives?".

A continuación, explica que los detectives buscan pistas y pruebas para resolver un misterio o demostrar sus sospechas. Después de este tipo de debate, puedes pedir a tus alumnos que lean un texto y que, como detectives, hagan lo siguiente

1. Busquen pistas: ¿qué me parece más importante?
2. Se hagan preguntas: ¿Qué creo que intenta decir el texto?
3. Argumentar: Creo que la idea principal es... por esto y por aquello.
4. Demostrarlo: ¿Qué te parece lo más importante? ¿Qué detalles encuentras?



Anexo 2.13b. Seis sombreros para pensar



Este método se centra en la capacidad de pensamiento paralelo y ayuda a mejorar el proceso de pensamiento.

Contenido

SEIS SOMBREROS PARA PENSAR

Objetivo	APRENDIZAJE ACTIVO
Número de participantes	Mínimo 6/ sin límite máximo
Materiales	6 sombreros de colores: blanco, rojo, azul, amarillo, verde, negro O papel de color
Escenario	Interior
Duración	20 minutos

Descripción



La base de este método es la forma de pensar del cerebro humano. El cerebro humano piensa de diferentes maneras. De Bono las distingue en seis categorías principales. Cree que cada categoría puede ser provocada deliberadamente. Cada tipo de pensamiento es sólo una parte del complejo pensamiento del cerebro humano. Por lo tanto, cada tipo de pensamiento se utiliza durante un breve periodo de tiempo. La idea es provocar y reforzar cada parte específica. De este modo se pueden encontrar nuevos aspectos de un problema y nuevas soluciones.



Los seis sombreros se dividen de la siguiente manera:

- La información **Sombrero blanco** - es el aspecto estadístico del problema
- **Sombrero azul** del gestor - es el sombrero que presenta el problema a los demás, las razones de la discusión y los objetivos
- El **sombrero rojo** emocional - es el punto de vista emocional e instintivo
- La alternativa **Sombrero verde** - su objetivo es tomar decisiones de forma creativa, buscar formas innovadoras
- Los beneficios **Sombrero amarillo** - su objetivo es señalar las cualidades positivas de las soluciones
- El **sombrero negro** negativo - es el que muestra las cualidades negativas de las soluciones

Guía paso a paso

1. En primer lugar, comienza con el Sombrero Azul, que explica el problema y determina la distribución de los sombreros
2. A continuación, sigue el Sombrero Rojo, que ofrecerá emocionalmente soluciones. Es importante que sea el segundo para que no pueda analizar más la información
3. Luego viene el Sombrero Amarillo para señalar las cualidades positivas
4. A continuación, el Sombrero Blanco ofrece la información disponible
5. El Sombrero Negro da su crítica constructiva
6. El Sombrero Verde genera una nueva idea
7. El Sombrero Azul resume la solución

Fuente:

<https://www.youtube.com/watch?v=yUliluJrWKg>

Edward de Bono, Six Hats, Alkyon, 2006



Anexo 2.14a. Globo de aire caliente



Esta actividad ayuda a aumentar la confianza de los alumnos a la vez que los hace debatir.

Contenido

Para el "globo aerostático", el profesor da a los alumnos unas tarjetas o trozos de papel con un nombre y una pequeña descripción de personalidades famosas del mundo.

Cada alumno coge uno sin saber lo que tienen los demás. El concepto es que todos van a otro país dentro de un globo aerostático para habitar ese país. Sobre el desierto, el globo aerostático se enfrenta a un problema y algunos de ellos tienen que bajar del globo. Cada alumno, sin decir el nombre de la persona que tiene, intenta convencer a los demás de la necesidad de quedarse.



IMITAR UNO FREDDIE MERCURY Cantante, compositor, productora discográfica y vocalista principal de la banda de rock Queen británica	IMITAR UNO RITA ORA Cantante, compositora y actriz inglesa
IMITAR UNO ALBERT EINSTEIN Físico teórico de origen alemán que desarrolló la teoría de la relatividad	IMITAR UNO MARLEN DIETRICH Actriz y cantante germano-estadounidense, fue conocida por sus esfuerzos humanitarios durante la guerra
IMITAR UNO SIGMUND FREUD Neurólogo austriaco y fundador del psicoanálisis	IMITAR UNO NIKOLA TESLA Inventor, ingeniero eléctrico, ingeniero mecánico y futurista serbio-estadounidense, conocido sobre todo por sus contribuciones al diseño del moderno
IMITAR UNO BARBARA STREISAND Cantante, actriz y cineasta estadounidense	IMITAR UNO BARAC OBAMA Político y abogado estadounidense que fue el 44º presidente de los estados unidos de 2009 a 2017
IMITAR UNO OSCAR DE LA RENTA Diseñador de moda	IMITAR UNO DALAI LAMA Líder espiritual



IMITAR UNO ELON MUSK Empresario, inversor e ingeniero tecnológico	IMITAR UNO COCO CHANEL Diseñadora de moda y empresaria francesa
IMITAR UNO MADRE TERESA Recibió varias distinciones, como el premio de la paz Ramón Magsaysay de 1962 y el premio nobel de la paz de 1979	
IMITAR UNO VINCENT VAN GOGH Pintor postimpresionista holandés	



Anexo 2.14b. Debates paso a paso



Esta guía ayudará a los profesores a organizar los debates dentro de la clase.

Contenido

CENTRO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE



DEBATES PASO A PASO.....

GUÍA

CÓMO ORGANIZAR Y DIRIGIR UN DEBATE EFICAZ

Utilizar los debates en una tutoría puede ayudar a los alumnos a familiarizarse con los conceptos básicos y a mejorar tanto su análisis crítico como su capacidad de comunicación. Los debates también mejoran el trabajo en equipo, promueven el pensamiento de orden superior y son especialmente beneficiosos cuando un tema es controvertido o complejo. Las habilidades comunicativas se desarrollan cuando los alumnos se expresan, especialmente cuando exponen sus ideas de forma clara y escuchan las opiniones de los demás. También se anima a los alumnos a desarrollar habilidades de síntesis de la información que son valiosas en futuras tareas escritas.

Si se hacen bien, los debates contribuyen al desarrollo de: la capacidad de comunicación, la capacidad de trabajo en equipo y la capacidad de análisis. Si se combinan con otros enfoques, también pueden desarrollarse y mejorarse las competencias en materia de información y de resolución de problemas.

PARTE A: ESTABLECIMIENTO DEL DEBATE

1. Decidir el objetivo del debate

Comienza con uno o más resultados de aprendizaje previstos claramente establecidos que se lograrán a través del debate. Asegúrate de que están alineados con los resultados de aprendizaje del curso y ten en cuenta las habilidades genéricas, los resultados de aprendizaje de umbral y los atributos de los graduados asociados con el curso.

- Considera cómo vas a fomentar la participación de los estudiantes. ¿Forma el debate parte de la estrategia de evaluación del curso? ¿Se asignan notas de participación a los participantes? Si no se asigna ninguna puntuación, tendrás que explicar cómo el debate apoya los resultados de aprendizaje del curso o prepara a los estudiantes para el éxito en las evaluaciones del curso.



- Elige una pregunta general adecuada en torno a la cual se enmarque el debate. Asegúrate de que el debate requiera respuestas que impulsen el pensamiento crítico y la síntesis de conceptos.
- Decide si los estudiantes podrán elegir el bando que defienden durante el debate o si serán colocados en un equipo por ti. Cada variante tiene ventajas y limitaciones:
 - Si los estudiantes eligen de antemano qué lado van a argumentar, es más probable que realicen una investigación sólida.
 - Si los estudiantes tienen que familiarizarse con ambas partes del debate, pueden leer más ampliamente.
 - Otra opción es colocar deliberadamente a los alumnos en un equipo en el que tendrán que argumentar en contra de sus preferencias, lo que les ayudará a desarrollar habilidades de pensamiento crítico de alto nivel. Dependiendo de los resultados de aprendizaje que intente conseguir, una de estas opciones será más adecuada para su clase.

2. Investigar los antecedentes

Aunque el objetivo del debate es que los alumnos se familiaricen con el tema, es necesario conocerlo a fondo:

- ¿Cuáles son los límites entre la información relevante y la irrelevante?
- Anticipa las áreas de debate que puedan surgir y sea consciente de que los alumnos pueden desviarse por cuestiones irrelevantes.
- Piensa en cómo ayudarás a los alumnos a volver al centro del debate sin denigrar sus esfuerzos.

3. Ayudar a los alumnos a preparar el debate

Los resultados de aprendizaje previstos para el debate deben explicarse claramente a los alumnos para que sean conscientes de su propósito. Es más probable que se centren en las habilidades y conocimientos clave, y en su aplicación.

Ten en cuenta el aprendizaje previo de sus alumnos y determine qué necesitan saber antes de participar. Cuanto más sepan los alumnos sobre el tema, más sólido será el debate. Si los alumnos no saben lo suficiente sobre el tema, la tutoría puede acabar convirtiéndose en una disputa ad hominem.

- Proporciona a los alumnos información general de fondo antes del debate, incluyendo algún material de estímulo (una revista, un vídeo o un artículo de periódico, por ejemplo). Pueden tener sus notas consigo para poder consultarlas a lo largo del debate, según sea necesario.
- Asegúrate de que los alumnos conocen el proceso para elegir su "bando" antes del día del debate (véase el punto 1 anterior)
- Asegúrate de que los alumnos comprenden el calendario de las diferentes partes del debate. Esto es especialmente importante si el tiempo permitido para la actividad es restringido (media hora-una hora). Si se dispone de un tiempo más largo (dos horas o en línea), el debate puede ampliarse para permitir más aportaciones.
- Proporciona a los alumnos los enunciados de los papeles que les permitan enmarcar los argumentos de manera eficaz. En el caso de los alumnos que vayan a formar parte de la



judicatura, explique claramente que su papel es evaluar todos los puntos planteados durante el debate y llegar a una conclusión clara sobre qué parte ha presentado el argumento más eficaz.

4. Preparar el plan de debate

El plan de la lección debe contener:

- Resultados del aprendizaje
- Escenario de la clase
- Tiempo del debate
- Cierre del debate (resumen)

Prevé formas de animar a los alumnos a participar si son reacios, y de frenar el debate si se desvía.

Piensa en el tiempo necesario para llevar a cabo el debate e indica en tu plan de clase el momento en que los oradores tendrán que parar.

5. Preparar el entorno

Asegúrate de que los estudiantes estén preparados para el debate, no sólo en cuanto al tema que defenderán o en contra, sino también en cuanto a tus expectativas sobre su participación.

- Si utiliza Collaborate u otra plataforma tecnológica, los alumnos deberán saber cómo utilizarla. Considera la posibilidad de realizar un breve debate "de prueba" para resolver cualquier dificultad y conseguir que los alumnos se sientan cómodos utilizando la tecnología.
- Si se trata de un debate en clase, asegúrate de que la sala está dispuesta de forma que los alumnos puedan ver y hablar entre ellos. Es posible que tengas que reorganizar las mesas para adaptarlas al formato del debate. En la Hoja de Recursos para Discusiones y Debates se muestra un ejemplo de distribución de la sala.
- Para mejorar la calidad del debate, anime a los alumnos a:
 - Articular sus puntos de forma concisa
 - Escuchar con atención
 - Mantener la objetividad (atacar el argumento, no a la persona)
 - Garantizar la pertinencia de sus intervenciones
 - Ser reflexivos y hacer un seguimiento constante de los puntos expuestos por las partes contrarias y de apoyo.

PARTE B: DIRIGIENDO EL DEBATE

- El diagrama de la hoja de recursos muestra el proceso de un debate de cuatro equipos. Este formato de debate permite la participación de más estudiantes que el debate tradicional de tres o cuatro personas.
- Cada equipo debe disponer de la misma cantidad de tiempo para presentar su argumento y su refutación.
- La hoja de recursos muestra una variedad de estrategias de tiempo para los debates. El debate de dos horas permite un mayor tiempo de preparación y cierre, y permite una mayor interacción de los estudiantes durante el debate (por ejemplo, el juez podría "interrogar" a los equipos afirmativos y negativos antes de emitir su juicio).
- Dependiendo del formato, un debate en línea puede realizarse en tiempo real (utilizando Collaborate) o de forma asíncrona. Los debates asíncronos no son, por definición, en tiempo real, pero pueden ofrecer a los estudiantes la oportunidad de perfeccionar su



comprensión del tema durante un período más largo que el de una clase, y también pueden utilizarse como tarea de evaluación formal.

1. Cierre del debate

Para que el debate sea una experiencia valiosa para los estudiantes, es esencial dedicar algún tiempo a proporcionar feedback sobre las cuestiones planteadas y la forma en que los estudiantes desempeñaron sus funciones.

- Este feedback debe estar alineada con:
 - Resultado del curso
 - Habilidades genéricas
 - Requisitos de la tarea (si procede)
- Es posible que desees elaborar una hoja de comentarios para que usted y sus alumnos la rellenen, incluyendo oportunidades para que los alumnos reflexionen sobre el desarrollo de sus habilidades de comunicación, análisis y trabajo en equipo como resultado de la realización de la actividad.

Para obtener más ideas o apoyo sobre cómo dirigir debates eficaces, póngase en contacto con el Centro de Enseñanza y Aprendizaje.

Centre for Teaching and Learning

p: 49215350

e: ctl@newcastle.edu.au

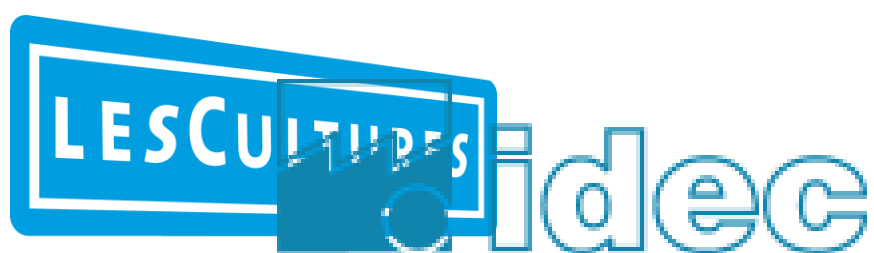
www.newcastle.edu.au/ctl



SOCIOS



Associació Programes Educatius
OPEN EUROPE



Nessuno escluso.

