

DIDÁCTICA DE LA COMUNICACIÓN

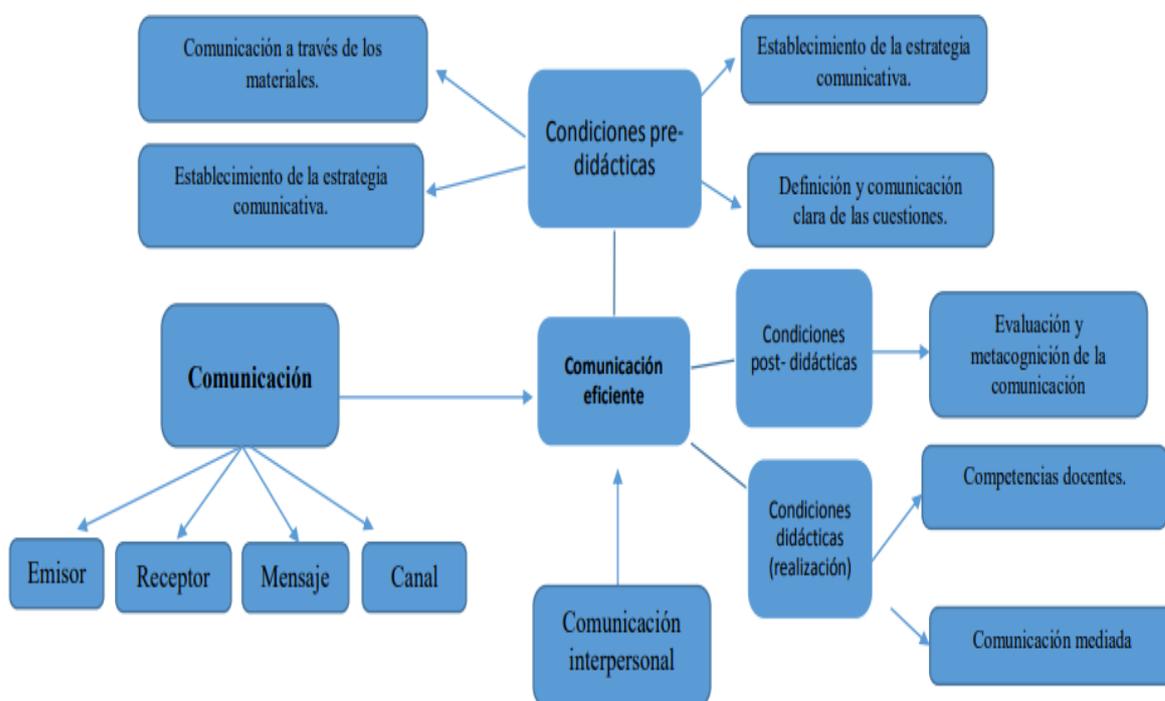
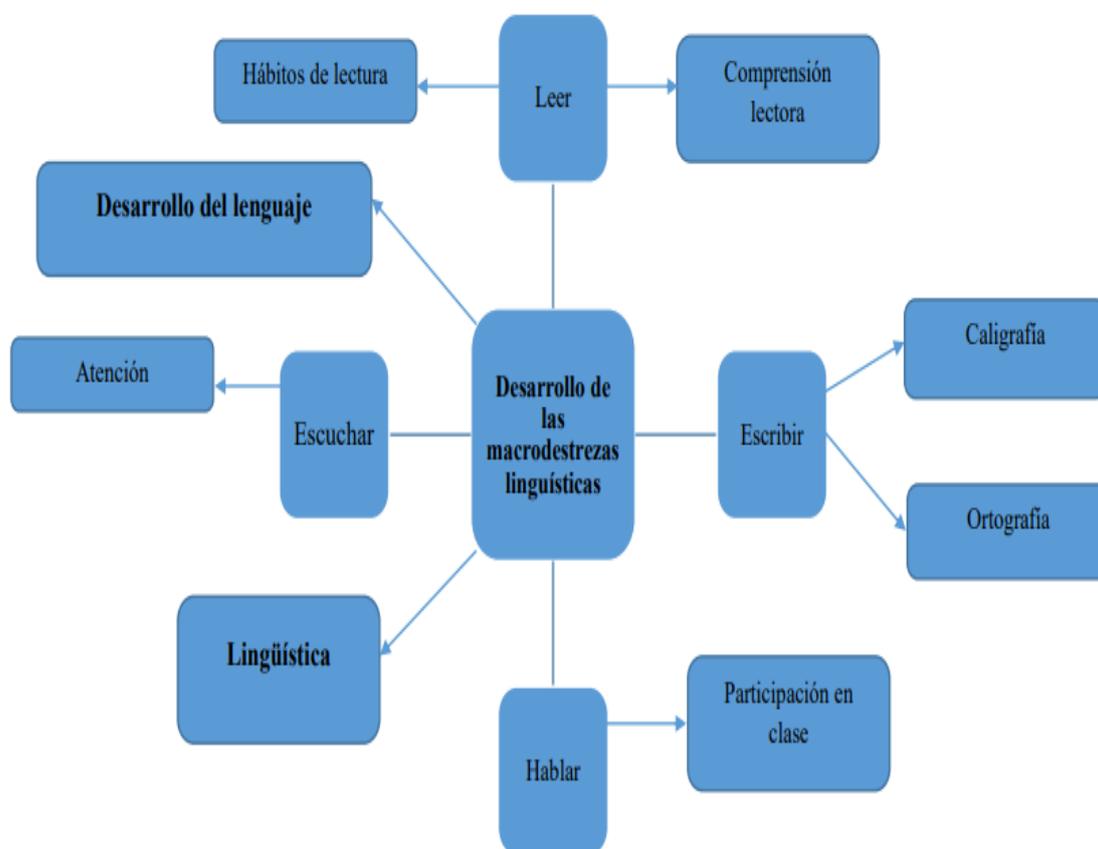
La lengua hablada es el elemento más importante a la hora de planificar la enseñanza de la propia lengua, y esto es así, tanto por la conexión inmediata que tiene con los intereses comunicativos de los propios alumnos en otras áreas, como por el ser el enlace natural con la lengua escrita. La Didáctica de la Lengua se compone de dos aspectos fundamentales: la comunicación oral y la comunicación escrita. La comunicación oral está conformada por las macrodestrezas de hablar y escuchar. Estas macrodestrezas a su vez están conformadas por microhabilidades que son unidades más pequeñas que permiten el desarrollo de las mismas.

¿Qué se debe desarrollar en los estudiantes?

Competencia lingüística: conocimientos de los aspectos gramaticales y su aplicación.

Pragmática: conocimiento y habilidades que hacen posible el uso de la lengua.





ESCUCHAR

La macrodestrezas de escuchar combina una serie de habilidades intelectuales, lingüísticas y humanas; estas se desarrollan con el ejercicio de procesos continuos, sistemáticos y recursivos, que utilizan textos orales variados, grabados previamente o leídos en el momento. El proceso de escuchar sugerido en el documento de Actualización y Fortalecimiento Curricular 2010 incluye el tratamiento de seis microhabilidades:

- Reconocer implica distinguir la situación comunicativa y las características del tipo de texto: diferenciar las repeticiones en palabras y frases para captar sentido
- Seleccionar significa diferenciar las palabras relevantes de las que no lo son
- Anticipar corresponde a la activación de los conocimientos previos sobre una persona o un tema para preparar la comprensión
- Inferir incluye el empleo del contexto para comprender el significado de las palabras: interpretar los códigos no verbales, e identificar datos del emisor
- Interpretar se refiere a la comprensión del significado global y el mensaje, entender la intención y el propósito comunicativo
- Retener implica guardar información con apoyo de los diversos tipos de memoria

PROCESO DE ESCUCCHAR:

Micro habilidades de escuchar:

RECONOCER: La situación de comunicación, (quién emite, qué, a quién, para qué, a qué se refiere), discriminar las oposiciones fonológicas de la lengua:

SELECCIONAR: distinguir palabras relevantes (nombres, verbos, frases clave)

ANTICIPAR: activar toda la información que se posee sobre un tema para preparar la comprensión.

RETENER: utilizar los diversos tipos de memoria (visual, auditiva)

DESARROLLO DE LAS MACRODESTREZAS ESCUCCHAR.

Las cuatro destrezas están interconectadas y se desarrollan consecutivamente, así, en el proceso de aprendizaje y desarrollo del lenguaje; el bebé escucha, luego habla, lee y escribe

consecutivamente. Sharma menciona que las habilidades que no se practican, terminan siendo las más débiles.

Macrodestreza escuchar.

La escucha está considerada como una habilidad de comprensión, por lo tanto escuchar implica más que oír es simplemente percibir vibraciones de sonido, mientras que escuchar es entender, comprender y dar sentido a lo que se oye. Una buena escucha implica no solo la habilidad de entender lo que la otra persona está expresando directamente.

Según Pavoni (como se citó en Granda, 2016), la escucha debe tener un proceso didáctico que consta de tres fases:

- 1.- Pre- escucha: en esta fase se crean expectativas, se realizan anticipaciones basándose en el conocimiento de los receptores.
- 2.- Escucha: esta fase mantiene viva la atención y activo el proceso, por medio de material de apoyo que estimule la anticipación, verificación, relación y memorización de lo que se escucha.
- 3.- Post- escucha: en esta fase se verifica la comprensión y se integra con las otras macro destrezas.

ENFOQUE DE LA ENSEÑANZA:

- Discursiva. Ambientes donde el estudiante y el maestro puedan comunicarse conceptos y objetivos aprobados ente sí, y generar y recibir retroalimentación
- Dinámica. Interacción que se genera en diversos sentidos y de manera constante.
- Adaptable. Se refiere a usar la información sobre la comprensión de conceptos por parte del estudiante para determinar las futuras actividades de estudio convenientes para el mismo estudiante
- Reflexiva. Se refiere a la estimulación de los estudiantes para que reflexionen sobre la retroalimentación en relación con los objetivos educativos. (Nasta, 2010, págs. 13 - 14)

ENFOQUE DEL APRENDIZAJE:

- Significativa. Generación de aspectos de valor en el aprendizaje y formación del estudiante.
- Personalizada. Atención a las necesidades y características individuales de los estudiantes.
- Contextual. Atención a las necesidades del contexto educativo.
- Integral. Orientación no sólo a los conocimientos sino a la formación integral de la persona. (Nasta, 2010, págs. 13 - 14)

COMPONENTE LÚDICO

El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana.

El juego didáctico, es definido entonces como: —una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. (Ortiz, A. L., 2005: 2).

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades. (Sánchez Benítez, 2010, págs. 23 - 25)

En lo que concierne a la enseñanza de la lengua, el componente lúdico comienza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo, es toda aquella actividad en la que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa (Andreu Andrés, M.A. y García Casas, M., 2000: 122).

La importancia de los factores afectivos justifica este tipo de actividades motivadoras que aportan numerosas ventajas al ser aplicadas en el aula. Los estudios sobre psicología cognitiva demuestran su gran valor como potenciador del aprendizaje.

El juego contribuye al desarrollo de los participantes en el plano intelectual-cognitivo; en el volitivo conductual; y en el afectivo-motivacional. (Sánchez Benítez, 2010, págs. 23 - 25)

La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los alumnos. (Martínez González, 2008)

El alumno necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. (Martínez González, 2008)

Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas. (Martínez González, 2008)

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico. (Martínez González, 2008)

El juego ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua. En él intervienen factores que aumentan la concentración del alumno en el contenido o la materia facilitando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Entre sus grandes aportaciones podemos destacar que el componente lúdico: (Sánchez Benítez, 2010, págs. 23 - 25) - Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo, los alumnos mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de la lengua de manera positiva; - Disminuye la ansiedad, los alumnos adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores;

- Es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos: la sorpresa, la risa, la diversión, provocan el interés de los alumnos en la actividad que están realizando;

- Se puede emplear para introducir los contenidos, consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos. El juego puede ser una excusa para hablar de un tema, puede ser la actividad central o puede ser una actividad final para fijar los contenidos o comprobar si se han asimilado correctamente o no;

- Proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas, fundamental para mantener o aumentar la motivación de los alumnos;
- Permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades. El alumno debe buscar soluciones y activar estrategias para superar los retos y resolver los problemas que se le plantean en cada actividad;
- Activa la creatividad de los alumnos en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones.

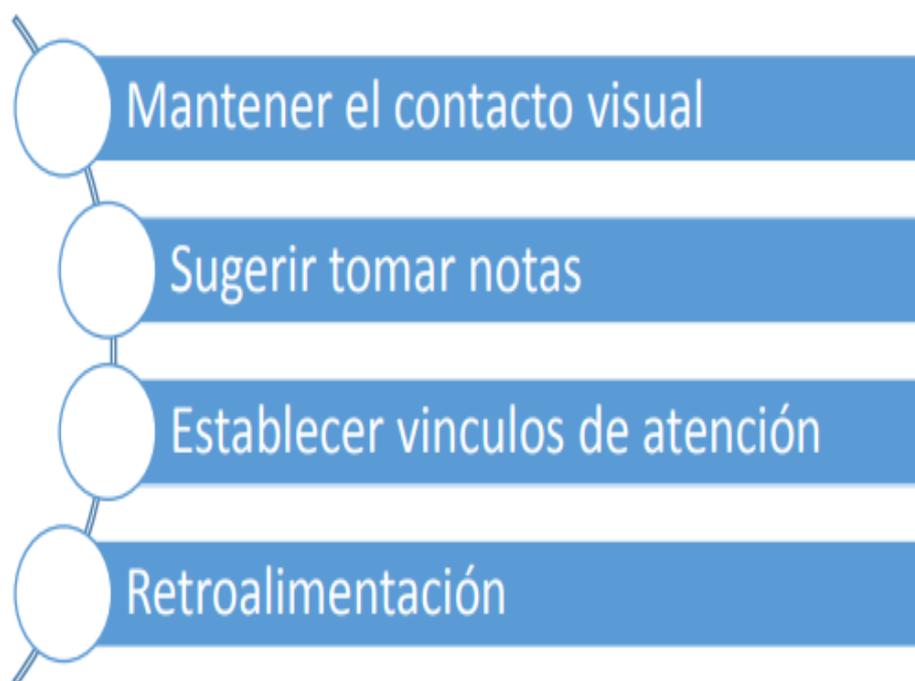
La creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje;

- Desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto, además de que se le permite usar su personalidad e intervenir como individuo que pertenece a una cultura;
- Crea una necesidad real de comunicación con la que los alumnos tienen la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos y poner en práctica tanto las destrezas de expresión como las de comprensión oral y escrita, con todas las dificultades que eso conlleva. (Sánchez Benítez, 2010, págs. 23 - 25)

Explicación del tema: Etapas de la escucha activa



El docente debe tener en cuenta lo siguiente:



DINÁMICA: TIEMPO DE ESCUCHAR EN LA ASAMBLEA

Procedimiento Se agrupará a los estudiantes alrededor del aula, el docente dará una breve introducción sobre el tema —El Buen Vivir]], se elegirá a dos estudiantes con habilidades para hablar de manera espontánea. “...”

Los otros estudiantes deberán anotar lo que cada estudiante dice con relación al tema, estar atentos a la conversación de ambos niños sobre el tema como refuerzo, el facilitador o docente entregará una ficha a cada estudiante donde se incluyan cosas claves sobre el tema.

Se practicará la oralidad y la escucha de los estudiantes. Luego el docente preguntará si fue claro el argumento de sus compañeros, deberán dar datos claros sobre este punto, por ejemplo, Juan dijo esto..... Yo estoy de acuerdo.

DINÁMICA: LA CAJA DE MÚSICA

Materiales:

- Un dado grande. Metodología
- A quien le toque dirigir el juego, dibuja los números del 1 al 6, uno para un lado, dos para otro, tres para otro lado, cuatro para otro lado, cinco para otro lado y por fin 6 para el último lado.
- Luego dice a qué equivale cada número: 1 para "reír", 2 para "llorar", 3 para "silbar", 4 para "cantar", 5 para —gritar, 6 para —hacer el sonido de un tren se toma la cajita, se tira a rodar y cuando se detenga, todos los que están en el círculo del juego deben hacer lo que indique, según el número.

Sugerencias

El dado puede ser construido con los propios estudiantes antes de la actividad La penitencia la elegirán los estudiantes. Los números pueden equivaler a sonidos de animales o lo que escojan los estudiantes o el docente. Reflexión Para comprender es necesario escuchar, atender y reflexionar.

Conclusión

Escuchar es un hábito como así también es la base para una comunicación efectiva. Los docentes son un modelo a seguir para sus estudiantes, por lo que deben aprender a escuchar activamente cuando se comunican con ellos. Las habilidades de escuchar y entender las ideas que el docente explica en clases son esenciales para los estudiantes, por lo tanto, se debe poner en práctica las dinámicas para que los estudiantes puedan desenvolverse de una manera espontánea, en la institución y en la vida diaria.