



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

INFORME ACADÉMICO POR ELABORACIÓN COMENTADA DE MATERIAL
DIDÁCTICO PARA APOYAR LA DOCENCIA

PROPUESTA DE MATERIALES DIDÁCTICOS PARA EL ÁREA DE ITALIANO
DE LA MEDIATECA DE LA ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA, PLANTEL 5
"JOSÉ VASCONCELOS "

QUE PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
L I C E N C I A D A EN
LENGUA Y LITERATURAS MODERNAS (LETRAS ITALIANAS)
P r e s e n t a
MARÍA ISABEL RAMÍREZ ROMERO

Asesora: Dra. SABINA LONGHITANO PIAZZA



México, D.F 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradezco a Dios y a mi amada familia. Mi hija hermosa Beatricita, la recompensa que Dios me envió después de tanto dolor para enseñarme que la felicidad si existe.

Agradezco a José Juan, mi esposo, que es mi fortuna y mi orgullo, pero sobre todo el amor de mi vida y el hombre que más me ha amado y sostenido en las buenas y en las malas, un verdadero compañero y amigo.

Mi hija y mi esposo son los ángeles en la tierra que me sostienen, mis eternos compañeros que viven ayer, hoy, mañana y siempre en mi corazón.

También agradezco a los dos hombres que me cuidan y guían mi sendero desde el cielo: mi padre y mi hermano. Ahora mi familia celestial que vive en mi corazón a pesar de la distancia y el tiempo.

Agradezco a la familia Román Miranda, con quienes he compartido y vivido tantas cosas hermosas, en especial a Poncho que es una personita linda que Dios acercó a mi vida para enriquecerla.

Todos ellos son mis pilares, mi ejemplo y mi vida misma.

También agradezco a la Dra. Sabina Longhitano Piazza por su paciencia, su ternura, su apoyo y su tiempo.

ÍNDICE

Introducción	1
Capítulo I. La mediateca	
1.1 La mediateca y sus características.....	3
1.2 Diferencias entre el salón de clases y la mediateca, entre profesor y asesor.....	6
1.3 Aprender a aprender.....	11
1.4 La mediateca del plantel 5 “José Vasconcelos”.....	12
Capítulo II. Características de los materiales didácticos de la mediateca	
2.1 Características generales de los materiales didácticos en una mediateca.....	15
2.2 El proceso de elaboración de los materiales.....	17
2.3 Descripción detallada de los materiales para mediateca.....	18
2.3.1 Las rutas de aprendizaje.....	19
2.3.2 Las fichas de lengua.....	19
2.3.3 Las fichas de aprender a aprender.....	20
2.4 Los juegos didácticos y su uso en la mediateca.....	20
Capítulo III. Los materiales didácticos de italiano	
3.1 Mi experiencia con los materiales elaborados.....	23
3.2 Ruta de aprendizaje de los números cardinales.....	25
3.2.1 <i>Multipliganando</i>	26

3.3 <i>Il numero di Sharon</i>	27
3.4 <i>La mia giornata</i>	29
3.5 <i>La famiglia</i>	31
3.6 Ficha de aprender a aprender cómo leer.....	32
Conclusiones	33
Referencias bibliográficas	35
Anexo	38

INTRODUCCIÓN

La intención de esta propuesta es describir el proceso de elaboración del material didáctico creado para apoyar el aprendizaje de italiano para la mediateca del plantel 5 “José Vasconcelos” de la Escuela Nacional Preparatoria.

Cuando comencé a trabajar como asesora me percaté que el área de italiano no contaba con el suficiente material y no existía ningún juego didáctico. A pesar de esto, había muchos estudiantes deseosos de aprender italiano. Ellos querían escucharlo, practicarlo, hablarlo, así que había que proporcionarles material de acuerdo a su edad y a sus características para poder lograr sus objetivos de aprendizaje.

Mi primer acercamiento fue introducir canciones utilizando una herramienta Web llamada *hot potatoes*¹. A pesar de que esta propuesta les agradó mucho a los usuarios de la mediateca, ya existía un sitio en internet llamado *Lyrics Training* que suplía esta necesidad, así que desistí de esta idea.

La necesidad de crear material didáctico surgió por primera vez, cuando mi hija cursaba el segundo año de primaria y debía aprender de memoria las tablas de multiplicar, sin tener buenos resultados. Le dejaron de tarea varias multiplicaciones, motivo por el cual, en una hoja escribí al azar los resultados de las multiplicaciones y ella debía decirme qué números multiplicados daban ese resultado. Poco a poco logró aprenderlas de una manera diferente. Después, transformé estas operaciones en divisiones y ella debía hacer la operación en forma oral. Cuando en el curso de Italiano I, los alumnos debían practicar los números cardinales, recordé lo que había hecho con mi hija y decidí usar esta idea obteniendo excelentes resultados.

¹ Esta herramienta digital libre fue desarrollada por el Centro de Humanidades de la Universidad de Victoria (UVIC). Consta de varios pequeños programas o esquemas predeterminados llamados “papas” para la elaboración de diversos tipos de ejercicios interactivos multimedia. Estos ejercicios pueden ser publicados en un servidor Web y difundidos a través de internet y pueden ser soportados por los navegadores modernos.

Pero faltaba mucho trabajo por delante: darle un formato atractivo, escribir las reglas del juego, presentarlo a los alumnos, hacer las modificaciones pertinentes y, finalmente, darle un nombre. De esta primera idea surgió la primera propuesta que presento aquí, titulada **"Multipliganando"**.

En mi labor como asesora de la mediateca quise producir este y otros materiales justo para su uso en la mediateca, lo que implicaba una tarea adicional, ya que el material didáctico para una clase presencial es muy diferente al material para el centro de auto acceso, el cual conlleva varios requisitos para complementarlos y ser usados por los estudiantes en forma autónoma. El proceso fue arduo, de ensayo y error.

Este escrito expone el proceso de elaboración de algunos de los materiales didácticos para el área de italiano de la mediateca del plantel 5 **"José Vasconcelos"** de la **Escuela Nacional Preparatoria** y presenta los resultados obtenidos.

Mi propuesta está dividida en tres capítulos. El primer capítulo describe la mediateca y muestra las diferencias entre aula y mediateca, así como entre asesor y profesor. El segundo capítulo describe las características de los diferentes materiales para una mediateca y el uso de los juegos didácticos en la mediateca. El tercer capítulo presenta los diferentes materiales que elaboré para los usuarios de italiano de la mediateca de la Escuela Nacional Preparatoria.

En el anexo se incluyen los juegos y los materiales, así como las claves de respuestas, y las fichas de apoyo o cuestionarios en el formato en que fueron presentados a los alumnos.

CAPÍTULO I. LA MEDIATECA

1.1 La mediateca y sus características

En la Escuela Nacional Preparatoria la enseñanza de una lengua extranjera es apoyada por los laboratorios multimedia de idiomas que complementan el proceso de aprendizaje. Estos espacios son aulas dotadas de computadoras para la instrucción y la práctica controladas de una lengua extranjera, donde el estudiante puede acceder a materiales audio-visuales (videos, películas, documentales, cortometrajes, etc.) y escritos (periódicos, revistas, textos, etc.), sitios, foros, y chats en internet, seleccionados previamente y de forma controlada por el profesor.

Los centros de auto acceso o mediatecas surgieron a finales de los años sesenta y principios de los años setenta como una evolución de los laboratorios de idiomas. Aunque los laboratorios de idiomas no fueron reemplazados, han tenido cambios y en la Escuela Nacional Preparatoria la enseñanza de idiomas extranjeros es enriquecida tanto por los laboratorios de idiomas como por la mediateca. Lo que fomentó la aparición de estos centros de auto acceso o mediateca en México fue la necesidad de ampliar la cobertura de los cursos de lenguas extranjeras, principalmente de inglés, como parte de un proyecto del Consejo Británico y la Secretaría de Educación Pública (SEP) y como una alternativa de estudio para los aprendientes adultos.

Los dos primeros Centros de auto acceso (CAA) que surgieron fueron el de la Universidad de Cambridge, en Inglaterra, en 1966 y el de CRAPEL (*Centre de Recherches et d'Applications en Langues*) en la Universidad de Nancy, en Francia en 1973. Más tarde surgieron otros con diferentes nombres; por ejemplo en Inglaterra fueron llamados **"Centros de Recursos Múltiples"** y; en la Universidad de Cambridge "Centro de Recursos del Centro de Lenguas". En Hong Kong "Centro de Aprendizaje Independiente", en Estados Unidos "Centros de Aprendizaje"; y en México "Salas de Auto

Acceso” o “Mediatecas”. Lo importante no es el nombre, sino la concepción teórica y la filosofía de aprendizaje en la que estén basados. La Universidad Nacional Autónoma de México para apoyar la enseñanza de idiomas extranjeros, inglés, francés, italiano y alemán crea los centros de auto acceso llamados mediatecas para que los estudiantes profundicen y practiquen la lengua meta de una manera autónoma. La primera mediateca de la UNAM fue establecida en 1995 por el CELE (Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras) y abierta a la comunidad de Ciudad Universitaria en febrero de 1996. (Contijoch, 2006:17).

La palabra mediateca significa caja de medios. Una mediateca es un espacio donde hay materiales impresos y digitales. Nájera y Robledo definen:

la Mediateca es en sí un Acervo de Medios. La Mediateca es un espacio destinado a preservar adecuadamente, para su uso, los registros en formatos de consulta no inmediata, así como los canales y recursos de información que requieran de un medio para su decodificación. Por su parte, en otra definición Martínez de Sousa nos dice que es un lugar donde se tienen, organizan y ponen a disposición del público materiales audiovisuales y medios de comunicación social. Se considera que es también la colección de registros, los espacios y recursos destinados a conservar y preservar para su uso los documentos audiovisuales, lexivisuales y multimedia, así como los medios de comunicación social. (Nájera y Robledo, 2014:5).

Sin embargo, esta definición solo abarca las características físicas y materiales del centro. El Centro de auto acceso no sólo es una mediateca como la definición anterior lo señala. La mediateca, como es llamada en la UNAM y a partir de ahora le nombraré así, se concibió como

un espacio en el que el aprendiente asiste de manera voluntaria y puede estudiar un idioma de manera autónoma. En este espacio, trabaja a su propio ritmo, de acuerdo con su estilo de aprendizaje y con la libertad de establecer sus propias metas y conforme a sus necesidades. Asume la responsabilidad de su aprendizaje con todo lo que esto implica: desarrollo de estrategias de aprendizaje y de técnicas de estudio, análisis de necesidades, planeación de su aprendizaje, monitoreo y autoevaluación del mismo, siguiendo en

estos aspectos la tendencia del Centro de Investigaciones y Aplicaciones Pedagógicas en Lenguas (CRAPEL, por sus siglas en francés), de la Universidad de Nancy, Francia. Asimismo, el aprendiente encuentra en la Mediateca los medios para hacerlo: materiales didácticos, tecnología educativa y un equipo de asesores para apoyarlo en los aspectos conceptual, metodológico y psicológico. (Contijoch, 2006: 38).

La mediateca de la Escuela Nacional Preparatoria es un espacio que ofrece una alternativa al estudiante para aprender un idioma de una manera independiente, complementar un curso escolarizado o prepararse para un examen de requisito académico o de certificación. Promueve la autonomía en forma guiada por asesores, apoyando a los estudiantes que así lo deseen en el desarrollo de sus habilidades de comprensión de lectura, comprensión auditiva, expresión escrita, expresión oral, gramática, vocabulario, cultura y pronunciación. Para ello, cuenta con los elementos básicos para su funcionamiento, los cuales son equipo, acervo impreso, acervo electrónico y apoyo académico. La asistencia y la permanencia son voluntarias, de acuerdo con las necesidades de los usuarios y la disponibilidad de horario del Centro. Por tal motivo, la mediateca no es una biblioteca, pero tampoco es un salón de clases o una academia de idiomas. Es un lugar donde el alumno hace uso de las instalaciones en las diferentes áreas utilizando el material de acuerdo con su objetivo, pidiendo guía a los asesores, si lo necesita, o participando en las actividades que la mediateca ofrece: talleres de aprender a aprender, talleres de lengua, clubes de conversación, etc. Otro aspecto importante es que el acervo está integrado por material de consulta, de ejercitación gramatical, material auténtico, multimedia o impreso, así como por materiales didácticos elaborados específicamente para centros de auto acceso.

La mediateca promueve el aprendizaje autónomo:

la "autonomie" signifie "indépendance", l'indépendance en question étant celle d'un apprenant que l'on laisse libre de "consommer" à sa guise un apprentissage préconstruit, un apprenant, concrètement,

auquel on fournit des matériaux d'apprentissage qu'il peut à la limite utiliser où et quand il veut, hors de la présence physique d'un enseignant. Une telle interprétation donne lieu à des pratiques dont l'ancêtre est le devoir à la maison prescrit par l'enseignant, et le dernier-né l'enseignement assisté par ordinateur. (Holec, 1990:76).

La "autonomía" significa "independencia", y la independencia se refiere a que al alumno se le dé la libertad para seleccionar entre los materiales y las actividades de aprendizaje de acuerdo con sus objetivos. Asimismo, se deben poner en práctica otras habilidades para lograrlo, **ya que "la autonomía tiene que ver con las cualidades intelectuales y personales del individuo asociadas con el ejercicio de dicha capacidad."** (Contijoch, 2006:18).

El aprendizaje autónomo es inherente al ser humano; desde el nacimiento está en constante aprendizaje, y así seguirá durante toda su vida. En 1976, Knowles enfatizó dos puntos importantes en el objetivo de la educación: **"ayudar a los individuos** a comprender que el aprendizaje es un proceso para toda la vida y a adquirir las habilidades del aprendizaje auto-dirigido." (Williams y Burden, 1997:147). **Con el paso del tiempo, tanto el aprendizaje para toda la vida como el auto dirigido independiente** siguen siendo promovidos mundialmente como propuesta de enfoques educativos innovadores, como el de la Educación para el Desarrollo Sostenible en el Siglo XXI (UNESCO, 2009). La autonomía es entonces una habilidad y una disposición adquirida y consciente que el aprendiente desarrolla y construye durante toda su vida tanto en el aspecto profesional como en su vida privada.

1.2 Diferencias entre el salón de clases y la mediateca, entre profesor y asesor

En las escuelas preparatorias de la UNAM la materia de lengua extranjera se imparte en un sistema escolarizado, pero en un salón de clases no se puede

personalizar la educación, ni satisfacer las diferentes necesidades de los estudiantes porque la enseñanza está regida por un plan y programa de estudio institucionales. El idioma italiano se imparte sólo en 5º y 6º año, semanalmente son 3 clases de 50 minutos, en total 90 clases por año. Así, los dos años de clases suman 180 sesiones de 50 minutos que representan 150 horas, las cuales no son suficientes para desarrollar las competencias necesarias en el aprendizaje de un idioma extranjero. Además, el profesor debe realizar un registro de asistencia, de las actividades y de las calificaciones de cada alumno y otras actividades propias de un curso escolarizado, lo que reduce aún más el tiempo a disposición.

La mediateca ofrece a los alumnos la oportunidad de practicar y profundizar sobre la lengua meta en forma autónoma, reflexionando sobre su aprendizaje y reduciendo el índice de reprobación en el área de idiomas.

El salón de clases o aula es muy diferente de una mediateca. El aula es el espacio donde se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje formal. Generalmente, se trata de un salón de dimensiones variables que debe contar con espacio suficiente para albergar al profesor y a los alumnos. Casi siempre cuenta con un pizarrón.

Las actividades docentes dentro del salón de clases son insustituibles, pero junto con los recursos de la mediateca se puede reforzar y perfeccionar la adquisición de un idioma. Las actividades que no se pueden realizar en el salón de clases por falta de tiempo, por falta de recursos o por exceso de alumnos se pueden realizar en la mediateca. Otro de los tantos beneficios de la mediateca es que el proceso de aprendizaje que se lleva a cabo no genera ansiedad en el estudiante, pues puede practicar los aspectos de la lengua que se le dificultan o emplear todo el tiempo que sea necesario sin que nadie intervenga, con críticas que lo desanimen, y esto provoca que el estudiante tenga la suficiente confianza de buscar ayuda porque nadie lo juzgará ni tiene que enterarse. No debemos olvidar que el alumno preparatorio es

adolescente: está en una edad en la que teme al ridículo. Si en una clase no entiende, no siempre pide explicaciones, mientras que la mediateca le ofrece la posibilidad de subsanar su timidez y de cubrir sus dudas, y así el alumno puede elevar su autoestima y aprender.

Se podría decir que la mediateca se rige por el proverbio Zen “el propósito de aprender es poner **en práctica lo aprendido**”. La mediateca es un espacio que permite consolidar y perfeccionar la adquisición de un idioma en forma autónoma o guiada supervisada por un asesor mediante diferentes materiales y usando la tecnología. Un aspecto importante es que el estudiante puede poner en práctica lo aprendido en las diferentes actividades y áreas del centro recibiendo la orientación de un asesor si lo necesita. Es muy importante enfatizar que el apoyo humano es trascendental en este proceso ofreciendo al usuario la posibilidad de recibir asesoría personalizada. En la mediateca los alumnos estudian a su propio ritmo y de acuerdo con sus necesidades ya que pueden enfocarse en los aspectos lingüísticos o culturales que les interesen. De este modo la adquisición de la lengua se personaliza. Cabe recalcar que la mediateca no anula ni sustituye por ningún motivo al salón de clases o al profesor de idiomas, se trata de dos recursos muy diferentes que se entrelazan y se complementan entre sí y cubren diferentes roles. En la mediateca no se recibe una calificación numérica y no se sigue un proceso de aprendizaje controlado ni preestablecido como el que se da en el aula.

La doctora Sonia Bufi Zanón (1998) en este cuadro muestra las diferencias entre el aula y la mediateca²:

² Los cuadros de la Doctora Sonia Bufi Zanón los obtuve en un curso de actualización sobre la mediateca.

Aprendizaje Mediateca	Enseñanza Salón de clases
<ul style="list-style-type: none"> ✓ el estudiante aprende a su propio ritmo ✓ acude cuando lo necesita ✓ elabora su plan de trabajo ✓ elige los materiales ✓ tiene a su disposición una variedad de áreas y recursos a elegir ✓ puede consultar a un asesor ✓ aprende a autoevaluarse, que no es igual a autocorrección ✓ obtiene apoyo del técnico académico ✓ se entrena para ser autónomo, no sólo en la adquisición de idiomas, sino como una forma de vida ✓ recibe retroalimentación de su aprendizaje ✓ reflexiona sobre su proceso de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ aprende al ritmo del grupo ✓ asiste en un horario establecido por el profesor o por la institución ✓ sigue el programa de estudios. ✓ utiliza los recursos que el profesor proporciona ✓ sólo tiene al profesor asignado. ✓ es evaluado por el profesor ✓ recibe instrucción específica sobre la lengua por parte del profesor ✓ recibe una calificación ✓ su proceso es controlado por el profesor

Algunos confunden la mediateca con una biblioteca. Sin embargo hay una gran diferencia entre ambas. En la mediateca no sólo hay libros, sino que además de acervo impreso, existe material multimedia, material elaborado específicamente para mediatecas (fichas de aprender a aprender,

fichas de lenguas, rutas de aprendizaje, etc.) y juegos didácticos. Además cuenta con asesores que orientan al alumno en la elección del material o de las actividades que puede realizar. La mediateca se concibe como un lugar interactivo donde el estudiante hace uso de las instalaciones, de los materiales y/o participa en las actividades del Centro. Los materiales para una mediateca están diseñados con explicaciones, claves de respuesta u hojas de apoyo a la actividad, con un espacio para la reflexión, referencias a otros materiales, evaluación y retroalimentación. Dichos materiales cuentan con algunos o todos los requisitos anteriores, según sus características.

En la mediateca se ofrece apoyo académico con profesores asesores que no tienen la misma función que la de un profesor dentro del aula. La doctora Sonia Bufi Zanón (1998), en el siguiente cuadro, señala las diferencias entre el profesor tradicional y el asesor:

Asesor	Profesor tradicional
✓ sugiere	✓ impone
✓ es equitativo	✓ es autoritario
✓ es empático	✓ controla
✓ ve al individuo	✓ ve al grupo
✓ guía	✓ selecciona
✓ es flexible	✓ es inflexible
✓ se adapta a las necesidades del asesorado	✓ limitado al programa de estudios
✓ fomenta la autoevaluación	✓ evalúa
✓ es opcional	✓ es obligatorio
✓ escucha	✓ habla
✓ da retroalimentación	✓ califica

El asesor es un facilitador y una guía en el proceso de aprendizaje: no se debe olvidar que el asesor y el alumno son aliados y trabajan en un bien en común que es el aprendizaje: realmente representan un binomio perfecto que se complementa.

El principal rol del asesor es generar un cambio de actitud en el estudiante y para ese efecto es importante centrar el aprendizaje en el estudiante para que sea más autónomo. Las principales funciones del asesor son las asesorías de consejo, la formación del aprendiente y el diseño de materiales para los usuarios en la mediateca tomando en cuenta sus necesidades y las necesidades del Centro. El asesor no es responsable por el aprendizaje del usuario ni imparte clases. Para que el estudiante aprenda debe responsabilizarse de su proceso de adquisición del idioma que está estudiando.

El asesor solamente orienta, sugiere y ayuda, pero no impone. La autoridad y el control del profesor desaparecen, e incluso no tiene la facultad de intervenir, a menos que el usuario lo solicite. De hecho, el asesor es la guía que acompaña al estudiante en su incursión en el mundo infinito del conocimiento de una lengua y cultura extranjeras. Las características principales de un asesor deben ser de tipo cognitivo y afectivo ya que implican conocimientos y calidez humana. Pero, sobre todo debe saber escuchar atentamente para después tener una participación efectiva. El asesor es, en síntesis, un consejero experto en la adquisición de un idioma extranjero.

1.3 Aprender a aprender

En la mediateca el estudiante tiene un rol activo en su aprendizaje y debe responsabilizarse por su proceso de adquisición. El papel del asesor es "enseñar a aprender" y el del estudiante es "aprender a aprender".

El término "aprender a aprender" se refiere a la capacidad del estudiante para reconocer las estrategias que utiliza para aprender y utilizarlas eficazmente en este proceso, aumentando su rendimiento y el control sobre el mismo. La Comisión Europea la define como:

la capacidad para proseguir y persistir en el aprendizaje, organizar el propio aprendizaje, lo que conlleva realizar un control eficaz del tiempo y la información, individualmente y grupalmente. Esta competencia incluye la conciencia de las necesidades y procesos del propio aprendizaje, la identificación de las oportunidades disponibles, la habilidad para superar los obstáculos con el fin de aprender con éxito. Incluye obtener, procesar y asimilar nuevos conocimientos y habilidades así como la búsqueda y utilización de una guía. **Aprender a aprender** significa que los estudiantes se comprometan a construir su conocimiento a partir de sus aprendizajes y experiencias vitales anteriores con el fin de reutilizar y aplicar el conocimiento y las habilidades en una variedad de contextos; en casa, en el trabajo, en la educación y la instrucción. En la competencia de la persona son cruciales la motivación y la confianza. (Marín, 2010: 1).

Para trabajar en la mediateca el estudiante define sus metas, es decir qué es lo que quiere o necesita aprender. Después, elabora su plan de trabajo, donde decide el tiempo y la gestión del aprendizaje, porque no está en un proceso escolarizado y controlado donde el profesor decide qué es lo que se aprenderá, cómo y cuándo. Por lo tanto, el aprendiente debe diseñar un plan de trabajo flexible para que se ajuste a sus necesidades, tiempo y avances en su proceso de aprendizaje. También debe hacer un monitoreo y evaluación del mismo. Se sugiere que el alumno lleve una bitácora donde anote la fecha, sus actividades, sus avances, sus dudas para consultarlas con el asesor, y sus inquietudes para lograr su objetivo de aprendizaje.

El estudiante puede recurrir a las fichas de aprender a aprender para recibir retroalimentación sobre algunos hábitos de estudio y modificarlos o asistir a los talleres de aprender a aprender donde se apoya al estudiante para que reconozca y utilice las estrategias de aprendizaje más idóneas para lograr su meta.

1.4 La mediateca del plantel 5 “José Vasconcelos”

La mediateca del plantel 5 “José Vasconcelos” abrió sus puertas al público en octubre del 2009. Este centro se encuentra en el tercer piso de la biblioteca del plantel y cuenta con un módulo de referencia y bienvenida, el cubículo del coordinador responsable, un área de consulta rodeada de anaqueles donde se ubica el material clasificado por colores: rojo es para inglés, azul para francés, verde para italiano y amarillo para alemán. Los libros fueron clasificados y catalogados siguiendo la clasificación Cutter.³ Esta mediateca cuenta con un área de aproximadamente 84 m² y está conformada por 14 equipos de cómputo con acceso a internet y 6 televisiones con sus respectivos reproductores DVD para uso de los aprendientes. Para los cuatro idiomas se cuenta con el software didáctico *Tell me more*. No existe un área especial para los clubes de conversación ni para los talleres.

El horario de servicio es de 7:30 a 20:20 para beneficiar tanto al turno matutino como al turno vespertino. El requisito para poder acceder a las instalaciones es estar inscrito al plantel y la manera de identificarse y registrar su ingreso es con la credencial de alumno. El servicio es gratuito. El estudiante que solicita su registro, después de realizar su inducción, puede hacer uso irrestricto del centro. El seguimiento de los estudiantes asesorados es registrado en una bitácora electrónica donde se incluyen sus datos, sus características, su nivel y sus actividades.

Las principales actividades de la mediateca son:

- Registro: el estudiante se registra con su número de cuenta. El registro puede hacerse durante todo el año.

³ *Cutter* es un sistema de clasificación para documentos, libros, revistas, etc. desarrollada por Charles Ammi Cutter, el cual utiliza letras y números para proporcionar un código alfanumérico a los apellidos de los autores de los documentos para establecer la signatura librística.

- Inducción: en su primera visita el estudiante resuelve la ficha de Aprender a aprender 0 para conocer las diferentes áreas y los materiales del centro, y el funcionamiento de éste.
- Talleres de aprender a aprender.
- Talleres de lengua.
- Clubes de conversación: donde se practica la lengua meta, después de llevar a cabo una entrevista y un examen diagnóstico para saber el nivel del estudiante.
- Asesoría de entrevista donde se recaban los principales datos, motivos y características del estudiante que desea utilizar la mediateca.
- Asesoría de consejo, donde se orienta al usuario en sus actividades de aprendizaje y se da seguimiento de su desempeño.

Cuando inicié mi labor como asesora en la mediateca, el área de italiano contaba con acervo impreso como manuales, gramáticas, diccionarios, audiolibros, diccionarios visuales, etc. Sin embargo, no se contaba con ningún material elaborado para mediateca o actividad lúdica o juego didáctico. Es importante contar con diferentes tipos de materiales porque los estudiantes que asisten a una mediateca tienen diferentes objetivos de aprendizaje y diferentes formas de aprender. Por lo anterior, se debe contar con un abanico de posibilidades para los usuarios y así seleccionar el más idóneo a sus características. De esta manera, se establece un puente entre la enseñanza en el salón de clases y el aprendizaje en la mediateca en beneficio del estudiante.

CAPÍTULO II. CARACTERÍSTICAS DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS DE LA MEDIATECA

2.1 Características generales de los materiales en una mediateca

El material didáctico es una herramienta que apoya el proceso de enseñanza-aprendizaje, Ogalde y Bardavid lo definen como “todos aquellos medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de un contexto educativo global y sistemático, y estimulan la función de los sentidos para acceder más fácilmente a la información, adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores.” (Ogalde y Bardavid, 1997:19).

Los materiales didácticos son un recurso utilizado por el profesor; él los adecua o explica y utiliza para enriquecer su clase. Éstos contribuyen a la motivación del estudiante si despiertan su curiosidad. En cambio, los materiales para la mediateca son diferentes ya que no cuentan con la presencia del profesor

además de cumplir con el objetivo de complementar y reforzar el conocimiento de los estudiantes, también cubren la figura del profesor, porque a través de ellos el estudiante obtiene información gramatical, adquiere vocabulario y resuelve dudas. Por lo tanto, el material es un apoyo medular en la estructura académica de este tipo de centros. (Aragón y Peña, LEAA: 2008).

Los materiales didácticos elaborados para el aprendizaje autónomo deben contar con datos que orienten al estudiante sobre el objetivo específico de la actividad, el nivel, las habilidades a desarrollar y el procedimiento para llevarlo a cabo, además de explicaciones o referencias a otras fuentes para complementarlos, así como clave de respuestas u hoja de apoyo para que el estudiante verifique su desempeño.

En algunas ocasiones, estos materiales cuentan también con comentarios, sugerencias o actividades complementarias para que el estudiante pueda continuar con su aprendizaje. También pueden incluir una

sección de retroalimentación para que el alumno reflexione sobre su propio proceso de aprendizaje y siga avanzando en su proceso de adquisición. No es necesario que cuenten con todos estos requisitos al mismo tiempo, ya que esto depende del material mismo, del diseñador y de los requerimientos del centro.

Los materiales didácticos pueden ser de cuatro tipos: comercial, auténtico, modificado y elaborado. El material modificado puede ser comercial o auténtico, el cual es enriquecido con aportaciones, ejercicios o actividades elaborados por el asesor para ser utilizado en la mediateca. El material elaborado es un material inédito diseñado por el asesor para cubrir las necesidades del centro.

En el mercado ya existen muchos materiales destinados especialmente para mediatecas. No obstante, muchos de ellos sólo incluyen una clave de respuestas. Es verdad que en una mediateca la clave de respuestas es importante, pero también son importantes referencias a otros materiales, sugerencias, ejercicios complementarios, notas y datos que puedan motivar y orientar al estudiante en su aprendizaje.

Se debe elaborar material cuando no exista uno comercial que cubra las necesidades de aprendizaje o no sea adecuado a la población a la que va dirigido. La revista electrónica LEAA (Lenguas en Aprendizaje Autodirigido, 2008) del CELE propone considerar los siguientes aspectos:

1. Presentación. El formato, tamaño de la hoja, margen, colores. Estos aspectos deben ser atractivos para invitar al aprendiente a trabajar con ellos.
2. Objetivos: Se deben establecer los objetivos de manera clara en cada uno de los materiales, para que el aprendiente decida si responde o no a sus necesidades.
3. Nivel: Se establecen parámetros para ubicar el material en el nivel adecuado.
4. Clasificación: De acuerdo con la habilidad lingüística que se pretende trabajar con los materiales.
5. Instrucciones: Claras, incluyendo algunos ejemplos de lo requerido en el ejercicio.

6. Contenido: Las actividades o los ejercicios deben ser motivadores e interesantes y además tener algún conocimiento que aportar.
7. Evaluación: Contener hojas de respuestas de los ejercicios, pues los materiales no se usan con maestro y es de extrema importancia que exista una retroalimentación donde el usuario sepa la actividad realizada es correcta o no.
8. Actividades posteriores: Sugerencias de actividades para complementar y/o continuar con el progreso.

La presentación del material es importante porque es el primer contacto con el destinatario: ésta debe ser atractiva visualmente y contener los requerimientos del centro como son logos, distinciones de color según el idioma, formato, fuente, tamaño y ubicación exacta para que éstos puedan localizarse fácilmente. Asimismo, los materiales deben ser duraderos y de fácil acceso para los destinatarios.

El objetivo y las instrucciones deben estar bien redactados para que el estudiante pueda saber para qué y cómo trabajar con este material: en los primeros niveles serán en español y en la lengua meta para los niveles más avanzados. El nivel de los materiales y los conocimientos previos para poderlos utilizar deben señalarse claramente, para que el estudiante sepa si el material es adecuado a su nivel y objetivos de aprendizaje. Asimismo, es conveniente incluir una actividad de autoevaluación y sugerencias complementarias para que el estudiante pueda motivarse en su proceso de adquisición de la lengua extranjera.

2.2 El proceso de elaboración

En el mercado existe gran variedad de materiales pero no siempre se adaptan al perfil del destinatario. El diseño de un material o de un juego didáctico es una labor ardua de ensayo y error. Low **"afirma que el diseño de materiales apropiados no es una ciencia, es una extraña mezcla de imaginación, revelación y razonamiento analítico"**. (Gilbón, 2005:23).

Existen tres etapas en la creación de un material didáctico: el diseño, la producción y la evaluación.

En la etapa del diseño se debe considerar que el material didáctico sea pertinente para cubrir los objetivos del programa o plan de estudios y que cumpla con una de estas tres funciones: introducción de un nuevo conocimiento, práctica del conocimiento o su aplicación o vinculación con conocimientos previos. El objetivo debe ser claro, preciso y delimitado acorde con el perfil del destinatario, favoreciendo la interacción que debe darse entre el material y el usuario, sin olvidar los formatos de la institución.

La segunda etapa es la producción del material, en esta se deben considerar costos, los materiales con los que se puede realizar dicha labor, el espacio donde serán utilizados y su duración, además de cuantos ejemplares producir, el tamaño, la fuente, los colores, el título y otros detalles que los hagan tanto atractivos como útiles.

En la última etapa, que es la evaluación se debe hacer un análisis de resultados tanto de las características físicas como de los contenidos lingüísticos para ver si el material cumple con su objetivo y si se deben hacer ajustes o correcciones. En este análisis es importante saber la opinión directa o anónima de los estudiantes, mediante una encuesta o cuestionario.

Se recomienda poner un buzón anónimo donde los estudiantes puedan expresar su opinión sobre los materiales, la organización de la mediateca y la atención que reciben en ella, así como sugerencias que logren enriquecer su función y brindar un mejor servicio.

2.3 Descripción detallada de los materiales para mediateca

Entre los materiales inéditos que un asesor puede elaborar destacan las rutas de aprendizaje, fichas de lengua, fichas de aprender a aprender y juegos didácticos. Cabe mencionar, que también existe la posibilidad de enriquecer con aportaciones, explicaciones, ejercicios o sugerencias

materiales ya existentes. En esta propuesta sólo me referiré a materiales inéditos.

2.3.1 Las rutas de aprendizaje

Las rutas de aprendizaje, llamadas en inglés *pathways* "are suggested routes for students who want to start working in a learning centre with or without a teacher. A pathway may be based on a subject area, a skill or a mixture of several of these." (Carvalho, 1993:16). Dichas rutas son documentos en español para los estudiantes que comienzan a trabajar por su cuenta, donde se explica brevemente el tema generalmente lingüístico o de vocabulario. Y como su nombre lo dice, el documento traza una ruta para lograr un objetivo de aprendizaje. Las rutas de aprendizaje deben contener referencias a materiales tanto impresos como electrónicos y especificar la ubicación de éstos en la mediateca o en la red para su rápida localización. Las referencias a los materiales están ordenadas en una secuencia que se recomienda seguir. Es conveniente elaborar rutas de aprendizaje de temas que sean difíciles para los estudiantes tanto para mostrarles un camino para lograr su objetivo como para proveerlos de estrategias para abordar por su cuenta otros temas gramaticales, sintácticos y de léxico que les sean útiles.

2.3.2 Las fichas de lengua

Las fichas de lengua son documentos en español con un estilo amigable que se utilizan en los primeros niveles. En ellas se aborda un tema lingüístico de difícil acceso al estudiante o que represente una dificultad o diferencia con su lengua materna. Al inicio se encuentra una breve explicación introductoria al tema lingüístico con ejemplos y señalando las excepciones, también pueden contener referencias a otras fuentes tanto impresas como digitales para orientar al estudiante.

2.3.3 Las fichas de aprender a aprender

Las fichas de aprender a aprender son documentos en español y con un estilo amigable para apoyar al estudiante a lo largo de todo su proceso de aprendizaje. Las hay de dos tipos: metacognitivas, cuya finalidad es promover la reflexión sobre el proceso de aprendizaje y la planeación del mismo; y cognitivas, las cuales tienen el propósito de enseñar estrategias de aprendizaje sobre aspectos lingüísticos. La ficha debe tener un objetivo específico, una actividad y una retroalimentación.

2.4 Los juegos didácticos y su uso en la mediateca

El aprendizaje lúdico ayuda a potenciar las capacidades de los estudiantes: “el niño aprende el 20% de lo que escucha, el 50% de lo que ve y el 80% de lo que hace. De esta manera, a través de actividades lúdicas en base a una metodología experimental se potencia al 80% la capacidad de aprendizaje.” (Orellana, 2011:29).

La palabra “juego” viene del latín *iocus* que significa broma; la palabra jugar del verbo *iocari* que significa hacer algo con alegría. El adjetivo “lúdico” es derivado de *ludus*, que mezcla varias ideas; el recreo, la diversión y el pasatiempo. El juego es entonces una actividad física o mental recreativa que se realiza individualmente o en grupo donde se ejercita alguna destreza o capacidad con reglas específicas y siempre con un objetivo determinado. También puede usarse como una herramienta en el proceso de aprendizaje. Es útil incluir actividades lúdicas para los estudiantes adolescentes, porque el juego es una necesidad humana: jugar es necesario, tanto para el niño como para el adulto, aunque en cada etapa el juego tiene una función diferente. En el niño el juego es una función básica, porque representa su forma de aprender y conocer el mundo. Sin embargo, los juegos siempre están presentes en la vida del ser humano; en el adolescente y en el adulto el juego implica distracción, entretenimiento,

descanso, alivio y también retos pero sin tensión, de forma divertida y relajada. Por este motivo, el juego didáctico es tan bien aceptado en la enseñanza por los estudiantes de todas las edades.

El estudiante a través del juego didáctico desarrolla sus habilidades sociales y comunicativas entre iguales. Además, aprender jugando favorece en el alumno el trabajo colaborativo, la negociación y la toma de decisiones, la adaptación y la organización.

A partir de la década de los setenta, en España, toma primacía la enseñanza comunicativa de la lengua, las actividades lúdicas en la enseñanza de ELE se empiezan a considerar un factor de suma importancia. Los juegos son la base para realizar trabajos formativos de cualquier clase. Las actividades basadas en juegos permiten atender aspectos importantes como son: la participación, la creatividad, el gusto estético, la sociabilidad, comportamientos, etc., pero no hay que olvidar que detrás de un juego existen unos objetivos **didácticos claros.**" (Labrador y Morote, 2008: 72-73).

Un juego didáctico debe tener reglas claras y un objetivo de aprendizaje **específico. El juego didáctico "se puede tomar como base de un aprendizaje lingüístico porque en él están presentes la motivación, las metas, el enfrentamiento, la creatividad, las trampas y trucos y el placer de ganar"** (Labrador y Morote, 2008: 75). Este aspecto del juego didáctico es relevante **porque los estudiantes necesitan "una sacudida" o un cambio de vez en cuando, un reto y tener la oportunidad de aprender de otra forma y para poder generar así un aprendizaje significativo.**

El aprendizaje significativo se da cuando el alumno, constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que posee. Precisa estos requisitos: partir de lo que el alumno ya sabe y de sus experiencias (conocimientos previos), que reorganice sus esquemas conceptuales, que esté motivado, que quiera aprender: observe, se haga preguntas, formule hipótesis, relacione conocimientos, descontextualice y elabore principios y conclusiones lógicas. Exige que haya coherencia psicológica con las capacidades del alumno, que los contenidos encajen

con su nivel de comprensión y tengan una aplicación. (Ausubel, 1989: 37).

Pero no todo es positivo en la aplicación de los juegos didácticos. Una de las desventajas del juego es la posibilidad de que los alumnos se enfoquen más en ganar y olviden el verdadero objetivo, que es aprender jugando. Otra de las desventajas es que los alumnos se distraigan al interactuar juntos y no se cumpla el objetivo.

CAPÍTULO III. LOS MATERIALES DIDÁCTICOS DE ITALIANO

3.1 La experiencia con los materiales elaborados para mediateca

Los materiales que a continuación describiré fueron piloteados en la mediateca del plantel 5 “José Vasconcelos” durante el período escolar 2013-2014, los martes de 8:40 a 12:50 y los jueves de 8:40 a 12:00.

Los estudiantes que deseaban aprender italiano fueron informados de los nuevos materiales e invitados a probarlos y dar su opinión y sus sugerencias. La edad de los alumnos va de los 15 a los 18 años, y son todos inscritos a la Escuela Nacional Preparatoria. Algunos de ellos estaban inscritos a las clases presenciales del idioma italiano o inglés.

Los juegos fueron impresos y utilizados sin enmascarar por si había que aportar correcciones o modificaciones después de su piloteo

El juego de *multipliganando* les agradó mucho a los estudiantes porque no era el típico juego de memorama o lotería. La primera vez este juego se realizó en un tablero con los resultados de las multiplicaciones. Sin embargo, de esta manera los jugadores tenían tiempo para preparar su respuesta, se distraían y no se cumplía el objetivo. Motivo por el cual, lo transformé en cartas y agregué la carta de la *ignoranza* -ignorancia-, que es un competidor y puede ganar, como se explicará más adelante. Después elaboré la ruta de aprendizaje de los números, donde se incluyó este juego didáctico.

Uno de los recursos con los que cuenta la mediateca son las películas, que pueden llegar a ser muy largas y si no están acompañadas de una actividad didáctica convierten la mediateca en una cineteca. Tomé la decisión de incluir un cortometraje titulado *Il numero di Sharon* para beneficiar la comprensión auditiva del video, esta actividad fue realizada para los alumnos de segundo año de italiano.

Algunos de los estudiantes no tienen buenos hábitos de estudios y son deficientes en la comprensión de lectura en su propio idioma, lo que les dificulta más la tarea de hacerlo en una lengua extranjera. Por lo tanto,

elaboré una ficha cognitiva de aprender a aprender de cómo leer, con la intención de que los alumnos analicen las estrategias de lectura que no les dan buenos resultados, además de darles sugerencias para que ellos alcancen una buena comprensión de lectura tanto en español como en italiano.

La famiglia es una adaptación de una actividad presentada en el libro ***Le parole italiane*** de Silvia Bertoni y Susanna Nocchi (Bertoni y Nocchi, 2003:26-27). En un principio quise crear un memorama con imágenes. Cuando lo estaba realizando descubrí que no era fácil ilustrar una definición de un pariente con una imagen. Por tal motivo, agregué algunas definiciones. El italiano y el español son lenguas romances que en momentos del aprendizaje pueden llegar a confundirse, por eso este juego es exhaustivo y consta de 25 palabras con sus respectivas definiciones para que no surgieran dudas. De esta forma los estudiantes distinguieron cada palabra con su significado y aprendieron de una forma lúdica.

En ***la mia giornata*** se describen las actividades cotidianas típicas de un estudiante. Colocarlas en una hoja era reducirlo a una actividad monótona que ya se podía encontrar en algunos libros de texto. Por lo anterior, elaboré tarjetas con los verbos en infinitivo y se les pidió a los estudiantes que las ordenaran y personalizar así su itinerario. El juego contiene cartas sólo con el verbo en infinitivo y no se incluye la traducción ni la imagen, porque la intención es que los estudiantes hagan uso de otros recursos de la mediateca, como son los diccionarios tanto impresos como digitales, y hagan anotaciones que les ayuden en la adquisición de la lengua extranjera que está aprendiendo.

A continuación se presenta en detalle cada uno de los materiales mencionados.

3.2 Ruta de aprendizaje de los números

Los números se utilizan para hablar de varias características personales, como por ejemplo la edad, la estatura, el número de teléfono, el número de cuenta, etc. También son parte del programa de estudios de italiano I.

En la elaboración de esta actividad, mi intención era mostrar al estudiante las diferentes áreas y los materiales de la mediateca, y motivarlos a utilizar los juegos didácticos.

La ruta de aprendizaje de los números cardinales comienza explicando qué es una ruta de aprendizaje para que el alumno sepa cómo utilizarla. Después expone brevemente el tema: el nombre de los números y como se forman las cifras con los números cardinales haciendo hincapié en las diferencias entre el español y el italiano.

Posteriormente, se ofrece un conjunto de actividades cada una con un objetivo específico. Dicha ruta presenta una secuencia de tres pasos: el primero es la presentación del tema de los números a través de un video introductorio y una liga donde se muestra el nombre en italiano y la pronunciación de los números cardinales; el segundo paso es la práctica a través de material impreso y unas tablas donde se muestran los números para consultar la escritura y, finalmente el último paso es una práctica con juegos didácticos: *multipliganando* y un ejercicio electrónico con respuestas que se encuentra en todas las computadoras de la mediateca. Finalmente se les aconseja a los alumnos que si tienen dudas busquen el apoyo de un asesor. Una de las ventajas de esta ruta es que los aprendientes pueden dedicar todo el tiempo que deseen en cada paso y retomarlo hasta que les quede claro o retroceder o avanzar según sus necesidades. Las actividades de esta ficha son para un nivel A1.

A continuación se muestra el juego didáctico *multipliganando* que está contenido en esta ruta de aprendizaje.

3.2.1 Multipliganando

Es una actividad lúdica para practicar los números cardinales del 1 al 100 en forma oral y forma parte de la ruta de aprendizaje de los números. Comprende 42 fichas con los resultados de las multiplicaciones del 1 al 10, no se escribió la multiplicación completa para que ésta representara un pequeño reto. Se seleccionó la fuente **Arcena** porque los números visualmente son amigables y porque el 6 y el 9 no se confunden entre sí. La **ignoranza** -ignorancia- es representada por una figura de Pinocho con orejas de burro para que el jugador no olvide que es un juego y no se sienta agredido. Para hacerlo visualmente más atractivo se iluminó con colores el dibujo de Pinocho. Los jugadores tienen 15 segundos para emitir su respuesta porque este tema ya lo conocen desde la primaria.

Objetivo: El estudiante practicará oralmente los números cardinales del 1 al 100.

Temas: Números cardinales.

Conocimientos previos: Formación de números cardinales

Nivel: A1

Habilidad principal: producción oral.

Descripción: 42 tarjetas cuadradas enmicadas de 4.5 cm por 4.5 cm y una tarjeta llamada **ignoranza**.

Procedimiento: Pueden participar entre 2 a 4 jugadores

1. Se ponen boca abajo todas las fichas en el centro, y a un lado boca arriba la **ignoranza**.
2. Los jugadores se acomodan en círculo y toman su turno de acuerdo a las manecillas del reloj. El primer jugador toma la primera ficha y tiene que decir en italiano dos números que multiplicados den la cifra

escrita en la ficha. Por ejemplo, si el jugador saca la ficha con el número veinte dirá: $2 \times 10 = 20$ (*due per dieci fa venti*) o $5 \times 4 = 20$ (*cinque per quattro fa venti*). El tiempo para emitir la respuesta no puede exceder los 15 segundos. No se vale responder el mismo número multiplicado por 1 siempre.

3. Si el jugador responde correctamente se queda con la ficha. Si el jugador responde incorrectamente la ficha pasa a la *ignoranza* que representa otro jugador y quien también puede ganar.
4. El juego continua hasta que se terminan las fichas.
5. Gana el que más fichas tenga.
6. Si se tienen dudas se puede consultar el cuadro sinóptico sobre los números cardinales.

*Variantes: el jugador en vez de basarse en la tabla de multiplicar puede llevar a cabo la división. Por ejemplo, si el jugador saca la ficha con el número cuarenta y cinco dirá: $45 : 9 = 5$ (*quarantacinque diviso nove fa cinque*).

3.3 Il numero di Sharon

La mediateca debe contar con materiales atractivos y que reflejen el uso de la lengua en un contexto auténtico. Existe una gran variedad de películas, pero algunas son muy largas. Mi opción fue un cortometraje por varias razones: los estudiantes cubren sesiones de 50 minutos y si tienen una hora libre visitan la mediateca, por lo tanto es importante planear actividades breves. Otra razón es que así se puede ver varias veces el video (que dura poco más de 5 minutos) para alcanzar la comprensión detallada del documento y realizar las actividades propuestas. El criterio de selección fue que el mensaje global del cortometraje fuera claro y apto para adolescentes, y que presentara estructuras morfosintácticas que el estudiante pudiese

entender. Elaboré un cuestionario sobre el video de 10 preguntas de opción múltiple (con clave de respuestas).

El cortometraje *Il numero di Sharon* de Roberto Gagnor del 2011 está disponible en YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=INwVUCPCu2I>
No obstante, el cortometraje se descargó de la red y se grabó en un disco con la intención de que esté al alcance del estudiante en todo momento, porque podría desaparecer de la red o no estar accesible por problemas de conexión a internet.

Objetivo: El alumno entenderá globalmente el cortometraje y responderá el cuestionario.

Tema: Formas para responder el teléfono.

Conocimientos previos: Artículos, presente indicativo, *passato prossimo*, adjetivos y pronombres posesivos, números cardinales.

Nivel: A2

Habilidad principal: Comprensión auditiva.

Descripción: Disco con un cortometraje con duración de 5.22 minutos llamado *Il numero di Sharon*. Cuestionario con 10 preguntas de opción múltiple. Clave de respuestas.

Procedimiento: las actividades pueden resolverse individualmente o en pareja.

1. Lee previamente el cuestionario para saber qué es lo que tienes que responder. Si tienes duda sobre alguna de la palabras o alguna pregunta es confusa consulta el diccionario o a un asesor
2. Ve completo el video.

3. Después de verlo, responde las preguntas. Ve el video por segunda vez, si quieres haciendo pausas, para corroborar tus respuestas.
4. Revisa las respuestas correctas que se encuentran atrás del cuestionario.
5. Actividad complementaria. Si lo deseas puedes realizar un pequeño resumen de la actividad ya sea oral o escrito y buscar al asesor para compartirlo con él o con ella.

3.4 La mia giornata

Esta actividad lúdica se hizo para que el estudiante describa las actividades que realiza durante su día. Se elaboraron tarjetas con 33 acciones cotidianas de un adolescente. Los verbos están en infinitivo para que los conjuguen en presente indicativo, *passato prossimo* o futuro. El estudiante, de acuerdo a sus conocimientos gramaticales, seleccionará en que tiempo verbal realizará la actividad. Lo diseñé en tarjetas y no en un tablero porque el primer objetivo es que el estudiante reconozca las actividades y las acomode de acuerdo a su itinerario: esta decisión se tomó porque los estudiantes del turno vespertino realizan sus actividades en un orden distinto a los del turno matutino. En la ficha de apoyo se incluyeron todos los verbos conjugados en los tres tiempos verbales (presente, *passato prossimo* o futuro) con su traducción, en orden alfabético para su fácil localización.

Objetivo: Descripción de las actividades cotidianas de un día conjugando los verbos en *presente*, *passato prossimo* o *futuro*. Esto es de acuerdo a los conocimientos gramaticales del estudiante.

Temas: Acciones cotidianas.

Conocimientos previos: Artículos, formación del singular y del plural, indicativo presente y/o *passato prossimo* y/o futuro.

Nivel: A1 y A2

Habilidad principal: Producción oral y producción escrita.

Descripción: 33 tarjetas enmicadas con verbos en infinitivo que se refieren a las acciones que se realiza un adolescente en un día cotidianamente. Hoja de apoyo con los verbos conjugados y su traducción.

Procedimiento: Se puede jugar individualmente o en parejas.

1. Coloca las fichas boca arriba sobre una mesa. Si tienes duda sobre el significado de un verbo, consulta un diccionario o a un asesor.
2. Selecciona las acciones que sí realizas y descarta las que no. Por ejemplo, típicamente un chico puede que se rasure (*radarsi*) mientras una chica puede que se maquille (*truccarsi*).
3. Acomoda las fichas en el orden en que realizas estas acciones y conjúgalas en presente indicativo, fijándote en la conjugación de los verbos reflexivos
4. Si quieres usar todas las fichas puedes escribir frases ya sea en forma negativa o en forma afirmativa.
5. Tu composición puede ser oral y/o escrita.
6. Puedes agregar otros detalles como adverbios de tiempo como *dopo, poi, prima*, etc, y números cardinales para indicar un horario.

*Variantes del juego: puedes cambiar el tiempo verbal de acuerdo con tu nivel.

3.5 La famiglia

Esta actividad lúdica tiene el objetivo de asociar las palabras del campo semántico de la familia con sus definiciones. Se seleccionó este tema porque es parte del programa de italiano I, el cual prescribe que los estudiantes sean capaces de describir a su familia. Se seleccionaron 25 nombres de parentela con la intención de que esta práctica fuese exhaustiva.

Objetivo: Relacionar cada término de parentesco con la definición correcta.

Temas: La familia.

Conocimientos previos: Artículos, formación del singular y del plural, presente indicativo, posesivos.

Nivel: A1

Habilidad principal: Comprensión de lectura.

Descripción: 50 tarjetas emicadas: 25 son palabras y 25 son definiciones.
Clave de respuestas.

Procedimiento: Se puede jugar en parejas o en equipos.

1. Dividan las fichas en palabras y definiciones.
2. Coloquen las definiciones esparcidas boca arriba; las palabras en un montón boca abajo para que puedan ser leídas una por una.
3. El primer jugador o equipo voltea una ficha de palabra y debe seleccionar la definición correcta. Si el jugador que volteó la ficha no acierta tiene derecho de responder el jugador o el equipo contrario.
4. El jugador o equipo que forme un par puede conservarlo.
5. El jugador o equipo que reúna más pares gana.
6. Si tienen dudas pueden consultar la clave de respuestas o a un asesor.

*También se puede jugar de forma individual: todas las fichas están boca arriba y el jugador necesita unir cada definición a la palabra que le corresponde.

3.6 Ficha de aprender a aprender cómo leer

En la mediateca deben estar a disposición de los estudiantes fichas de aprender a aprender para que reflexionen sobre su aprendizaje. Cabe mencionar que el programa de la asignatura de italiano II está enfocado en la comprensión de lectura.

La presente ficha de aprender a aprender **titulada: "Cómo leer"** fue creada con la intención de proporcionar a los alumnos la información mínima necesaria para poder llevar a cabo una actividad de comprensión de lectura satisfactoria sin tanto esfuerzo y con mejores resultados. Para elaborarla me basé en los libros de Jiménez Ortega y Montiel Márquez (2004) sobre técnicas de aprender a aprender, y después de haber dado un taller para los alumnos de la preparatoria sobre la comprensión de lectura en italiano y descubrir, después de esta experiencia, sus principales problemas con la lectura.

Algunos alumnos de mediateca no contaban con buenos hábitos de estudio y les costaba mucho trabajo leer y entender el texto o inferir la intención del autor. Por esta razón se elaboró esta ficha explorando los hábitos de lectura del estudiante, para después darle una orientación y consejos de cómo leer tanto en español como en lengua extranjera.

La ficha está dividida en varias partes, la primera con preguntas introductorias al tema, la segunda con 10 aseveraciones para responder con verdadero o falso, la tercera con una explicación de lo que es la comprensión lectora, y la cuarta con una retroalimentación de cada una de las preguntas, concluyéndose como siempre con la sugerencia de buscar a un asesor si no se entendió el tema.

CONCLUSIONES

En este trabajo se relata la actividad de planeación, diseño e implementación de varios materiales didácticos para la mediateca, para los niveles A1 y A2 de italiano. Así, se logró dotar a la mediateca del plantel 5 de la ENP de materiales didácticos inéditos y adecuados a esta población.

De esta manera se favoreció la consolidación de algunos de los objetivos lingüísticos marcados por el plan de estudios de la materia de italiano I y II de la Escuela Nacional Preparatoria. También se contribuyó con la misión institucional de participar en la formación integral de los estudiantes bachilleres, los cuales se mostraron divertidos, relajados y motivados por aprender el idioma italiano en un ambiente favorable y cordial con material nuevo. También se les solicitó su opinión y sus sugerencias de forma voluntaria y directa.

El juego de *multipliganando* fue bien recibido por los alumnos porque no era el típico memorama o lotería. Este juego retomaba conocimientos previos y les representaba un reto. La figura de Pinocho les agradó.

Las películas les atraen pero los estudiantes consideraron que era mejor un cortometraje para poderlo ver varias veces. El cuestionario de opción múltiple les gustó porque reconocieron y supieron cómo se escribían algunas de las palabras que escucharon en el video.

La expresión oral es muy importante en la adquisición de una lengua extranjera. Si se les presenta una actividad lúdica donde puedan hablar de sus actividades cotidianas, los estudiantes trabajan muy motivados y sin presión. Por ello, *la mia giornata* fue una actividad que cumplió con este objetivo.

La adquisición de vocabulario siempre es una constante en los cursos de idiomas, y con el juego *la famiglia*, los estudiantes pudieron memorizar de una manera divertida el campo semántico de la familia e incorporar palabras nuevas tomadas de las definiciones.

Leer es una actividad cotidiana para un estudiante, sin embargo, no siempre éste tiene las estrategias correctas para entender el significado global del texto. Una de las intenciones de mi propuesta era apoyar la comprensión de lectura dotando a los alumnos de estrategias eficaces.

Este trabajo es una pequeña muestra de lo que se puede lograr en la elaboración de materiales didácticos para la adquisición del italiano, ya sea en un sistema escolarizado o en una mediateca. Otro de los objetivos a largo plazo es difundir éste y otros materiales, con la intención de que sean utilizados por estudiantes que quieran aprender italiano, ya sea en forma escolarizada o en forma autónoma, y así conocer la opinión de estudiantes y profesores en pro de enriquecerlos y difundirlos.

No obstante, aún hay mucho por hacer. Finalmente cabe mencionar que la publicación del proceso, materiales y resultados es el siguiente paso.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aragón López, María del Rosario y María de la Paz Adelia Peña Clavel. *Los materiales didácticos para centros de autoacceso. Selección, adaptación y elaboración*, consultado el 8 de marzo del 2014, disponible en <http://cad.cele.unam.mx:8080/RD3/0001a04-A.html>
- Armendáriz, Ana y Carolina Ruíz Montani. (2005). *El aprendizaje de lenguas extranjeras y las tecnologías de la información. Aprendizaje de próxima generación*, Buenos Aires: Lugar.
- Ayala Aguirre, Francisco Guillermo. (1998). *La función del profesor como asesor*. México: Trillas.
- Ausubel, David Paul, Novak, Joseph Djokovic y Hanesian, H. (1989). *Psicología educativa. Un punto de vista cognitivo*. México: Trillas.
- Bangle Wiese Barbara. Ponencia: *El uso de un centro de auto-acceso en la enseñanza de una segunda lengua*, consultado 24 de febrero del 2010, disponible en http://www.congresoretosyexpectativas.udg.mx/Congreso%203/Mesa%205/Mesa5_37.pdf
- Becerra Sánchez, Guadalupe María. (2003). *Maestros y computadoras. Percepciones y significados*. México: Universidad de Guadalajara.
- Bertoni Silvia e Susanna Nocchi. (2003). *Le parole italiane, esercizi e giochi per imparare il lessico*. Firenze: Alma Edizioni.
- Carvalho, Dorothea. (1993). "Appropriate material" en *Self Access*, London, The British Council, pp. 16-19.
- Cortés Moreno, Maximiliano. (2000). *Guía para el profesor de idiomas. Didáctica del español y segundas lenguas*, España: Octaedro.
- Contijoch Escontria, María del Carmen. (2006). *El aprendizaje autodirigido en la UNAM. Una experiencia con historia*, UNAM, México: Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras.

- Duque De La Torre, Aurora. *La creación de materiales para la enseñanza de lenguas extranjeras en internet*, consultado el 16 de marzo del 2014, disponible en http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/12/12_0459.pdf
- Gilbón, Dulce María. Saniya Majmutova, Sabine Pflieger y Chiara Donà. (2005). *Lenguas y Diseño. Puntos de encuentro*, UNAM, México: Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras.
- Holec, Henri. (1990). *Qu'est-ce qu'apprendre a apprendre*. Melanges Pedagogiques, Francia, 75-77 pp.
- Jiménez Ortega José y Juan González Torres. (2004). *Técnicas de estudio para Bachillerato y Universidad*. España: Tébar.
- Labrador Piquer María José y Morote Magán Pascuala. (2008). *El juego en la enseñanza de ELE*, en Glosas didácticas no. 17, revista electrónica internacional, 71-84.
- Lozano Cortés Maribel y Héctor Campos Padilla. *El papel del docente de educación superior en la sociedad globalizada*, consultado el 29 de julio del 2010, disponible en <http://sincronia.cucsh.udg.mx/lozanocampos04.htm>
- Marín Ortega, Elena. *Aprender a aprender: una competencia básica entre las básicas*, consultado el 28 de agosto del 2014, disponible en <http://www.cece.gva.es/consell/docs/jornadas/conferenciaelenamarti.pdf>
- Montiel Marquez María y Rocío Quesada Castillo. (1986). *Guía del estudiante*, Coordinación de apoyo y servicios educativos. UNAM.

- Nájera Ochoa Omar y Marco Antonio Robledo Carballo. *Mediateca, replanteamiento y fundamentación*, consultado el 6 de marzo del 2014, disponible en <http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece2002/Grupo5/Najera.pdf>
- Ogalde Careaga, Isabel y Esther Bardavid Nissim. (1997). *Los materiales didácticos. Medios y recursos de apoyo a la docencia*, México: Trillas.
- Orellana Bustamante Guadalupe y Narcisa Amparo Andrade López. (2011). *Actividades lúdicas en la enseñanza-aprendizaje de la matemática*, Ecuador: Universidad Estatal de Milagro, consultado el 21 de julio del 2014, disponible en <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1583/1/ACTIVIDAD%20LUDICAS%20EN%20LA%20ENSEÑANZA-APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEMATICA.pdf>
- Revista LEAA (Lenguas en Aprendizaje Autodirigido). *Materiales didácticos*, consultada el 8 de marzo del 2014, disponible en <http://cad.cele.unam.mx:8080/RD3/0001a01-C.html>
- Williams, Marion y Robert Burden. (1999). *Psicología para profesores de idiomas. Enfoque del constructivismo social*, España: Cambridge University Press.

ANEXO



Universidad Nacional Autónoma de México

Mediateca

Italiano

Ruta de aprendizaje

Los números

Vocabulario

Los números

En esta ruta te indicamos el lugar donde se encuentran los materiales que te recomendamos para resolver tus necesidades respecto de la pronunciación y de la escritura de los números cardinales. Sigue el orden de las actividades. Si tienes dudas puedes consultar al asesor.

I numeri

En italiano los números cardinales tienen un nombre específico del 0 al 20. Posteriormente, se forman uniendo la unidad a la decena. En el caso de los números uno y ocho como empiezan con vocal hacen que la decena pierda la última vocal y así se forma una sola palabra, ej., 2 *ventuno* y 28 *ventotto*. Los números se escriben juntos como una sola palabra. El número *mille* es singular, esto es del 1000 hasta el 1999; a partir de dos mil ya es plural y se escribe *mila*. Ejemplo: 1001 *milleuno*, 2013 *duemilatreddici*. En vez de comas para separar las centenas se usan puntos.

Primero

- ✓ Ve el video sugerido.
- ✓ Resuelve los ejercicios.
- ✓ Practica jugando.

Materiales didácticos	Ubicación en la Mediateca
<p>1. Video:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Introducción: saludos y números http://www.youtube.com/watch?v=BOJKRaXNzLE&feature=related ✓ Pronunciación y escritura http://www.languageguide.org/es/italiano/n%C3%BAmeros/ 	<p>Área: multimedia</p> <p><i>Link</i> de internet.</p>
<p>2. Libro:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Rete 1, libro classe</i>, Página 24, ej. 7, clasif. ITC R3811c (pronunciación y escritura) ✓ <i>Tablas de gramática</i>, material impreso que se encuentra en la sección de italiano. 	<p>Área:</p> <p>Acervo bibliográfico</p> <p>Sección italiano</p>
<p>3. Juegos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Multipliganando, juego impreso para practicar los números con las tablas de multiplicar ✓ Resuelve el ejercicio electrónico en hot potatoes. 	<p>Área:</p> <p>Material impreso, juegos</p> <p>Área:</p> <p>Multimedia escritorio</p>

Siguiente paso

- Si tuviste muchos errores vuelve al link de pronunciación y escritura.
- Lee las referencias breves de los libros recomendados o consulta con un asesor

MULTIPLICANANDO

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	12	14
15	16	18	20

21

24

25

27

28

30

32

35

36

40

42

45

48

49

50

54

56

60

63

64

70

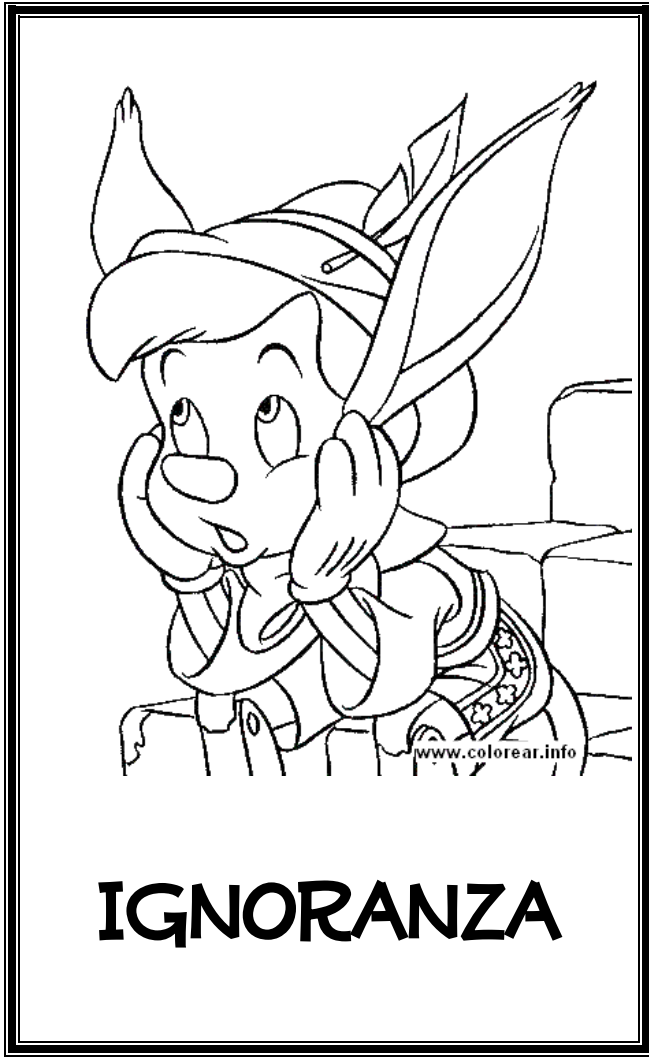
72

80

81

90

100



IGNORANZA

Il numero di Sharon

Cortometraggio

Questionario

Rispondi alle seguenti domande con l'opzione corretta.

1. Con che numero di telefonino incominciano?
 - a) 23
 - b) 24
 - c) 25
2. Come si chiamano i protagonisti?
 - a) Sharon e Andrea
 - b) Lisa e Andrea
 - c) Sharon e Lisa
3. Come si sono conosciuti?
 - a) Per una telefonata
 - b) Per amici
 - c) In una casual chat
4. Perché piange Lisa?
 - a) Perché ha il raffreddore
 - b) Perché l'ha lasciata il suo ragazzo
 - c) Perché si sente male
5. Quando stanno scambiando i numeri telefonici cosa succede?
 - a) Un terremoto
 - b) Uno tsunami
 - c) Un black out
6. Quante possibilità di telefoni ci sono?
 - a) 1000 mille

- b) 10000 diecimila
 - c) 100000 centomila
7. Quante possibilità ci sono per trovare il numero di Sharon?
- a) 620 milioni
 - b) 320 milioni
 - c) 420 milioni
8. Finalmente come incontra la ragazza?
- a) Perché lei lo cerca
 - b) Perché è molto bello
 - c) Perché fa il numero corretto
9. Il barista di chi fa il numero?
- a) Di Lisa
 - b) Di Sharon Stone
 - c) Di Andrea
10. Con che parole si chiude la storia?
- a) La fortuna non conta se non la vai a cercare
 - b) La fortuna è molto capricciosa
 - c) La fortuna é di tutti

Il numero di Sharon

Clave de respuestas

Rispondi alle seguenti domande con l'opzione corretta.

1. Con che numero di telefonino incominciano?
✓ b) 24

2. Come si chiamano i protagonisti?
✓ b) Lisa e Andrea

3. Come si sono conosciuti?
✓ c) In una casual chat

4. Perché piange Lisa?
✓ b) Perché l'ha lasciata il suo ragazzo

5. Quando stanno scambiando i numeri telefonici cosa succede?
✓ c) Un black out

6. Quante possibilità di telefoni ci sono?
✓ a) 1000 mille

7. Quante possibilità ci sono per trovare il numero di Sharon?
✓ a) 620 milioni

8. Finalmente come incontra la ragazza?
✓ c) Perché fa il numero corretto

9. Il barista di chi fa il numero?
✓ b) Di Sharon Stone

10. Con che parole si chiude la storia?
✓ a) La fortuna non conta se non la vai a cercare

LA MIA GIORNATA

Svegliarsi

Fare colazione

Alzarsi

Andare a scuola

Rifare il letto

Prendere l'autobus

Farsi la doccia

Prendere lezione

LaVarsi i denti

Tornare a Casa

Pettinarsi

Pranzare

Truccarsi

Fare il compito

Vestirsi

Vedere la tv

Preparare lo zaino

**Chattare con gli
amici**

Ascoltare musica

Passeggiare il cane

Usare il computer

Giocare videogiochi

Lavare i piatti

Mettersi il pigiama

Cenare

Addormentarsi

Leggere un po'

Ordinare la Camera

Andare al Cinema

Radersi

Praticare uno sport

**Studiare per gli
esami**

**Chiacchierare con
gli amici**

FICHA DE APOYO DE LA MIA GIORNATA

VERBO	TRADUCCIÓN	PRESENTE	PASSATO PROSSIMO	FUTURO
Addormentarsi	Dormirse	lo mi addormento	lo mi sono addormentato/a	lo mi addormenterò
Alzarsi	Levantarse	lo mi alzo	lo mi sono alzato/a	lo mi alzerò
Andare al cinema	Ir al cine	lo vado ...	lo sono andato/a...	lo andrò...
Andare a scuola	Ir a la escuela	lo vado...	lo sono andato/a...	lo andrò...
Ascoltare música	Escuchar música	lo ascolto...	lo ho ascoltato...	lo ascolterò
Cenare	Cenar	lo ceno	lo ho cenato	lo cenerò
Chattare con gli amici...	Chatear con los amigos	lo chatto...	lo ho chattato...	lo chatterò
Chiacchierare con gli amici	Charlar con los amigos	lo chiacchiero...	lo ho chiacchierato...	lo chiacchiererò...
Fare colazione	Desayunar	lo faccio...	lo ho fatto...	lo farò...
Fare il compito	Hacer la tarea	lo faccio...	lo ho fatto...	lo farò...
Farsi la doccia	Bañarse	lo mi faccio...	lo mi sono fatto/a...	lo mi farò...
Giocare videogiochi	Jugar videojuegos	lo gioco...	lo ho giocato...	lo giocherò...
Lavare i piatti	Lavar los trastes	lo lavo...	lo ho lavato...	lo laverò...
Lavarsi i denti	Lavarse los dientes	lo mi lavo...	lo mi sono lavato/a...	lo mi laverò...
Leggere un po'	Leer un poco	lo leggo...	lo ho letto...	lo leggerò...
Ordinare la camera	Ordenar la habitación	lo ordino...	lo ho ordinato...	lo ordinerò...
Mettersi il pigiama	Ponerse la pigiama	lo mi metto...	lo mi sono messo/a...	lo mi metterò...
Passeggiare il cane	Pasear al perro	lo mi passeggio...	lo ho passeggiato...	lo passeggerò...
Pettinarsi	Peinarse	lo mi pettino	lo mi sono pettinato/a	lo mi pettinerò
Pranzare	Comer	lo pranzo	lo ho pranzato	lo pranzerò
Praticare uno sport	Practicar un deporte	lo pratico...	lo ho praticato...	lo praticherò...
Prendere l'autobus	Tomar el autobús	lo prendo...	lo ho preso...	lo prenderò...
Prendere lezione	Tomar clase	lo prendo...	lo ho preso...	lo prenderò...
Preparare lo zaino	Preparar la mochila	lo preparo...	lo ho preparato...	lo preparerò...
Radersi	Rasurarse	lo mi rado	lo mi sono raso/a	lo mi raderò
Rifare il letto	Tender la cama	lo rifaccio...	lo ho rifatto...	lo rifarò...
Studiare per gli esami	Estudiar para exámenes	lo studio...	lo ho studiato...	lo studierò...
Svegliarsi	Despertarse	lo mi sveglio	lo mi sono svegliato/a	lo mi sveglierò
Tornare a casa	Regresar a casa	lo torno...	lo sono tornato/a...	lo tornerò...
Truccarsi	Maquillarse	lo mi trucco	lo mi sono truccato/a	lo mi truccerò
Usare il computer	Usar la computadora	lo uso...	lo ho usato...	lo userò...
Vedere la tv	Ver la televisión	lo vedo...	lo ho visto...	lo vedrò...
Vestirsi	Vestirse	lo mi vesto	lo mi sono vestito/a	lo mi vestirò

LA FAMIGLIA

Bisnonna

La madre del nonno
o della nonna

Genitori

Il padre e la madre

Ragazza-madre

Una donna non
sposata che vive
sola con il figlio

Cugino

Il figlio dei miei zii

Patrigno

Il marito della
madre ma non il
proprio padre

Suocera

La madre della
moglie o del marito

Fratellastro

Un fratello con cui
abbiamo in comune
il padre o la madre

Genero

Il marito della figlia

Nuora

La moglie del figlio

Nipote

Il figlio o la figlia del
fratello o della sorella.
Figli@ del figlio o della
figlia

Cognata

La moglie del
fratello o la sorella
di mi@ coniuge

Cognato

Il marito della
sorella o il fratello
di mi@ coniuge

Zio

Il fratello di mia
madre o di mio
padre

Nonna

La mamma del
padre o della madre

Matrigna

La moglie del padre
ma non la propria
madre

Coniuge

La persona con cui
si è sposat@

Convivente

La persona con cui
si vive senza essere
sposati

Figliastr@

Il figlio o la figlia
del mio partner

Figli@ unic@

Non ha fratelli e
sorelle

Fratello

Il figlio dei miei
genitori

Sorella

La figlia dei miei
genitori

Primogenit@

Il figlio o la figlia
più grande

Madre

Donna che da la
vita

Sorellastra

Una sorella con cui
abbiamo in comune
il padre o la madre

Padre

Uomo che da vita

Clave de respuestas de la familia

Bisnonna	La madre del nonno o della nonna
Genitori	Il padre e la madre
Ragazza-madre	Una donna non sposata che vive sola con il figlio
Cugino	Il figlio dei miei zii
Patrigno	Il marito della madre ma non il proprio padre
Suocera	La madre della moglie o del marito
Fratellastro	Un fratello con cui abbiamo in comune il padre o la madre
Genero	Il marito della figlia
Nuora	La moglie del figlio
Nipote	Il figlio o la figlia del fratello o della sorella. Figli@ del figlio o della figlia
Cognata	La moglie del fratello o la sorella di mi@ coniuge
Cognato	Il marito della sorella o il fratello di mi@ coniuge
Zio	Il fratello di mia madre o di mio padre
Nonna	La mamma del padre o della madre
Matrigna	La moglie del padre ma non la propria madre
Coniuge	La persona con cui si è sposat@
Convivente	La persona con cui si vive senza essere sposati
Figliastr@	Il figlio o la figlia del mio partner
Figli@ unic@	Non ha fratelli e sorelle
Fratello	Il figlio dei miei genitori
Sorella	La figlia dei miei genitori
Primogenit@	Il figlio o la figlia più grande
Madre	Donna che da la vita
Sorellastra	Una sorella con cui abbiamo in comune il padre o la madre
Padre	Uomo che da vita



Universidad Nacional Autónoma de México

Mediateca

Aprender a aprender

Cómo leer

Cómo leer

¿Te gusta leer? ¿Le entiendes a lo que lees? ¿Sabes cómo leer en lengua extranjera?

Responde las siguientes aseveraciones con V (verdadero) o F (falso).

	V	F
➤ Se puede leer en cualquier lugar y a cualquier hora.		
➤ Se debe leer despacio y en voz alta.		
➤ Se deben buscar todas las palabras que no se conocen en el diccionario		
➤ Si no entiendes debes traducir el texto		
➤ Es mejor leer acostado que sentado		
➤ Es conveniente leer todo el texto y posteriormente regresar a buscar la información que se te pidió.		
➤ Se debe leer y releer un párrafo hasta entenderlo completamente		
➤ Se puede leer hasta donde queramos y después retomar la lectura.		
➤ Con todas las palabras que se entendieron se debe integrar un nuevo texto.		
➤ Entre más grande sea el texto es mejor.		

Probablemente ¿has oído algunos de estos mitos o alguna vez lo has puesto en práctica sin tener buenos resultados?

Empecemos por definir ¿Qué es un texto? Un documento escrito por un autor, éste puede ser Científico, prescriptivo, personal, etc. Pero siempre contiene un mensaje que el lector debe entender.

Por ejemplo cuando tú estás en una conversación la interrumpes y la retomas, pocas veces recuerdas de qué se hablaba y en ocasiones terminas hablando de otra cosa sin terminar el tema anterior. Lo mismo sucede con un texto. La lectura se convierte en un diálogo entre el texto y el lector, por lo cual si lees a pausas, o en fragmentos perderás el hilo de lo que está comunicando el texto.

Ahora analicemos cada mito:

- **Se puede leer en cualquier lugar y a cualquier hora.** Falso. Para leer se debe buscar un lugar ventilado y con buena luz, el lector debe estar cómodo y no cansado para poder entender. Cabe señalar que ninguna persona puede entender el mensaje de un texto si tiene sueño, hambre, sed, ganas de ir al baño, tapada la nariz, con ropa incómoda o en un lugar oscuro.
- **Se debe leer despacio y en voz alta.** No necesariamente. Cada lector lee a su propio ritmo y velocidad, hay personas que si oyen lo que leen lo comprenden más fácilmente y otros no se pueden concentrar al oír la voz, esto lo debes considerar de acuerdo con tus características individuales y a los resultados obtenidos.
- **Se deben buscar todas las palabras que no se conocen en el diccionario.** Falso. Conforme vas leyendo debes ser selectivo y decidir qué palabras debes buscar para entender la lectura. El contexto te puede dar el significado de algunas palabras o si sigues leyendo te des cuenta que no son necesarias para comprender la lectura. Sólo busca las que necesites.
- **Si no entiendes debes traducir el texto.** Falso. Una cosa es entender el texto y otra es traducir un texto. Debes traducir sólo las partes que sean importantes y que juzgues indispensables para entender la lectura.
- **Es mejor leer acostado que sentado.** Puede ser que a algunas personas les resulte placentero leer acostadas porque sienten que se pueden concentrar mejor, pero también es cierto que si lees acostado te relajas y te duermas sin terminar la lectura.
- **Es conveniente leer todo el texto y después releerlo para buscar la información que se te pidió.** Esto sería muy bueno si el texto no fuese muy extenso, importante o valioso y si tuvieses tiempo. Si tienes que responder un cuestionario o buscar alguna información o realizar una actividad posterior, lo más conveniente es ir conforme lees buscando lo que se te pidió, si lo juzgas conveniente puedes tomar notas o ir subrayando, según sea la actividad.
- **Se debe leer y releer un párrafo hasta entenderlo completamente.** Esto debes decidirlo tomando en cuenta si el contenido es importante. Pero puedes proseguir la lectura y ver si es necesario retomar ese párrafo para entenderlo o puedes proseguir y entender aún sin entender ese párrafo.
- **Se puede leer hasta donde queramos y después retomar la lectura.** No es lo más conveniente ya que si no se concluye al menos un párrafo o un capítulo y luego se retoma desde donde se quedó el lector, muchas veces será de difícil entender el mensaje del autor.

- **Con todas las palabras que se entendieron se debe crear un nuevo texto.** Esto es muy relativo puesto que si entendiste sólo algunas palabras y creas un texto que no tiene nada que ver con el original estarás inventando uno nuevo. Debes verificar antes de elaborar un resumen, cuadro sinóptico o mapa conceptual que lo que entendiste tiene que ver con lo que se dice en el texto.
- **Entre más grande sea el texto es mejor.** Falso, la redacción, la coherencia y la cohesión del texto no tiene que ver con la extensión. Un texto es valioso por su contenido y no por su extensión.

Si necesitas más información consulta con un asesor. ¡Suerte!

