

Los decisivos primeros cinco minutos de clase

Título: Los decisivos primeros cinco minutos de clase. **Target:** Profesores de Enseñanza Secundaria. **Asignatura:** Francés Lengua Extranjera. **Autor:** Silvia Rodríguez Díez, Licenciada en Filología Francesa, Profesora de Francés en Educación Secundaria.

INTRODUCCIÓN

Las investigaciones sobre la planificación de la enseñanza en una sesión de clase dividen generalmente la evolución de la misma en tres fases: introducción, desarrollo y conclusión; cada una con sus características propias (como presentar el nuevo material, repastos, fijar la estructura de los conocimientos, etc.). De esas tres fases, los estudios coinciden en subrayar la importancia de los primeros cinco minutos de la sesión. Este lapso de tiempo suele denominarse fase de *orientación* (Petty 2004, 2009). En esa fase los alumnos son preparados para el aprendizaje, pero éste aún no ha comenzado, de ahí su importancia para alcanzar una elevada efectividad en el resto de la sesión (Hattie 2012). Existen tres estrategias fundamentales que deben aplicarse en esos primeros cinco minutos o fase de orientación: proponer alguna estrategia de repaso o revisión de informaciones aprendidas anteriormente, establecer la estructura de los contenidos no sólo de esa sesión sino del conjunto de sesiones que tienen coherencia propia (temática, como una unidad, por ejemplo) y fijar los objetivos para la sesión.

En este sentido y relacionado con esta fase preparatoria al aprendizaje, las investigaciones pedagógicas, especialmente del ámbito anglosajón, han establecido el concepto de *“starter”*, en sentido literal “entrante” o “iniciador”, y que se entiende como introducción hacia el nuevo material que se va a estudiar en esa sesión y que, como estrategia, formaría parte de la denominada fase de orientación, pues prepara para el aprendizaje. La mejor forma de entender este concepto es mediante un ejemplo concreto. Una serie emitida por la BBC sobre las Cruzadas realizada por Terry Jones comenzaba con una breve pero vívida escena de una masacre producida en las Cruzadas; que inmediatamente despertaba la curiosidad del espectador hacia cuestiones como: ¿Por qué se ha producido este suceso? Esta es una técnica básica y clásica de *“starter”*. Básicamente se refiere a:

- Las formas en que un material puede ser organizado para despertar la curiosidad y el interés.
- El establecimiento de una línea de investigación o proponer una hipótesis sobre un problema a través de una pregunta clave o una serie de preguntas.
- Conectar la nueva información con algún conocimiento previo que hayan adquirido los alumnos o, de no ser posible, con una experiencia concreta de su vida. Es decir, fomentar la transición desde lo conocido y lo concreto hacia lo desconocido y más abstracto.
- Los medios por los que se pueden establecer los objetivos de una manera más clara.

El uso de un *“starter”* aporta diversas ventajas. No sólo despierta la curiosidad inicial de los alumnos hacia esa sesión, sino que ayuda a establecer el ambiente adecuado para desarrollar las siguientes sesiones, sobre todo al seguir la cuestión clave o la línea de investigación abierta con futuras actividades relacionadas; también ayuda a crear un entendimiento conceptual y a adquirir los conceptos y la terminología básica.

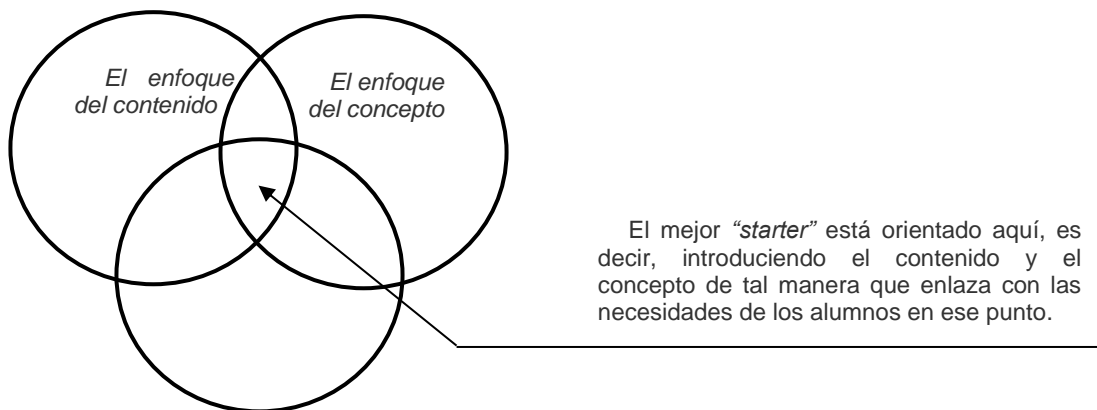
JUSTIFICACIÓN

“Big Starters” y “Big Plenaries” se refieren a la manera correcta en que se inicia y se concluye una investigación, referida ésta a una secuencia coherente de sesiones en el aula; no sólo como sesiones individuales. Muchas de estas ideas se pueden aplicar a sesiones individuales, por supuesto. Se distingue por ello entre “Big Starters” y “Big Plenaries” frente a “Small Starters” y “Small Plenaries”. Los primeros se refieren a un conjunto de sesiones coherentes sobre el mismo tema, y los segundos están pensados para sesiones individuales. Aún es posible establecer una tercera categoría, similar a la de “starter” aunque diferente en su sentido. Es la de “Settler” (literal: “colonizador”). Los “settlers” son actividades que se utilizan en el aula para mantener a los alumnos en calma. Evidentemente, un buen “starter” tiene el mismo efecto sobre los alumnos, en el sentido de captar su atención desde el comienzo de la sesión.

Unos buenos “starters” logran:

- Dirección: los alumnos saben hacia dónde va la sesión.
- Desafío: los alumnos saben que deberán pensar agudamente.
- Tono: los alumnos experimentan el “tacto” del período o del problema que están estudiando.
- Compromiso: la preocupación de los alumnos: los “objetivos” de aprendizaje son sus objetivos.

La ubicación del mejor “starter” se da aquí, en la reflexión entre estas tres esferas:



CONTENIDO	NECESIDADES DE LOS ALUMNOS	FOCO CONCEPTUAL
<ul style="list-style-type: none"> - Construye o usa tu propio conocimiento del tema. - No sobreestimes los conocimientos de los alumnos (ellos pueden no conocer de lo que hablas por evidente que sea). 	<p>Utiliza los criterios de calificación del aprendizaje, es decir, los alumnos saben desde el inicio de la clase lo que se espera que aprendan al final de la sesión (objetivos).</p>	<p>Utiliza la experiencia en el tema para “jugar” con aspectos más refinados y conjúgalos con las exigencias del currículo oficial para encontrar los conceptos históricos clave.</p>
<p>EJEMPLOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explota “el poder de lo particular”; por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> - Gente. - Lugares. - Momentos. - Momento de suspense. 	<p>EJEMPLOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ideas equivocadas. - Próximos pasos. - Huecos en el conocimiento. - Estados de ánimo y comportamientos. 	<p>EJEMPLOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mezcla de objetivos o motivaciones de la gente. - Consecuencias involuntarias. - Autosuficiencia de las pruebas.

CRITERIOS PARA UTILIZAR “STARTERS” EN LAS SESIONES

1. Cuando se utiliza un recurso visual, no dar demasiada información del mismo. Recuerda que el poder del “starter” es precisamente su carácter sesgado, no directo (“oblicuo”), que anuncia pero no explica completamente; así que sé paciente.

2. No revelar la información rápida ni directamente. Previamente debe existir un proceso de cuestionamiento bien preparado, ya sea dirigido por el profesor ya sea planteado por los alumnos.

3. Las preguntas deben ser cuidadosamente elegidas con el objetivo de que conecten con lo que los alumnos ya conocen, sus habilidades adquiridas o saberes aprendidos. Por ello las preguntas deben seguir un orden de gradación claro: de la información más simple hacia la más especulativa, para llegar a formular hipótesis.

4. No se debe sobreestimar el conocimiento conceptual, la capacidad de comprensión o el vocabulario de los alumnos. Ayuda en este sentido que las palabras, nombres, fechas y cuestiones clave relacionadas con el “starter” sean presentadas visualmente para lograr que el inicio oblicuo (sesgado, no directo) quede convertido en una explicación clara y explícita.

5. Utiliza cualquier recurso a tu alcance, no es necesario que el “starter” sea espectacular, y en muchas ocasiones puede ser utilizado el libro de texto para ello.

ALGUNAS ACTIVIDADES SUGERIDAS COMO POSIBLES “STARTERS”

- Una presentación de PowerPoint mostrando objetos, o sólo palabras o frases, que estén relacionados con el tema de la sesión (o sesiones) que viene después: los alumnos especulan sobre lo que les une.

- La “silla caliente” o la “picota” (“*hot-seating*”): el profesor (o un alumno si se ha preparado de previa) toma el papel de una persona clave en la sesión: los alumnos deben preguntarle para descubrir por ejemplo quién es o qué sabe sobre los sucesos sobre los que van a estudiar.
- Descubre el “gazapo” (“*Call my Bluff*”): es un juego típico en Inglaterra entre dos equipos, por turnos, un equipo aporta tres definiciones de una palabra desconocida, el otro debe adivinar la correcta y señalar los dos “faroles”): imágenes de objetos con una correcta y dos erróneas definiciones... ¿Cuál es más probable que sea la correcta y por qué? Debe relacionarse con el período o con los sucesos que van a ser estudiados.
- Continuum: los alumnos indican dónde ellos desearían estar (o cuelgan una carta) sobre una línea para indicar cuánto de acuerdo o de desacuerdo están respecto a una afirmación dada. Esta frase o afirmación puede referirse a algo recientemente estudiado o establecer el punto de inicio que será vuelto a visitar al final de una investigación. Los alumnos tienen que estar preparados para justificar la posición que han adoptado.
- Reproducir una canción de música relevante para la lección que sigue, con palabras apareciendo mientras suena. Los alumnos deben elegir palabras para capturar el tono o el mensaje o identificar frases poderosas y decir lo que les sugieren a ellos, etc.
- Una imagen en pantalla: los alumnos deben predecir que será lo siguiente en ocurrir y/o especular sobre qué ha llevado a ese momento.
- “Caza el gazapo” (“*Odd One Out*”): es un famoso concurso de la BBC en el cual el concursante debe descubrir un elemento extraño en una lista de cuatro, y después debe explicar por qué es raro o retar a su oponente a que lo haga; adivinar el gazapo vale 2 puntos, y la explicación correcta son 5 puntos, hay 3 concursantes): imágenes de personas, lugares, sucesos, etc. Mejor si no se pide una única respuesta correcta. Las respuestas deben estar basadas en conocimientos sobre el tema estudiado.
- Muestra una imagen con unas partes oscurecidas: los alumnos especulan sobre lo que la imagen entera muestra. El profesor lo va revelando poco a poco.
- Aporta una imagen de una escena “ocupada”. Los alumnos hacen un sencillo dibujo de sí mismos y la añaden a la escena y entonces enumeran lo que ellos pueden ver, oír, tocar, etc. Y escriben preguntas que tengan sobre aspectos que les interesen respecto a la escena en la que están inmersos.
- Muestra varias imágenes en pantalla o en cartas. Los alumnos deben decidir cuál es la secuencia correcta (y también, por ejemplo, el espacio de tiempo que transcurre entre las escenas, las razones para los cambios, identificar el punto de inflexión, decidir un título para la “historia” completa).
- Los alumnos tienen que realizar un dibujo de un suceso significativo o de un “mensaje” vistos en sesiones previas y los demás identificarlo.
- Los alumnos hacen comentarios a unas imágenes diciendo, por ejemplo, lo que ellos saben de ellas (aprendido anteriormente) o lo que a ellos les gustaría saber (preparando el aprendizaje posterior).
- Los alumnos ven el problema de investigación de esa sesión en la pizarra (o simplemente el título de la sesión) y hacen preguntas que quisieran plantear para saber más.
- Muestra una imagen con dos títulos al pie opuestos: ¿Cuál creen los alumnos que concuerda mejor? ¿Qué más ellos podrían necesitar saber para decidir mejor cuál es el correcto?
- Como en la anterior pero utilizando un “Banco de Palabras” (“*Bank of Words*”) y no títulos al pie, incluyendo algunas que distraigan la atención.

- Muestra fotografías que hayas realizado en sesiones anteriores durante un “*plenary*” activo. Los alumnos deben recordar lo que ellos estaban haciendo y por qué y cómo esto se relaciona con el objetivo global de las sesiones.
- Muestra un “Mapa Conceptual” (“*Conceptual Map*”), por ejemplo, con conceptos clave de sesiones anteriores, y los alumnos deben buscar relaciones entre las palabras usando líneas, comentando éstas con una explicación sobre cómo están unidas. (Puede ser hecho también con una única imagen en la pantalla y los alumnos pensando sobre ideas y haciendo anotaciones en la imagen de la pizarra en blanco).
- Muestra una imagen o frase: ¿Coincide con lo que nosotros decidimos en la última sesión? ¿Por qué? ¿Por qué no?
- Muestra en cartas separadas algunos conceptos clave o sucesos de la última sesión. Los alumnos las organizan en lo que ellos consideren que sea un orden de importancia ajustado (por ejemplo, para responder a la pregunta de estudio de esa sesión). Puede ser hecho por alumnos sujetando las cartas en frente de la clase y los alumnos decidiendo su orden o pidiendo a alguno que se siente.
- Pon tres palabras en la pantalla: los alumnos deciden cuál es la que mejor se ajusta al trabajo realizado en la última sesión y por qué.
- Los alumnos deben resumir la sesión previa en, exactamente, 20 palabras. Al obligar a realizar un resumen en un número de palabras exacto, ni una más ni una menos, se fomenta la creatividad, la redacción y la capacidad de los alumnos. Además, estos generalmente tienden a tomárselo como un juego o como un desafío, lo cual les predispone adecuadamente hacia la actividad.
- El profesor recibe a la clase realizando un papel y hace que los alumnos se sienten en las mesas donde sus propios roles son descritos. Ellos deben introducirse unos a otros en sus papeles correspondientes explicados en sus mesas y preparar preguntas que ellos quieran hacer al personaje interpretado por el profesor.
- Muestra una imagen de un objeto o de una persona que pertenezca al tema que está siendo estudiado: ¿Qué preguntas te gustaría hacer a esta persona que te ayudarían a responder a la pregunta que se estudia ese día?
- En parejas, los alumnos se dicen uno a otro dos hechos y una mentira sobre los acontecimientos estudiados en la sesión previa: se prueban uno a otro. Selecciona algunos para intentar lo mismo con la clase entera.
- Escribe un resumen de la sesión anterior con varias carencias de sucesos o explicaciones como si fuera la tarea de los alumnos que han hecho en casa. Diles a los alumnos que expliquen de qué forma podría ser mejorado.
- Cuenta una historia real que refleje un momento que sea central en los sucesos que estáis estudiando. Hazlo con un “tono” apropiado. A veces ayuda sentarte en una silla y utilizar sólo una o quizás dos imágenes para crear la escena. Cuenta la historia de tal manera que los alumnos tengan en cuenta las personas clave involucradas. Selecciona palabras y énfasis para enlazar tus objetivos de aprendizaje de tal manera que los alumnos quieran preguntar, por ejemplo, “¿Por qué él hizo eso?”, “¿Qué sucede después?”, “¿Cómo lo sabemos?”.

EL CONCEPTO DE “PLENARY”

Esta es una fase de la sesión que es de gran relevancia tanto para los alumnos como para el profesor. Para los primeros, generalmente se encontrarán confusos respecto a lo que han aprendido, resultándoles difícil establecer una división clara entre lo que ha sido decisivo o prioritario y aquella otra información más secundaria. Para el profesor, es un momento clave desde el punto de vista de la evaluación del aprendizaje y del grado de consecución de los objetivos marcados para esa sesión. Es un momento en el que el docente puede comprobar si el aprendizaje ha sido estructurado, eficiente y, por ello, duradero.

Esta fase de la sesión permite, por ello:

- Verificar el conocimiento: no sólo detalles, sino un contexto más amplio.
- Verificar el entendimiento: de los conceptos clave.
- Calibrar el entusiasmo: para que lo puedas modificar en consecuencia.
- Conectar con posterior o anterior aprendizaje: así los alumnos ven que el curso es coherente.
- Desarrollar metacognición: ayudar a los alumnos a comprobar lo que ellos saben o pueden hacer.

Puedes elegir hacer el producto final (“*plenary*”) explícito a los alumnos desde el inicio de la sesión o de la primera sesión; por ejemplo: “al final tu podrás comprobar que...”. Incluso cuando prefieras mantener la intriga para no desvelar la trama de la sesión recogida en el producto final, deberás dejar bien claro a los alumnos lo que se espera de ellos o lo que deberán hacer desde el comienzo.

Del mismo modo que para elaborar un “*starter*”, cualquier elección que hagas para finalizar la sesión necesitará, como toda buena actividad, ya sea escrita, hablada, interpretada o creada, seguir estos criterios:

- Elegir: dejar fuera cosas (a menudo la parte más dura).
- Servir (ser útil): aplicándolo de manera efectiva para apoyar un punto.
- Organizar: estructurar la descripción, o el análisis, o el argumento.
- “Diseñar”: ajustar el lenguaje o el estilo de acuerdo al contexto.

ALGUNAS ACTIVIDADES SUGERIDAS COMO POSIBLES “PLENARIES”

Para planificar una rica mezcla de productos finales creativos es de gran ayuda mantener un equilibrio entre resultados orales, escritos y visuales; aunque, en la práctica, muchos productos finales contendrán elementos de los tres. Cuando se selecciona un producto final apropiado para una investigación o pregunta particular, es importante garantizar que el resultado exigirá a los alumnos seleccionar, analizar, explicar, argumentar o debatir.

Resultados orales	Resultados escritos	Resultados visuales
Presentación	Artículo académico	PowerPoint (selección de imagen)
Discurso	Informe	Realizar una película o documental
Debate	Carta/e-mail	Páginas web
Mesa de debate	Reseña	Galería de exposición
Entrevista	Perfil biográfico breve	Folleto-guía de un museo, etc.
Presentación con audio	Historia de ficción	Souvenir
Documental de radio	Debate web	Modelar
Podcast	Difusión de un libro de texto	Trasto de película
Reseña de película	Poema/canción	Juego de mesa
Revisión de trabajo	Blog	Cartel interactivo
Comentario de una exposición	Texto de un sitio web	Storyboard multimedia
Conversación con un personaje o audiencia virtual	Tráiler para una película o serie de TV	Novela gráfica

Bibliografía

- Capel, Susan, Marilyn Leask, y Tony Turner, eds. 2013. *Learning to Teach in the Secondary School: A Companion to School Experience*. London: Routledge.
- Ginnis, Paul. 2002. *The Teacher's Toolkit: Raise Classroom Achievement with Strategies for Every Learner*. Dorset: Crown House Publishing Limited.
- Hattie, John. 2012. *Visible Learning For Teachers: Maximizing Impact on Learning*. London: Routledge.
- Pachler, Norbert, Ann Barnes, y Kit Field, eds. 2008. *Learning to Teach Modern Foreign Languages in the Secondary School: A Companion to School Experience*. London: Routledge.
- Petty, Geoff. 2004. *Teaching Today: A Practical Guide*. Cheltenham: Nelson Thornes.
- Petty, Geoff. 2009. *Evidence-Based Teaching: A Practical Approach*. Cheltenham: Nelson Thornes.