

SOS SPOTLIGHT ON STRATEGIES

Estrategias didácticas sencillas que incorporan los medios digitales de una manera significativa, eficaz y práctica.

X O VAMOS



"Yo soy X y tú eres O, vamos" es una estrategia didáctica de fluidez verbal que activa el pensamiento. Brinda a los estudiantes la oportunidad de compartir verbalmente con un compañero lo que han aprendido de una lección en cualquier formato, como por ejemplo un video, una lectura, una presentación, una discusión o incluso una canción. Cuando a un alumno le toca hablar, su compañero está activamente involucrado escuchando con atención para no repetir nada de lo que el otro diga. Esta técnica también sirve como una evaluación del proceso de aprendizaje, durante la cual el docente comprueba las debilidades y fortalezas de los alumnos en su comprensión de un tema determinado.



Materiales: segmento de video, artículo de lectura o algún otro contenido, papel, elementos para escribir.

1. Organice a los alumnos en parejas: uno como alumno X y el otro como alumno O.
2. Pídale a cada pareja que dibuje una cuadrícula para el juego conocido como Gato en una hoja de papel.
3. Explique a los alumnos que tendrán un total de tres minutos y medio para hablar con su compañero sobre lo que entendieron del video o la lectura, y que tendrán que escuchar cuidadosamente para que no repitan lo que la otra persona diga.
4. El alumno X empieza hablando durante un minuto sobre lo que aprendió y después pone una X en cualquier parte de la cuadrícula.
5. Luego, el alumno O cuenta con un minuto para verbalizar lo que aprendió del video.
El alumno O no debe repetir nada de lo que el alumno X haya compartido. Él o ella podrá entonces anotar una O en la cuadrícula.
6. Repita este proceso dos veces más, recortando los límites de tiempo cada vez.
Por ejemplo:
 - El alumno X tendrá ahora 30 segundos para compartir nuevamente lo que aprendió del video (sin repetir detalles), después el alumno O hará lo mismo.

SOS SPOTLIGHT ON STRATEGIES

Estrategias didácticas sencillas que incorporan medios digitales de una manera significativa, eficaz y práctica.

- Por último, el alumno X tendrá 15 segundos para hablar sobre algo que aprendió del video, seguido por el estudiante O quien tendrá los últimos 15 segundos para finalizar la conversación sobre lo aprendido.

7. Asegúrese de que los alumnos comprendan que si uno de ellos repite lo que el otro ya compartió, su pareja podrá escoger dónde colocar la X o la O. El objetivo es derrotar al compañero en el juego del Gato al completar esta actividad.



Esta actividad es una evaluación de aprendizaje y también una forma divertida de que los estudiantes revisen el material que han aprendido. Le ayuda al maestro a examinar a los estudiantes para descubrir las fortalezas y debilidades en su comprensión. Asegúrese de vigilar el tiempo y de avisar a los estudiantes cuando cada intervalo se termine.



Pídales a los estudiantes que reflexionen sobre su aprendizaje y después compartan sus comentarios en un blog del salón.

Agradecimiento especial:

★ Esta estrategia es cortesía de Terra-Lee Gratton de Alberta, Canadá.