ATIVIDADE 3

Jéssica Briao Nunes;

Actividades de reflexión

1. ¿Qué es un método?

Según el diccionario es “modo ordenado de proceder para llegar a un resultado o a um fin determinado. Conjunto de reglas y ejercicios destinados a enseñanza de una actividad, um arte o una ciencia ”.

1. Indica y explica los elementos de los componentes del método.

- Para referirse a un modo sistemático de enseñar una lengua. Normalmente tiene su base en un marco teórico;

- Para referirse a cada uno de dos procedimientos de aprendizaje (de acercamiento al conocimiento), inductivo o deductivo;

- Y para referirse a un manual (libro de texto)

3) ¿Cuál es la diferencia entre método y enfoque?

método se utiliza para hablar de técnicas, ejercicios o actividades de enseñanza, estratégias de aprendizaje o de enseñanza, e incluso para referirmos a material didáctico. Un método está relacionado con un enfoque determinado por las teorías subjacentes, su organización está condicionada por un diseño particular y se lleva a la práctica por medio del procedimiento.

4) ¿Cuáles son los métodos y enfoques más difundidos en la enseñanza de español

como lengua extranjera? proponen un modelo base, según el cual todo

método de enseñanza de lenguas extranjeras puede ser descrito a partir del análisis de sus tres

elementos constitutivos: el enfoque, el diseño y el procedimiento.

5) ¿Cuál fue la contribuición del Método Directo en relación a los demás métodos?

el Método Directo

releva, por parte el Método Gramática y Traducción, pero por outra parte, es el

precursor del Método Audiolingual.

6) Defina y relacione el programa nocional-funcional con el enfoque comunicativo.

el nociofuncionalismo se ha asociado a una forma de

descripción y organización de los contenidios de los programas, que se presentó como

alternativa a los tradicionales programas gramaticales, mientras lo que se conoce por

“Enfoque Comunicativo” comprende un conjunto de principios que fundamenta una

concepción particular de lo que significa enseñar y aprender una lengua extranjera

[...]. En definitiva, se puede ser nocional-funcional sin ser comunicativo, y

comunicativo sin ser nocional-funcional”.

7) ¿Qué es Enfoque por Tareas?

La Enseñanza por Tareas no es ni un método ni un enfoque, aunque el término

se utilice ampliamente. Nace como propuesta innovadora en el diseño de la Enseñanza

Comunicativa de lenguas extranjeras y se centra en la forma de organizar , secuenciar

y llevar a cabo las actividades de aprendizaje en el aula.

8) ¿Cómo podemos definir el término tareas?

Según Nunan (1989) es una unidad de trabajo en el aula que implique a los

estudiantes en la comprensión, manipulación, producción o interacción en lengua

segunda mientras su atención se halla centrada en el significado más que en la forma.

Podríamos añadir que una característica que debe tener toda tarea es que

muestre procesos comunicativos de la vida real, que sea cooperativa y realizada em

parejas o grupos. Las tareas han de ser interesantes para los estudiantes, motivadoras

y próximas a su realidad. Su objetivo es el de presentar y fomentar el uso del español

para hacer cosas reales y vivas con la lengua.

La rayuela

La broma de Amarelinha es una broma muy antigua que es óptima para desarrollar la noción de respeto a las reglas y esperar a la vez. La Amarilla más tradicional es aquella hecha en el suelo con tiza. Sigue las reglas del juego:

1. Cada jugador necesita una piedrecita o tapa.

2. Quien comienza a jugar la piedrita en la casa marcada con el número 1 y va saltando de casa en casa, partiendo desde la casa 2 hasta el cielo.

3. Sólo se permite poner un pie en cada casa. Cuando hay una casa del lado de la otra, puede poner los dos pies en el suelo.

4. Cuando llegue al cielo, el jugador vuelva y vuelva saltando de la misma manera, tomando la piedrecita cuando esté en la casa 2.

5. La misma persona comienza de nuevo, jugando la piedrita en la casa 2.

6. Pierde la vez quién:

- Pisar en las líneas del juego

- Pisar en la casa donde está la piedrecita

- No golpear la piedrecita en la casa donde ella debe caer

- No conseguir (o olvidarse) de coger la piedreta de vuelta

7. Gana quien termine de saltar todas las casas primero.