

GRAMMAZZALE. Materiales didácticos

Un nuevo método educativo para aprender inglés jugando

SANTANDER

S. C. El auge del bilingüismo y las nuevas tecnologías son sin duda dos de los principales motores de cambio que nos encontramos en materia de Educación. Un maestro de hace 30 años apenas se salía del libro de texto. Actualmente, la llegada de internet a las aulas, que los alumnos manejen sus propios dispositivos y la reciente necesidad nacida del confinamiento de la enseñanza online han hecho que muchos docentes se animen a adaptarse a los nuevos tiempos, buscando nuevas metodologías y materiales didácticos que les sean útiles tanto en el aula como desde casa, para garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad.

Por otro lado, según datos del INE, dos de cada tres españoles no habla ningún idioma extranjero y, a pesar de la integración del bilingüismo en las escuelas –incrementándose las horas de inglés en ‘Science’, ‘Arts’, ‘Maths’ o PE–, muchos de estos alumnos siguen cometiendo los mismos errores que las generaciones anteriores. Ante esta situación, la cuestión es ¿qué podemos cambiar?

Si bien la tecnología avanza, hay recursos que son de siempre y siguen funcionando, como es el caso del juego y de los recursos manipulativos. En esta última década, cada vez más docentes se animan a emplear la ludificación, el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), ‘Serious Games’, etc. y poco a poco se van imponiendo dentro del aula.

¿Qué beneficios nos aporta el juego en las aulas?

El juego es una herramienta innata de aprendizaje. Jugar permite aprender sin ser consciente de ello. Es universal, se adapta a todas las edades y características del alumnado; nos permite aumentar, entre otros aspectos, la motivación, la creatividad o el desarrollo cognitivo; y



Grammazzle
Materiales didácticos destinados al aprendizaje lúdico del inglés. DM

ayuda a asentar los conocimientos teóricos más fácilmente, respetando los tiempos de cada uno.

El objetivo es siempre que el alumno se motive, participe y sea protagonista de su aprendizaje. El juego predispone a aprender, estar contentos y relajados hace que se activen las redes neuronales.

Por otro lado, en una dinámica de juego, no hay miedo a repercusiones por lo que el alumno puede equivocarse y aprender de sus errores de forma natural y distendida, reduciendo por tanto el estrés y la ansiedad. Además, jugando aumentamos las habilidades sociales ya que jugar implica relacionarnos y, en algunos casos, solucionar problemas trabajando en equipo.

De manera adicional, a día de hoy cobra protagonismo la inclusión en el aula pero, ¿contamos con los materiales adecuados? Desde

Grammazzle llevan más de una década diseñando materiales que aúnen todas las características descritas anteriormente, lo que ha dado lugar a todo un ecosistema que permite adquirir el idioma de Shakespeare de forma lúdica y efectiva.

Cuatro ejes vertebradores

Todo este mecanismo planteado desde Grammazzle se vertebra y complementa en cuatro ejes:

1. Gramática: Todos los materiales emplean un código de colores para saber que elemento gramaticales (los pronombres están rojo, los verbos en azul, los sustantivos en naranja, los adjetivos en verde y los adverbios en amarillo). Entre todos ellos, se pueden encontrar ‘Grammazzle’ y ‘Fries’ que permiten construir oraciones y saber en todo momento si es co-

recta (puzzles discriminatorios), trabajar de forma oral con ‘Q&A’ (sticks con preguntas y respuestas), o analizar los distintos elementos de una oración con ‘SVC’ y ‘Parts of Speech’.

2. Vocabulario: Todas las actividades son flexibles y pueden adaptarse a las necesidades del aula. Pueden utilizarse como estaciones de aprendizaje o con toda la clase al mismo tiempo. Así, se puede trabajar vocabulario tematizado con ‘Kaboom’ y aprender palabras compuestas con ‘Compound Words’. Además, es posible usarlas en asignaturas bilingües como ‘Science’ (con ‘Words’ se trabaja el mundo animal), ‘Maths’ (es posible trabajar las formas geométricas con ‘Shapes’, y los números con ‘Numbers’) o ‘Arts’ (con ‘Colours’ se trabajan de forma manipulativa los colores).



3. Fonética: De una forma simple y colorida se abordan los sonidos, ya que con ‘Clothesline’ el alumno va conformando las palabras en un tendal que coloca en su propio pupitre, empleando flashcards distribuidas en siete sets progresivos, con su ilustración, transcripción fonética, discriminación del sonido, etc.

4. Escape Room educativos: Son actividades que se relacionan con las distintas competencias y en las que se trabaja de forma colaborativa con sus compañeros. La primera, ‘Escape Classroom’, relaciona las coordenadas con la ciudad de Londres, mientras que la segunda, ‘Break into the Factory’, introduce los cuentos de Roald Dahl con la temática de la fábrica de chocolate.

Todos los materiales se diseñan y fabrican íntegramente en Santander, combinan la fabricación aditiva/3D con el postprocesado artesanal, así como la economía local con materias primas nacionales. También, a raíz del confinamiento, se han digitalizado los materiales para que puedan ser usados tanto de forma remota (clase confinada), como de forma lúdica (filtros educativos de Instagram).

Durante estos años, Grammazzle ha dado a sus creadores grandes satisfacciones, llegando los productos al mercado internacional gracias a la venta online y recibiendo diversos reconocimientos por distintas instituciones como la Universidad de Cantabria, Sodercan (EBT), CISE (Yuzz), Fundación Telefónica (Think Big) y Vo-cento-Cantabria Emprendedora (Talento Cantabria).

Todos los materiales didácticos pueden ser adquiridos a través de su página web (grammazzle.com). Asimismo, para resolver cualquier duda o recibir asesoramiento es posible enviar un email a david@grammazzle.com o contactar a través de sus redes sociales.

El Proyecto Crece es una iniciativa para lograr un lugar de encuentro de propuestas y experiencias educativas en Cantabria. ¿Te sumas al proyecto?

Organizan:



Patrocinan:



Colaboran:

