

# Mis trucos de maestra. Tres estrategias clave para motivar al alumnado y mantener un buen control de clase en el área de lengua-extranjera inglés

**Autor:** Justicia Ramos, Irene (Maestra Especialidad Ed. Primaria y Licenciada en Psicopedagogía).

**Público:** Maestros Ed. Primaria y Lengua Extranjera Inglés. **Materia:** Lengua Extranjera Inglés. **Idioma:** Español.

**Título:** Mis trucos de maestra. Tres estrategias clave para motivar al alumnado y mantener un buen control de clase en el área de lengua-extranjera inglés.

## Resumen

El objetivo primordial de este artículo es recoger las principales estrategias que abordadas desde un enfoque práctico nos permitirán mantener la motivación del alumnado, evitar posibles problemas de disciplina y por tanto, ayudarnos a mantener un buen control de clase. En este sentido, presento los tres trucos que utilizo en mi día a día como maestra. El primero, se centra en gestionar la participación del alumnado respetando las normas de clase. El segundo truco, se basa en el uso de los juegos como elemento motivador. Finalmente, establecemos un sistema de avisos que alertan al alumnado sobre sus posibles comportamientos disruptivos.

**Palabras clave:** Control de clase, motivación, juegos, área de lengua extranjera, 1º ciclo Ed. Primaria.

**Title:** My teaching tips. Three main strategies to keep students motivated and to deal with classroom management in the foreign language learning.

## Abstract

The objective of this paper is to determine the main teaching strategies to keep student's motivation, avoid discipline problems and definitely to help us to deal with classroom management from a practical point of view. In this sense, it is focused on the three teaching tips I use in my classroom daily. The first one, is focused on how to manage student's participation according to our class rules. The second tip, is based on games as a motivational element. Finally, a system of alerts is created to let students know if they have disruptive behaviours.

**Keywords:** Classroom management, motivation, games, English as a foreign language, 1st Cycle of Primary Education.

Recibido 2017-08-03; Aceptado 2017-08-08; Publicado 2017-09-25; Código PD: 087008

## INTRODUCCIÓN

Teniendo en cuenta que en líneas generales el alumnado de Educación Primaria, y más concretamente el de primer ciclo, suele ser bastante participativo, es de vital importancia que les animemos a involucrarse de manera activa en clase. Pero, ¿saben nuestros alumnos/as cómo y cuándo intervenir?

En los últimos años, debido al considerable incremento de los problemas de disciplina en las aulas, ha habido un interés creciente en el ámbito educativo por encontrar estrategias útiles que ayuden a los docentes a mantener un buen control de clase.

## JUSTIFICACIÓN

Entre los numerosos estudios que han tratado de abordar esta temática, haremos una breve mención a aquellos que justifican mejor las estrategias que vamos a presentar en este artículo. En esta línea, Daniel Madrid y McLaren (2014) sugieren que para mantener un control efectivo del aula debemos centrarnos en nuestro grupo de alumnos/as y aumentar el número de oportunidades que les damos para que practiquen, participen activamente y se involucren en clase. En otras palabras, se hace imprescindible hacer al alumnado partícipe de sus propios aprendizajes. Desde el punto de vista legislativo, en el Real Decreto 126/2014 también se hace especial hincapié en el carácter activo, participativo y motivador del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Llegados a este punto, merece la pena destacar a su vez los beneficios de los juegos como recurso educativo en el aprendizaje de una lengua extranjera. Autores como Krashen y Terrell (1983) concluyen que los juegos ayudan a crear una atmósfera relajada y placentera que facilita la adquisición de la segunda lengua. Además, promueven un uso creativo y espontáneo de la lengua, favoreciendo el desarrollo de la competencia comunicativa. Pero, más allá de los beneficios educativos que nos aportan, en este artículo vamos a centrarnos en el uso de los juegos como reclamo para favorecer un buen comportamiento del alumnado. En este caso, aprovecharemos que a todo niño/a le encanta jugar y que no siempre desde los centros educativos les damos oportunidades para hacerlo. Así pues, transmitiremos a nuestro alumnado la idea de que siempre y cuando tengan un comportamiento adecuado, nuestras clases se basarán en juegos, serán divertidas y participativas y dinámicas.

Independientemente, de que nos decantemos por esta línea metodológica u otra, no debemos olvidar que probablemente en el día a día surgirán conflictos entre el alumnado, problemas de comportamiento, falta de atención, etc. Como docentes, debemos anticiparnos a estos posibles problemas, saber cómo vamos a tratarlos y dar a conocer a nuestro alumnado las consecuencias que se derivarán de sus comportamientos.

## **PUESTA EN PRÁCTICA EN EL AULA**

Desde el primer día de clase, es importante que nuestro alumnado tome conciencia de qué es lo que esperamos de ellos a lo largo de este curso. En este sentido, resulta prioritario que el alumnado sepa cómo debe participar e intervenir en clase.

A continuación, presento mis tres trucos o estrategias para gestionar la clase de forma efectiva, las cuales están especialmente diseñadas y han sido probadas con el alumnado de 1º ciclo de Educación Primaria.

### **Truco 1: “Todo aquel que sepa participar...podrá participar”**

Teniendo en cuenta que el alumnado del 1º ciclo de Educación Primaria, es muy participativo pero tiene dificultad para respetar los turnos de palabra, escuchar a sus compañeros/as, estar bien sentados, etc. vamos a trabajar las normas de clase mediante dos técnicas:

- Canción normas de clase:

Hemos inventado una canción en inglés que recopila nuestras normas de clase. La canción permite al alumnado aprender este vocabulario en inglés y recordar cómo deben comportarse. Además les anima a ofrecerse como voluntarios para participar en las actividades de clase. Mientras cantamos la canción, iremos realizando los gestos correspondientes a cada norma. Así mismo, para que sea más divertido y evitar la monotonía, introducimos variaciones tales como decirlo muy rápido o muy muy lento, imitar la voz de un robot, un animal etc.

The teacher says: *Who wants to be a volunteer?*

*Students sign:*

*Raise your hand  
Sit down well  
In silence  
Wait your turn  
and...  
Smile!*

- Carteles personalizados con las normas de clase:

Consensuaremos con el alumnado cuáles van a ser nuestras normas de clase. Posteriormente, les plantearemos que vamos a realizar un cartel en el que recopilaremos todas estas normas. En dicho cartel, cada norma irá acompañada por una fotografía en la que aparezcan los propios alumnos/as cumpliendo con ella. De esta forma, realizaremos una sesión muy divertida en la que el alumnado deberá posar y ejemplificar cómo se cumplen o por el contrario se incumplen dichas normas.



Ilustración: Ejemplo alumnado 1º curso Ed. Primaria aprendiendo las normas de clase.

### Truco 2. ¡A jugar!

Antes de comenzar cualquier juego, el alumnado debe saber cómo jugar. En clase usaremos juegos variados (bingo, juegos con flashcards, juegos de mímica, Simon Says, juegos con tarjetas de vocabulario, etc.).

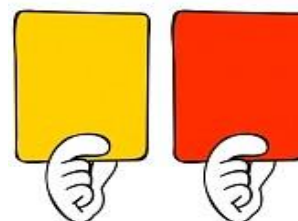
Aprovechando que a nuestros alumnos/as les encanta jugar a juegos en inglés, al principio de cada sesión y/o cuando comenzamos un juego de clase, escribiremos en la pizarra la palabra GAME (juego). Previamente, les hemos explicado la regla básica: mientras sigan quedando letras de esta palabra hay juego. Sin embargo, por cada mal comportamiento de la clase en general borraremos una letra, de forma que si nos quedamos sin letras nos quedamos sin juego. Por el contrario, tienen la oportunidad de superarse si se comportan muy bien y alcanzar la letra –s que implica jugar a varios juegos. La principal ventaja de esta técnica es que permite controlar al gran grupo fácilmente, ya que son los propios alumnos/as los que unos a otros se miran pidiendo silencio y/o procuran mantener un buen comportamiento para no ser los causantes de que toda su clase pierda la oportunidad de jugar.



### Truco 3. ¡Tarjeta amarilla y roja!

Esta estrategia está especialmente pensada para aquellos casos puntuales en los que sean casi siempre los mismos alumnos/as los que molesten y dificulten el normal funcionamiento de la clase. Para ellos, hemos ideado un sistema de tarjetas aprovechando que todos conocen el funcionamiento de un partido de fútbol.

De esta forma, cuando es un solo alumno/a el que tiene mal comportamiento y para no perjudicar al resto del grupo, les sacaremos tarjeta amarilla, o lo que es lo mismo un primer aviso para advertirle de que debe controlarse si quiere seguir jugando. Si tras este primer aviso, su mal comportamiento continúa pasaremos a sacarle tarjeta roja, lo cual significa que deja de jugar (mientras el resto de la clase si sigue jugando) y pasará a realizar alguna tarea menos motivante o divertida. Normalmente, cuando ven que el resto del grupo si sigue jugando suelen calmarse y tratan de acabar rápido el trabajo que se les ha propuesto (ficha por escrito, nota pidiendo disculpas, etc.) para poder volver a participar con el grupo.



---

## **Bibliografía**

### **Legislativa**

- Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Ley Orgánica 8/2013 para la Mejora de la Calidad Educativa.

### **De autor**

- Krashen, S.D. y Terrell (1983) *The Natural Approach Language Acquisition in the Classroom*, Oxford, Pergamon Press.
- Madrid, D. y McLaren (2014) *TEFL in Primary Education*. 2ª Ed. Universidad de Granada.