

PLEASE DO NOT  
ERASE!

MONDAY

TUESDAY

WEDNESDAY

THURSDAY

FRIDAY

Alumnos de la LEAT  
Crean juegos  
didácticos para

# aprender

Entrevista a las Mtras.  
Adriana Rodríguez Wong y  
Margarita Hernández Macías,  
presidenta de la Academia  
de Lingüística Aplicada y  
coordinadora de la carrera,  
respectivamente.  
Por Jélica Vázquez,  
Revista CienciaUat

A través de juegos didácticos se impartirá fácilmente el idioma inglés, ya que alumnos de la Licenciatura en Lingüística Aplicada de la Universidad Autónoma de Tamaulipas, UAT, diseñaron 14 productos para apoyar a estudiantes de los diversos niveles escolares en el aprendizaje de esta segunda lengua.

Como parte de la materia escolar "Diseño y Evaluación de Materiales de Aprendizaje de Lenguas", los universitarios decidieron elevar los proyectos creativos a productos útiles para la sociedad, introduciendo juegos de mesa y de computadora con fines pedagógicos.

Se desarrollaron juegos originales y otros fueron adaptados de alguna idea comercial adecuándola a los distintos enfoques pedagógicos acordes a las técnicas de la enseñanza.

Las recreaciones didácticas están dirigidas a niños, jóvenes e incluso adultos, expusieron las catedráticas Adriana Rodríguez Wong y Margarita Hernández Macías, presidenta de la Academia de Lingüística Aplicada y coordinadora de la carrera, respectivamente.

"Existe la intención de vincular estos instrumentos de aprendizaje al sistema educativo de Tamaulipas a través de los

convenios que existen con la Secretaría de Educación del Estado", argumentaron.

## ¿CÓMO SURGIERON LOS JUEGOS?

Al inicio del semestre se pidió a 50 alumnos formar equipos y diseñar un prototipo para enseñar el idioma inglés. Las revisiones del material se hicieron durante el transcurso del mismo, en diferentes etapas, explicó la maestra Rodríguez Wong.

"En la primera fase, los estudiantes presentaron el proyecto en equipos e individualmente, donde se les evaluó diseño (colores, tipografía, imágenes, entre otras características) y análisis de instrumentos para enseñar una o dos de las cuatro habilidades del idioma, como capacidad auditiva, expresión oral y escrita y lectu-

ra, para mejorar la escritura y la pronunciación", dijo.

En la segunda fase, se llevó a cabo el proceso de evaluación teórica del proyecto, y se les instruyó a utilizar material reciclable en el diseño y construcción de los juegos, así como agregar objetivo del juego, instrucciones de uso, reglas a seguir, edad y número de participantes permitido, entre otras particularidades, refirió la maestra Hernández Macías.

Durante la tercera fase, se realizó una exposición de los juegos didácticos en las instalaciones de la Máxima Casa de Estu-

GYM SCHEDULE

TEAM PRACTICES

# inglés

Basketball  
Tournament



dios, para dar a conocer la creatividad de los universitarios en cuanto al diseño y construcción de las recreaciones pedagógicas para apoyar a los estudiantes en su aprendizaje del idioma inglés, acotó.

La evaluación del producto fue cuando alumnos de otras carreras y personas externas invitadas participaron en uno o dos juegos, ya que aquí se probó que se cumpliera el objetivo del juego “ilustrar fácilmente una o dos habilidades del aprendizaje del idioma inglés”, concluyeron las catedráticas de la UAT. ||

## La Lingüística Aplicada

Es la disciplina que se encarga de resolver problemas teóricos y prácticos relacionados con el uso de las lenguas en la vida cotidiana.

La Licenciatura en Lingüística Aplicada, dependiente de la Unidad Académica Multidisciplinaria de Ciencias, Educación y Humanidades de la Universidad Autónoma de Tamaulipas se imparte desde agosto de 2006 y nació como una respuesta a la necesidad de profesionalización en el área de español e inglés en el Estado.

La primera generación egresa en junio del 2010. Para ingresar a la carrera hay que aprobar los exámenes Ceneval y de inglés.

