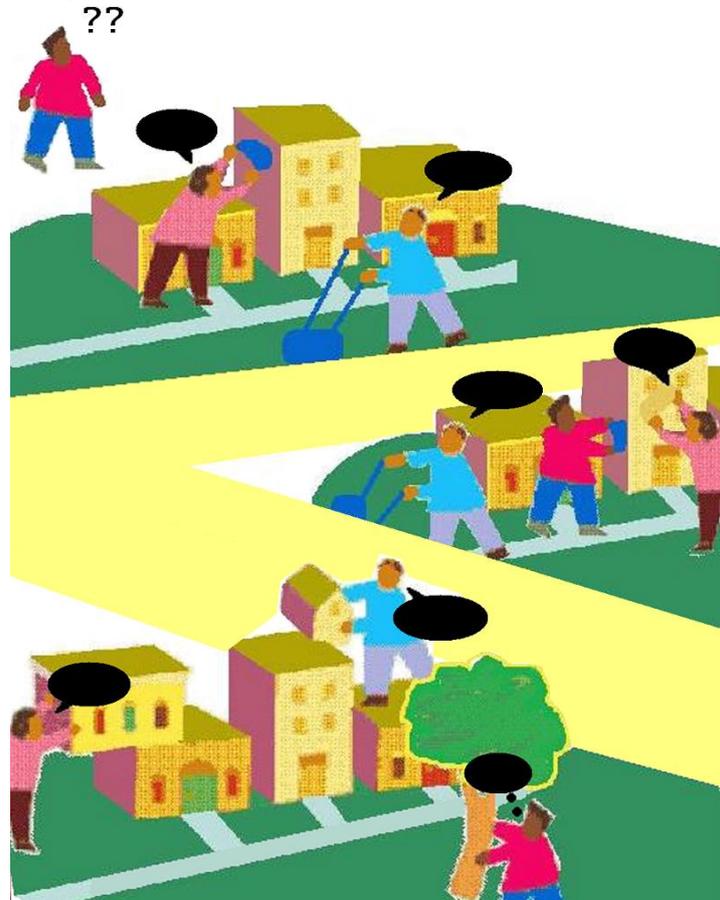


Las primeras cien horas: Interactuando en la fase “Aquí y Ahora”



Enfoque del participante en crecimiento

Planes para sesiones rápidas y el paquete de materiales para la

Fase 1A: Escuchar y responder en una forma no verbal de comunicación ("Fase silenciosa")

por Greg y Angela Thomson (Versión: marzo de 2006)

¡No aprenda la lengua!

En cambio, descubra un nuevo mundo, como está conocido

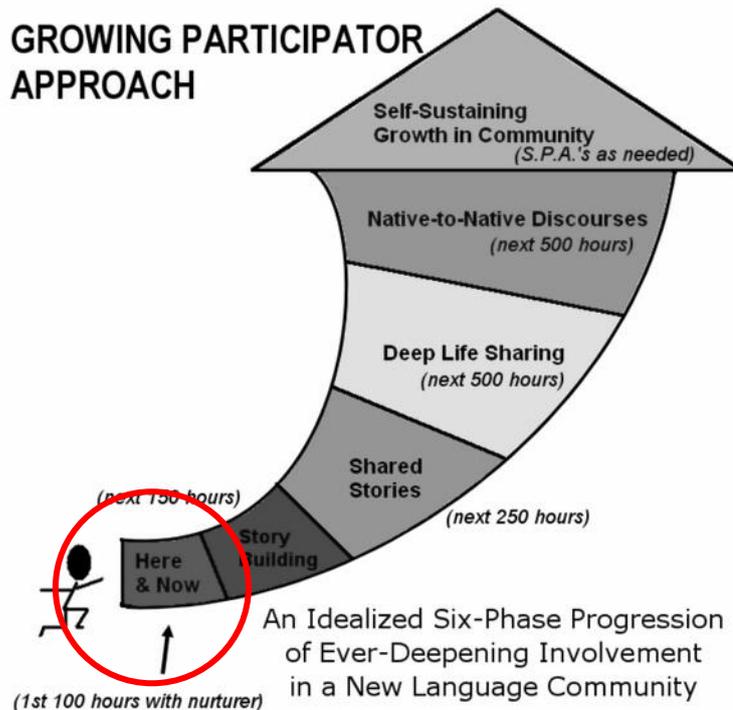
y compartido por la gente entre la que está viviendo usted.

Nota para grupos que usan este programa

Antes de reunirse con un Mentora para las actividades de aprendizaje, sugerimos que cada participante lea la introducción de casa fase (hojear el resto del documento). Luego reúnanse para hablar acerca de ello, junto con un Asesor para el aprendizaje de lenguas (AAL), si es posible.

También recomendamos que tengan un evento social, tal como una fiesta, una comida y otras actividades que ayuden a los miembros del grupo a entenderse los unos a los otros y desarrollar un espíritu de ayuda mutual entre el equipo, así como de ánimo y diversión.

Favor de tomar en cuenta que, aunque la Fase “Aquí y Ahora” abarca menos del 10% de la colección completa de actividades para el aprendizaje de lenguas (1,500 horas con Mentoras), estas primeras 100 horas proveen un inicio rápido y fuerte, el cual puede crear un impulso que ayudará a los aprendices a seguir en los meses por venir.



<i>Fase 1A: Escuchar y responder en una forma no verbal de comunicación (“Fase silenciosa”), páginas 3-47</i>	<i>Tiempo con Mentoras: 15 sesiones, 35 - 45 horas</i>	<i>Vocabulario obtenido: primeras 300+ palabras</i>
<i>Fase 1B: Agregando la comunicación obligada de dos vías, páginas 48-92</i>	<i>Tiempo con Mentoras: 25 sesiones, 65 - 75 horas</i>	<i>Vocabulario obtenido: añadir 450+ palabras</i>

Cómo esta colección de planes para lecciones fue creada en un principio

Estos planes para lecciones fueron creados para nuestras primeras 80 horas de participación enfocada en la vida de los kazakh. Cada mañana, pasamos media hora planeando y preparando una sesión de dos horas. Teníamos cuatro de estas sesiones cada semana. Anteriormente habíamos coleccionado muchos juguetes y muñecas, y seguíamos comprando tales objetos cuando los veíamos en bazares y tiendas. Sin embargo, muchas veces sólo coleccionábamos los artefactos necesarios para una sesión desde nuestro propio apartamento, por ejemplo: del refrigerador. También preparábamos materiales tales como un dibujo de un vecindario local típico.

Se incluye el paquete de materiales gráficos

Hace poco añadimos una serie de dibujos de los objetos sugeridos para cada sesión. Encontramos que son particularmente útiles para los PC mientras escuchan grabaciones audio de sus sesiones que usan cuando no pueden volver a montar los objetos que usaron en la sesión. Nos gusta engargolar el

Las primeras cien horas: los planes para las sesiones de la Fase 1A, por G & A Thomson

3

Traducido por: Alison Lea Howard D.

programa para la Fase 1 (A y B) y hacer un bolsillo en la contraportada que contiene las hojas sueltas de esta serie de materiales gráficos. Con frecuencia es útil recortar los dibujos, en tal caso se recomienda sacar fotocopias primero. También está disponible la serie de materiales gráficos en forma de carpetas electrónicas.

Nos gustaría saber de los cambios e innovaciones que han hecho otras personas al usar este plan independientemente.

Fase 1A: Interactuando en la fase “Aquí y Ahora”, una forma no verbal de comunicación (“Fase silenciosa”) *Planes para sesiones rápidos*

Derechos de autor: septiembre de 2004, reservados todos los derechos.

Se permite sacar fotocopias y distribuir.

Favor de recibir permiso para la publicación formal.

SECCIÓN I: Entender el enfoque del participante en crecimiento7

<i>De qué se trata el aprendizaje de lenguas: hacerse un miembro en crecimiento de una nueva comunidad.....</i>	<i>7</i>
<i>Más acerca de las sesiones</i>	<i>9</i>
<i>Más acerca de su Mentora.....</i>	<i>11</i>
<i>Más acerca del enfoque basado en la comprensión para el aprendizaje</i>	<i>12</i>
<i>El principio del témpano de hielo</i>	<i>13</i>
<i>Diversión versus frustración</i>	<i>14</i>
<i>Algunos tipos de actividades para sesiones de comunicación sobrecargadas</i>	<i>16</i>
<i>Nuestra “Actividad Lexicarry”</i>	<i>16</i>
<i>Los doce “rápidos y sucios” (abreviado “Los doce sucios”).....</i>	<i>17</i>
<i>Respuesta física total (RFT).....</i>	<i>17</i>
<i>¡Descripciones de nosotros de “Aquí y Ahora”!</i>	<i>17</i>
<i>Maneras de aprender expresiones “de supervivencia”</i>	<i>18</i>
<i>Aprendizaje basado en la incorporación de nuevos sonidos de lenguaje</i>	<i>19</i>
<i>La gramática en lo de “Aquí y Ahora”</i>	<i>19</i>
<i>Listas de control y materiales</i>	<i>21</i>
<i>Cosas para monitorear.....</i>	<i>21</i>
<i>Recopilación de materiales antes de empezar.....</i>	Error! Bookmark not defined.
<i>Instrumento de grabación</i>	<i>24</i>

SECCIÓN II: Sesiones a un vistazo de la Fase 1A25

<i>Sesión 1 a un vistazo.....</i>	<i>26</i>
<i>Empezar con la base.....</i>	<i>26</i>
<i>Descripciones “Aquí y Ahora”.....</i>	<i>26</i>
<i>Sesión 2 a un vistazo.....</i>	<i>29</i>
<i>Dos metas para cada sesión.....</i>	<i>29</i>
<i>Sesión 3 a un vistazo.....</i>	<i>31</i>
<i>Construyendo su pequeño mundo.....</i>	<i>31</i>
<i>Sesión 4 a un vistazo.....</i>	<i>32</i>
<i>Sesión 5 a un vistazo.....</i>	<i>34</i>
<i>Gramática: expresar significados concretos</i>	<i>34</i>
<i>Las primeras cien horas: los planes para las sesiones de la Fase 1A, por G & A</i>	5

Thomson

Traducido por: Alison Lea Howard D.

<i>Sesión 6 a un vistazo</i>	37
El valor de la RFT	37
<i>Sesión 7 a un vistazo</i>	39
Gran repaso: ¡felicidades por 150 palabras!	39
<i>Sesión 8 a un vistazo</i>	40
Aprender gramática usando palabras conocidas	40
<i>Sesión 9 a un vistazo</i>	42
Actividades rápidas de completar.....	42
<i>Sesión 10 a un vistazo</i>	45
<i>Sesión 11 a un vistazo</i>	47
Escuchar con vigorosidad.....	47
Actividad del contraste al escuchar	47
<i>Sesión 12 a un vistazo</i>	50
<i>Sesión 13 a un vistazo</i>	51
<i>Sesión 14 a un vistazo</i>	53
<i>Sesión 15 a un vistazo</i>	54
<i>Planifique su propia Sesión a un vistazo</i>	55

SECCIÓN I: Entender el enfoque del participante en crecimiento

De qué se trata el aprendizaje de lenguas: hacerse un miembro en crecimiento de una nueva comunidad

“El aprendizaje de lenguas” es una frase que uso menos y menos porque tiene un sentido tan fijo en la mente de la mayoría de los lectores y porque no se amplía fácilmente para acomodar toda la complejidad de los procesos que tienen que ver con la adquisición de fluidez en una nueva lengua y cultura. Cuanto más aprendo acerca de estos procesos se me hace más evidente este conflicto entre el entendimiento común del aprendizaje de lenguas y la realidad.

Cuando hablo del “crecimiento en el idioma” y “el desarrollo en el idioma” la mayoría de las personas piensa que estos términos sólo se refieren a los procesos que suceden dentro del “aprendiz” individual. Es cierto que muchos cambios esenciales suceden dentro del individuo que está creciendo, pero creo que la perspectiva de desarrollo más básica es algo más grande que el individuo (según el psicólogo Vygotsky, entre otros). La perspectiva más exacta incluye dos o más individuos, y la dinámica que sucede entre ellos al interactuarse. Lo que pasa dentro del individuo sólo se presenta por el lugar que tiene en la vida colectiva de la persona con otros.

¡Los humanos son principalmente sociales! Escuchar y hablar son los medios principales por los cuales se relacionan los humanos de manera social. Así la interacción social tiene una función central cuando un aprendiz de una lengua aprende a escuchar con entendimiento y aprende a hablar para ser entendido. Por esta razón, aprender una lengua se ha definido como crecimiento en la participación dentro de una comunidad etnolingüística.

Aprendices de lenguas pueden ser participantes en crecimiento

En vez de usar los términos “aprendiz” y “aprendiz de una lengua”, en el Enfoque del participante en crecimiento les llamamos participantes en crecimiento (con la abreviatura PC). Esto ayuda a recordarnos de esta nueva forma de pensar (que la lengua principalmente es una actividad social) y prevenir que involuntariamente volvamos a categorizar la lengua como una actividad meramente mental. Por supuesto, siéntase libre de seguir usando los términos que prefiera. Sin embargo, puede ser que con el tiempo a usted, como a nosotros, los términos anteriores le incomoden.

Los asesores lingüísticos pueden ser Mentoras

En las siguientes páginas, tratemos principalmente los procesos de “aprendizaje de lenguas” en términos de “aumento de participación”, en el cual los “participantes actuales” en la vida colectiva de la comunidad anfitriona cultivan a “participantes en crecimiento” (nosotros) para alcanzar niveles de participación aún más amplios en su mundo y sus vidas. Este proceso lleva muchos años. Dentro de las siguientes páginas nos enfocamos en las “primeras 100 horas” de sesiones involucrando a un asesor lingüístico, a quien le llamamos un Mentora (referido por el pronombre “ella”), y el aprendiz (referido por el pronombre “él”). Estamos convencidos de que idealmente el proceso de muchos años es un solo camino y que las sesiones descritas adelante sólo serán los primeros pocos pasos de participar en este viaje largo y agradable.

A veces el proceso de la “aumento de participación” se complica por el hecho de que, aunque los recién llegados urgentemente necesitan oportunidades para participar profundamente en relaciones sociales, ¡a los anfitriones les parecen incapaces de hacerlo! Por esta razón, los PC principiantes necesitan una persona o más que se dediquen a interactuarse con ellos de formas que les permitan participar y crecer, literalmente cultivándoles para alcanzar niveles de participación cada vez más profundos. Estos especiales “Mentoras” ayudan a los participantes a llegar al punto en que la gente

anfitriona los vea como participantes válidos, aunque tal vez ligeramente, dentro de su mundo social. Después se multiplicarán rápidamente las oportunidades que tiene el recién llegado para participar en la comunidad y crecer en las habilidades de comunicación.

Nos gusta el término “Mentora” más que “maestro”, “tutor” o “asesor lingüístico por la misma razón que preferimos el término PC más que “aprendiz”: para la mayoría de los lectores, los términos tradicionales no significan lo que queremos decir.

Tenga cuidado de no hacer que la idea de “participación” se haga un concepto abstracto. Cada PC no debe perder de vista el hecho de que está junto con una persona muy especial (la Mentora) en una relación de carne y hueso para así poder interactuar con ella de forma animada. No debe perder de vista la importancia de desarrollar una relación con ella y, por medio de ella, una relación con su red más grande de personas y la comunidad con sus individuos. Con el tiempo, la relación entre el PC y la Mentora seguirá desarrollándose. La Mentora, por participar en esta relación con el PC, le cultiva a alcanzar niveles de capacidad cada vez más altos para participar en la comunidad más amplia. Ella le ayuda a participar tanto en esta relación específica como en otras relaciones, y éstas sucesivamente le cultivarán aún más.

Las actividades de aprendizaje de lenguas pueden ser actividades de comunicación sobrecargadas

“Participar” y “crecer como participante” se usan como sinónimos en estas páginas. En las semanas y los meses por venir, mientras el aprendiz participa en su lugar de empleo o en amistades que se están desarrollando, estas mismas actividades serán una continuación de las actividades que realiza ahora al participar en estas “primeras 100 horas” con su Mentora. Para cientos de horas adicionales después de las actividades descritas en estas páginas hay otras variantes de “actividades de participación” específicamente planeadas, las cuales pueden acelerar el crecimiento inicial en su participación, hasta que el índice de crecimiento en la participación en la vida cotidiana llegue a ser adecuada y sostenible.

Habrà un fuerte sentido de continuidad en la participación de crecimiento, desde la Sesión 1 hasta el Año 10 de la vida del aprendiz dentro de la comunidad. Por esta razón, entre otras, nos referimos a las “actividades de aprendizaje de lenguas” con el nombre “actividades de comunicación sobrecargadas”. Esto se refiere a actividades que están optimizadas para facilitar el crecimiento en las relaciones del aprendiz y en su capacidad de buscar más relaciones. Estas actividades le permitirán participar aún más plenamente en la vida con miembros de la comunidad lingüística anfitriona.

Pedimos a los lectores y usuarios de este programa que intenten considerar todo que se trata en estos planes para sesiones como partes de un viaje continuo y de varios años hacia la participación cada vez más plena en la vida de la comunidad anfitriona.

La interacción a un nivel que le permita crecer: en la Fase 1

Al relacionarse los nuevos PC con las Mentoras, la clave es que ellos se relacionan con ellas en formas que les permitan crecer. Al principio se puede hacer por interactuar acerca de experiencias inmediatas y compartidas para que el PC pueda ver (y hacer) lo que la Mentora describa. Al limitarse a la lengua de “Aquí y Ahora”, es decir, el lenguaje para lo que es visible y que sucede mientras hablan la Mentora y el PC, es posible que empiece la verdadera comunicación en la nueva lengua.

Muchos enfoques tradicionales al aprendizaje de lenguas requieren que los aprendices memoricen oraciones o diálogos que nunca hubieran podido crear ni entender basado en su capacidad actual en la lengua. Desafortunadamente, sólo por medio de usar su capacidad actual en la lengua puede un PC interactuar con otros de una forma que le permite avanzar a un mayor nivel de capacidad.

Un PC podrá interactuar con otros, de manera que le permite avanzar a un mayor nivel de capacidad, sólo por medio de usar su capacidad actual de la lengua.

Al principio, antes de haber aprendido nada, la capacidad actual de un PC será poder entender lo que dice su Mentora dice al ver claramente (con sus ojos) lo que ella (la Mentora) está hablando. Durante este proceso él empezará a familiarizarse con palabras y patrones de éstas. Una vez que el PC tenga un poco de conocimiento de cómo habla la Mentora, tendrá una base no artificial para intentar hablar él mismo. Seguiremos esta secuencia: primero familiarizarse con lo que la gente anfitriona dice y después intentar hablar como ellos, con su ayuda.

La Fase 1A les da la oportunidad a los PC de familiarizarse con cientos de palabras y formas simples de combinarlas antes de que se espera que hablen. Después la Fase 1B incluye actividades para “forzar” a los PC a hablar a las Mentora y entre ellos mismos en sus propias palabras según su propia capacidad.

Después de más o menos cien horas de interactuar con una Mentora sobre “Aquí y Ahora”, el PC estará listo para hablar acerca de cosas que están “desplazadas”, es decir, las que no suceden al mismo tiempo y en el mismo lugar que la interacción. Sin embargo, en la Fase 2 (no presentada en este documento) los PC continúan comunicándose principalmente con la ayuda de fotos y dibujos, mientras se comunican mucho más libremente que en la Fase 1. El “lenguaje desplazado” extensor (hablar acerca de la vida en el pasado o futuro y en otros lugares que donde están “Aquí y Ahora”) será el enfoque durante la Fase 3.

Por medio de seguir esta secuencia, los PC podrá participar completamente en interacciones dentro de la cultura anfitriona. Al principio, sus respuestas no serán verbales, pero cuando estén un poco familiarizadas con la lengua las respuestas empezarán a ser verbales también. De esta manera, desde los primeros momentos, los PC realmente pueden funcionar en su nueva lengua, usándola para realizar sus funciones en vez de repetir frases memorizadas, así haciendo un buen uso de su nivel de capacidad actual para permitirles a avanzar a un mayor nivel de capacidad.

Con frecuencia los principiantes sienten la necesidad de poder decir algunas cosas a otros en el entorno anfitrión aun en las primeras semanas. En otros enfoques al aprendizaje de lenguas esta necesidad les ha forzado memorizar “expresiones útiles” al principio. Esta necesidad no será ignorada sino tratada por medio de las “actividades Lexicarry”, por medio del uso de fotos personales y por jugar papeles espontáneamente y no por medio de la memorización. Creemos que todos los PC que participen en la interacción como forma de crecer en poco tiempo podrán comunicar todas las ideas para las que tradicionalmente hubieran dependido de memorización por repetición; además adquirirán muchas más destrezas útiles y avanzarán en relaciones en este proceso. Muchas personas están limitadas radicalmente en la cantidad de información que pueden aprender cuando tienen que aprender por la memorización por repetición. Observamos que las personas desarrollan una capacidad mucho más amplia cuando aprenden por la comunicación en vez de la memorización. El término “comunicación” quiere decir las actividades de comunicación sobrecargadas.

Más acerca de las sesiones

Fase 1: vale la pena planear y apoyar

Sin importar quién haga la planificación de día a día, recomendamos que tanto el PC y la Mentora tengan una copia de estos planes para las sesiones diarias, que los dos se familiaricen con lo que va a pasar en cada “sesión de comunicación sobrecargada” y que ambos conozcan los objetivos para el programa entero.

Una de nuestras estrategias favoritas es que un AAL realice una función principal en la preparación y orientación de las actividades con un grupo pequeño de aprendices y la Mentora. (Si un par de AAL aportaran sus ideas se podría mejorar el programa considerablemente.)

Después de que una Mentora haya pasado varias veces por el programa de la Fase 1 con tal orientación, estará preparada para guiar a otros grupos sola. También puede ser que un PC que haya

realizado el programa esté en situación de servir como asesor para un grupo con nuevos PC y una Mentora sin experiencia.

De las seis fases, la Fase 1 es la única en que este nivel de apoyo se encuentra valioso. La planificación y realización de las sesiones de comunicación sobrecargadas serán mucho más fáciles desde la Fase 2 en adelante.

Principios para ajustar sus propios planes de sesiones

Este documento está destinado a dar a los PC y la Mentora ayuda paso por paso, si lo desean. Sin embargo, es posible que otras personas prefieran usarlo sólo como una muestra de cómo podrían organizar 80 a 120 horas de sesiones. El motivo del contenido y su orden tiene su origen en nuestro entendimiento de cómo se desarrolla la capacidad lingüística (el primer autor tiene un doctorado en la psicolingüística), pero inevitablemente es parcialmente arbitrario. Sentimos que muchas personas podrían crear un mejor programa de muestra que éste o lo podrían modificar en formas provechosas, al surgirles nuevas ideas cuando intenten usar las ideas que presentamos.

Al crear tal programa, intentamos tener en cuenta las siguientes características; es posible que las personas que preparen otro programa o que modifiquen éste quieran enfatizar dichas características también.

Prácticamente todas las actividades relacionadas al aprendizaje deben ser participativas, interactivas y relacionales (sin importar si los PC hayan empezado a hablar la lengua). Se considera la “tarea” de escuchar grabaciones audio de las sesiones es una forma en la que el PC puede reexperimentar en su imaginación las actividades participativas, interactivas y relaciones personales que se realizaron durante la sesión.

Durante cada sesión, los PC deben poder escuchar mucho lenguaje que puedan entender. También, las actividades siempre se deben realizar de maneras que les ayuden a prestar atención a lo que escuchan, así como procesarlo y responder de alguna forma.

Durante las primeras 100 a 120 horas, los PC estarán limitados en su capacidad de hablar creativamente. Por eso las actividades que requieren que hablen deben proveer un marco restringido, con realismo, en términos de la gama de lenguajes que se pide. Al mismo tiempo, las actividades del margen de información (véase abajo) definitivamente deben desafiar a los PC a hablar creativamente.

Cualquier material que sea nuevo en una sesión (por ejemplo: nuevas palabras y nuevos patrones gramaticales) se debe incorporar en sesiones posteriores. Así la mayoría de las sesiones tendrán nuevo material incorporado con material presentado anteriormente. Al incorporar el material repetido, es útil tomar algunos datos de la sesión anterior (o las dos sesiones anteriores) y también de sesiones aún más anteriores.

Conforme a eso, las actividades (y entonces el lenguaje que se usa) debe aumentar en su complejidad día a día.

Antes de que empiezan a hablar los PC, tienen una meta de vocabulario: aprender un promedio de diez (o más) palabras por hora en sus sesiones. Una vez que empiecen a hablar, el promedio de vocabulario por hora en sus sesiones se puede reducir a siete (o más) palabras. En cualquier caso, encontramos que ayuda fijar una meta para el crecimiento constante en el vocabulario. No se debe establecer esta meta en términos de vocabulario que escucha, es decir, las palabras que entienda cuando las escuchan, no las palabras que hayan llegado a dominar completamente.

Una orientación tópica parece natural y se anima hacerla, ya que puede proveer cierta lógica al crecimiento lingüístico. Por ejemplo: una sesión puede utilizar objetos del baño o actividades de la cocina como el enfoque de una actividad de aprendizaje de lenguas.

La Mentora debe entender su papel. Los PC están intentando crecer en su capacidad de tener relaciones por medio de esta relación inicial con ella. Esto les llevará al punto donde pueden crecer en

relaciones adicionales. Como una Mentora, se relaciona con ellos en formas que faciliten su participación en la comunicación con ella, así facilitando su crecimiento dentro de su comunidad lingüístico general también.

Si hay un grupo de PC en el que algunos se están atrasando más que los otros, a ellos se les debe proveer tiempo adicional con una Mentora para poder ponerse al nivel. Los tiempos de recuperación son para más experiencia con el lenguaje incluido en sesiones anteriores, no para nueva información. En algunos casos un PC más avanzado puede ayudar a un principiante que está luchando por medio de escuchar las grabaciones audios juntos y ayudarle a entender las partes que le son difíciles.

Más acerca su Mentora

Calidades deseables en una Mentora

El término “Mentora” no es para excluir a maestros profesionales, quienes muchas veces pueden ser las mejores Mentoras si deciden abordar su profesión en ese espíritu. De hecho, el concepto de una Mentora, el cual es similar a un hermano o una hermana mayor o un padre ayudando a un hijo pequeño que está intentando interactuar con ellos, con frecuencia es muy útil para maestros. Después de todo, muchas veces es su espíritu de mentora que les llevó a escoger esa profesión, aunque el papel que las culturas les designan a los “maestros” (un transmisor de conocimiento, un partidario de la disciplina) tiende a ser no muy de mentora. Así el concepto de maestro como un Mentora libra a muchos maestros a ser lo que naturalmente desean ser.

Por el otro lado, no es necesario que una Mentora sea un maestro capacitado. Las personas anfitrionas que no son maestros profesionales muchas veces son excelentes Mentoras también. Sin embargo, no se puede esperar que más naturalmente adopten un papel de Mentora. De hecho, ellos también naturalmente pensarían que tienen que adoptar un papel de maestro, ya que es el papel normal que su cultura provee a alguien que intenta ayudar a otra persona a aprender una lengua. Así las personas anfitrionas ordinarias, así como maestros capacitados, necesitan recibir orientación a la idea de un papel de Mentora. Felizmente, las metáforas de hermano o hermana mayor o padre siempre están a mano en toda cultura y repetidamente han sido eficaces en la orientación para nuevas Mentoras. Si un PC necesita reclutar a una Mentora sin capacitación, debe explicar que necesita a alguien amable y servicial, además de ser inteligente.

Una relación significativa

La relación entre las Mentoras y los PC puede ser muy especial. Frecuentemente observamos que se crean lazos afectivos casi inmediatamente. Nos es sorprendente si nos damos cuenta de que la literalmente está de mentora al PC durante una transición importante en la vida.

Además de la naturaleza inesperadamente profunda de la relación específica, también es significativa, ya que provee los medios por los cuales los PC pueden relacionarse con la comunidad entera, la que representa la Mentora.

El lenguaje de la comunicación

A veces la Mentora podría compartir una lengua común con los PC además de la lengua que les ayuda a aprender. No necesita un alto nivel de competencia en la lengua común para poder explicar a los PC las actividades o entender las explicaciones que le dan los PC, dependiendo de quién prepara las sesiones principalmente. Como alternativa, otro compatriota que ya es un PC relativamente avanzado puede ayudar en las sesiones al inicio por guiar a la Mentora en las actividades. En el caso ideal, este compatriota será la persona que ha recibido capacitación para servir como un AAL. No se necesitaría una lengua compartida si los planes para sesiones hubieran sido traducidos a la lengua materna de la Mentora u otra lengua que conoce, especialmente si ella ha sido guiada por el programa antes y si los PC están familiarizados con los planes de lecciones.

Acerca de contratar

El PC no debe fijar precedentes por pagar un salario por horas que sea extravagantemente alto de acuerdo con los estándares locales, ya que esto podría perjudicial socialmente y podría causarle privación a los PC futuros que vengan de naciones menos opulentas que quisieran trabajar con Mentoras conocidas por ser dotadas y con experiencia, quienes fueron contratadas anteriormente por PC de países opulentos. En el caso de maestros profesionales que sirven como Mentoras, ya habrá un estándar para su salario dentro de la sociedad. Para otras Mentoras, el salario normal de un obrero medio-capacitado podría ser un buen estándar.

Generalmente se recomienda que un PC no acceda a contratar a una Mentora sin experiencia por más de unos pocos días al principio. Los dones y calidades personales de la Mentora determinarán cuánto podrá participar el PC en las sesiones. Es posible que algunas Mentoras sinceras en potencia carezcan de la paciencia, ternura y sensibilidad hacia otros que se requiere. Es posible que otras no puedan dejar el papel tradicional de “maestro” con el que están familiarizados. Si las cosas suceden sin problemas por algunos días, entonces puede ser que se contrate a la Mentora por un periodo más largo, tal como un mes. Si la relación se está profundizando constantemente y el PC está creciendo bien con ella, entonces se puede hacer un acuerdo por un plazo indefinido.

Más acerca del enfoque basado en la comprensión para el aprendizaje

Al principio, los PC no saben nada de la lengua anfitriona. Esto quiere decir que no tienen nada que decir. Muchos PC esperan poder hablar mucho aun antes de que sepan algo de la lengua. Como fue mencionado anteriormente, no es realista, ¡al menos que el PC quiera imitar a su Mentora como un loro! La estrategia que se sugiere es que el PC no intente hablar hasta que tenga algo que decir, ¡cuando pueda esperar sus propias ideas con sus propias palabras!

El vocabulario puede aumentarse rápidamente cuando el PC se enfoque en esta meta principal de poder entender (no decir) el nuevo vocabulario. Pronto el PC tendrá una familiarización considerable con cientos de palabras y muchos patrones de oraciones, los cuales formarán una base razonable para intentar hablar. Al principio la suposición es que el PC necesite enfocarse principalmente en escuchar y aprender a entender.

Un PC podría tener la necesidad de empezar a intentar hablar en el mundo fuera de la sesión. El principio es que los PC deben expresarse “lo mejor que puedan” basado en su etapa de desarrollo en vez de expresarse “perfectamente” basado en materiales memorizados. Como se notó, la memorización toma tanto tiempo que sólo disminuye el tipo de crecimiento más amplio que promovemos.

La idea básica del aprendizaje basado en la comprensión es que la meta del PC es familiarizarse extremadamente con la nueva lengua y que esta familiarización extensa proveerá una base para el crecimiento en la capacidad de hablar. Otros enfoques más tradicionales ponen poco o ningún énfasis en la necesidad de aprender para entender el lenguaje. Frecuentemente existe una presuposición implícita que si alguien aprende a leer, escribir y hablar, automáticamente podrá entender el lenguaje. No es razonable, ya que entender el lenguaje requiere una serie de habilidades complejas que están separadas de las habilidades necesarias para leer, escribir y hablar.

La habilidad de *entender* el lenguaje es la habilidad fundamental sobre el cual se desarrollan las habilidades de hablar, leer y escribir.

De hecho, normalmente en el aprendizaje de lenguas (y normalmente en el procesamiento de lenguaje en la mente de hablantes de una lengua) la capacidad de entender el lenguaje es fundamental, sobre la cual se desarrollan las otras capacidades: leer, escribir y hablar. Por lo tanto, parece ser imprudente ignorar el desarrollo intencional de esta capacidad fundamental al aprender otra lengua.

En este plan de sesiones aparece al principio este desarrollo de capacidades intencional. Las varias actividades y metas de vocabulario incluidas en estas seis fases de participación creciente fueron diseñadas para aumentar continuamente la capacidad de los PC de entender el lenguaje hasta que puedan entender casi todo lo que escuchan.

Descubrir otro mundo

La filosofía del aprendizaje de lenguas reflejada en estas sesiones se capta en la siguiente declaración:

¡No aprenda la lengua! Más bien, descubra un nuevo mundo como está conocido y compartido por la gente entre la que está viviendo usted.

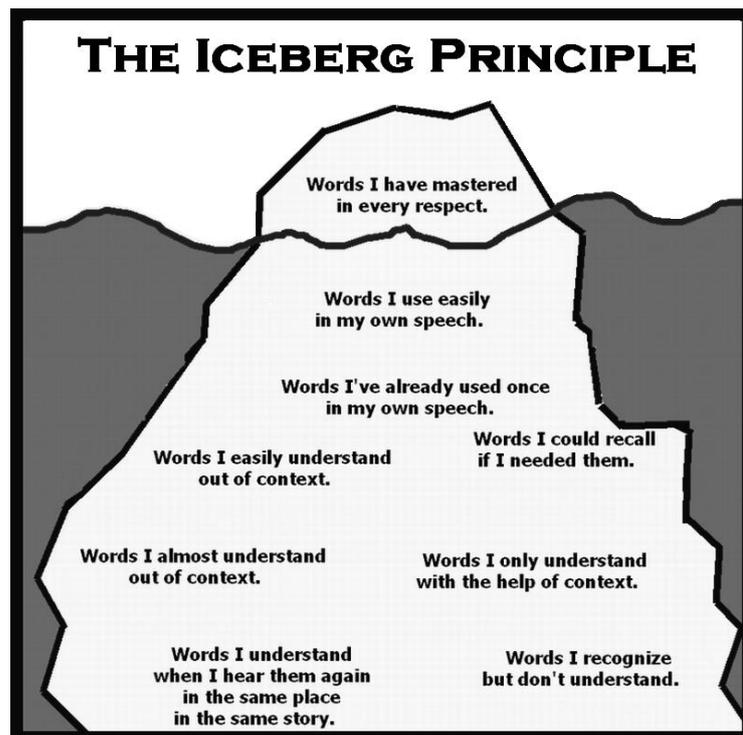
Esta pequeña declaración resume una cantidad tremenda. En lugar de explicarlo más detalladamente, ¡queremos que reflexione en ella constantemente!

El principio del témpano de hielo

Muchos PC gastan mucha energía intentando dominar cada palabra más completamente posible al conocerla por primera vez. Encuentran que una gran muchas palabras que intentaban llegar a dominar, ¡no las siguen dominando! Descubrimos que funciona mejor simplemente tratar de ubicar las palabras en la parte inferior del “témpano” y dejar que se suban.

Brevemente, se puede describir este principio en la siguiente manera: las palabras que están completamente dominadas son como “la punta de un témpano”. Las palabras que casi no están conocidas están ubicadas en la parte más inferior del témpano, pero se suben más y más al encontrarlas en nuevos contextos, ya que cada vez se fortalecen un poco más.

Una persona podría gastar mucha energía intentando ubicar 300 palabras a la punta del témpano (la meta siendo decirlas en cualquier momento deseado), pero después descubre que sólo 200 (o menos) se quedan allí. Otra persona, ejerciendo el mismo gasto de energía, podría ubicar 1,000 palabras en las partes inferiores del témpano (con la meta de entenderlas cuando se escuchan otra vez en otro contexto), y pronto descubre que 200 (o más) ya se han subido a la punta del témpano. El segundo PC ha logrado tanto como el primero en términos de palabras que están en la punta del témpano, pero además, tiene aproximadamente otras 800 palabras en el témpano, subiéndose (mientras que el primer PC sólo tiene otras 100 palabras subiéndose en el témpano).



En nuestra experiencia, a la mayoría de los PC les anima el principio del témpano de hielo. Sin embargo, a otros les causa frustración aplicar este principio y preferirían aprender menos para poder sentir que tienen un mayor dominio (por lo menos eso esperan) de lo que han intentado aprender. Al trabajar de acuerdo con el principio del témpano de hielo, es posible que con frecuencia expresen la frustración de que “no pueden recordar nada”, cuando para los observantes es obvio que recuerdan una gran cantidad (al ver que responden a palabras o las pueden pronunciar con un poco de ayuda para recordar). Ellos tienen un estándar muy estricto por lo que cuentan como algo que “recuerdan” (esperando tener la capacidad inmediata de poder decir la palabra exactamente bien).

Diversión versus frustración

En la siguiente sección se presenta algunas quejas o resistencias comunes que tienen nuevos aprendices en cuenta a este enfoque, así como nuestros consejos.

Muchos PC, cuando por primera vez experimentan un enfoque muy participativo, interactivo, relacional y basado en la comprensión, sienten que crecen más fácil y rápidamente que en sus experiencias con enfoques tradicionales y los que utilizan mucha memorización por repetición, así como actividades ni participativas ni interactivas en sus clases.

No todos reaccionan en esta manera. Para algunas personas, el enfoque tradicional con el que están familiarizados define lo que consideran que es el “aprendizaje de lenguas”, y es posible que se sientan ansiosos de no aprender la lengua simplemente porque no lo están llevando a cabo de la manera conocida (aun si se dan cuenta de que la forma conocida no funcionaba muy bien).

Para algunas personas la tradición equivale la seguridad: alguien sabe exactamente lo que debería “aprender” y de lo que se hacen responsables para un examen. El aprendizaje de lenguas comunicativo de cualquier tipo puede provocar el miedo porque requiere que se utilice la lengua de maneras más libres y que no se puede preparar para éstas de antemano. Si un PC potencial se da cuenta más temprano que tarde que debe rendir la seguridad del dominio exacto poquito a poco y enfrentar la incertidumbre de la participación en la vida real, le puede ayudar a ser valiente y seguir adelante con las actividades tales como las que son propuestas en este documento u otras actividades del aprendizaje de lenguas comunicativo, es decir, las que requieran un verdadero entendimiento del lenguaje así como la capacidad de realmente hablar desde el principio.

A otros PC les intimida grandemente la idea de tener que aprender por escuchar, ya que sienten que son “aprendices visuales”. Les ayuda si entienden que la comprensión de lo que escuchan, el fundamento de la capacidad lingüística normal, nunca puede hacerse una capacidad visual. Por más fuerte que sea la “preferencia del aprendizaje visual” de alguien, es más urgente que tomen en serio la mejoría de su capacidad de escuchar y aprender por medio de esto. Van a realizar miles de horas de esto por el viaje de muchos años en la participación creciente. La mayor parte de las personas pueden entender este asunto, y algunos “aprendices visuales”, según ellos, reportan que les ha ayudado en gran medida a poder escuchar y aprender por medio de este programa.

Otro grupo de PC que estén frustrados son los que sienten un fuerte deseo de que cada detalle al que estén expuestos se les explique completamente antes de seguir. No se dan cuenta de que hay mucho que realmente no se puede explicar hasta que hayan avanzado más en su participación (y tal vez aún así no se puede), y los intentos de tener explicaciones parciales o erróneas pueden consumir mucho tiempo, convirtiendo 100 horas en 500, al buscar la seguridad del entendimiento completo. A veces una Mentora puede inventar “explicaciones” que provean a los PC el sentido de seguridad que buscan, ¡aunque la explicación no sea válida! (Una variación de este problema es el PC que siente que no ha entendido nada hasta que se traduzca al [español].) Cuando sea posible, los PC deberían tratar de solicitar datos directamente significativos, en lugar de requerirse a sí mismos que analicen todo mentalmente en términos analíticos complejos. Los niños y adolescentes pueden realizar estas actividades comunicación sobrecargadas sin problema. La gente intelectual puede sentir que es un reto un enfoque que por su naturaleza no sea no intelectual. Se les anima que se suelten y se diviertan.

Recuerde que hay que hablar mal por un tiempo antes de poder hablar bien. (¡El aprendizaje de lenguas no sería la mejor opción para la vida si alguien siempre necesita sonar como un genio!)

Otra vez, estamos hablando acerca de un proceso paulatino. No se debe aterrarse si no está claro algún verbo después de las primeras veces que se encuentra. Hay que relajarse. Después de todo, ¡al llegar a la Fase 6 seguirán encontrando ese verbo miles (o millones) de veces, día sí y día no, por muchos años! El mismo caso se aplica con el vocabulario. Las palabras que no sabemos bien al principio se fortalecerán con el uso repetitivo hasta que estén muy, muy conocidas. Es posible que alguien sienta que se metió en un lío si no podía pensar en la palabra para decir “esposo” esta mañana, pero esa palabra se aparecerá de nuevo, ¡créame!

Algunos PC se quejan del hecho de que puedan entender mucho vocabulario pero no lo pueden recordar cuando quieran. Necesitan seguir recordándose de que no deberían recordarlo cuando quieran. Primero pueden entenderlo y, después, aprenderán a recordarlo igual de bien, al principio con mucho esfuerzo y con la ayuda de la Mentora. Es normal (y bueno). Muchas personas comparan “reconocer” con “recordar”. Sin embargo, si entendemos una palabra cuando la escuchamos, entonces la reconocemos. Aprender a recordar palabras para usarlas al hablar por su naturaleza es mucho más difícil que entenderlas. Entonces felizmente aprovechamos de este hecho en vez de lamentarlo. Es la clave secreta para nuestro crecimiento rápido: no nos exigimos poder recordar todo lo que entendemos. Para muchos eso trae libertad. ¡Para otros trae pánico! Nuestro entendimiento de estos asuntos es borroso, en el mejor de los casos.

El momento en que las actividades avanzan desde escuchar y responder no verbalmente hasta escuchar y hablar (el inicio de la Fase 1B), es donde muchos PC experimentarán mucho estrés y ansiedad. Puede que ayude sólo avisarles de esto. Tal vez algunos se quejen de no querer “inventar cosas de la nada” para poder hablar, sino que quieren saber de antemano exactamente cómo decir lo que digan. Tal filosofía no les llevará muy lejos. Simplemente no hay manera de saber de antemano exactamente cómo decir lo que necesitamos decir. El objetivo es desarrollar la capacidad de “inventar cosas de la nada”.

Es posible que a algunos PC les dé pena o les estrese sentir que no pueden mantenerse al nivel de otros en el grupo. Anteriormente sugerimos que recibieran ayuda adicional, sea de la Mentora anfitriona o de otro GP que tenga un nivel más avanzado.

Les puede agitar a algunos PC que algunos datos que aprenden no les parecen ser “pertinentes”. Sentimos que esto puede reflejar una falta de entendimiento. Lo que es más pertinente es poder entender todo lo que sea posible de lo que se escucha y poder expresar los significados que se necesitan expresar, y esto lo más temprano posible, es decir, poder expresar significados que de antemano no sabían que había que expresar. La alternativa popular es que los PC memoricen las expresiones específicas que crean que quieren decir frecuentemente. Es un enfoque requiere mucho tiempo que se hubiera podido pasar para desarrollar capacidades para entender el lenguaje, expresar los pensamientos con palabras e interactuar. La necesidad de aprender algunas “expresiones útiles” al principio se cumple por medio de las actividades Lexicarry. Descubrimos que así realmente aprendemos tales expresiones más rápida y fácilmente que cuando se memorizan, y la actividad es interactiva y basada en la comprensión, lo cual contribuye al crecimiento general de la capacidad lingüística. Hemos intentado organizar las actividades de aprendizaje en las Fases 1 a 5 de tal manera que correspondan al patrón que realmente se observa en el desarrollo de la capacidad lingüística. Enfocarse en la memorización de frases complicadas pero “pertinentes” durante las primeras semanas del aprendizaje de una lengua sería contrario a ese principio. (Véase la discusión anterior acerca de NO memorizar.)

Después de todos estos avisos, se debería enfatizar que la mayor parte de los PC se divierte al realizar las actividades descritas anteriormente, así como las que inventa su Mentora, especialmente si las realizan con uno o más PC en un grupo. Incluimos estos avisos para que el número más que pequeño, los que se frustran mucho, lo puedan anticipar y enfrentar, así como también llegar a divertirse. Aun a las personas que no les parecen totalmente divertidas las actividades pueden

reconocer el valor de éstas y disfrutarlas en una medida razonable. A muy pocos les parecerán desagradables. Tales personas sacan provecho de muchas oportunidades para hablar acerca de sus frustraciones con un AAL, pero al final, puede ser que prefieran volver a un enfoque tradicional hasta que desarrollen más confianza. Se espera que más adelante les permita lidiar con los desafíos que al final tienen que enfrentar si van a crecer mucho en su participación.

Los tipos de frustración tratados aquí surgen del conflicto entre la dinámica y la incertidumbre de la participación creciente, y varios aspectos de la personalidad, historia, creencias, etc. de los PC potenciales. Se les debe apoyar a las personas a que se enfoquen en actividades más cómodas si al principio descubren que la participación creciente les es irreprimible, pero deberían estar conscientes de que algunas cuestiones que les causen dificultad puedan seguir existiendo cuando el estudiante por fin decida realizar un rol de participante.

Algunos tipos de actividades para sesiones de comunicación sobrecargadas

En lo siguiente se presentan breves introducciones a muchas de las actividades incluidas en las sesiones.

Se presentarán instrucciones más detalladamente en los Planes de sesiones rápidos.

Nuestra “Actividad Lexicarry”

Lexicarry es un libro maravilloso que contiene tiras de historias, parecidas a tiras cómicas, con aproximadamente tres esquemas por cada historia. Los “globos”, en donde estarían las palabras de una tira cómica, están vacíos. Estas historias ilustran aproximadamente 60 funciones lingüísticas comunes y situaciones de comunicación.

En estas lecciones las “actividades Lexicarry” se refieren al tipo descrito en el documento "A Few Simple Ideas For New Language Learners" [“Algunas ideas sencillas para nuevos aprendices de lenguas”] por Thomson, Thomson, Thomson & Thomson (1996), descarga disponible en el sitio web <http://www.languageimpact.com>.

Durante el primer mes, mientras nos enfocábamos en aprender a entender, se pueden usar las tiras de historias de esta manera: la Mentora empieza a contarnos lo que cada persona podría decir en las historias y luego hace preguntas tales como: “¿Quién está diciendo: ‘¿Le puedo ayudar?’? ¿Quién está diciendo: ‘Lo siento.’?” Respondemos por señalar, no por hablar. Dentro de unos momentos, por usar esta actividad con la Lexicarry, podemos reconocer 10 nuevas “expresiones de supervivencia”. Pronto decimos muchas también.

En ciertas sesiones descritas para la Fase 1, puede ser que el PC o la Mentora quieran crear sus propios dibujos al estilo Lexicarry. En la serie de materiales que acompaña este documento se encuentran ejemplos de dibujos al estilo Lexicarry hechos en casa.

Al considerar tales funciones necesitamos tener en cuenta que puede haber una gran cantidad de formas posibles de llevar a cabo cada función, y entre las posibilidades la decisión podría depender en parte de lo siguiente:

- * El prestigio social de uno comparado con el de la persona a quien habla
- * Qué tan bien uno conoce a la persona
- * Quién está escuchando
- * Las circunstancias bajo las cuales sucede la comunicación

En otras palabras, mientras trabaja en funciones lingüísticas específicas, el PC no debería esperar simplemente memorizar una sola oración para cada función, aunque la primera vez que usa la Lexicarry, tal vez aprenda algunas palabras para cada globo del dibujo. En las etapas más avanzadas,

se puede usar la Lexicarry para hablar acerca de varias opciones asociadas con los globos de los dibujos. Es posible que finalmente usted considere dramatizar como un medio de explorar las funciones lingüísticas como se realizan con una variedad de hablantes y oyentes en distintas circunstancias.

En el Apéndice se incluyen algunas páginas tipo Lexicarry como muestra.

“Los doce sucios” de vocabulario

Una actividad de “Los doce sucios” comúnmente utiliza 10 a 15 nuevos objetos, acciones o fotos (así aproximadamente una docena). La meta no es llegar a dominar las nuevas palabras totalmente, sino una familiarización sólida de éstas. Es decir, el aprendizaje es “rápido y superficial”, en vez de ordenado y minucioso. Claro que se puede realizar la actividad con tan poco como cinco o seis nuevas palabras o tantas como 20 o 30.

En una actividad de “Los doce sucios”, el procedimiento siempre es empezar con dos cosas. Por ejemplo: los PC están aprendiendo los nombres de las partes de un carro. Tal vez usen una foto de un carro. Es posible que la Mentora empiece con la puerta y el volante. Le diría al PC (varias veces): “Ésta es la puerta. Éste es el volante.”

Después la Mentora pregunta a los PC: “¿Dónde está la puerta? ¿Dónde está el volante?” Responden por señalar, no por hablar.

Cuando los PC se sientan preparados, se agrega el tercer elemento: “¿Dónde está la puerta? ¿Dónde está la llanta? ¿Dónde está el volante? ¿Dónde está la puerta? ¿Dónde está la puerta?” Responden por señalar, no por hablar.

Cada vez que los PC se sientan preparados, se agrega una nueva palabra, y sólo una por una. Así la regla es: “Empezar con dos palabras y sólo agregan más palabras una por una.” Se ha descubierto que al principio del aprendizaje de lenguas, no seguir esta regla causa frustración. Después tal vez sea posible romper la regla de vez en cuando.

Respuesta física total (RFT)

En las actividades de Respuesta física total (desarrolladas por James Asher; véase su sitio web <http://www.tpr-world.com> para un gran surtido de libros y materiales), la Mentora da órdenes a los PC, y ellos las llevan a cabo sin hablar. Por ejemplo: “Tome la pelota y aviéntasela al niño del suéter verde.”

Esto permite a los PC que desarrollen su capacidad de entender nuevas palabras y oraciones sin estar presionados de hablar. La mayor parte de las actividades de comprensión que se sugieren más adelante caben dentro de la categoría general de actividades al estilo de RFT. Aplicamos las reglas de “Los doce sucios” a todas las actividades de RFT o de ese mismo estilo cuando éstas introducen nuevo vocabulario. Es decir, “empezar con dos palabras y agrega más una por una”.

¡Descripciones de nosotros “Aquí y Ahora”!

Se usa este término para actividades en las que los PC y la Mentora realizan acciones y alguien, sea la Mentora o un PC, describe lo que está pasando, hablándole a otra persona específica: “Yo estoy leyendo, usted está haciendo un dibujo y ellos están jugando fútbol”. Hablar acerca de “usted, yo, ella, nosotros”, etc. es esencial al principio del aprendizaje de lenguas. Las descripciones “Aquí y Ahora” proveen un medio de esto desde el inicio, aun si son un tanto artificiales.

Hoy día con el uso de cámaras digitales, es fácil tomar fotos de los PC y la Mentora en varias combinaciones, realizando diferentes actividades. Éstas se pueden usar en lugar de las “Descripciones de nosotros ‘Aquí y Ahora’” o junto con ellas: “¿En cuál fotos ustedes están corriendo?, ¿En cuál foto estoy comiendo?”, etc. Parece ser algo desafiante crear actividades que naturalmente se refieren a “usted”, “yo”, “nosotros”, etc., durante las primeras sesiones. Cualquier sugerencia que se nos proporcione será bienvenida. Véase el ejemplo del espectáculo de marionetas en la Lección 8.

Una de las áreas en que más se necesitan ideas creativas y mejoras en nuestro enfoque actual es en la comunicación acerca de “usted”, “yo”, “nosotros”, etc., durante las primeras 100 horas de las actividades de comunicación sobrecargadas.

Maneras de aprender expresiones “de supervivencia”

Las “expresiones de supervivencia” son las frases que usted necesita decir muy pronto después de haber llegado a su nueva comunidad. El enfoque “predeterminado” en muchos programas lingüísticos es memorizarlas por repetición. Hay otras opciones más que la memorización. Cuando aprendíamos el urdu, abandonamos toda la memorización excepto algunas frases de supervivencia. Cuando aprendíamos el ruso, abandonamos la memorización de frases de supervivencia, de acuerdo con la filosofía del aprendizaje de lenguas comunicativo, el cual propone que el lenguaje producido por el PC siempre debe reflejar su nivel de capacidad actual para producir lenguaje, no de recitar lenguaje mucho más complejo. En lo siguiente se presentan algunas opciones que utilizan enfoques más comunicativos:

Uso de Lexicarry y dramatizaciones

Aprendimos a evitar la memorización de expresiones de supervivencia por usar nuestra “actividad Lexicarry” y por hacer dramatizaciones de situaciones de supervivencia.

Escuchar grabaciones constantemente

Una alternativa menos radical es grabar 50 o 100 expresiones de supervivencia, cada una precedida por la traducción en español, y escucharla frecuentemente. A la medida en que le lengua se le hace más y más significativa al PC, así pasará con estas expresiones. No es una estrategia muy útil al principio, pero se hace más útil cuando el PC pueda procesar parcialmente muchas de las oraciones que escucha.

Una grabación más adelante puede permitir que se omita la traducción al español y tal vez que se relacione cada expresión a un dibujo simple que le indique el sentido al oyente razonablemente. Los dibujos se pueden revolver para que haya que hacer un esfuerzo de procesar para relacionar cada expresión grabada al dibujo apropiado. Esto favorecerá el procesador de lenguaje mental, y permite al PC que retenga muchos detalles de las expresiones de supervivencia.

Cuando el PC necesite usar las expresiones en la vida real, es posible que use una versión reducida, pero será suya; expresará sus pensamientos usando sus propias palabras. Es probable que esto contribuya más al desarrollo de su capacidad de hablar que sólo perorar una expresión florida como un loro sin saber exactamente qué dice. Si un PC sigue el procedimiento que sugerimos, rápidamente adquirirá mucho lenguaje de supervivencia, sincronizado con su capacidad de hablar, la cual se está desarrollando paulatinamente.

Uso de dramatizaciones

Otra alternativa de memorizar expresiones de supervivencia es aprenderlas por medio de la dramatización. Por ejemplo: crear un modelo de algunas cuerdas de la ciudad e imagine que el PC es un taxista y que la Mentora es un cliente que le da instrucciones. Esto se llama la dramatización. El PC quiere aprender expresiones que usaría un cliente al hablar a un taxista. Por eso no actúa como cliente, ya que ése es el rol que necesita desempeñar. Primero necesita escuchar lo que dice la gente local. Ésa es la esencia del aprendizaje de lenguas basado en la comprensión. Así que, tiene el rol del chofer y, al hacerlo, aprende lo que dicen los clientes. En el rol del chofer, puede escuchar, procesar y responder físicamente por medio de manejar el carro por el pueblo modelo. Con los accesorios apropiados puede usar la dramatización para aprender expresiones que le serán útiles en casi cualquier situación comunicativa que encuentre durante la etapa inicial de su aprendizaje de la lengua.

Por ejemplo: ¿cuáles accesorios que se usarían con una Mentora al realizar una dramatización diseñada para aprender cómo hablar a los meseros en restaurantes?

Aprendizaje basado en la incorporación de nuevos sonidos de lenguaje

Durante la mayor parte de la Fase 1A, los PC descubrirán que no escuchan palabras con sus detalles precisos, sino que dependen de la impresión general que tienen de una palabra o de sólo una parte de los detalles para entender. Esto es normal y esperado. En la Fase 1B se espera que estén listos para aprender a escuchar los sonidos individuales de cada palabra mucho más precisamente.

Enfoque en escuchar antes de pronunciar

Con frecuencia los aprendices intentan desarrollar su capacidad de pronunciar con exactitud antes de su capacidad de escuchar con precisión. Si un PC no puede escuchar la diferencia entre “sol” y “sal”, ¿cómo puede pronunciar “con precisión” una distinción de sonidos cuando no sabe cómo suena? Eso es poner el carro delante del buey.

En realidad, si un PC recurre a mirar una forma escrita de las palabras con las que tiene dificultad, de complicaría el desarrollo de la capacidad de escuchar con precisión. Se aprende a escuchar mejor por medio de escuchar más.

Una de las maneras comunes que promovemos este aprendizaje fonética finamente detallado es que pedir a la Mentora que diga palabras que suenan muy parecidas y que el PC intente señalar un dibujo que corresponde a la palabra que dice la Mentora. Por ejemplo: una Mentora hispanohablante puede decir “sol” y el PC tiene que escoger entre los dibujos representando un sol y sal. De esta manera, se desarrolla más la capacidad del PC de escuchar y oír más precisamente.

La gramática en lo “Aquí y Ahora”

Como se mencionó, durante las etapas al inicio, se debe enfocar principalmente en el lenguaje relacionado a “Aquí y Ahora”, es decir, las experiencias compartidas entre usted y su Mentora en el momento en que se realiza la actividad. A este nivel se trata de mucho de la gramática básica no como gramática sino simplemente como varias maneras de expresar significados concretos. Este nivel de capacidad gramatical proveerá un fundamento para avanzar y desarrollar capacidades gramaticales más avanzadas y abstractas después.

Frecuentemente, cuando la “gramática” se hace el enfoque de una sesión lingüística, la orden de la presentación de los detalles gramaticales está basada en la impresión del maestro o los aprendices de cuáles formas son más sencillas y cuáles son más complejas. Sin embargo, algunas cosas que parecen ser más sencillas realmente pueden encajar más apropiadamente en las etapas más complejas del procesamiento lingüístico, mientras que algunas cosas que parecen ser un poco más complejas pueden pertenecer más apropiadamente a las etapas más simples del procesamiento lingüístico.

En estas sesiones, intentamos organizar las actividades para que, con el tiempo, se aumente la complejidad del procesamiento. Este aumento en la complejidad de la interacción es lo que usamos para determinar cuáles aspectos gramaticales se presentan en cuál momento.

El hecho de haber visto alguna característica gramatical no implica que se haya “adquirido”, solo que se habrá empezado alguna forma de adquisición, la cual puede durar meses o años hasta que se entienda más plenamente. Algunos patrones oracionales incluidos especialmente en la Fase 1B que pertenecen a etapas de aprendizaje más avanzadas. Se incluyen sólo para aumentar la consciencia inicial, y no se espera que los PC los “lleguen a dominar”. Estos incluyen las construcciones condicionales (“si... entonces”), construcciones modales (“puede”, “debe”, “debería”), construcciones desiderativas (querer hacer algo) y construcciones al estilo de cláusulas relativas (“El hombre que corría por la calle”).

Formas basadas en la incorporación de información para destacar formas gramaticales

En la mente popular, en que el aprendizaje de lenguas es cuestión de “aprender a hablar”, se considera que la gramática consta de instrucciones sobre cómo formar oraciones. Este aspecto es central para las filosofías del “aprendizaje de lenguas basado en hablar”. Realmente en primer lugar la gramática es una serie de rasgos encontrados en el lenguaje que los nativos hablantes usan constantemente al escuchar, y esto en formas poderosas, como parte los procesamientos de comprensión al escuchar.

Las “actividades gramaticales basadas en la incorporación de información” son las que utilizan la gramática primero como parte del procesamiento de comprensión al escuchar. Son muy efectivas para hacerse consciente de muchas características gramaticales y por naturaleza son participativas. La enseñanza tradicional de la gramática desvía a los aprendices de la participación verdadera. Con las actividades basadas en la incorporación de información, se destaca la gramática eficazmente y, sin embargo, el ritmo de la participación no se interrumpe.

Bill Van Patten es el nombre comúnmente asociado con la idea de usar actividades al estilo RFT que obligan a los PC a usar la información gramatical al escuchar (a veces esto se llama la incorporación de información estructurada), pero nosotros usábamos tales actividades mucho antes de que él empezara a escribir acerca de ellas, y sin duda otros hacían lo mismo. Por ejemplo: imagine que alguien está aprendiendo español y tiene dificultad con el principio del género de los pronombres. Podemos colocar un conjunto de pares de dibujos para que los vea. En cada par se representa la misma situación, con la excepción de un dibujo del par el actor es un hombre y en el otro dibujo es una mujer. La Mentora dirá algo como: “Él está nadando” o “Ella está nadando”. El PC debe mirar todos los pares de dibujos para encontrar el que represente el acto de nadar. Además, si la declaración fue: “Él está nadando”, el PC debe escoger el dibujo en que el niño que está nadando en lugar del dibujo con la niña.

Tales actividades basadas en la incorporación de información pueden empezar con poca o ninguna explicación para el PC, pero suficiente para que el PC capte lo que debería hacer. El fin de tales actividades es hacer que el PC deje de filtrar ciertos detalles gramaticales. Si el PC está escuchando un cuento acerca de una niña, quien sale a nadar, entonces cuando se encuentre la frase “salió a nadar”, se puede tratar el pronombre “ella” como homónimo de “él”, sin que ni “él” ni “ella” comunique al PC información sobre género, dado que el PC ya sabe el género. El hecho de que el PC no esté adquiriendo la distinción entre los géneros indica que esto es precisamente lo que está haciendo: filtrando la diferencia, la cual dentro del contexto frecuentemente se puede considerar redundante. Las actividades basadas en la incorporación de información y que enfatizan la gramática hacen que sea imposible que el PC filtre los detalles gramaticales. Para realizar la acción requerida por la instrucción o pregunta al estilo RPC, el PC debe utilizar los detalles gramaticales que son el enfoque de la actividad.

Obviamente no podemos proveer ejemplos de actividades basadas en la incorporación de información y que se enfocan en la gramática que avalen ser pertinentes a cada lengua. El ejemplo del género de pronombres es irrelevante al kazakh o mandarín. Es posible que este aspecto de nuestro programa requiera más consideración y esfuerzo que otros al adaptarlo a otras lenguas. Se hace mejor poco a poco durante el transcurso de las 100 horas, cuando aquellos que están usando el programa notan aspectos de la gramática que se beneficiarían de un énfasis especial.

Ya no recomendamos que se empiece con una lista de temas gramaticales para intentar cubrirlos, sino que se trate con los que surjan y que parezcan ser esenciales en la fase “Aquí y Ahora”. Muchos detalles gramaticales simplemente se tienen que ignorar en esta etapa. Por ejemplo: al aprender el español en esta etapa, muchos PC podrían escuchar oraciones tales como: “El hombre se para al lado de la ventana”. El verbo está en una forma (“se para”) que se encontrará constantemente en el lenguaje sobre “Aquí y Ahora”, y no debería causarles un gran problema. Es probable que empiecen a usarlo pronto en su propio lenguaje. La palabra “el” o “la” es otro asunto, y su rol no se hará claro por

mucho tiempo. El orden de las palabras “al lado de la ventana” (es decir, con las palabras “al lado” al inicio de las frases en vez del final) podría ser nuevo para alguien de un trasfondo japonés, por ejemplo, y así una actividad gramatical basada en la incorporación de información podría ser apropiada para realzar ese aspecto de la forma gramatical en la etapa de “Aquí y Ahora”, ya que hablar acerca de lugares es muy importante en esta etapa.

Entonces, no se desbarate ni se atasque por la gramática

Si encuentra que la gramática le está apartando del propósito por completo y que las discusiones acerca de la gramática empiecen a tomar mucho tiempo, necesitará poner un límite estricto en ella o no se dará mucha participación creciente. Nos desanima mucho ver que los PC, después de haber empezado a participar con mucho ánimo, se ahoguen en papeles desparramados por toda la mesa donde deberían estar sus muñecas o verduras, mientras intentan llegar a dominar complejidades de la gramática con lápices y papeles, y todo el tiempo hablando en español en vez de la lengua anfitriona. Puede ser descarrilamiento temporal o permanente en su participación creciente o, por lo menos, puede disminuir grandemente el índice de crecimiento.

Aprender una lengua es un proceso largo. Muchos “aprendices de lenguas” quieren ser como los nativos inmediatamente, y les parece que la gramática es lo que se lo impide. Así dejan que se les atasque. Descarrilados y atascados, ¡qué combinación! ¡Necesitan que se les asegure que la única forma normal de empezar a hablar en una nueva lengua es empezar incorrectamente! Si sólo siguen adelante crecerán. Pueden usar actividades basadas en la incorporación de información y enfocadas en la gramática, las cuales son participativas por su naturaleza, para ayudarles a hacerse más conscientes de algunos aspectos clave de la gramática durante esta etapa, así como usar otras variedades de actividades para seguir mejorando este aspecto de su lenguaje en las etapas después (las que no se presentan en este documento). Sin embargo, la gramática es una parte muy pequeña en lo que conlleva el intento de hablar como un nativo y no se debería permitir que se lleve los aplausos.

Listas de control y materiales

Cosas para monitorear

☐ Registro de palabras

Durante las primeras semanas, es de ayuda si la Mentora mantiene una lista de las nuevas palabras de presentadas durante las sesiones. En esta etapa puede ser mejor hacerlo al fin de cada actividad de la sesión, tal vez antes de grabar el audio como resumen la actividad.

Este registro del vocabulario puede servir para cuatro propósitos: monitorear cuántas palabras se han tocado, para repasarlas, y después para actividades fonéticas enfocadas para escuchar. Si está elaborando sus propios planes para sesiones, este registro también le ayudará al planificar las sesiones subsiguientes, ya que cada sesión debería incluir algún tipo de repaso de información aprendida anteriormente.

Una de las metas del PC puede ser aprender a reconocer un promedio de siete a diez nuevas palabras por cada hora de una sesión. Así después de 100 horas podrá reconocer 700 a 1,000 palabras que se digan comúnmente. Si es más enérgico, con realismo podría intentar a aprender 15 palabras o más por cada hora de una sesión y así aprender a reconocer 1,500 palabras dentro de 100 horas. Algunos factores clave para este uso eficiente de las sesiones lingüísticas son: estar bien preparado y, en las sesiones subsiguientes, que los PC sigan escuchando sus grabaciones y repasando la información aprendida anteriormente.

☐ Registro de observaciones y registro de ideas para el futuro

Los PC también pueden mantener un registro de sus observaciones de cómo se junte la lengua o por qué piensan que se usan ciertas formas de palabras en algunos casos y otras formas y otros casos. Pueden relacionar esto a sus metas para abarcar un rango amplio de patrones oracionales, un tema que se tratará más adelante. También deberían notar cualquier cosa que les dejen perplejos sobre cómo funciona la lengua.

Mientras avanzábamos por nuestras sesiones lingüísticas, manteníamos varias listas de control para sesiones en el futuro. Si está usando este programa de muestra para ayudarte a crear su propio programa, tal vez quiera hacer esto también.

Estas listas de control de ideas incluían:

- 1) Situaciones en las que necesitamos usar la lengua.
- 2) Temas que necesitamos discutir en la lengua.
- 3) Áreas especiales de vocabulario que se les ocurran. Puede salir en la comunidad para buscar ideas para vocabulario y ejemplos de situaciones de la vida cotidiana y luego agregarlos a las listas de control.
- 4) Patrones oraciones que hay que abarcar. Las lecciones presentadas en este documento le proveerán muchos ejemplos de éstos, los cuales se necesitan modificar para cada lengua. (Para varias listas de control, véase “Kickstarting Your Language Learning: Becoming A Basic Speaker Through Fun And Games Inside A Secure Nest”.)

☐ Diario del PC

Otro componente importante al mantener registro podría ser un diario en el que el PC describe su experiencia de participación en su totalidad cada día. Esto tendrá varios usos. Primero, leer partes anteriores del diario mientras pasan las semanas y los meses le ayudará al PC (y también a la Mentora) a apreciar los avances que se han logrado. Otro uso del diario es que le permitirá al PC a compartir sus experiencias con un LLA o con otros PC, quienes también podría compartir sus diarios. La disciplina de escribir un diario le ayudará al PC a mantener un alto nivel de conocimiento de sí mismo, el cual es importante durante el proceso continuo de planear y autoevaluar.

Recopilación de materiales antes de empezar

☐ Juguetes y objetos (véase la Lista de compras en el Paquete de materiales)

Algunas actividades requieren objetos que se pueden recolectar en su casa, tales como artículos de baño, cosas de la cocina, comida, agua, etc. Otras actividades requieren juguetes: suficientes muñecas para una familia nuclear con abuelos (en muchas partes del mundo cuestan más o menos un dólar cada una; en Norteamérica dependíamos de las “tiendas de un dólar” para muchos materiales); bolsas y bolsas de animales de juguete, la mayoría de animales domésticos, pero también algunos animales salvajes; muebles de juguete; herramientas de juguete; verduras de juguete son buenas, pero también funcionan verduras verdaderas (las verduras artificiales se pueden guardar en la colección de objetos que actualmente se usan); una pizarra o un pizarrón pequeños y plumones para cada aprendiz; papel blanco, papel de color y tijeras; un mapa del mundo; conjuntos de muchos objetos pequeños, tales como fósforos, frijoles, objetos que vienen en conjuntos de diferentes colores, tales como dulces, lápices, lápices de colores, tachuelas; algo que sirva como barrera en actividades con una falta de información (véase más adelante), tales como un maletín.

Hay cierta ventaja de llevar a cabo las sesiones dentro de una casa normal en un barrio normal, ya que los muebles, utensilios, recámaras, etc. automáticamente serán al estilo de la cultura local. Los PC o la Mentora también pueden tomar fotos, tal vez fotos digitales, de los lugares y situaciones comunes en el barrio y la zona. Si las sesiones se llevan a cabo en la casa de las Mentoras, entonces los PC

pueden poner atención especial en cómo la Mentora les da la bienvenida, les invita a que pasen adentro, les diga dónde sentarse, les ofrece te, maneja llamadas telefónicas o visitas, etc. Si las sesiones se llevan a cabo en otro lugar, tal como la casa del PC o un centro de aprendizaje, todavía se pueden simular estas cosas. Reunirse en la casa del PC provee otras ventajas, ya que el contexto visible es más conocido y los PC pueden observar otro comportamiento, tal como qué dice la Mentora al llegar y cómo pide permiso para partir o cómo anuncia su partida.

Algunos PC sienten que, si la Mentora está desplazada de la tierra natal principal de la comunidad lingüística, el contenido del aprendizaje se debería basar en esa comunidad en su lejana tierra natal. Sin embargo, puede ser más genuino basar el aprendizaje inicial en aspectos de la vida actuales para la Mentora y en áreas de las cuales habla actualmente en su propia lengua con su familia o sus amigos que están con ella ahora. El aprendizaje puede empezar con el mundo compartido de la “sub-cultura” de las personas desplazadas en el lugar donde ellos y los PC viven “Aquí y Ahora”. Tratar con el mundo lejano sería más natural en una etapa futura.

El bosquejo de las sesiones contiene una serie de materiales gráficos, de la cual se puede sacar fotocopias. Tiene dibujos de la mayor parte de los objetos que se usan durante las lecciones. Se deberían usar estos dibujos al repasar la lección, al escuchar grabaciones, por si los juguetes u objetos no están a mano. También se pueden usar estos dibujos en lugar de los objetos en las sesiones, si éstos son difíciles de obtener. La serie de materiales también incluye otros dibujos necesarios para varias actividades de aprendizaje. Todavía no incluye dibujos de las acciones que se usan en las sesiones. Esperamos agregarlos pronto.

Sea creativo. Por ejemplo: si es difícil obtener muñecas, podría recortar fotos de personas que se encuentran en revistas y pegarlas a tarjetas o sólo preparar fotos. Se pueden usar los títeres cuando un PC está trabajando solo con una Mentora para simular las actividades que requieran más personas.

□ **Lexicarry**

Para que las sesiones sigan interesantes para los PC, normalmente se intenta incluir múltiples actividades en cada sesión. El libro Lexicarry es muy útil y puede agregar una actividad a cada sesión en esta fase, así como en las fases después.

Lexicarry: Pictures for Learning Languages, by Patrick R. Moran. Beginning to Advanced. Primary to Adult; 2nd edition, Pro Lingua Associates, 1990; Price: \$15.00, ISBN: 0-86647-123-5; se puede comprar a Lexicarry.com o ProLingua.com.

□ **Paquete de RFT**

Este “juguete” muy útil contiene escenas normales con etiquetas reutilizables u objetos móviles que se pueden colocar.

Los paquetes de RFT (disponibles a <http://www.tpr-world.com/> o de Sky Oaks Productions, Inc., P.O. Box 1102, Los Gatos, CA 95031 USA; Tel: (408) 395-7600; Fax: (408) 395-8440; Correo electrónico: tprworld@aol.com.) contienen un dibujo plástico, por ejemplo: el interior de una casa de dos pisos o la calle principal de una ciudad. Además, hay etiquetas reutilizables de muchos objetos y personas que se encuentran en dichos lugares. Son muy útiles para esta fase, así como las fases futuras, para las actividades con una falta de información, así como para el aprendizaje de vocabulario relacionado a la escena y los objetos. Desafortunadamente, recientemente la fabricación empezó a usar etiquetas parcialmente transparentes, lo cual hace que sean difíciles para usar en los pizarrones.

También puede crear sus propias escenas y objetos móviles. En algunos países (incluyendo Kazajstán) también es posible comprar escenas con etiquetas reutilizables que representan cuentos conocidos para niños.

Instrumento de grabación

Se puede ampliar grandemente el valor de las sesiones por medio del uso prudente de grabaciones audio realizada en éstas.

□ Micrófonos de solapa, dos grabadores

Descubrimos que se realizan grabaciones muy claras con el uso de micrófonos de solapa. También nos gusta usar un grabador de casete doble o un MP3 para que podamos copiar muestras de la sesión a otra grabación o a la computadora. La segunda grabación se aumenta de día a día cuando agregamos extractos clave de la sesión de cada día.

En tiempos recientes se ha aumentado la variedad de instrumentos de grabación: grabadores digitales de minidisco, grabadores MP3, computadoras portátiles o de mesa en las que se pueden hacer grabaciones. Guardar las grabaciones en la computadora facilita doblar, tomar extractos, encontrar momentos exactos, repetir periodos cortos, etc. Los audios grabados en una computadora se pueden convertir al formato MP3 para que mucho material para escuchar se pueda guardar en un CD o minidisco. Si el PC o la Mentora tienen el conocimiento práctico necesario, estas opciones pueden ayudar considerablemente al crear herramientas para repasar el material de las sesiones.

Qué grabar

No es necesario guardar todos los 50 casos cuando la Mentora dijo “párese” durante la sesión. Pero durante la parte final de la actividad inicial de RTF en la que aprendimos cómo responder a 50 mandatos, la Mentora los usaba rápidamente (al azar) y respondíamos rápidamente a los 15 mandatos (o el número que fuera). Por lo tanto, al realizar una nueva grabación de los últimos pocos minutos de las instrucciones de RTF, podemos guardar un registro completo de las expresiones que aprendimos en la actividad inicial de RTF para esa sesión. De forma parecida, podemos doblar extractos de la segunda actividad (señalar) a la misma grabación.

Con las descripciones de dibujos podemos doblar todo de nuevo a la grabación abreviada. Podemos escucharla varias veces: “Éste es un hombre.”, “Ésta es una mujer.”, etc. Seguir el hilo de las descripciones sin perderselo es un desafío suficiente en este momento para hacer que siga procesando lo que estoy aprendiendo.

Grabación en video

Por la naturaleza muy visual de la Fase “Aquí y Ahora”, hay beneficios obvios de usar una cámara video en lugar de un grabador MP3 o de casete. Es muy bueno si hay una cámara video disponible, pero tal vez no justifique el gasto de comprar una.

Usar sus grabaciones: el valor del repaso constante

Mientras que los PC escuchan grabaciones de las actividades de RTF, pueden responder físicamente, o tal vez sólo recuerden cómo respondían durante la sesión. Consideramos que es útil seguir escuchando constantemente por todos los extractos grabados de las sesiones anteriores en el transcurso de muchos días.

Mientras los PC realizan estas sesiones en las semanas por venir, se enfocarán de forma sistemática en los patrones oracionales. Los PC siempre aprenderán a entender las oraciones durante la sesión. Sin embargo, fácilmente pueden olvidarse de mucha información que antes entendían si no siguen escuchando otra vez, pasando por todos los extractos grabados de las sesiones anteriores. Al escuchar los extractos de una sesión anterior, pueden recordar lo que hacían en la sesión mientras procesaban y respondían a lo que escuchaban. Si les dificulta seguir concentrándose mientras escuchan las grabaciones, físicamente pueden realizar las respuestas (por ejemplo: señalar el dibujo correcto al escuchar una oración acerca de él) mientras escuchan las grabaciones.

SECCIÓN II: Sesiones a un vistazo de la Fase 1A

Los siguientes planes para sesiones son muestras; de hecho, resultó que se hicieron descripciones de las sesiones, no necesariamente según el plan original. Así en cada plan no se incluye más que lo que se puede llevar a cabo en dos horas. (¡Dejamos mucho tiempo, entre dos horas y media a dos horas y 45 minutos, para que otras personas puedan completar cada sesión!) De vez en cuando encontrará pistas del origen de las sesiones de la vida real, tales como la referencia a un “desastre”.

Si inventa maneras creativas para modificar o reemplazar las actividades, no dude en hacerlo. Algunas adaptaciones serán necesarias porque el mundo material y social en que se encuentran los PC y las Mentoras es diferente del mundo en que empezábamos a participar (mientras redactábamos estas sesiones).

En el área de la gramática, mucho de lo que describimos es más pertinente al kazakh que al Xhosa. Como se mencionó, se necesita un esfuerzo especial para crear actividades basadas en la incorporación de información que requieran el procesamiento de aspectos gramaticales que son importantes en otras lenguas en la etapa “Aquí y Ahora”.

Sesión 1 a un vistazo

Empezar con la base

El primer día es bueno empezar con algunas de las palabras más básicas. En las conversaciones ordinarias, es probable que las personas conversen acerca de la gente. Un buen punto de partida para el aprendizaje de lenguas son las palabras para personas, incluyendo pronombres: “hombre”, “mujer”, “niño”, “niña”, “bebé”, “anciana”, etc. (las lenguas se difieren en la forma en que se divide la duración de la vida en segmentos); “yo”, “tú/usted”, “nosotros/nosotras”, “ellos/ellas” (las lenguas también se difieren en la variedad específica de pronombres).

Los sustantivos y pronombres humanos básicos podrían proveer 10 o 15 palabras. Se pueden complementar con otros criaturas animales dentro de su contexto: “perro”, “gato”, “caballo”, “mosca”, “araña”, “rana”, “ratón”.

Descripciones “Aquí y Ahora”

Las descripciones de actividades y estados continuos y visibles al PC son una parte muy importante de la incorporación de información al inicio. Es relativamente fácil aprender verbos en forma de mandatos. Es importante escuchar no sólo: “Coma el pan.”, sino también: “Él está comiendo el pan.”, “Estamos comiendo la zanahoria”, etc. dentro de contextos en que tales significados realmente se están expresando. Una manera fácil de realizar esto en este punto es que la Mentora y los PC realicen varias actividades en diferentes combinaciones, principalmente actividades que ya saben los PC, y que la Mentora las describa. (Sin embargo, véase la discusión en la introducción donde se menciona la necesidad de algunas alternativas creativas adicionales.)

Actividades de aprendizaje	Descripción	Materiales para recoger
1. Nombres de criaturas animales (al estilo de la “Los doce sucios”)	La Mentora empieza con dos objetos: “Éste es un hombre.”, “Ésta es una mujer.”, “Ésta es una persona.”, “Éstas son personas.”, “¿Dónde está el hombre?”, “¿Dónde está la mujer?”, etc. Al llegar a ser conocidas las palabras, se agregan más, una por una, con mucha repetición. Los pronombres se mezclan con los sustantivos: “¿Dónde está el niño?”, “¿Dónde estoy yo?”, “¿Dónde está usted?”, “¿Dónde está la mujer?”, “¿Dónde están ellos?”, etc. (En muchas lenguas la pregunta “¿Dónde está...?” es buena para aprender los nombres de objetos al inicio, mientras que “Señale el huevo” podría requerir un cambio de forma.)	Para los objetos de que se habla (“un hombre”, “usted”, etc.) se puede usar gente verdadera, personas de juguete, muñecas, fotos o dibujos. Para los pronombres, la Mentora habla acerca de sí misma (“yo”), del PC específica a quién se dirige (“usted”), etc. Agregue otros materiales (por ejemplo: muñecas) cuando sea necesario para referirse a personas, incluyendo pronombres (véase la siguiente nota).
Grabación	Una vez se aprendan todas las palabras, se hace una grabación en que otra vez se pregunta a los PC acerca de la palabras, en forma al azar. Esta grabación sirve de repaso antes de la próxima sesión. La grabación puede ser en forma audio o video. La gran ventaja de un video es que los PC puedan ver fácilmente de qué objetos se está hablando.	Instrumento de grabación
2. Acciones básicas	Use RFT: “párese”, “siéntese”, “camine”, “recuéstese”, “corra”, “vaya”, “pare”, “venga”, etc.	
Grabación	Se graba una parte de esta actividad, incorporando a todos los verbos, para repasar.	Instrumento de grabación

3. Acciones básicas (descripciones “Aquí y Ahora”)	<p>Los PC y la Mentora participan en una de las acciones (o estados, en el caso de estar sentado o acostado) que se presentaron anteriormente. Después la Mentora describe lo que cada persona está haciendo: “Yo estoy sentado/a”, “Usted está caminando”, “Ellos están acostados”, etc.</p>	
Grabación	<p>Grabación: actividades de describir lo de “Aquí y Ahora” son ideales para grabaciones con video. Si no es posible, se pueden hacer dibujos de palitos o triángulos para representar las situaciones actuadas en esta actividad, y se puede crear una grabación en audio que describa los dibujos de la secuencia.</p> <p>En algún momento, cuando los verbos estén conocidos, podría ser de ayuda que los PC tomen fotos de la Mentora y de sí mismos individualmente y en diferentes combinaciones, realizando las actividades. Después la Mentora puede usar las fotos para una actividad de “Aquí y Ahora” y preguntar, por ejemplo: “¿En qué foto estamos nadando?”, “¿En qué foto estoy durmiendo?”, “¿En qué foto ellos están bailando?”, “¿En qué foto él está gateando?”, etc.</p> <p>Esto fortalece tanto las formas para describir lo de “Aquí y Ahora” así como las formas relacionadas a: “yo”, “nosotros/nosotras”, “él”, “ellos/ellas”, etc.</p>	Instrumento de grabación
3X (opción)	<p>Como variante se usan títeres o algunos peluches (para descripciones “Aquí y Ahora”) y la Mentora y los títeres realizan varias acciones: sentarse, caminar, acostarse, etc.</p> <p>Ejemplos:</p> <p>El títere se acuesta. La Mentora le dice al títere: “Está acostado.”.</p> <p>La Mentora camina. La Mentora dice: “Estoy caminando.”.</p> <p>La Mentora se sienta. El títere le dice: “Está sentada.”.</p> <p>La Mentora y el títere “caminan” y les dicen a los aprendices: “Estamos caminando.”.</p> <p>El títere y osito peluche están acostados, y la Mentora dice: “Están acostados.”.</p>	Títeres o peluches
4. Saludos, despedidas (Lexicarry)	<p>Usando la tira 1 de Lexicarry, la Mentora pregunta: “¿Quién está diciendo: ‘Hola’?”, “¿Quién está contestando: ‘Hola’?”, “¿Quién está diciendo: ‘Adiós’?”, etc. (Los saludos variarán de muchas formas dependiendo de la lengua y la cultura. Es posible que esta actividad se convierta en un pequeño inicio en un área extensiva de lenguaje.)</p>	Lexicarry

4X (opción)	<p>Reforzar la actividad Lexicarry con una conversación con títeres.</p> <p>La Mentora y el títere se saludan con “hola” y “respuesta”. Después la Mentora le pregunta al PC: “¿Quién está diciendo: ‘Hola’?”, “¿Quién está contestando: ‘Hola’?”, “¿Quién está diciendo: ‘Adiós’?”, “¿Quién está contestando: ‘Adiós’?”, etc. Después la Mentora y el títere pueden cambiar roles y preguntarle al PC otra vez.</p>	Títeres o peluches
Grabación	<p>Acuérdese de grabar lo que dice la Mentora para que el PC pueda repasar y practicar con Lexicarry solo.</p>	Instrumento de grabación

Sesión 2 a un vistazo

Dos metas para cada sesión

Cada sesión tiene dos metas: reforzar el material de sesiones anteriores e introducir nuevo material. Un patrón útil es empezar con un énfasis fuerte en el nuevo material con actividades más inmóviles. Después de un tiempo de actividades inmóviles (30 a 60 minutos; menos si participan niños pequeños), cambiar a actividades más animadas, tales como RFT. Trate de terminar con una actividad que combine el vocabulario de días anteriores con el vocabulario del día actual.

Actividad de aprendizaje	Descripción	Materiales para recoger
1. Inicio básico de objetos inanimados (al estilo de “Los doce sucios”)	<p>Esta actividad enfatizará algunos de los objetos más básicos de la casa y oficina/salón de clase, así como objetos que se pueden usar como lugares para otros objetos.</p> <p>Aprenda las nuevas palabras, combinadas con algunas que se aprendieron débilmente en la sesión anterior. Si hay más de un PC, cada uno puede ayudar a decidir cuáles palabras anteriores son débiles para él o ella personalmente.</p> <p>Una vez que los PC sepan los nombres de varios objetos, se pueden dar mandatos, tales como: “¿Dónde está el libro y la cuchara?”, “¿Dónde está el vaso o la taza?”</p>	<p>Libro, papel, lápiz, pluma, cuchillo, tenedor, cuchara, vaso, taza, plato hondo, tazón. Muebles: sean muebles de juguete (recomendado), muebles verdaderos o dibujos de muebles, por ejemplo: mesa, silla, cama, sofá, muebles (además de todos de la Sesión 1).</p> <p>Los PC podrían aprender una palabra genérica que signifique “cosa” en esta sesión, si existe tal palabra.</p> <p>Puede que haya un buen o mal ejemplar de algunos objetos para aprender palabras para esos conceptos. (Por ejemplo: un buen lápiz y un mal lápiz.)</p>
Grabación	No se olvide de grabar, una vez que se hayan introducido todos los objetos en las actividades.	
2. Descripciones de dibujos (escuchar/señalar)	<p>Esta actividad tiene como fin el fortalecimiento las formas de las actividades de “Aquí y Ahora” (o estado de “Aquí y Ahora”) de los verbos aprendidos en la sesión anterior.</p> <p>La Mentora describe los dibujos al azar, y los PC señalan el dibujo que se describa: “El hombre está corriendo, y el bebé está acostado, etc.”.</p>	Dibujos, tales como de palitos o triángulos representando hombres, mujeres, niños, niñas, bebés, etc. (Véase el paquete de materiales gráficos.)
Grabación		
3. Manipulación de objetos (RFT)	<p>Esta actividad combina objetos de las Sesiones 1 y 2, usando el libro, papel, vaso, plato hondo, etc., así como los muebles como los lugares donde se deben colocar todos los animales y personas y otros objetos inanimados (juguetes o dibujos).</p> <p>La Mentora da instrucciones, tales como: “Ponga el lápiz en el plato hondo.”, “Ponga el caballo en el papel.”, “Ponga el gato en la cama.”, etc.</p>	Objetos de la Sesión 1

3X (opción):	Para ilustrar “poner” y las preposiciones, la Mentora puede usar un títere para obedecer los mandatos. Ejemplo: la Mentora le dice al títere: “Ponga el lápiz en el plato hondo.”, “Ponga el caballo en el sofá.”	Títere o peluche
Grabación		
4. Manipulación de objetos (descripciones “Aquí y Ahora” de nosotros)	Uno de los PC realiza la actividad de tomar los diferentes objetos y ponerlos en los diferentes lugares, como en la actividad anterior. La Mentora le dice al PC lo que está haciendo: “Usted está tomando la araña y poniéndola en el vaso.”).	
5. Más allá de saludos (Lexicarry)	Continúe con las tres tiras de la primera página. ¿Hay algunas expresiones más allá de los saludos que expresen interés en la otra persona? Por ejemplo: “¿Cómo está usted?”, “Estoy bien, ¿y usted?”. La segunda tira se puede usar para tales expresiones en este punto, combinadas con las expresiones usadas para la primera (saludos y despedidas).	Lexicarry
Grabación		

Sesión 3 a un vistazo

Construyendo su pequeño mundo

Los PC siguen construyendo un pequeño mundo en el que los nombres de objetos y acciones básicos les están conocidos. Pueden extender la serie de objetos inanimados (incluyendo recipientes) y objetos animados de las primeras dos sesiones. Las partes importantes de este pequeño mundo son los lugares u objetos en el cuarto donde se llevan a cabo las sesiones.

Actividad de aprendizaje	Descripción	Materiales para recolectar
1. Lugares y objetos en el cuarto (“Los doce sucios”)	Puerta, ventana, estante, armario, pizarra/pizarrón, piso, techo, pared, cuadro en la pared, otros muebles, etc. A veces sucede que el entorno de las sesiones es muy diferente de los entornos principales de la vida cotidiana dentro de la cultura anfitriona. Sin embargo, en este momento, el aprendizaje se realiza donde se realiza, y esto es el mundo verdadero de experiencia compartida dentro del cual se están relacionando la Mentora y los PC. Los PC todavía están en una etapa muy inicial, en el cual el contexto de “Aquí y Ahora” real es decisivo.	(partes de su cuarto)
2. Acciones con lugares del cuarto (RFT)	Ahora combine los verbos de movimiento y posiciones corporales (sentarse, pararse, acostarse) con los lugares en el cuarto. Para algunos, tales como techo, los únicos mandatos razonables con tales como: “Señale el techo.” Para la mayor parte de los lugares y objetos que se saben ahora, los mandos pueden ser en formas como: “Camine a la puerta.”, “Párese al lado del pizarrón.”, “Siéntese en el piso.”. Las nuevas palabras en esta actividad son mínimas, y “señale” y “al lado de”.	(partes de su cuarto)
3. Más objetos, recipientes, ubicaciones (“Los doce sucios”)	Agregue algunos nuevos objetos animados, objetos inanimados y recipientes. Se pueden agregar más animales de juguete, dibujos o fotos tomadas de revistas que muestran animales (chivo, oveja, vaca, culebra, pájaro, abeja, tigre, camello, conejo, cisne), así como recipientes (cazuela, plato, platillo, bandeja, jarra, hervidor, sartén, olla, tapa, horno). Se pueden usar dos lugares relativos: “en” y “al lado de”. Ejemplos de mandatos: “Ponga el perro en el plato.”, “Ponga el gato al lado del plato.”, “Ponga el pájaro en la bandeja.”, “Ponga la abeja al lado del platillo.”, etc.	animales de juguete, dibujos, fotos tomadas de revistas, recipiente
4. Lugares, objetos, recipientes (“Aquí y Ahora”)	La Mentora realiza todas las acciones de las actividades anteriores y describe lo que está haciendo. Después un PC realiza las actividades, y la Mentora le describe al PC lo que él o ella (el PC) está haciendo.	
5: (Lexicarry)	Continuar	

(Acuérdese de grabar partes de cada actividad.)

Sesión 4 a un vistazo

Actividad de aprendizaje	Descripción	Materiales para recoger
1. Lugares y acciones de la sesión anterior (RTF)	<p>La Mentora describe situaciones, y el PC ordena los dibujos como corresponde: “El hombre está sentado al lado de la ventana.”, “La mujer está corriendo a la puerta.”, etc. Como siempre, se debe grabar una parte de esta actividad que contenga todos los mandatos.</p>	<p>Fotos de la Sesión 2: un hombre o una mujer, un niño o una niña que esté parado/a, sentado/a o acostado o que esté caminando o corriendo. Las fotos adicionales tienen una puerta, ventana, cama, sofá y casa (nueva palabra).</p>
2. Acciones con palabras anteriores (“Aquí y Ahora”)	<p>Se introduce el nuevo verbo “tener”. (Como siempre, esto dependerá de la lengua. Normalmente hay una palabra que se traduce como “tener”, pero puede ser que se use otro tipo de expresión.) Cada persona tiene uno o más de los objetos. En algunos momentos, la Mentora y otra persona juntas tienen el mismo objeto o que dos PC juntos tienen un solo objeto.</p> <p>La Mentora, en cada turno, le describe la situación completa a uno o dos de los PC: “Tiene una mesa, él tiene un cuchillo y nosotros tenemos un perro.”; “Ellos tienen una silla, tengo la basura y usted tiene una rana.”.</p> <p>El fin de actividades como ésta es proveer mucha práctica con el uso de los pronombres de primera, segunda y tercera persona, las formas verbales, etc.</p> <p>(También véanse las sugerencias en la introducción para usar fotos digitales y títeres.)</p>	<p>Los juguetes o dibujos usados para aprender los nombres de animales, muebles, personas, etc.</p>
3. Repaso de palabras anteriores (RFT)	<p>Una vez que se introduzca el vocabulario, si es posible hay que incluirlo constantemente en nuevos contextos. Evite dejar atrás el vocabulario anterior. En esta actividad, use los mismos materiales que en la Actividad 2a. Ahora la Mentora instruye a los PC que tomen los objetos, los pongan (en la mesa) o los señale, o ella les pregunta a los PC dónde están los objetos. Se pueden dar los mandatos en forma singular o plural: “Tome usted el caballo.”, “Tomen ustedes la vaca.”, “Muéstreme usted la puerta.”, “¿Dónde está la pared?”</p>	
4: Nuevos objetos (“Los doce sucios”)	<p>Con frecuencia resulta que una sesión no incluye suficiente nuevo vocabulario sin una actividad especial con el único fin de aprender nuevo vocabulario. Se puede añadir al vocabulario una colección de nuevos objetos: árbol, escoba, peine, espejo, elefante de juguete, lavamanos, inodoro, flor, etc. Sólo incluya palabras por los objetos más básicos de experiencias cotidianas, además de algunas pocas palabras que saben todos los niños de cuatro años, por ejemplo: elefante (en algunas culturas). Las palabras de niños de cuatro años son divertidas y serán útiles cuando los PC empiecen a usar cuentos ilustrados para niños como un recurso de aprendizaje. Se hacen parte del pequeño mundo que la Mentora y los PC están creando mientras se comunican sobre ello.</p>	<p>objetos o dibujos: árbol, escoba, peine, espejo, elefante de juguete, lavamanos, inodoro, flor, etc.</p>

5: Poner las cosas en sus lugares (RFT)	<p>La Mentora le dice a los PC que coloquen fósforos (por ejemplo) encima de, abajo de, en frente de, atrás de, al lado y adentro del objeto inmóvil (por ejemplo: un sofá de juguete o un reloj).</p>	<p>Escoja un objeto que tenga una parte de en frente y una de atrás que sean naturales. Una pelota no es una buena opción, ya que no tiene éstas. Un sofá de juguete es una buena opción, igual que un reloj. Debe ser un objeto con espacio abajo. También traga una caja o una bolsa que contenga pequeños objetos, tales como fósforos o dulces.</p>
6: Lugares, viejos y nuevos objetos (RTF)	<p>Continuando con la misma actividad en vez de sólo fósforos, se usan todos los objetos anteriores, sean como objetos que se colocan en sus lugares o como lugares relativos a dónde se colocan los objetivos: “Coloque el lápiz debajo de la rana”, etc.</p>	
7: Saludos, despedidas (Lexicarry)	<p>Continúe con la primera página, realzando las diferencias de saludos; despedidas; preguntas como “¿Cómo estás?” y respuestas como “Estoy bien, ¿y usted?”, éstas basadas en los dibujos. Tiene que escoger opciones arbitrarias sobre quién dice “Hola” versus quién dice “¿Cómo está?”.</p>	

(Recuerde que se deben grabar partes de cada actividad.)

Sesión 5 a un vistazo

Gramática: expresar significados concretos

Varios aspectos de la gramática han sido parte de las actividades ya realizadas, aunque éstos no han sido el enfoque. Por ejemplo: cuando la Mentora describe lo que está(n) haciendo “él”, “nosotros”, “usted”, etc. en el momento, se trata un área tradicionalmente considerada como la gramática. En realidad, no hay que pensar en la gramática como “gramática” en sí, ya que es simplemente es una forma de expresar significados concretos. El énfasis en las formas posesivas presentadas en la sesión de hoy es otro ejemplo de este caso.

Actividad de aprendizaje	Descripción	Materiales para recolectar
1: Partes del cuerpo (“Los doce sucios”)	<p>Empezando con una sola muñeca, rápidamente aprenda a entender los nombres de todas partes del cuerpo posibles en el plazo de una hora, así también la palabra para “cuerpo”. Normalmente, no se recomienda pasar una hora haciendo una sola actividad en esta etapa, pero se ha descubierto que esta actividad provee un paso firme al vocabulario muy básico. Esté consciente de que diferentes idiomas dividen las secciones del cuerpo humano en diversas formas. También, a veces no esperamos que algunas partes tengan nombres, pero en otro idioma sí tienen nombres.</p> <p>Empiece con dos palabras. Agregue una por una a la vez. (Tal vez la forma tenga que ser posesiva, por ejemplo: “¿Dónde es su nariz?”, “¿Dónde son sus dedos?”, etc.)</p>	Una muñeca (o un dibujo de un cuerpo humano)
2: Recorrido de lugares del cuarto (RFT)	<p>Esto es una repetición de una actividad anterior (Sesión 3, Actividad 2). Tiene dos propósitos. Uno es fortalecer el conocimiento de sustantivos y verbos básicos. Un error fácil de cometer es suponer que una vez que puedan realizar la actividad los PC, está completo su aprendizaje de estos mandatos. En realidad, se debe conocer muy bien el vocabulario, una meta que no es fácil lograr en las sesiones. Otro propósito importante es dividir la larga duración de la Actividad 1. Así se puede hacer la Actividad 2 en medio de la Actividad 1 si ésta se hace tediosa.</p>	
3: Poseedores de partes del cuerpo humanos (RFT)	“¿Dónde es la nariz del hombre?”, “¿Dónde son las piernas del bebé?”	muñecas (juguetes haciendo acciones, dibujos, fotos) de un hombre, mujer, niño, niña, bebé, etc.

<p>4: Poseedores de partes del cuerpo de animales (RFT)</p>	<p>Es importante recombinar el vocabulario aprendido anteriormente con nuevas palabras. En vez de figuras humanas, ahora use todos los animales e insectos que se han presentado. Aparte de eso, las formas “gramaticales” relacionadas a posesión deben resaltar en el contexto de estas palabras ya conocidas. Esté consciente de que algunos nombres para partes del cuerpo pueden cambiar en el caso de animales. Se espero que no haya muchas nuevas palabras que surgen. Pero algunas palabras importantes se pueden aprender en esta actividad, tales como ‘cola’, ‘ala’, ‘hocico’, ‘plumas’, ‘piel’, ‘pata’, ‘cuerno’, ‘garra’. La grabación ayudará a reforzar nuevas palabras que no se repiten tanto como ‘cabeza’ u ‘oreja’. “¿Dónde es la cabeza del caballo? ¿Dónde es la frente de la rana? ¿Dónde son las patas de la vaca?”</p>	<p>todas las figuras o los dibujos de animales que se usaron en secciones anteriores.</p>
<p>5: Términos básicos del parentesco con poseedores (“Los doce sucios”)</p>	<p>Esto continúa el tema de “posesivos”, ya que contiene frases como “el padre de la niña”. También agrega otro grupo del vocabulario más básico en cualquier idioma. Es posible que descubra que no se aprenden estos términos tan fácilmente como las partes del cuerpo porque tienen que ver con relaciones abstractas en vez de objetos concretos.</p> <p>Arregle las figuras humanas para que una, digamos una niña de edad escolar, está al fondo en el centro *. Luego coloque junto a ella un hermano mayor y uno menor, una hermana mayor y una menor, una madre y un padre. Aprenda a entender los términos para todas estas relaciones. Reemplace la figura central con un bebé. Después ponga una figura femenina al fondo en el centro y aprenda los términos para su hijo, hija y esposo. Ponga una figura de un adulto varón en el centro, y agregue la palabra para esposa. Represente el abuelo, la abuela, el nieto, etc. Aprenda las palabras para familia, hermanos y padres.</p> <p>Esta actividad es un tiempo de descubrimiento. Los términos para hermano o hermana pueden variar según el género de la persona de cuyo hermano o hermana se trata. Los abuelos maternos y paternos pueden tener términos diferentes. Pueden diferir los términos para hermanos y hermanas si son menores o mayores, etc. En este momento, no intente con más de tres generaciones de una sola familia nuclear. No trate de agregar suegros, cuñados, yernos y nueras, ni tampoco tíos y tías ni primos.</p> <p>Se le avisa que algunas culturas tienen sistemas de parentesco increíblemente complejos. Por ahora, trabaje con estas palabras básicas, las cuales le permitirá al PC a describir cualquier relación después (para que pueda hacer preguntas tales como: “¿Cómo le llamo al hijo del hijo del hermano de mi esposa?”).</p> <p>Note: para que la Mentora entienda claramente quién está en el “centro” durante una actividad, deje que las demás muñecas estén acostadas, pero haz que la muñeca de enfoque esté en forma sentada. Por ejemplo: que se siente la niña de edad escolar y que sus “hermano mayor” esté a su lado izquierdo y sus “hermanos menores” a su lado derecho.</p>	<p>una serie de muñecas representando varias edades funciona muy bien. Si no, se pueden usar dibujos o fotos.</p>
<p>6: (Lexicarry)</p>	<p>Posiblemente termine la página 1 de Lexicarry (por la primera vez que lee el libro) para esta sesión. Véanse las instrucciones para sesiones anteriores.</p>	

(Acuérdese de grabar partes de cada actividad.)

Sesión 6 a un vistazo

Al centro de cada lengua son las referencias a ‘yo’, ‘usted’, ‘él’, ‘ella’, ‘ellos’, etc., y así fue introducido en la Sesión 1: “¿Dónde estoy? ¿Dónde está usted?”, etc. Vamos a aumentar las actividades de ayer con palabras como ‘mi’, ‘tu/su’, ‘nuestro,’ etc. Además, vamos a incluir las formas para ‘lo, la’, como: “Tócalo, tócala”.

El valor de la RFT

Al usar la RFT, ciertos verbos son útiles porque se pueden usar con muchos sustantivos, permitiendo que dichos sustantivos se practiquen en varios contextos. Éstos incluyen: ‘tomar’, ‘poner’, ‘dejar caer’, ‘aventar’, ‘tocar’, ‘dibujar’, ‘empujar’, ‘jalar’, ‘sostener’, ‘señalar’, ‘mirar’, ‘dar(me)’, etc. Otros verbos también pueden ser parte de este vocabulario básico y esencial: ‘lavar’, ‘abrir’, ‘romper’, etc. (Véase la lista de verbos por Reid Wilson que son apropiados para la RFT a este sitio web: <http://www.languageimpact.com>.) Algunas de las actividades de hoy parecen ser de poco “valor comunicativo”. ¿Con cuánta frecuencia se le dice a uno que toque a las personas? Sin embargo, la RFT es una técnica muy útil para aprender muchos aspectos de la lengua, y por medio de tocar los unos a los otros, ¡podemos empezar a entender las formas o arreglos importantes de palabras!

Actividad de aprendizaje	Descripción	Materiales para recopilar
1: Los PC y la Mentora como objetos, use sustantivos conocidos con nuevos verbos para aprender éstos (RFT)	Además de caminar, correr, etc. a los lugares y los objetos dentro del cuarto, ahora agregue ‘tocar’ y ‘mirar’. Esta actividad ilustra muy bien la práctica de incorporar nuevas palabras con las que ya se aprendieron. Ya que sólo son dos nuevos verbos, la actividad será bastante breve. Note: si es inapropiado o incómodo ‘tocarlo’ ‘acariciar’ directamente, los aprendices pueden usar títeres para hacer las acciones.	(use el cuarto donde se reúnen)
2: Los PC realizan actividades unos con otros y con la Mentora (RFT) (descripciones)	Agregue ‘tocar’ y ‘acariciar’, o un gesto apropiad. Note que encontramos que es relativamente divertido y natural usar tales actividades con los niños de muchas culturas. A los adultos les puede parecer incómodo hasta que vean el valor. Lo mismo se aplica en cuanto a la Mentora. Las actividades pueden incluir contacto físico entre los géneros, así que es posible que haya que ser cautelosos en algunas culturas. Sin embargo, no suponga que así será en cada caso. Si es necesario, los PC pueden “casi” tocar la Mentora. “Míreme, tóquelos, tóquelo, acarícieme, tóquese, mírense”. Note que estamos introduciendo ‘sí mismo’ y ‘unos a otros’ en esta actividad.	
3: Partes del cuerpo: suyas, mías, etc. (RFT)	Esto amplía la actividad de ayer que incluyó posesión de sustantivos a pronombres. “¿Dónde es mi nariz? ¿Dónde son nuestras piernas? Señale mis orejas. Señale su propio cuello”. La forma “de sí mismo” puede resultar importante, como ‘sí mismo’ arriba.	

<p>4: Realizar acciones en las partes del cuerpo de las personas (TPR)</p>	<p>Usando los miembros de una familia de muñecas y sus partes del cuerpo.</p> <p>Arreglen las muñecas (o los dibujos) para que formen una familia. Puede haber diferentes arreglos: la familia desde la perspectiva de la niña pequeña (ella en el centro, sus hermanos, padres, etc. junto a ella), desde el punto de vista de la mamá, etc.</p> <p>Desde la perspectiva de la niña:</p> <p>¿Dónde es la nariz de su mamá? Que lave las orejas de su hermano menor. Que toque los dedos de la mano de su hermana. Que mire las piernas de su padre. Que toque el pelo de su madre...</p> <p>Asimismo desde la perspectiva de la mamá, usando su hijo menor, hermana mayor, esposo, etc.</p> <p>Posiblemente las perspectivas de otros miembros de familia también.</p>	<p>familia de muñecas o dibujos con los miembros de una familia</p>
<p>5: Usar los muebles (RFT)</p>	<p>Necesitamos monitorear cuáles palabras aprendidas anteriormente se han repetido adecuadamente en las sesiones que siguen. Había muchos objetos de muebles de juguete y artículos de la casa. Se pueden aplicar en las sesiones actuales para que se use con acciones nuevas y las que ya fueron aprendidas:</p> <p>“Tome la escoba, toque la silla...”</p>	
<p>6: (Lexicarry)</p>	<p>Siga a la página 2 si no lo ha hecho todavía. NO todos los idiomas tienen una expresión que se le dice a una persona que estornuda. En ese caso, es posible que alguien le dice a la persona que estornudó: “¿Está bien?” o “¿Está enfermo/a?”</p> <p>En un caso reciente, un grupo de PC se sentía listo para decir algunas expresiones Lexicarry, y entonces hicieron pequeñas obras dramáticas basadas en las escenas de las páginas 1 y 2. No se incluyó la memorización.</p>	<p>Lexicarry</p>

(Acuérdese de grabar partes de cada actividad.)

Sesión 7 a un vistazo

Gran repaso: ¡felicidades por 150 palabras!

Se espero que ya se haya introducido la mitad del vocabulario en la meta inicial de 300 palabras. Se ha visto el intento de seguir usando palabras ya aprendidas en contextos nuevos, combinando el aprendizaje anterior con el nuevo. Sin embargo, las actividades tienden a limitar la información memorizada de la cual depende el PC. Es decir, una actividad define cuáles palabras se van a presentar, y los PC no se tienen que preocupar por las otras palabras. Así que es tiempo para una actividad en que casi todo sirve.

Actividad de aprendizaje	Descripción	Materiales para recopilar
1:	La Mentora muestra a los PC las fotos de sus familiares, diciendo quién es quién.	La Mentora trae fotos de su familia.
2: Gran repaso (RFT)	La Mentora asegura usar todo el vocabulario abarcado hasta el momento, usando los objetos encima de la mesa y los que están en el cuarto. Da mandatos o hace preguntas de “dónde está...” al azar. Puede combinar los mandatos: “Tome la araña y corra a la ventana”. Finalmente, el PC revisa la lista de vocabulario que ha estado desarrollando para asegurar que no falte nada. Esta actividad dura un buen rato, pero debe ser divertido, interesante y motivador, al ver los PC que pueden entender fácilmente la mayoría de las palabras tomadas de una serie de 150.	Es muy útil una gran superficie de una mesa. Reparta todos los objetos (o dibujos, fotos) ya aprendidos. Los lugares en el cuarto cuyos nombres se aprendieron están listos y accesibles.
3: Colores (RFT)	Tenga en cuenta que el rango continuo de colores se divide de forma diferente en cada lengua, y algunos colores que los PC saben de sus lenguas maternas tal vez no tengan nombres en el idioma que actualmente están aprendiendo. “¿Dónde está el papel rojo? ¿Dónde está el papel azul?”	Cartulina recortada en pedazos pequeños y grandes (y tal vez medianos). Otros objetos que están en conjuntos ordenados por color. Estos incluyen dulces como los Skittles. Lápices de color, pequeños conjuntos de carros de juguete, clips, tachuelas.
4: Colores y tamaños (RFT)	¿Dónde está la hoja de papel grande y roja? Tome la hoja de papel pequeña y blanca.	
5: Agregar otros objetos de color (RFT)	Ahora tiene frente usted un arreglo de papeles de color de tamaños grandes y pequeños. Añade los otros objetos de color. “Ponga el dulce verde abajo de la hoja de papel pequeña y blanca. Ponga el carro rojo atrás de la hoja de papel grande y verde.”	
6: (Lexicarry)	Termine las expresiones para la página 2. Si no se le ocurre una expresión para un globo particular de un dibujo animado, busque la clave en la parte final. “¿Quién está diciendo: ‘¿Está enfermo?’? ¿Quién está diciendo: ‘¡Ay! ¡Lo siento!’? ¿En cuál dibujo hay un hombre diciendo: ‘¿Qué hora es?’? ¿Dónde está el hombre que está diciendo: ‘Adelante.’?”, etc.	

Sesión 8 a un vistazo

Aprender gramática usando palabras conocidas

Queremos aprender a expresar la idea de darle objetos a alguien. Por supuesto, usamos la actividad para fortalecer palabras ya aprendidas: animales, palabras para miembros de la familia y pronombres.

Es importante usar palabras ya aprendidas por otra razón. Por medio de usar vocabulario conocido, todo lo que escuche el PC será relativamente fácil de entender, excepto los detalles que indican quién es el receptor (y los dos nuevos verbos). Es otro caso de aprender la gramática sin necesariamente pensarla como gramática, sino una manera de expresar un significado concreto. Un principio básico en las actividades que introducen aspectos de la gramática es usar el vocabulario conocido para que el único elemento nuevo sea la forma o el patrón gramatical.

Actividad de aprendizaje	Descripción	Materiales para recopilar
1: Dar algo a animales (RFT)	La Mentora le da instrucciones a los PC de la siguiente forma: “Déle al caballo un dulce grande y rojo”; “Déle al perro un dulce pequeño y verde”; etc. Asegúrese de incluir cualquier animal del que los PC hasta este momento se acuerden sólo débilmente, junto con algunos de los que se acuerdan más fuertemente.	Los dulces de colores funcionan muy bien para esta actividad, especialmente si hay unos grandes y unos pequeños. Reparta un número de animales de juguete (o dibujos de animales). Otras opciones son botones, abalorios planos o clips de colores, todos éstos de dos tamaños.
1X:	Con títeres: para demostrar los verbos ‘dar’ y ‘tomar’ primero, la Mentora puede usar su títere que funciona como “asistente”. Le dice al títere: “Tome el dulce rojo” y “Déle el dulce rojo al perro.” Puede seguir dándole instrucciones al títere hasta que crea que el PC esté listo para seguir las instrucciones.	Títeres o peluches
2: Darle algo a los animales de alguien	Ahora cada PC toma algunos animales. La Mentora dice cosas como: “Déle un dulce amarillo pequeño a mi gato” y “Déle un dulce grande y de color café a la vaca de él”.	
3: Darle algo a los miembros de la familia (RFT)	Continúe dándoles dulces a los animales, pero ahora también use “la mamá de la niña”, “la hermana menor de la mujer”, etc. Se deben entremezclar los animales y familiares (representados por la familia de muñecas) al azar. “Déle un dulce al perro.”, “Déle un dulce al hermano menor de la niña”, etc.	Montar la familia de muñecas otra vez.
4: Añadir a nosotros mismos (RFT)	Ahora agregue los pronombres personales, los cuales ya están conocidos de alguna forma. “Déme un dulce grande y azul.”, “Déle un dulce y pequeño al padre del niño.”, “Dénos un dulce pequeño y de color café.”, “Déle un dulce amarillo y grande al caballo”, etc.	
5: Dar, tirar, mostrar (RFT)	Incluir otras acciones además de ‘dar’ que podrían usar los mismos patrones formas de palabras: “Aviénteme un dulce” y “Muéstrela al caballo un dulce pequeño y de color café.”	

<p>6: Beber diferentes líquidos (RFT)</p>	<p>La Mentora les dice los PC: “Tome un poco de leche.” y “Tome un poco de agua.” Como siempre con nuevo vocabulario, empiece con dos palabras y luego agregue nuevas palabras una por una. En algún momento, puede agregar el verbo ‘servir. También puede intentar con: “Sírname un poco de jugo.” y “Sírvale un poco de jugo al hermano mayor de la niña.” Pero asegúrese de entremezclar ‘servir’ con ‘tomar’.</p>	<p>Si no quiere realmente servir leche, agua, jugo, refresco y té en vasos y tazas, puede colocar recipientes de cada líquido en su mesa de aprendizaje y colocar un vaso o taza al lado de cada recipiente. Ni que decir si la lengua que está aprendiendo se habla por personas cuya cultura material es radicalmente diferente (y usted y su Mentora viven dentro de ese ambiente cultural), siempre recopilará los objetivos cotidianos comunes (por ejemplo: los recipientes de los que toman líquidos, los líquidos que toman) en lugar de aquellos que se presentan en este documento.</p>
<p>7: Comida (RFT)</p>	<p>La Mentora hace preguntas, tales como: “¿Dónde está la zanahoria?”, “¿Dónde está el huevo?” y “¿Dónde está el calamar?”. Los PC tratan de aprender rápidamente por lo menos 15 tipos de comida.</p>	<p>Es muy fácil recopilar diferentes tipos de comida. Es una oportunidad de agregar bastantes nuevas palabras en esta sesión. Por ejemplo: coloque encima de la mesa de aprendizaje una papa, un pedazo de col, una larva frita, un poco de carne cocida, mantequilla, pan, arroz, aceite, harina, sal, etc. Tal vez quiera pasar por el mercado la noche anterior y comprar uno de cada cosa que se vende para tener muchos tipos de comida a mano. Trate de incluir las comidas básicas de la vida cotidiana de la Mentora.</p>
<p>8: Comer y beber, dar y tomar (RFT)</p>	<p>Ahora pide a la Mentora que combine las instrucciones de tomar los líquidos, comer las comidas, tomar las comidas y bebidas y darle las comidas y bebidas los unos a otros.</p>	
<p>9: (Lexicarry)</p>	<p>Fortalezca todas las expresiones aprendidas para la página 2: “¿Quién está estornudando?”, “¿Quién está diciendo: ‘¿Qué hora es?’?”, “¿Quién está diciendo: ‘Disculpen?’”, etc.</p>	

Sesión 9 a un vistazo

Actividades rápidas de completar

Se hubiera podido mencionar lo siguiente en las lecciones anteriores. En cualquier momento del proceso, podría ser útil agregar unas palabras de alguna categoría. Por ejemplo: al prepararse para la actividad anterior, se podrían aprender algunas comidas nuevas. O si se descubre que algún término básico para familiares no fue aprendido, se pueden montar algunas muñecas y se puede aprender el nuevo término en conjunto con algunos términos que fueron aprendidos anteriormente para familiares. Tales actividades serán relativamente breves. (En el caso del kazak, tal situación surgió con el término para “hermana menor de un hermano”, el cual faltaba en la actividad inicial, ya que las muñecas centrales representan una niña y una mujer.)

Actividad de aprendizaje	Descripción	Materiales para recopilar
1: Comer y beber (“Aquí y Ahora”)	Haga esta actividad en varias secuencias. Cada vez, decida quién será cada parte. Mientras las personas realizan las actividades, la Mentora describe lo que está sucediendo: “Estamos tomando leche y ustedes están comiendo pan.” La siguiente secuencia: “Estoy comiendo una zanahoria, usted está tomando agua y ellos están comiendo un rábano.” La Mentora se está dirigiendo a un PC específico para que todas las oraciones tengan sentido según el contexto. Tal vez quiera agregar más verbos útiles, tales como: ‘lavar’, ‘cortar’, ‘cocinar’, ‘preparar’, ‘usar’ y ‘servir’.	Comidas y bebidas de la Sesión 7.
Grabación		
2: Completar: más vegetales, hermana menor	Véase la sección anterior; sólo es un poco de lo que realmente pasó en nuestras sesiones de inicio en el kazak. Sus actividades para completar se distribuirán en varios momentos del proceso.	
3: Usar cosas para realizar actividades (RFT)	Los PC pueden comer con el tenedor o la cuchara y cortar con el cuchillo o tenedor. Así la Mentora da mandatos tales como: “Corte la zanahoria con el tenedor.”, “Coma el arroz con una cuchara.” y “Coma la zanahoria con la mano.”.	Algunas de las comidas; un cuchillo, un tenedor y una cuchara.

<p>4: Objetos en ubicaciones (“Aquí y Ahora”)</p>	<p>Cubra la mesa de aprendizaje con objetos que puedan servir como lugares. Éstos incluyen las hojas, los recipientes y, por ejemplo, algunos de los muebles de juguetes más grandes. Ahora coloque los objetos más pequeños encima de, adentro de, abajo de, atrás de, etc., todos estos objetos más grandes. Es bueno usar un objeto como lugar que sirva para ‘encima de’ y ‘adentro de’. Una pequeña caja volteada puede funcionar para este propósito.</p> <p>Una vez que todo esté ordenado, la Mentora describe la mesa de aprendizaje entera de forma sistemática, diciendo qué está ubicado dónde: “El cojín está encima del sofá; el chivo está debajo de la mesa; el ratón está adentro de la caja; el pájaro está encima de la caja; la araña está debajo de la caja...”</p> <p>Note: tome fotos digitales del montaje o, si tiene una cámara video, grabe esta actividad.</p>	<p>Las hojas de papel coloreadas de tamaños grandes y pequeños; muebles de juguete; recipientes tales como plato un vaso, plato hondo, caja. Muchos otros objetos pequeños de sesiones anteriores, tales como animales y muebles de juguete, y dulces de colores y de tamaños grandes y pequeños. Deben ser principalmente objetos cuyos nombres ya se saben, tal vez con uno o dos nuevos. Los PC deberían asegurar de escoger objetos cuyos nombres todavía se necesitan reesforzar.</p>
<p>5: Ubicaciones (cierto-falso)</p>	<p>Ahora la Mentora describe la ubicación de los objetos al azar. Sin embargo, a veces hace declaraciones falsas a propósito. Los PC tendrán que aprender cómo decir “Sí” y “No” en la lengua que están estudiando para realizar esta actividad. Si la Mentora hace una declaración falsa, los PC dicen, por ejemplo: “No”, y la Mentora expresa que está de acuerdo, diciendo, por ejemplo: “No, el gato no está adentro de la canasta; el gato está al lado de la canasta”. Esta actividad llevará al uso de una de las formas negativas que tienen el idioma.</p>	
<p>6: Ropa, partes del cuerpo (“Los doce sucios”)</p>	<p>Se pueden traer artículos de ropa a la sesión, o un PC hombre y una PC mujer pueden modelar ropa. En este caso, se pueden agregar algunas partes del cuerpo adicionales. Por ejemplo: además de las palabras ‘camisa’, ‘pantalón’, ‘calcetines’, la actividad podría incluir ‘barba’, ‘codo’ y ‘lentes para el sol’.</p>	<p>Artículos de ropa: pantalón, calzoncillo largo, calzoncillo, ropa interior de mujer, camiseta; camisa, suéter, camisa tejida y de manga larga, traje, abrigo, cinturón, bufanda, botas, zapatos, calcetines, medias, fundas para mujeres, sostén, traje de baño, ropa deportiva, tanga, calabaza, velo, turbante, diferentes sombreros, etc. Por supuesto que habrá diferencias culturales que determinan la selección pertinente de ropa. Algunos grupos étnicos usan más ropa o menos ropa que otros. En casos raros, se puede omitir esta actividad por completo, y entonces podría ser posible aprender más términos de partes del cuerpo en vez de artículos de ropa.</p>

<p>7: (Lexicarry)</p>	<p>Continúe a la tercera página de las tiras de historias. La Mentora hace preguntas tales como: “Quiénes se están chocando? ¿Quién se cayó? ¿Quién está diciendo: ‘Lo siento’?” ¿Quién está diciendo: ‘Está bien’?” Acuérdese de pedir que la Mentora haga estas preguntas al azar. Al grabar, es bueno que la grabación siga el orden previsible de los eventos representados por los dibujos.</p>	
------------------------------	--	--

Sesión 10 a un vistazo

Esta actividad se puede usar para aprender nuevo vocabulario o no. Sigue la necesidad de práctica con formas para ‘tu/su’, ‘mi’, etc. Así la Mentora ahora pregunta: “¿Dónde está mi camisa?”, “¿Dónde están sus lentes?” etc. Se deberían incluir los poseedores de segunda y tercera persona plural: “¿Dónde están los sombreros de ustedes?” Una cantidad pequeña de artículos de ropa o de partes del cuerpo se podrían incluir en esta actividad. Muchas veces es fácil aprender dos o tres nuevas palabras en el contexto de mucho vocabulario conocido.

Actividad de aprendizaje	Técnica	Materiales para recopilar
1: Repaso de vocabulario anterior con diferentes poseedores (RFT)	RFT; ejemplos: ‘mis botas’, ‘nuestros codos’, ‘la ala de la abeja’, ‘la tapa de la olla’.	algunos objetos anteriores
2: (Lexicarry)	Lexicarry: terminar las nuevas expresiones de la página 3	
3: Varias acciones	<p>En esta etapa inicial, es importante aprender una gran cantidad de verbos para las acciones y experiencias humanas más fundamentales. Se pueden aprender los verbos fácilmente por medio de la RFT y luego combinados con objetos y lugares ya conocidos.</p> <p>Una serie bastante heterogénea se podría agregar, relacionada a varios tipos de acciones y objetos aprendidos anteriormente: ‘escuchar’, ‘leer’, ‘voltear’, ‘masticar’, ‘jugar’, ‘trabajar’, ‘escribir’, ‘dormir’, despertarse’, ‘tragar’, ‘dibujar’, ‘borrar’. Los PC están intentando incluir las palabras para las acciones, experiencias y objetos más básicos de la vida cotidiana durante sus primeras 600 palabras. Finalmente, se hace difícil encontrar grandes conjuntos de tales palabras básicas que naturalmente formen un grupo. Aprender palabras en grupos naturales (tales como un grupo de palabras para tipos de animales o de árboles) implicaría aprender palabras más específicas y menos básicas. Por lo tanto, en esta etapa, puede haber la necesidad de tener sesiones en las cuales se aprenden juntos grupos de palabras no relacionadas pero básicas. (De hecho, el valor de aprender palabras en grupos relacionados ha sido debatido.)</p>	
4: Combinar nuevas acciones con lugares y objetos anteriores	Dormir en el piso, escribir en una hoja de papel roja y grande, masticar el pez, tragar la leche, dibujar con una pluma en el libro, etc., usando todas las nuevas acciones constantemente con una variedad de objetos y lugares ya aprendidos.	Una variedad de objetos de sesiones anteriores
5: Desde, a, sin verbos (realzar la forma gramatical en base en la incorporación de información)	RFT: coloque algunos objetos conocidos, animales, muñecas en la mesa. Cada PC tiene una cantidad de, por ejemplo, dulces, fósforos, botones. Cada animal, muñeca u otro objeto sobre la mesa tiene algunos de los mismos artículos. La Mentora da mandatos, tales como: “Déle un dulce al elefante.” y “Tome un dulce de la clase.” Después de que los PC estén familiarizados con estas formas, la Mentora da mandatos de una forma abreviada por medio de omitir los verbos: “del caballo”; “a la mamá.” Antes de que se omitan los verbos, los PC no necesitan prestar mucha atención a los indicadores “de” y “a”. Sin los verbos, esos elementos se hacen cruciales.	

6: Objetos en forma singular y plural (RFT)	Ponga una fila de objetos individuales (por ejemplo: un perro, un gato, una gallina...) y una segunda fila de los mismos tipos de objetos en grupos pequeños (perros, gatos, gallinas...). La Mentora puede hacer preguntas como: "¿Dónde está el perro?" y "¿Dónde están los perros?"	Cualquier objeto, tales como animales o frutas
--	--	--

Sesión 11 a un vistazo

Es posible que esta sesión parezca un poco escasa. Sin embargo, se ha visto que las palabras que expresan emociones no se aprenden tan rápidamente como los nombres de objetos y acciones.

Escuchar con vigorosidad

Paulatinamente, los PC deberían escuchar los sonidos del lenguaje de su nueva lengua cada vez más precisamente. Algunas diferencias cruciales entre los sonidos del lenguaje deben ser muy leves, así que el PC necesita pasar algún tiempo escuchar con mucha agudeza. Los PC deberían encontrar que empiezan a enfocarse en los detalles del sonido más precisamente al tratar de pronunciar las palabras. Necesitan acordarse de basar su pronunciación en lo que escuchan, no en lo que ven escrito. La percepción de cómo suenan las palabras se desarrolla sólo por los oídos, no por los ojos.

Es necesario empezar a desarrollar nuevos “conceptos” de nuevos sonidos. Es decir, puede ser que un PC todavía no tenga un concepto del sonido representado por escribir la letra X. Tener la letra disponible, en cierto sentido, le da un “nombre” a este nuevo concepto (“el concepto” se refiere a la memoria de uno acerca de cómo suena el nuevo sonido).

Muchos PC están convencidos de que ver cómo se escribe una palabra mejora su capacidad de percibir los detalles de la palabra por sus oídos. En realidad, a pesar de la sinceridad de su impresión (y la pasión con que la afirman), esta alegación es muy dudosa, como se demostró por un sencillo experimento: se empieza con dos palabras entre las cuales el PC no puede diferenciar. Se le muestra al PC cómo se deletrean dichas palabras (o se le señala que ya está muy consciente de cómo se deletrean). Después se hace la prueba otra vez para ver si el PC puede diferenciarlas. Cuando se realice esta prueba, se encuentra que saber cómo se deletrean las palabras no tuvo efecto en la capacidad de escuchar cuál fue cuál.

En la cuestión de la pronunciación, saber cuáles palabras suenan igual y pronunciarlas correctamente, es un asunto muy diferente de desarrollar un sistema propio de uno para pronunciarlas según la forma en que se escriben. Tal vez un PC pueda pronunciar dos palabras parecidas de forma diferente sobre la base de saber cómo se deletrean. Sin embargo, considere las implicaciones de la siguiente acción: el PC puede escuchar la diferencia entre la manera en que pronuncia las dos palabras, pero no puede escuchar la diferencia entre cómo las pronuncian los nativos hablantes.

Es una buena idea no tener prisa de abandonar nuestros oídos como medio de aprender a escuchar los detalles de sonidos. Si perseveramos hasta que podamos escuchar todas las distinciones de sonidos consistentemente sin depender de la ortografía, la recompensa puede ser considerable. Además, hay muchos niveles de procesar la lengua empezando con los oídos, y éstos también no se pueden desarrollar por medio de los ojos. El proceso de entero de la comprensión oral se necesita desarrollar con los oídos.

Hay dos actividades de escuchar que son útiles y, en muchos casos, se deberían usar para aumentar la agudeza para escuchar los diferentes sonidos de la lengua.

Actividad del contraste al escuchar

Una actividad fonética de muestra: los PC pueden confundir dos palabras que suenan muy parecidas. (En algunos casos los PC no podrían descubrir esto hasta después cuando empiecen a hablar y encuentren que decían “brincar” cuando querían decir “gato”; así descubren que hay una distinción fonética de la cual no estaban conscientes.) Esto provee una oportunidad maravillosa para una actividad del contraste al escuchar, como la que sigue. Si la confusión era entre las palabras para “brincar” y “gato”, la Mentora simplemente puede pronunciar las palabras repetidamente al azar. Cuando ella diga “gato”, el PC señala el gato (de juguete), y cuando diga “brincar”, él brinca. Por lo menos, intenta hacerlo así. Al principio tal vez no tenga mucho éxito.

Es posible que los PC necesiten tiempo para deducir de sus diarios del aprendizaje de la lengua cualquier momento cuando se dieran cuenta de que experimentaban un problema con escuchar los sonidos con exactitud. Al mejorarse el oído del PC, se puede mejorar su pronunciación sobre la base de mejor imitación de lo que escuchar mejor. Como se implicó anteriormente, la dependencia prematura de las letras escritas puede disuadir al PC de desarrollar la capacidad de oír los sonidos con exactitud.

Actividad de aprendizaje	Descripción	Materiales para recopilar
1: Ejercicio de audición (10 minutos)	Puede ser una actividad como la que se describió anteriormente, usando las palabras para “brincar” y “gato”, las cuales sonaban idénticas al PC. (Por supuesto que uno quiere asegurar de que suenen diferentes para los nativo hablantes.)	Pares o grupos de palabras que suenan muy parecidas para el PC en este momento.
Grabación		
2: Emociones y sentimientos (“Los doce sucios”)	La Mentora hace preguntas tales como: “¿Quién está enojado?”, “¿Quién está triste?”, etc. Empiece con dos, añada más una por una.	Use dibujos de caras para representar personas que están contentas, tristes, enojadas, asustadas, riéndose, cansadas, con sueño, sorprendidas, llorando, enfermas, etc. (Intente obtener 10 palabras.) (Véase el paquete de materiales.)
3: ¿Cuál? (RFT)	La Mentora pregunta: “¿Cuál hombre está enojado?”, “¿Cuál niña está triste?”, etc.	Use los dibujos de palitos representando hombres, mujeres, niños y niñas como personas con diferentes emociones. También se pueden ordenar en familias: una mujer contenta tomando la mano de un niño enojado y una niña triste, etc. Debe haber una sola persona con cada emoción, por lo menos al principio. (Véase el paquete de materiales.)
4: Emociones con términos de familia (RFT)	Combine con términos para miembros de la familia: “¿Dónde está la hija de la mujer triste?”, “¿Dónde está el esposo de la mujer con sueño?”, etc.	
5: Emociones con vestimenta, partes del cuerpo (RFT)	Combine los términos para emociones con las palabras para ropa o partes del cuerpo: “¿Dónde está el sombrero del hombre asustado?”, “¿Dónde es el mentón del niño enojado?”, etc. Con estas oraciones más largas, puede haber detalles que los PC no pueden explicar. Lo principal es que los PC deberían entender lo suficiente para responder correctamente. Esto desarrolla la capacidad de escuchar para entender lo esencial aun cuando haya detalles que están más allá del alcance del PC.	

<p>6: Herramientas poderosas (al estilo Lexicarry)</p>	<p>Herramientas poderosas son expresiones que usan los PC para aprender más lenguaje: “¿Qué es esto?”, “Por favor, repita”, etc. Ya que se está acercando a la meta de 300 palabras, después de que los PC empiecen a hablar, es importante que comiencen a aprender herramientas poderosas.</p> <p>La Mentora pregunta: “¿Quién está diciendo: ‘¿Qué es esto?’?”, “¿Quién está diciendo: ‘¿Qué están haciendo?’?”, “¿Quién está diciendo: ‘Por favor, repítalo.’?”, “¿Quién está diciendo: ‘No entiendo.’?”, “¿Quién está diciendo: ‘Por favor, hable más despacio.’?”, etc.</p>	<p>Use los pasos de diálogo que se encuentran en el paquete de materiales o piense en algunos. Éstos incluyen a alguien que esté hablando demasiado en voz baja, demasiado rápido, etc. También, alguien que esté preguntando: “¿Qué está haciendo él?”, “¿Qué es esto?”, etc.</p>
<p>7: (“Los doce sucios”)</p>	<p>Aprenda los nombres de los artículos.</p>	<p>Herramientas comunes, tales como un martillo, destornillador, sierra, hacha, etc. También se puede incluir los artículos para hacer y arreglar cosas como cuerda, pegamento, etc.</p>
<p>8: Herramientas (RFT)</p>	<p>Combine con las palabras para emociones. Usando los dibujos de la Actividad 1: “Déle el martillo al hombre triste.”, “Déle la sierra a la niña sorprendida”, etc. Normalmente al combinar lo nuevo con lo aprendido en una actividad, intentamos escoger nuestra serie de palabras aprendidas el día anterior u otro día. Está bien si a veces se toma lo aprendido de la misma sesión, como en esta actividad.</p>	

Sesión 12 a un vistazo

Con el paso del tiempo, surgirá una tensión entre la necesidad de seguir usando palabras y frases ya aprendidas (para que se fortalezcan más y más) y la necesidad de aprender nuevas palabras y frases. Como resultado, habrá sesiones en las que se aprende una cantidad de vocabulario que es menos del promedio. La siguiente sesión es un ejemplo de esto.

Actividad de aprendizaje	Descripción	Materiales para recopilar
1: Hacerle cosas a insectos usando herramientas (RFT)	Esta actividad, como la anterior, realiza las formas de sustantivos para realizar una acción “con” una herramienta. También refuerza los nombres de las herramientas aprendidas en la sesión anterior. La Mentora les da instrucciones a los PC: “Maten la mosca con el martillo.”, “Golpea el ratón con el hacha.”, “Mate la araña con el jalón.”, “Mate la cucaracha con la cuerda”, etc.	Nombres para plagas que fueron aprendidos anteriormente, éstas que comúnmente mata la gente (teniendo cuidado de sensibilidades culturales): ratón, mosca, abeja, culebra, araña, cucaracha. Herramientas del día anterior. Acuérdesse de que siempre es fácil agregar dos o tres nuevos objetos en tal actividad que se desarrolle en torno de objetos aprendidos.
2: Mezclar y fortalecer objetos y acciones ya aprendidas (RFT)	‘Comer’, ‘servir’, ‘beber’, ‘dar’ y el nuevo verbo, ‘darse de comer’, otros PC, la Mentora, muñecas y animales. También se pueden cortar los alimentos con el cuchillo, hacha, tijeras, tenedor y sierra y se pueden comer o dar de comer a un animal o a una persona usando el tenedor, cuchara o mano. Esto provee muchas más opciones que la mayoría de las actividades hasta ahora, si la Mentora puede recordar todas.	Comidas, bebidas, muñecas (hombre, mujer, niño, niña, bebé), animales.
3: Repaso (“Aquí y Ahora”)	Un PC realiza muchas acciones de la actividad anterior, usando los mismos objetos y acciones. La Mentora describe los que está haciendo el PC en el momento exacto cuando lo hace. Este tipo de información de “Aquí y Ahora” es importante en esta etapa inicial, se pueden incluir tales actividades de forma provechosa más frecuentemente que se indica en este documento. El valor máximo viene de escuchar constantemente la grabación o, mejor, mirando el video.	
4: Números hasta 10 (RFT)	La Mentora les da instrucciones a los PC: “Déle tres peces a la mujer.”, “Déle cinco fósforos al bebé.”, etc. Por supuesto, la actividad empieza con dos números (probablemente ‘uno’ y ‘dos’) y sólo agrega un solo número nuevo a la vez.	Algunos objetos pequeños que son partes de grupos grandes: fósforos, semillas de girasoles, dulces, frijoles, anchoas deshidratadas. Muñecas (representando personas).

Sesión 13 a un vistazo

Actividad de aprendizaje	Descripción	Materiales para recopilar
1: Repaso breve de los números (RFT)	La Mentora dice: “Muéstreme siete ratones”, “Muéstreme tres ratones.”, “Muéstreme 10 ratones.”, etc.	Diez dibujos de ratones o conjuntos de ratones de juguete (u otros animales; nosotros por casualidad teníamos muchos ratones).
2: Cantidades, números (RFT)	La Mentora dice: “Mate tres ratones con las tenazas.”, “Mate siete ratones con el recogedor.”, etc.	Cualquier herramientas cuyas nombres todavía no están bien conocidas por el aprendiz. Podrían ser nuevas que fueron introducidas en la sección anterior.
3: Números ordinales (“Los doce sucios”)	La Mentora dice: “Mate el tercer ratón con las el jalón.”, “Mate el séptimo ratón con la cuerda.”, “Mate el cuarto ratón con el destornillador.”, etc. Si los números ordinales (‘primero’, ‘segundo’, ‘tercero’, ‘cuarto’, etc.) se forman por los números cardenales (‘uno’, ‘dos’, ‘tres’, ‘cuatro’, etc.) de manera sencilla, tal vez sea posible hacer esta actividad directamente con todos los números del uno al diez, en vez de agregarlos uno por uno.	
4: Nombres de los países (“Los doce sucios”)	Use un mapa mundial para aprender los nombres de muchos países. Enfóquese en los países vecinos importantes y también en los países de origen de los PC. También se pueden incluir los continentes (África, América). Otras palabras nuevas: ‘mapa’, ‘mundo’, ‘país’, ‘continente’, ‘océano’, ‘norte’, ‘sur’, ‘este’, ‘oeste’, etc.	mapa mundial
5: Nacionalidades (“Los doce sucios”)	La Mentora pregunta: “¿Quién es americano?”, “¿Quién es indio?”, “¿Quién es ruso?”, etc.	Dibujos de palitos o de triángulos representando personas en tiras de papel. Lo que llevan en la cabeza puede iniciar diferentes nacionalidades: sombrero de vaquero para el americano; sombrero tejido para el canadiense; turbante para el indio, etc. El dibujo representando la nacionalidad de la lengua anfitriona puede ser el “normal”, es decir, sin sombrero (véase el paquete de materiales).
6: Dónde viven (RFT)	La Mentora pregunta: “¿Dónde viven los americanos?”, “¿Dónde viven los chinos?”, etc.	Véase el paquete de materiales Mapa mundial

<p>7: Conocer idiomas, aprender idiomas, ir a otros países (RFT)</p>	<p>Los PC responden a cinco formas de preguntas por señalar el dibujo correcto: “¿Quién vive en Rusia?”, “¿Quién habla el hindi?”, “¿Quién está aprendiendo el ruso?”, “¿Quién quiere ir a Rusia?”, “¿Quién es de la India?”, etc.</p> <p>En el caso de la pregunta: “¿Quién quiere ir a X?”, será homólogo femenino del varón que está en el país X. En el caso del indio en Rusia, será correcto señalarle como el que está viviendo en Rusia, como el que sabe hablar el hindi y el que está aprendiendo el ruso.</p> <p>El PC contestaría: “Quién quiere ir a Rusia” por señalar la esposa del indio.</p>	<p>Mapa. Dibujos representando personas de diferentes nacionalidades. Tener un hombre una mujer de cada una. Ponga los hombres en los países en el mapa que se aprendieron, pero no ponga a ninguno en su propio país. Por ejemplo: ponga al chino en América, al indio en Rusia, etc.</p> <p>Ordene las mujeres por la parte de abajo del mapa.</p>
---	---	--

Sesión 14 a un vistazo

Actividad de aprendizaje	Descripción	Materiales para recopilar
1: Emociones en frases (Lexicarry)	La Mentora pregunta: “¿Quién está diciendo: ‘Por favor, hable más despacio?’”, “¿Quién está diciendo: ‘Estoy triste?’”, etc. (Se supone que todas las personas en los dibujos representando emociones están declarando sus emociones.)	Dibujos al estilo Lexicarry para "power-tools" (posiblemente incluyendo algunos que no fueron abarcados anteriormente); dibujos representando emociones, como se describe en la Sesión 11, Actividad 6.
2: Emociones combinadas con términos de familia (RFT)	La Mentora pregunta: “¿Quién es la hermana menor del niño triste?”, etc.	Las personas en los dibujos representando emociones que fueron ordenadas en familias.
3: Emociones (RFT)	La Mentora les da instrucciones a los PC: “Esté triste” (o “Actúe como si estuviera triste”), etc.	
4: Características geográficas	Trate de aprender rápidamente 20 nuevas palabras (en menos de media hora).	Un dibujo con montañas (y nieve), un valle, un bosque, incendio, colinas, llanos, lago, isla, río, carretera, camino, puente, el sol, nubes, pasto, piedras, el cielo, edificio (incluyendo su techo, chimenea, humo), cerca, campo, acera, etc. Véase la serie de materiales: el dibujo incluido contiene la mayor parte de lo que se describe aquí.
5: Repaso (“Aquí y Ahora”)	Los PC y la Mentora realizan muchas de las acciones aprendidas anteriormente, y la Mentora describe las acciones usando: “Estoy haciendo X”, “Usted haciendo Y”, etc.	
6: Actividad con el librero (RFT)	Combinar números ordinales (‘primero’, ‘segundo’, ‘tercero’), colores y la palabra para ‘desear/querer’, la Mentora le dice a un PC: “Quiero el libro rojo en el quinto estante”, “Quiero el libro verde en el primer estante”, etc.	Un estante lleno de libros.
Actividad de repaso a elección de los PC		

Sesión 15 a un vistazo

Actividad de aprendizaje	Descripción	Materiales para recopilar
1: Repaso con ‘desear/querer’	La Mentora les dice a los PC: “Usted/yo/nosotros/ellos quiere(n)/queremos un X”, y los PC responden por darle el objeto a la persona que lo desea.	Sacar todos los objetos (dibujos, etc.) usados hasta ahora que se pueden manipular. Colóquelos encima de la mesa del aprendizaje. Cada PC tiene una bolsa en la que ponen los objetos que se les dan. Puede haber múltiples de algunos objetos, lo cual permitirá usar números (“tres frijoles”).
2: Repaso de ‘tener’	La Mentora les pregunta a los PC: “¿Tiene un X?”, y los PC contestan que sí o que no.	
3: Ver	La Mentora les pregunta: “¿Ven una X?”, y el PC responder “sí” o “no”.	
4: Gran repaso con ‘desear/querer’ y ‘tener’ y ‘ver’	Estas tres formas de declaración preguntan se mezclan con ‘dar’ y ‘tomar’ (incluyendo pronombres: ‘tomar de mí, de él’). Los PC usan sus bolsas para guardar objetos que han tomado o recibido. Cuando se les pregunta: “¿Usted tiene una X?” pueden mirar en sus bolsas. Si se les pregunta si pueden ver algo que saben que está en su bolsa, pueden contestar “no”. Esta actividad continúa hasta que no quede nada encima de la mesa de aprendizaje.	
5: Personas con emociones quieren ir a lugares geográficos (RFT)	La Mentora les dice a los PC adónde quieren ir el niño triste, la mujer contenta, etc. Los PC responden por colocar a las personas en dichos lugares. Use otros verbos, también: ‘sentarse’, ‘caminar’, ‘mirar’, ‘correr’, ‘tocar’, etc.	Dibujo con características geográficas (montañas, lagos, bosque, etc.). Dibujos de personas con emociones (ahora recortadas como personas individuales).

Planifique su propia Sesión a un vistazo

Tenga en cuenta que una sesión bien planeada normalmente incluye alguna información que fue presentada en la sesión más reciente o las dos sesiones más recientes y la va a combinar de alguna forma creativa con la nueva información. Normalmente la sesión cumple con la meta de cada hora para nuevo vocabulario con la repetición adecuada. Una sesión también puede estar orientada hacia el futuro, con alguna idea en mente de cómo la nueva información se reutilizará en un contexto posterior. Por lo general, la complejidad de las lenguas usada en sesiones se debe aumentar con el tiempo también. Trate de incluir variedad, así como cambios de ritmo.

Actividad de aprendizaje	Descripción	Materiales para recopilar
1:		
Grabación		
2:		
grabar		
3:		
Grabación		
4:		
Grabación		