



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 NOVIEMBRE 2009

# “LA UTILIZACIÓN DE LOS MATERIALES AUDIOVISUALES EN EL ÁREA DE INGLÉS”

|                                            |
|--------------------------------------------|
| AUTORÍA<br><b>ROSA MARÍA RAMÍREZ ORTIZ</b> |
| TEMÁTICA<br><b>NUEVAS TECNOLOGÍAS</b>      |
| ETAPA<br><b>EI, EP, ESO...</b>             |

## Resumen

Los materiales audiovisuales están presentes en nuestras aulas y nos facilitan la enseñanza del vocabulario, estructuras y gramática en la clase de inglés, ya que los alumnos y alumnas perciben la información a través de los sentidos. Hay una gran variedad de recursos audiovisuales que nos han ayudado a mejorar nuestra clase de inglés, motivando a nuestros estudiantes y captando su atención. Existen una gran variedad de estos materiales que merecen ser objeto de estudio.

## Palabras clave

Materiales audiovisuales, recursos tecnológicos, ordenador, reproductor de DVD, flashcards, wallcharts, periódicos, televisión, inglés.

## 1. INTRODUCCIÓN

Los medios audiovisuales son materiales tanto auditivos como visuales que podemos utilizar en clase para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, atraer su atención y motivarlos. Hay una amplia gama de recursos audiovisuales que nos ayudan a mejorar nuestra clase de lengua extranjera: reproductor de CD, ordenador, reproductor de DVD, cámara de vídeo..., y más tradicionales como la pizarra, tarjetas, revistas, etc. Necesitamos tener un conocimiento básico de los recursos disponibles y cómo formar a los alumnos para su utilización.

En este artículo, voy a comenzar el análisis de los recursos visuales principales y, a continuación de los recursos de audio y audiovisuales. Voy a dar sugerencias sobre cómo usarlos de manera eficaz y sugerir algunas actividades de clase. Por último, haré hincapié en el papel del maestro en la diversidad en el uso de medios audiovisuales y recursos tecnológicos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 NOVIEMBRE 2009

## 2. USO DE LOS RECURSOS VISUALES

Los recursos visuales incluyen imágenes, dibujos, objetos, cosas y personas a los que los estudiantes pueden mirar: flashcards (tarjetas), posters y carteles, etc. Su uso es importante porque:

- Centran la atención de los alumnos en el significado, haciendo que el lenguaje real.
- Proporcionan un contexto que ayuda a inferir el significado.
- Desarrollan el interés de los estudiantes hacia la lengua.
- Pueden ser aplicados a diversas situaciones de aprendizaje.

Los materiales visuales son esenciales porque ayudan a comprender los mensajes. El profesor también es un recurso visual que utiliza los gestos y el lenguaje corporal para mostrar el significado de las palabras.

Ahora pasaré a analizar los principales recursos visuales:

### 2.1. La pizarra

Este es el recurso visual más común y no tenemos ninguna duda acerca de su utilidad. Estas son algunas de las características a tener en cuenta:

- Debe ser grande y colocarse en la parte delantera de la clase para ser vista correctamente. Una alternativa a la tradicional pizarra es la pizarra blanca.
- Tenemos que seguir un orden determinado, cuando se utiliza la pizarra para ayudar a los estudiantes a comprender los diferentes contenidos y organizar sus conocimientos. Podemos dividir la pizarra en cuatro partes imaginarias: de arriba abajo y de izquierda a derecha. Una parte puede dedicarse al vocabulario que los alumnos y alumnas deben aprender, otra parte a la corrección de las actividades...
- Evite escribir todo, ya que lleva mucho tiempo y hace que los estudiantes dependan demasiado de los textos escritos.
- Cuida tu letra. La letra debe ser lo suficientemente grande como para ser leída desde la parte de atrás de la clase.
- Evite obstruir la vista de los estudiantes de la pizarra y tratar de escribir manteniendo contacto con los ojos o contacto verbal con la clase.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 NOVIEMBRE 2009

## 2.2. Realia

Los objetos reales son materiales auténticos. Los objetos simples (objetos de la clase, juguetes, ropa, etc.) se pueden utilizar para la enseñanza de nuevo vocabulario y en las interacciones verbales o escritas. Realia permite llevar a cabo muchas actividades diferentes, por ejemplo, si los alumnos traen ropa a la clase, la pueden utilizar de las siguientes formas:

- Para enseñar el significado de diferentes palabras: zapatos, abrigos, faldas, pantalones...
- Para enseñar el proceso de vestirse: *"Luisa, put the yellow jumper on"* (Luisa ponte el jersey de color amarillo). *"Daniel, take the black shoes off"* (Daniel quítate los zapatos negros).
- Para describir lo que los demás llevan puesto y para comparar los artículos de ropa: *"Mary is wearing a green skirt and a yellow T-shirt. The coat is longer than the jumper, etc."* (María lleva una falda verde y una camiseta amarilla. El abrigo es más largo que el jersey, etc.)
- Como parte de un diálogo en una tienda.
- Para desarrollar más descripciones y diálogos imaginativos.

### 2.2.1. Tipos de actividades para hacer con los objetos reales:

- Seguir instrucciones: Mostrar varios objetos de la clase. Pida a los alumnos levantarse y seguir instrucciones, tales como: *"Take the red car. Put the red car next to the blue one..."* (Coge el coche rojo. Pon el coche rojo al lado del coche azul...).
- Adivinar los objetos: Se pueden poner diferentes objetos en una bolsa y dejar que los estudiantes hagan una serie de preguntas para adivinar que hay en ella. También pueden jugar al típico juego 'I spy'.
- Odd one out (detecta el diferente): Los estudiantes encuentran el "odd one out" en una serie de objetos y luego se turnan para explicar las razones de por qué es diferente.
- "Find someone who..." (Encuentra a alguien que...): Pide a los estudiantes que cojan los objetos disponibles en el aula para jugar a este juego. Por ejemplo: *"Find someone who has got a jumper/ a packet of sugar/ a pound..."* (Encuentra a alguien que tiene un jersey/ un paquete de azúcar/ una libra...)

## 2.3. Flashcards

Las flashcards están realizadas de imágenes y su representación gráfica. Deben tener un tamaño grande, ser atractivas, breves en su contenido y deben transmitir el significado de manera clara.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 NOVIEMBRE 2009

Pueden ser utilizadas para introducir y practicar el vocabulario, practicar las preguntas, las posesiones... Las flashcards pueden ser pegadas en las paredes del aula para crear una atmósfera en torno al tema que estamos trabajando.

### 2.3.1. Tipos de actividades que se pueden hacer con flashcards:

- Mostrar las flashcards: El profesor o profesora cuenta una historia y pide a los alumnos y alumnas que muestren las flashcards cuando se mencionan los puntos correspondientes.
- Sustitución de diálogos, tales como: "Can I borrow your pencil/ruler...?" (¿Me prestas tu lápiz/ regla/...?)
- Cadenas, tales como: Tengo una piruleta. Tengo una piruleta y un helado. Tengo una piruleta, un helado y chocolates...
- Clasificar los dibujos/ las palabras en sus epígrafes correspondientes.
- ¿Qué flashcard falta?: El maestro o maestra pega las tarjetas en la pizarra y los estudiantes tratan de memorizarlas. Luego, los alumnos y alumnas se dan la vuelta, el profesor o profesora quita una de las tarjetas y los estudiantes tienen que decir qué tarjeta falta.
- Juegos con flashcards: juegos como "happy families", "dominó", "los juegos de carreras", etc., pueden ser llevados a cabo.
- Picture dictionary (diccionario de dibujos) para repasar vocabulario.

### 2.4. Wallcharts y posters.

Los wallcharts y posters son muy útiles para mostrar información visual compleja. Éstos consisten en una hoja grande de papel o tarjeta que se puede poner en la pared o en la pizarra a la vista de toda la clase.

Una de las ventajas de la utilización de los wallcharts es que suelen incluir elementos que son muy útiles para la revisión del vocabulario adquirido previamente, como los colores, números, ropa, medios de transporte, alimentos, partes del cuerpo, partes de la casa, etc.

### 2.4.1. Tipos de actividades para hacer con gráficos murales y carteles:

- Predicción y anticipación: Los estudiantes miran el cartel o poster y preciden lo que van a escuchar o leer.
- Descripción de los elementos del cartel o póster.
- Mapas mentales.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 NOVIEMBRE 2009

- Reordenar las escenas: El profesor o profesora cuenta la historia en un orden incorrecto y los estudiantes han de marcar el número de la imagen que corresponde a ese paso.
- Hacer mímica y señalar: El profesor o un estudiante imita una acción de una de las escenas o etapas y el resto de la clase describe el marco correspondiente.
- Etiquetar los dibujos.
- Intentar recordar: Los estudiantes miran el cartel durante un tiempo y escuchan la información. Después de eso, el profesor le da la vuelta al cartel y hace unas preguntas para comprobar todo lo que recuerdan.
- Di tantas palabras como sea posible: los estudiantes en grupos observan cuidadosamente lo que sucede en cada foto y escribe tantas palabras clave como puedan recordar en relación con cada ilustración. Cuando hayan terminado, los diferentes grupos se turnan para informar a la clase acerca de sus hallazgos.
- Jugar al "Hide and Seek" (escondite): los alumnos hacen preguntas para intentar adivinar dónde está un personaje oculto en el cartel.

## 1.5. Periódicos.

Siguiendo la clasificación de Grundy, voy a mencionar una serie de razones por las que deberíamos utilizar los periódicos en el aula Inglés:

- Disponibilidad: los periódicos ingleses están disponibles para todo el mundo diariamente.
- Variedad: los periódicos contienen una gran variedad de tipos de texto e información.
- Incentivan el hábito de la lectura.
- Lectura de información: mediante la lectura de periódicos, ejercitamos el skimming (obtención de información general sobre lo que leemos) y scanning (extracción de información específica).
- El uso de los periódicos en el aula es una manera interesante de llevar el mundo real a las situaciones de aprendizaje.
- Los periódicos también ayudan a integrar todas las habilidades. Podemos trabajar las habilidades orales y escritas.
- Los periódicos son también materiales auténticos, reales.
- Los textos del periódico están al día.
- Los periódicos son probablemente la mejor fuente de información sobre la cultura de la lengua que se estudia.

Sin embargo, existen también algunos inconvenientes, como que la mayoría de los alumnos encuentran los periódicos difíciles: las convenciones gramaticales especiales (idioma de bloque), las referencias culturales ocultas, una gran cantidad de vocabulario desconocido...

Las actividades que podrán utilizar en clase podrían ser: la escritura y respuesta de los pequeños anuncios, re-ordenar los párrafos revueltos, escribir y responder como consejeros sentimentales,



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 NOVIEMBRE 2009

reordenación de historietas desordenadas, predicción de los horóscopos de sus compañeros de clase, respuestas a anuncios de empleo...

Ahora que he presentado los recursos visuales principales, me voy a centrar los recursos auditivos y audiovisuales.

### **3. USO DE RECURSOS TÉCNICOS.**

#### **3.1. Materiales auditivos.**

##### **3.1.1. La radio**

La radio es una forma maravillosa de desarrollar las destrezas de escucha. La escucha a la lengua hablada mejora la fluidez y desarrolla la escucha intensiva (entrenamiento del oído o ejercicios de percepción).

Junto con eso, las lecciones graduadas de radio ofrecen la oportunidad de escuchar programas adaptados a las capacidades de nuestros alumnos, pero normalmente la radio requiere de un público altamente dotado.

##### **3.1.2. El reproductor de CD o casete.**

El reproductor de CD es esencial para la enseñanza de lenguas extranjeras. Éstas son las principales ventajas de utilizar el material grabado:

- Proporciona determinados aspectos contextuales y algunos elementos lingüísticos adicionales que ayudan a la comprensión de los mensajes.
- Proporciona la exposición a las distintas variedades del inglés y a diferentes hablantes.
- Permiten la participación de los estudiantes a través de la repetición y las actividades de grabación.

Gracias al CD, trabajamos la escucha intensiva (entrenamiento del oído) y la escucha extensiva (ejercicios de comprensión sobre lo que se escucha). Además de habilidades de escucha, el



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 NOVIEMBRE 2009

reproductor de CD ayuda a desarrollar la producción oral y puede ser utilizado como una actividad preliminar antes de cualquier actividad de lectura o escritura.

Los estudiantes pueden escuchar la grabación de más de una vez. Los materiales de audición adecuados para su nivel son muy simples y la gama de actividades que incluyen son muy amplias. Actividades de audición debe ser desarrollados en tres etapas: pre-escucha, durante la escucha y después de la escucha.

Es muy útil que los estudiantes aprendan algunas instrucciones en relación al reproductor de CD: "Voy a empezar de nuevo. Voy a subir el volumen... ¿Puedes encenderlo / apagarlo? ¿Puedes pulsar el play /botón de parada/ de pausa, por favor? Vamos a escuchar la... Escucha y repite. Al seleccionar el material grabado, hay que tener en cuenta los siguientes criterios:

- El material debe ser de interés para los estudiantes en función de su edad y conocimientos.
- Debe ser lo más auténtico y natural como sea posible en el sentido de que debe incluir redundancias y elementos del lenguaje en la vida real, tales como las vacilaciones, falsos comienzos, etc.
- Otros elementos auténticos como el ruido de fondo puede hacer una grabación menos clara, pero esto es algo que los estudiantes se encuentran en el mundo real.
- Debemos ser cuidadosos con el material grabado que no añade nada nuevo al texto impreso.

### **3.2. Materiales audiovisuales.**

Los materiales audiovisuales incluyen tanto imágenes como sonidos.

#### **3.2.1. La televisión**

Un programa de televisión de enseñanza de la lengua es un programa de difusión directa transmitido por una red de televisión. El principal problema es que no se puede repetir tantas veces como queramos, pero nos ofrece algunas ventajas:

En primer lugar, nuestros alumnos no sólo oyen el idioma, sino que también lo ven en un contexto.

En segundo lugar, la televisión trae el mundo exterior al aula. Da a la clase algo de lo que hablar.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 NOVIEMBRE 2009

En tercer lugar, la televisión introduce la cultura de la lengua objeto de estudio a la clase de lengua extranjera.

Por último, la televisión es muy motivadora y atractiva. También ofrece variedad a nuestra clase.

### 3.2.2. El DVD/video

El DVD o vídeo es una valiosa fuente de input por vía oral para los estudiantes de lengua extranjera, donde el idioma está contextualizado naturalmente.

Podríamos hacer una distinción entre los materiales de DVD auténticos, principalmente grabaciones de televisión y películas, y material de vídeo pedagógico, es decir, material especialmente ideado para los propósitos de la enseñanza de idiomas. Las cámaras de video también se pueden utilizar para grabar las actuaciones de los estudiantes y las del propio docente. Los estudiantes también pueden disfrutar de la realización de vídeos, escribir un guión, grabar sus historias, obras de teatro, etc., o hacer "video-clips".

Las principales ventajas del DVD sobre el CD se basan en el contexto que ofrece, incluyendo el lenguaje corporal, gestos, expresiones faciales, etc., y la distinción entre los distintos oradores, también. Estos aspectos facilitan la comprensión. Otras ventajas son:

- Motiva a los estudiantes.
- Proporciona información sociocultural sobre los países de habla inglesa.
- Es un buen recurso para la presentación del lenguaje, el cual es apropiado para determinadas situaciones, con la participación de diferentes oradores.
- Ayuda a los estudiantes a memorizar y asociar el uso del lenguaje con el contexto.

El material a utilizar debe ser adecuado para la edad de los estudiantes, conocimientos e intereses y conectado a los objetivos previstos. Las actividades de seguimiento son esenciales antes, durante y después de ver el DVD.

Las siguientes sugerencias están relacionadas con el uso del vídeo en la clase:

- La longitud de la secuencia de vídeo en clase debe ser corta.
- Una sección de vídeo debe tener sentido en sí misma proporcionando interacciones auténticas.
- Una sección de vídeo de corta duración puede proporcionar mucho trabajo en clase.
- Los estudiantes deben ver la sección completa la primera vez.





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 NOVIEMBRE 2009

- Algunas partes de una sección de vídeo se puede utilizar receptivamente, mientras que otras pueden ser utilizadas de manera productiva.
- Los estudiantes deben ver cada sección varias veces para distintos fines de aprendizaje y tareas.
- Las instrucciones de la tarea han de ser claras y ser dadas a los estudiantes antes de ver el material.
- Toda la clase debe participar en las diferentes tareas.

En conjunto, las tres próximas etapas serían necesarias llevarlas a cabo cuando se trabaja con DVD o vídeo.

- a) Etapa primera: Comprensión.
- b) Etapa segunda: Estudio de la lengua.
- c) Etapa tercera: Extensión y transferencia.

#### ❖ Tipos de actividades (técnicas):

- Anticipar y predecir (predicción): Los estudiantes pueden ver una parte de la sección de DVD, entonces el profesor presiona el botón de pausa para que los estudiantes traten de adivinar lo que va a ocurrir a continuación.
- Mirar sin sonido (vista silenciosa): Los estudiantes ven una sección sin el sonido y tratan de adivinar la información del contexto visual: ¿Quiénes son estas personas? ¿Qué están haciendo? ¿Qué están diciendo? ...
- Recordando (congelación de fotogramas): Después de ver las secciones de vídeo, el maestro presiona el botón de pausa para "congelar" la imagen en la pantalla y hace preguntas acerca de las escenas observadas: ¿Qué ha pasado? ¿Qué han dicho?...
- Imágenes estáticas: Podemos pedir a los estudiantes que den una descripción detallada de lo que pueden ver después de pulsar el botón de pausa.
- Vacío de información (los observadores y oyentes): La clase está dividida en dos equipos. Un equipo describe las escenas al otro equipo, el cual puede hacer más preguntas con el fin de obtener más información: ¿Dónde están? ¿Puedes describir el lugar? ¿Puedes describir a la gente?...
- Diálogos e interacciones en clase después de ver una sección.
- Actividades de comprensión después de ver el DVD: preguntas de elección múltiple, actividades de verdadero o falso...
- Transferencia de información: los estudiantes pueden tomar notas, completar tablas, dibujar/ completar diagramas, rellenar bocadillos, etc.
- Actividades dramáticas (juegos de rol, dramatización de escenas...).
- Comparación de culturas: diferencias y similitudes entre la cultura de la lengua materna y la cultura de la lengua que se estudia, en este caso inglés.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 NOVIEMBRE 2009

### 3.2.3. ORDENADORES

En los últimos años, los ordenadores se han convertido en una parte importante de nuestra vida, incrementándose su número en las escuelas. La cantidad de software disponible hace de los ordenadores una herramienta fácil de usar. Éstas son algunas de las ventajas que tienen:

- Son mucho más interactivos que cualquier otro material.
  - Pueden ser utilizados para interactuar entre un grupo de estudiantes y el equipo.
  - Prestan a los estudiantes atención individual, evalúan sus respuestas y los orientan hacia las respuestas correctas.
  - Las distintas rutas seguidas por los estudiantes pueden ser registradas individualmente de manera que el profesor pueda evaluar las necesidades individuales a fin de hacer frente a la diversidad en la clase.
  - Proporcionan respuestas inmediatas.
  - El software incluye textos, sonido, efectos sonoros, música, voces, gráficos, preguntas, imágenes y movimiento.
  - Ofrecen oportunidades para el trabajo de recuperación, como las actividades de refuerzo y ampliación.
  - Las actividades informáticas son agradables, entretenidas y motivadoras.
- Sin embargo, el uso del ordenador tiene algunos inconvenientes:

- El ordenador en sí no puede dar respuestas orales.
- No responden a respuestas inesperadas.
- Los diferentes tipos de software no han sido desarrollados para los distintos sistemas operativos, por ejemplo, un software que funcione con Windows puede no funcionar con Guadalinex.
- El software está ya hecho y no permite mucha iniciativa por parte de los profesores.

Otra posibilidad es utilizar los programas on-line. Internet nos ofrece una gran cantidad de actividades dirigidas a nuestros alumnos en la Educación Primaria. Algunos ejemplos de páginas web son:

- [www.britishcouncil.org/kids.htm](http://www.britishcouncil.org/kids.htm)
- [www.primarygames.com](http://www.primarygames.com)
- [www.gamequarium.com](http://www.gamequarium.com)
- [www.angles365.com](http://www.angles365.com)



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 NOVIEMBRE 2009

❖ **Tipos de actividades que se pueden hacer con los ordenadores:**

- Ortografía: Hay diccionarios disponibles en cualquier idioma que puede ayudar a los estudiantes a corregir sus propias producciones.
- Actividades basadas en vocabulario/semántica: Éstas son muy fáciles de hacer con los, por ejemplo:
  - False friends (falsos amigos): Los estudiantes eligen la respuesta más adecuada de una serie de detractores.
  - Deducir significados: Los estudiantes deducen el significado de palabras o expresiones a través del contexto.
  - Definiciones: El ordenador da definiciones de las palabras y los estudiantes deben decidir a qué palabras se refieren.
  - Antónimos y sinónimos.
  - Asociación de palabras.
  - Clasificaciones.
  - Odd one out: Los estudiantes deciden qué palabras no se relacionan con las demás.
- Actividades de gramática: ordenar palabras, formar preguntas y respuesta...
- Estilos: general, de negocios, periodismo, publicidad, ficción, etc.
- Morfología: Los estudiantes deben escribir el final de la palabra, ya sea una forma verbal, el género y número, derivados, etc.
- Funciones y exponentes lingüísticos: Los alumnos unen los exponentes con la función, que es una manera útil de revisar parte del lenguaje principal de unidades anteriores.
- Traducciones.

Algunas de los inconvenientes en relación a las actividades anteriores son que los alumnos tienden a desarrollar la precisión en vez de la fluidez y el feedback proporcionado puede ser decepcionante para los estudiantes.

Por otro lado, los ordenadores también pueden desarrollar la creatividad y ofrecen oportunidades de discusión en pequeños grupos. Hay software disponible que promueve la interacción. Por ejemplo, simulaciones que muestran situaciones auténticas y experiencias que deben resolverse.

Estrechamente relacionados con los ordenadores son los videojuegos, que son muy populares entre los jóvenes estudiantes.

Tras la presentación de recursos visuales y técnicos, me parece necesario para completar este artículo, considerar el papel del maestro en el uso de los recursos audiovisuales y señalar cómo estos recursos nos ayudan a hacer frente a la diversidad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 24 NOVIEMBRE 2009

#### **4. EL PAPEL DEL PROFESOR EN EL TRATAMIENTO A LA DIVERSIDAD UTILIZANDO LOS RECURSOS AUDIOVISUALES Y TECNOLÓGICOS.**

Tener diferentes niveles en clase puede ser visto como una ventaja en el sentido de que los estudiantes puedan actuar de manera cooperativa y ayudarse unos a otros. Los materiales visuales y recursos técnicos pueden desempeñar un papel importante como medio de comunicación entre el profesor y los alumnos o entre los propios estudiantes. Por una parte, estos recursos fomentan la comunicación oral por parte del profesor que actúa como vehículo para la instrucción y, por otro lado, también promueven la interacción entre pares. El papel del profesor es principalmente el de facilitador del aprendizaje de los estudiantes. Él/ ella es un recurso a sí mismo, es organizador de las actividades en el uso de los medios audiovisuales, un monitor, un consejero, un informante...

Por otra parte el trabajo en grupo se puede fomentar mediante el uso bien planificado de los recursos teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes, diseñando actividades flexibles a fin de prestar atención a los distintos ritmos de aprendizaje con el objetivo de involucrar a cada estudiante individual en el proceso de aprendizaje. El trabajo en grupo también es importante porque los estudiantes son capaces de realizar tareas juntos, antes de que las realicen por sí solos.

El papel del profesor cuando utiliza cualquier recurso de enseñanza debe guiarse por las siguientes premisas:

- La planificación cuidadosa de los procedimientos a seguir en el discurso que será utilizado.
- Suministro a través de la conversación de las estructuras lingüísticas.
- Atención a las características interactivas (turnos, preguntas y respuestas, la negociación de significado y retroalimentación).
- Interacción para dar a los estudiantes oportunidades para incorporar los usos de la lengua extranjera a su propio discurso.
- Construcción de la comunicación en la clase.
- La provisión de contextos de interacción con otros.

#### **5. CONCLUSIÓN**

Para concluir este artículo, me gustaría destacar que los medios audiovisuales pueden tomar muchas formas y sea cual sea el tipo y la combinación que usted decida usar, es importante que su papel sea cuidadosamente planificado.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 NOVIEMBRE 2009

Los recursos visuales transmiten significados, facilitan la comprensión, pueden ser un recurso para obtener información, proporcionan un contexto...

Gracias a los recursos auditivos y audiovisuales, los estudiantes toman contacto con otras formas de hablar, con hablantes nativos de la lengua y su cultura.

Los materiales audiovisuales son motivadores, atraen la atención de los estudiantes y añaden variedad a nuestra clase. El maestro no es el único recurso y no deberíamos sobreutilizarnos.

En definitiva, con el uso extensivo de la tecnología en el mundo actual, es importante que los maestros tengan un conocimiento básico de los recursos disponibles y tengan una formación en el uso de ellos. Hoy en día, las escuelas cuentan con estos recursos visuales y técnicos y podemos y deberíamos beneficiarnos de sus ventajas para un éxito de la enseñanza-aprendizaje.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- BREWSTER, J. Ellis y Girard, D.: The Primary English Teacher's Guide. Penguin. London, 1992.
- GRUNDY, P.: Newspapers. OUP. Oxford, 1990.
- HARMER, J: The Practice of English Language Teaching. Longman. London, 1983.
- KENNING, M.J. and KENNING M-M. An Introduction to Computer Assisted Language Teaching. OUP. Oxford, 1983.
- TOMALIN, B.: videos, TV & Radio in the English Class. Mcmillan. Edinburgh, 1986.
- WRIGHT, A.: Visual Materials for the Language Teacher. Longman. Essex, 1976.

### Autoría

---

- Nombre y Apellidos: Rosa María Ramírez Ortiz
- Centro, localidad, provincia: Jaén
- E-mail: rosarami2020@hotmail.com