

Retrieval starters

Ejercicios cortos para comenzar la clase estimulando la motivación, concentración y participación de los estudiantes a la vez que reciclan y recuperan vocabulario.

**Jornadas de formación
del profesorado de ELE
en contextos asiáticos**



Ideas para potenciar la concentración y una actitud positiva mientras que se recicla y recupera vocabulario

The MFL classroom from hell; effective behaviour management strategies.
Lighthouse Professional Training, London, 2008



Vocabulary recycling and retrieval



- Los 'starters' captan la atención de los estudiantes nada más empezar la clase.
- Un comienzo de clase positivo los prepara para una experiencia de aprendizaje interesante, ya que comienzan con confianza en sí mismos.
- 'Enganchan al alumno' en la clase (Phillips, 2001)
- Mejoran la capacidad del alumno para 'conectar el aprendizaje' (Smith, 1998)

- ¿Cómo puedo ayudar a mis alumnos a mantener su vocabulario en la memoria a largo plazo para poder recuperarlo más tarde?
 - Recuperar información periódicamente disminuye la probabilidad de olvidarla.
- Los ejercicios de recuperación de vocabulario fomentan la transferibilidad del vocabulario.
- Se debe combinar y mezclar diferentes temas para garantizar la máxima retención.
- En realidad, no debería limitarse a los 'starters'.

Recycling

- Actividades que realizamos para que el conocimiento quede almacenado en la memoria a largo plazo del estudiante.

¿Cómo me aseguro de que lo aprendido 'se quede pegado'?



Retrieval

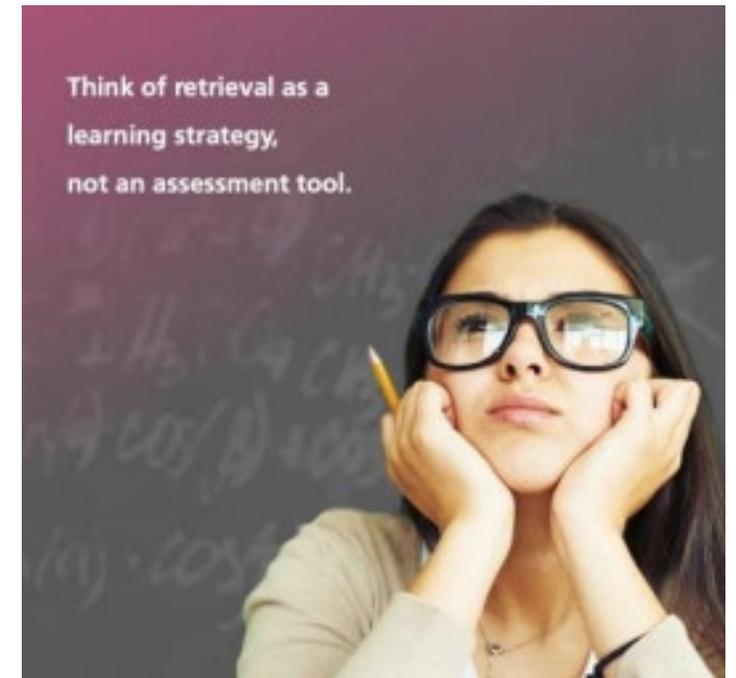
- Recordar y utilizar el lenguaje almacenado en la memoria a largo plazo.
- Recuperación se refiere al proceso de recuperación. algo que hemos aprendido de nuestro largo plazo memoria (Roediger y Gunn 1996).
- Cada vez que se recupera esa información o se genera una respuesta, se cambia la memoria original para hacerla más fuerte (*'... the act of recalling learned information from memory (with little or no support) and every time that information is retrieved, or an answer is generated, it changes that original memory to make it stronger'* - Kate Jones, 'Retrieval Practice', 2020)

- Mejora el aprendizaje y la retención de los alumnos a largo plazo.
- Aumenta la transferencia de conocimientos de los alumnos.
- Identifica las lagunas de conocimiento de los alumnos
- Aumenta la metacognición y la conciencia de los alumnos sobre su propio aprendizaje.
- Aumenta la participación y la atención de los alumnos en clase.
- Aumenta el uso por parte de los alumnos de estrategias de estudio efectivas fuera de clase.

Retrieval

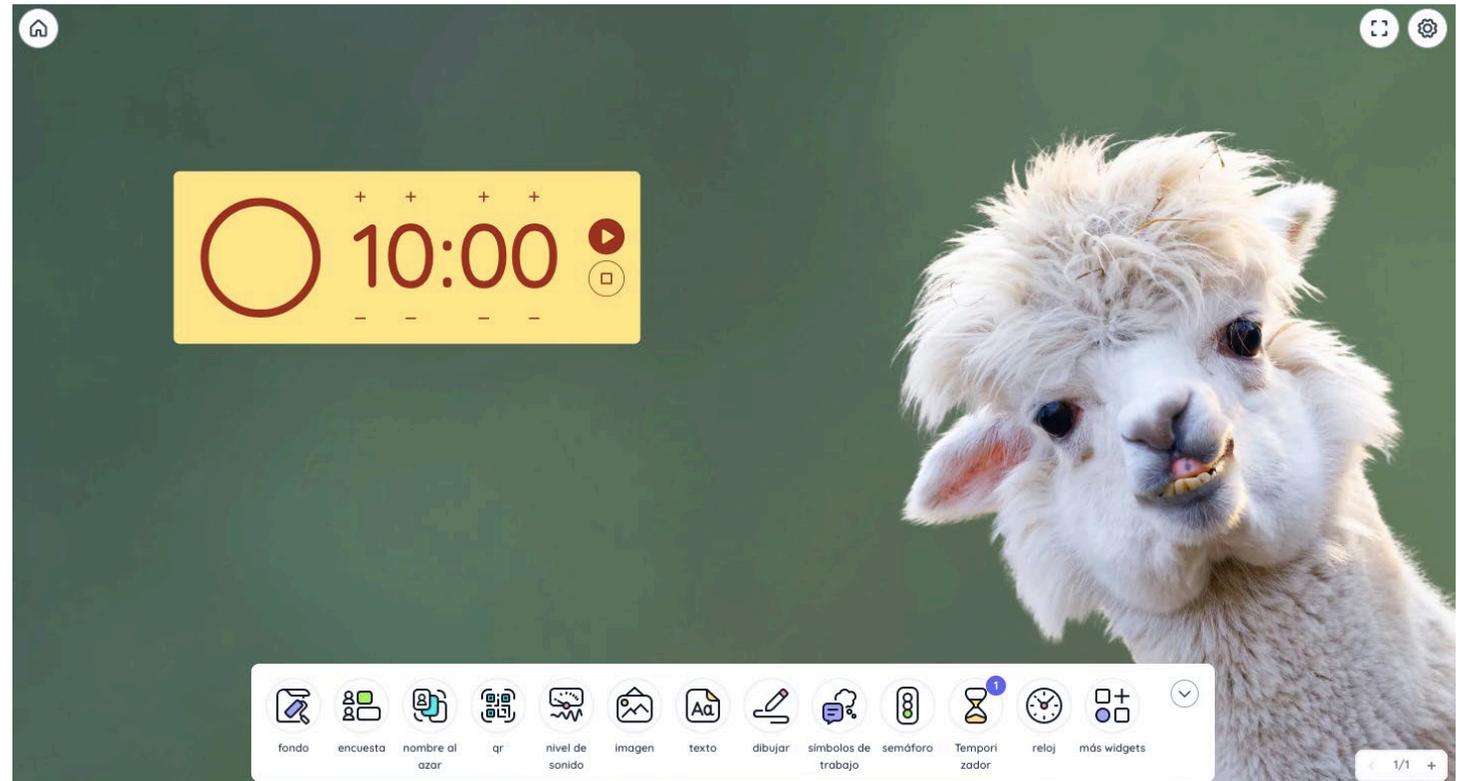
Beneficios

Retrieval-based learning: The need for guided retrieval in elementary school children (Smith y Karpicke 2014)



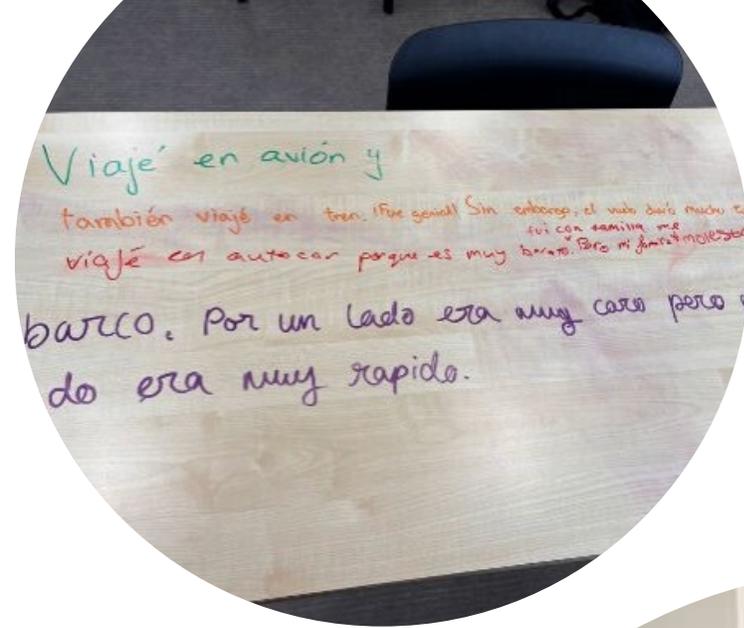
A tener en cuenta...

- Alcanzable - “reto alto, amenaza baja” (Mary Myatt, 2016)
- Tan pronto como entran al salón de clases
- Presentar el lenguaje en fragmentos, no en palabras individuales: la memoria depende del contexto.
- Temporizado - Fondo del aula con temporizador-
www.classroomscreen.com



Sentence race (on desks)

- Reúne a tus alumnos en equipos de dos o tres como máximo.
- Versión 1: Antes de que entren los estudiantes, escribe una pregunta en varios escritorios. Cada escritorio tiene una pregunta diferente. Los estudiantes van en sus equipos respondiendo la mejor oración posible. No se les permite repetir vocabulario.
- Versión 2: Antes de que entren los estudiantes, escribe una oración para que la amplíen. Van añadiendo vocabulario y no se les permite repetir vocabulario.



Me gusta mi ciudad.

Antes vivía en un pueblo pequeño y tranquilo pero ahora me gusta vivir en mi ciudad porque hay mucho que hacer.

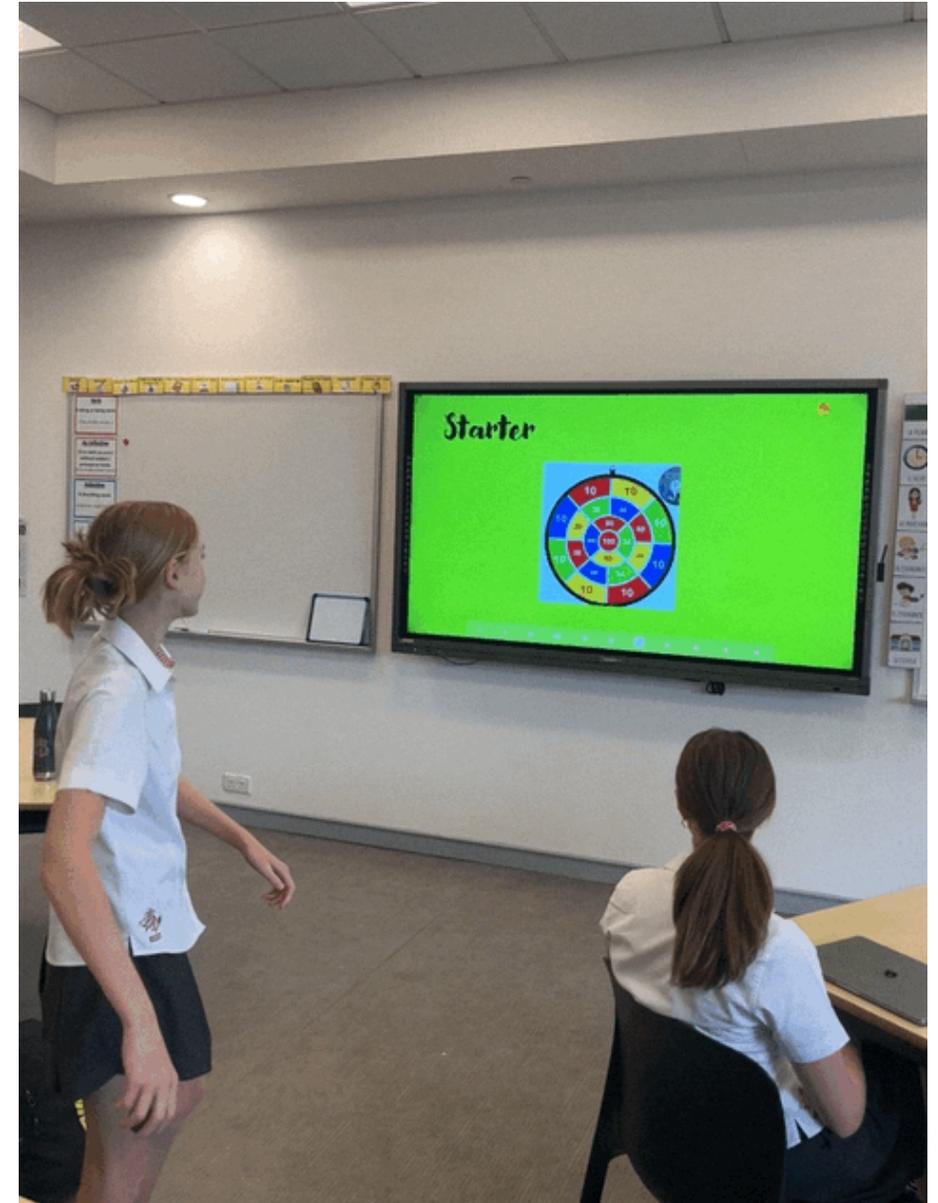


1. Da a los estudiantes un conjunto de oraciones básicas o un párrafo. Los estudiantes deben mejorar estas frases.
2. Se les puede pedir que se concentren en una o dos habilidades, como conjunciones, intensificadores, adjetivos, regla de tres, etc., o dejarles libertad para que propongan sus propias ideas.

Pimp my Spanish

Darts

- Encuentra en internet un tablero de dardos con diferentes secciones y puntos como el de la imagen.
- Para cada turno, dále a un estudiante una pregunta o desafío. Si el alumno completa el desafío, podrá lanzar una pelota al tablero e intentar ganar algunos puntos.
- Dependiendo del tamaño de la clase, los alumnos juegan de forma individual o en equipo.
- Suma las puntuaciones al final y recompensa al ganador.
- <https://www.amazon.com/Crayola-Globbles-Squish-Fidget-Toys-6Count/dp/B07HDX4GHS?th=1>



✓✓ Tick me quick! ✓✓

¿Qué deportes haces?

Hago artes marciales	Juego al baloncesto	Juego al tenis
Juego al fútbol	Hago equitación	Hago atletismo
Es divertido	Hago natación	Hago atletismo
Hago mucho deporte	Juego al voleibol	Me encanta
Hago ciclismo	Hago patinaje sobre hielo	Juego al hockey
Me gusta muchísimo	Juego al rugby	Hago patinaje
me gustan un montón	Es aburridísimo	Es agotador
Jugador 1	Jugador 2	

Tick me quick

- Pon a los estudiantes en parejas (sentados uno al lado del otro)
- Dáles un rotulador fluorescente (de diferente color cada uno)
- Di una frase en inglés.
- Los alumnos compiten con sus oponentes para poner un tick en la casilla con la traducción correcta.
- En la parte de abajo anotan sus puntos para sacar un ganador.



Retrieval grid - ¡Gana muchos puntos!

His/ her name is	I am twelve years old	There are	I am tired
I am English	I am very well	He is nice	My parents
My grandpa	he/ she has	My name is	My birthday
Última clase – 1 punto	La semana pasada – 2 puntos	El mes pasado – 3 puntos	¡Mucho antes! – 4 puntos

Conjugate my V-eggs

- Selecciona dos estudiantes que vayan a jugar entre sí.
- Los estudiantes deben juntar las dos partes correctas de los huevos encontrando la conjugación correcta para cada sujeto en el tiempo verbal específico que te gustaría que practiquen.
- El ganador será el primer estudiante que haga coincidir correctamente las dos mitades.





Musical sentences - Pon las frases en el orden correcto

pero

Antes

natació
n

tengo

hacía

ahora

no

tiempo

Empty box for writing the correct order of the phrases.

Whiteboard relay

- Divide el grupo en dos equipos.
- Divide la pizarra en dos mitades.
- Haz que cada equipo forme una cola al fondo del aula y dáles marcadores a los estudiantes del frente.
- Cuando comience el juego, un estudiante de cada grupo camina hacia el tablero y completa una pregunta. Cuando terminan, regresan a su equipo y pasan el marcador al siguiente estudiante.
- La carrera termina cuando un equipo ha completado todas las preguntas de la lista.
- Cuenta las puntuaciones al final, otorgando un punto por cada elemento de la lista resuelto correctamente.
- Me gusta especialmente hacer esto con tiempos verbales (presentar los verbos como parte de fragmentos/oraciones)

Categorías

- Divide la clase en dos equipos.
- Entrega a cada estudiante una pizarrita/iPad
- Di la categoría que te gustaría que repasen: Por ejemplo, instalaciones escolares, frases para describir a los profesores, conjunciones, estructuras complejas de GCSE, etc.
- Los estudiantes tienen 1 minuto para pensar en uno y escribirlo en sus pizarritas/iPads.
- Gritas “¡Arriba pizarritas!” y los estudiantes muestran sus respuestas.
- Por respuestas repetidas, el equipo no obtiene ningún punto. Las respuestas únicas obtienen un punto cada una.
- Recompense al equipo ganador general.

Pointless

- Elige un tema. Los estudiantes escriben 5 palabras en su mini pizarra relacionadas con ese tema.
- El maestro hace lo mismo.
- Al final del cronómetro, muestran sus palabras. Si tienen lo mismo que tú, obtienen 5 puntos (por palabra) Si tienen lo mismo que cualquier otro alumno de la clase, obtienen 2 puntos (por palabra).
- El ganador es el estudiante con menos puntos al final del juego.

Sentence Puzzles

1. Escribe en la pizarra o en la hoja un patrón de oración que hayas modelado y con el que tus alumnos estén familiarizados.

Por ejemplo, : Marcador de tiempo + Sujeto + Verbo + Adverbio de lugar

2. Pide a los estudiantes que lo copien en sus cuadernos o en su pizarrita.

3. Diles una versión mezclada de una oración que siga ese patrón (acuérdate de que los estudiantes estén familiarizados con cada palabra de la oración).

4. Los estudiantes ahora ordenan las oraciones que escuchan y colocan cada elemento bajo el título apropiado.

Por ejemplo : Marcador de tiempo Sujeto Verbo Adverbial de lugar

Ayer mi hermano fue al cine

5 al día

5. Phrases to describe your teachers/ family member/ friend
4. School rules
3. Extracurricular activities
2. Facilities and what you do in them
1. Way to introduce your school



Mosaic writing

A	B	C	D	E
Tengo	una tortuga	bonit@	que se llama	Bruno
Mi amigo	tienen	cuatro	en	grandes
¿Tienes	un conejo	pájaro	porque	son cariñosos
Mi profesora de español	no tiene	pequeña	amarillo	que habla
Mis abuelos	tiene	gris	perros	son pesados
Me gustaría tener	un perro	masCotas	porque	tu Casa?

1. My grandparents have four big dogs
2. Do you have a small turtle in your house?
3. My friend doesn't have pets because they are a pain
4. I have a beautiful dog called Bruno
5. I would like to have a grey rabbit because they are affectionate
6. My Spanish teacher has a yellow bird that talks

Spot the differences

En el dibujo A....., sin embargo en el dibujo B.....

e.g. En el dibujo A hay una zapatería, sin embargo en el dibujo B hay una pastelería



A



B

Task Cards

<p>1</p> <p>What is the missing ending for regular -ar verbs in the preterite tense?</p> <p>Yo _____ Tú _____aste El/Ella _____ Nosotros/-as _____amos Vosotros/-as _____asteis Ellos/-as _____aron</p>	<p>2</p> <p>What is the missing ending for regular -er verbs in the preterite tense?</p> <p>Yo _____í Tú _____iste El/Ella _____ió Nosotros/-as _____imos Vosotros/-as _____isteis Ellos/-as _____ieron</p>	<p>3</p> <p>What is the missing ending for regular -ir verbs in the preterite tense?</p> <p>Yo _____í Tú _____iste El/Ella _____ió Nosotros/-as _____imos Vosotros/-as _____isteis Ellos/-as _____ieron</p>
<p>4</p> <p>Yo _____ (viajar) alrededor del mundo el año pasado.</p> 	<p>5</p> <p>Ella _____ (trabajar) en una oficina durante sus prácticas laborales.</p> 	<p>6</p> <p>Nosotros _____ (ver) una película en el cine el sábado pasado.</p> 

<p>25</p> <p>Choose the correct option:</p> <p>Lo mejor fue cuando mi familia y yo hice / hicimos / hicieron turismo por el centro de la ciudad</p>	<p>26</p> <p>Choose the correct option:</p> <p>Lo peor fue que yo tuve / tuve / tuví un accidente con la bicicleta</p>	<p>27</p> <p>Choose the correct option:</p> <p>Lo pasé muy bien porque el viaje fue / fui / es simpático</p>
<p>28</p> <p>Choose the correct option:</p> <p>Me gustó / Me gustaron / Me gustan las vacaciones del verano pasado.</p>	<p>29</p> <p>Choose the correct option:</p> <p>El año pasado, yo hago / hice / hice mis prácticas laborales en una empresa</p>	<p>30</p> <p>Which subject pronouns get accents in the preterite tense? Yo? Tú?</p>

<p>7</p> <p>Choose the correct translation: I watched tv (ver = to watch)</p> <p>a. Ve la tele b. Vi la tele c. Vee la tele</p>	<p>8</p> <p>Choose the correct translation: I stayed in a youth hostel (alojarse = to stay)</p> <p>a. Me alojaste en un albergue juvenil b. Alojé en un albergue juvenil c. Me alojé en un albergue juvenil</p>	<p>9</p> <p>Choose the correct translation: I downloaded some songs</p> <p>a. Descargué algunas canciones b. Descargo algunas canciones c. Descargaste algunas canciones</p>
<p>10</p> <p>Choose the correct translation: On the first day, I met my colleagues (conocer)</p> <p>a. El primer día conocí a mis compañeros b. El primer día conocer a mis compañeros c. El primer día conocí a mis compañeros</p>	<p>11</p> <p>Choose the correct translation: My parents rested at the hotel (descansar)</p> <p>a. Mis padres descansaron en el hotel b. Mis padres descansamos en el hotel c. Mis padres descansé en el hotel</p>	<p>12</p> <p>Choose the correct translation: I took photos of the monuments (sacar)</p> <p>a. Sacé fotos de los monumentos b. Saqué fotos de los monumentos c. Saco fotos de los monumentos</p>

<p>13</p> <p>Rewrite the sentence correctly, there is one mistake.</p> <p>Ella bebio un té con leche</p>	<p>14</p> <p>Rewrite the sentence correctly, there is one mistake.</p> <p>Ella comieron comida típica</p>	<p>15</p> <p>Rewrite the sentence correctly, there is one mistake.</p> <p>Mi hermano y mi madre fuimos de compras</p>
<p>16</p> <p>Rewrite the sentence correctly, there is one mistake.</p> <p>Yo fuimos de excursión con mis amigos</p>	<p>17</p> <p>Rewrite the sentence correctly, there is one mistake.</p> <p>Perdi mi móvil en la playa</p>	<p>18</p> <p>Rewrite the sentence correctly, there is one mistake.</p> <p>Tuvimos una accidente</p>

- Imprime un juego de tarjetas y colócalas en la parte trasera del aula boca arriba (o en cualquier otro lugar de fácil acceso para los estudiantes)
- Los estudiantes juegan en pequeños grupos o en parejas.
- Entrega a cada equipo una hoja de respuestas donde anotarán sus respuestas.
- Los estudiantes eligen 'un corredor' y 'un escribiente' (también pueden tener 'un lector' si están en grupos)
- Pon el cronómetro, cuando el profesor diga '¡Preparados, listos, ya!', el juego comienza y los corredores suben y eligen cualquier carta.
- Todas las tarjetas están numeradas para que los estudiantes sepan dónde escribir sus respuestas.
- Todos los miembros del equipo deben participar en responder las preguntas, no solo el escribano y cuando terminan lo retiran, lo colocan con el resto de tarjetas y escogen otra.
- El equipo ganador será el que tenga más respuestas correctas cuando se acabe el tiempo (muestre las respuestas en el tablero para una autocorrección fácil y sencilla)

www.cosmobuzz.net

- Hacer una pregunta
- Los estudiantes escriben su respuesta y zumban.
- La respuesta más rápida y correcta obtiene un punto.

COSMOBUZZ

 Room Code: **923829** < Share Room

Reset Buzzers

Clear text entrys



Lock Buzzers

Only first Buzz



The buzzer game

- Divide la clase en 4 equipos de 3 a 5 estudiantes.
- Los estudiantes hacen 4 filas. Al frente de cada fila, hay un timbre.
- Haz una pregunta.
- El primer estudiante de cada fila escucha la pregunta y presiona el timbre si sabe la respuesta.
- El más rápido de cada fila, si acierta, consigue un punto para su equipo.
- Los estudiantes de su fila pueden ayudar al estudiante del frente susurrando información. Una vez que el primer estudiante juega, regresa al final de la fila y 4 nuevos jugadores hacen lo mismo con una nueva pregunta.

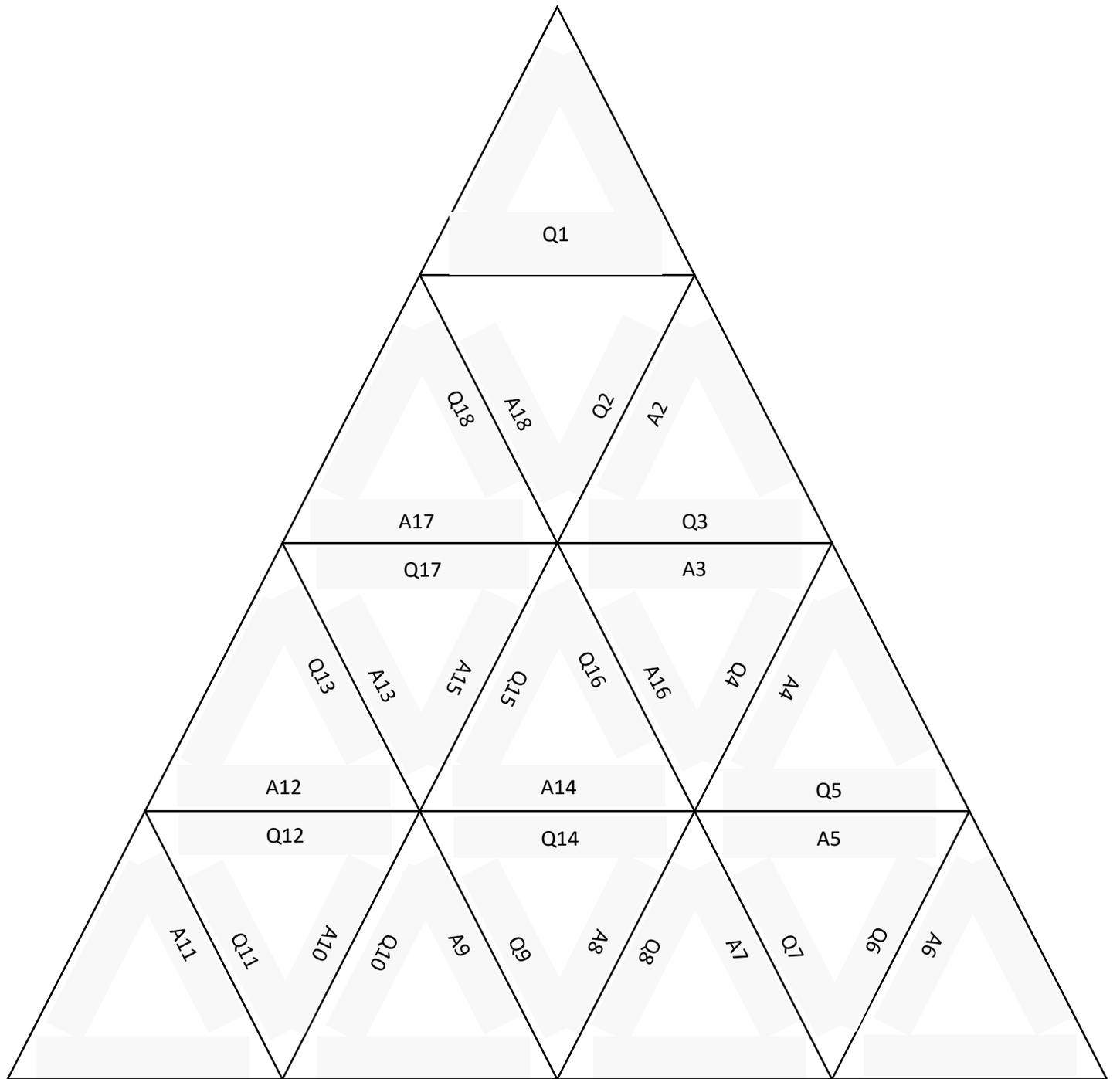
You say, we pay

- El profesor prepara una pequeña colección de imágenes relacionadas con un tema que le gustaría que recuperaran (por ejemplo, lugares de la ciudad, varios artículos relacionados con las vacaciones, etc.).
- Divide la clase en dos equipos. Los estudiantes se turnan para ir al frente de la clase, donde habrá una silla colocada contra la pizarra.
- El resto del equipo deberá darles pistas (¡¡¡no se permiten palabras sueltas!!!) para que adivinen qué hay en la imagen detrás de ellos.
- Ambos equipos obtienen la misma cantidad de tiempo y el equipo que adivine más imágenes gana.



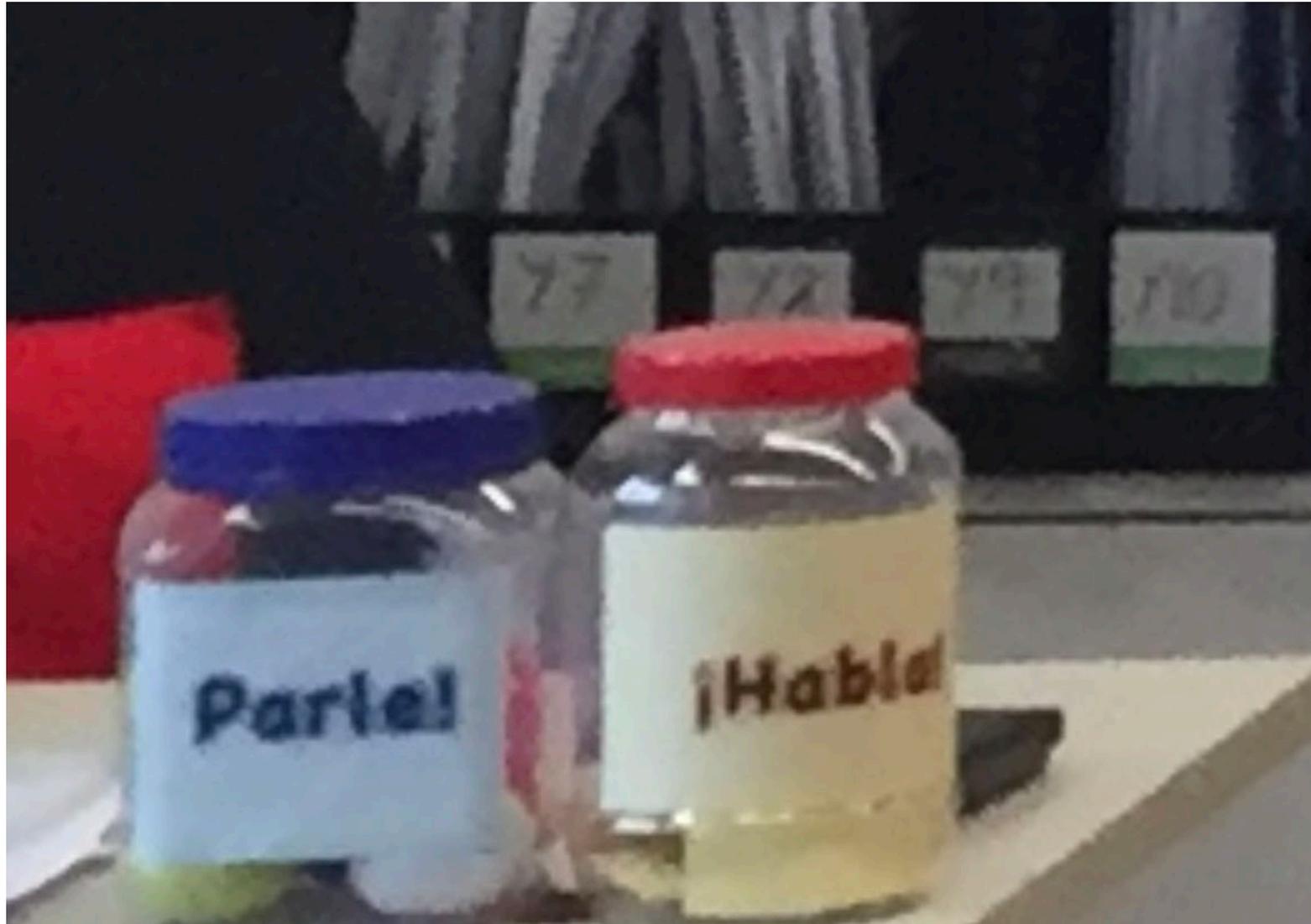
Tarsia Puzzles

- Tarsia Puzzle Template (16 Triangles inside a Triangle)
- Q1 = question 1, A1 = answer 1, Q2 = question 2, A2 = answer 2, etc.



Chatter Boxes

- Selector de nombres en pantalla
- Los estudiantes eligen una tarjeta con una pregunta.
- Desafía a los demás a mejorar las respuestas que han escuchado.



Stick it!

- Entrega una nota adhesiva a todos los estudiantes.
- Escribe (o que ellos escriban) un verbo, una expresión de alto impacto o cualquier estructura clave que quieras que practiquen.
- Los estudiantes pegan sus notas en la espalda de un compañero para que no puedan verlo.
- El objetivo del juego es que los alumnos adivinen lo que está escrito en la nota adhesiva del reverso.
- Después de que los estudiantes se emparejen con otros, leen las notas adhesivas de los demás y dicen una oración que incluye la estructura que acaban de leer. El otro alumno debe adivinar cuál es su estructura.
- Esta actividad es buena porque los estudiantes usan tantas estructuras como sea posible para confundirse entre sí, ¡poniendo en práctica vocabulario clave!



Mentimeter - Wordcloud

Join at menti.com use code 1756 2836

Name Spanish food or drink

Waiting for responses ...



Flippity – Question randomizer

- Prepara una lista de preguntas y súbelas para que se cree una ruleta
- Gira la ruleta para que se seleccione una pregunta al azar
- Los estudiantes contestan la pregunta de forma oral o en las pizarritas.

¿Qué hiciste ayer en tu casa? ×



Muchísimas gracias

**Jornadas de formación
del profesorado de ELE
en contextos asiáticos**



www.linkedin.com/in/moneiba

Email: moneibafb@gmail.com