Ideas prácticas para integrar el uso de herramientas digitales para promover el aprendizaje activo y participativo en la clase de ELE

María Eugenia de Luna Villalón, PhD
Wilfrid Laurier University

1. Introducción

Uno de los principales objetivos en las clases de lenguas, en este caso español como lengua extranjera (ELE), es que los estudiantes se involucren y participen de manera activa con el contenido presentado en la clase para que de esta manera logren desarrollar las diferentes habilidades lingüísticas que se están adquiriendo. Para lograr esto, existen diferentes enfoques y metodologías pedagógicas; siendo el uso de herramientas digitales a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), uno de ellos. Es así, que en este trabajo propongo fomentar la participación activa y participativa en la clase de ELE a través de la implementación de una selección de herramientas digitales aplicando dos enfoques principales. El primer enfoque promueve que los instructores usen las herramientas digitales para diseñar lecciones; es decir, diseñar material para enseñar estructuras gramaticales del español o contenido cultural/social del mundo hispano. El segundo enfoque promueve la creación de oportunidades para que los estudiantes practiquen lo aprendido, ya sea de manera individual o de manera colaborativa, al trabajar en proyectos prácticos, en clase o en casa, a través de las TIC. Es decir, que los estudiantes usen la lengua que está aprendiendo para hacer cosas con esta, en lugar de solamente aprender cosas acerca de la lengua (Motteram 2013).

En esta propuesta se presenta una definición de qué es una herramienta digital y su uso en la clase de una segunda lengua, así como del concepto de aprendizaje activo y participativo. También, se presentan propuestas utilizando la selección de 7 diferentes herramientas digitales con los dos enfoques antes mencionados: el uso de estas herramientas como instrumento para la enseñanza y el uso de estas herramientas como una oportunidad para que los estudiantes practiquen lo aprendido en clase o casa ya sea de manera individual o colaborativa. Finalmente se presentan las conclusiones de esta propuesta práctica.

2. El uso de herramientas digitales en la enseñanza/aprendizaje de una segunda lengua

Las herramientas digitales son programas o sistemas de información a los cuales se tienen acceso a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) usando ordenadores, tabletas electrónicas y/o tecnología móvil. Las herramientas digitales nos permiten trabajar en línea a través de programas o sistemas que pueden haber

sido diseñados para diversos usos en general y que en el salón de clase se adaptan para el aprendizaje; o bien, son programas o sistemas que pueden haber sido diseñados exclusivamente para la educación. Lo importante de las herramientas digitales en la clase de ELE, es el uso o aplicación que se les dé para promover el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua. Es así, que el instructor tiene una gran gama de posibilidades, pero también de responsabilidades al seleccionar las herramientas digitales, y al diseñar materiales, tareas y/o proyectos usando estos recursos.

Las herramientas digitales se pueden usar para enseñar, aprender, practicar y fomentar el desarrollo de las diferentes habilidades lingüísticas de la segunda lengua en cuestión, a través de la presentación de contenidos por parte del instructor, así como de solicitar a los estudiantes tareas o proyectos específicos como se mencionó anteriormente. Una de las principales características que brindan estas herramientas, es que reflejan la vida de los estudiantes fuera del salón de clase; y además promueven la enseñanza y el aprendizaje de una manera activa y participativa porque su propia naturaleza es interactiva. Así mismo, las herramientas digitales también promueven la inclusión de estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje, que de otra manera no podrían ser considerados debido a la propia naturaleza de los métodos tradicionales de enseñanza. Finalmente, estas herramientas también brindan a los estudiantes habilidades tecnológicas que serán de gran utilidad para otras áreas de sus vidas.

Al enseñar y aprender una segunda lengua usando herramientas digitales, se pretende lograr que aumente la motivación en los estudiantes al involucrarse y conectarse con el contenido de la clase, con sus compañeros y con su instructor de una manera más activa y participativa colaborando, creando y compartiendo lo aprendido. De esta manera, los estudiantes se vuelven dueños de su proceso de aprendizaje (Freire 1993, Stowe 2012, Markham 2011) relacionándolo con la idea de *aprender haciendo las cosas* (Dewey 1897).

2.1. Aprendizaje activo y participativo

El aprendizaje activo y participativo es un enfoque que se utiliza en la enseñanza para lograr que los estudiantes se involucren con los temas aprendidos en el salón de clase de manera diferenciada. Es decir, el aprendizaje activo involucra a los estudiantes en hacer cosas y pensar acerca de esas cosas que están haciendo (Bonwell & Eison 1991) en lugar de esperar a que el instructor haga las cosas y que el estudiante aprenda de manera pasiva. El aprendizaje activo es por definición aprendizaje participativo. Es decir, el aprendizaje activo se define como un método de enseñanza que logra involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Prince 2004). Es por eso que en este tipo de metodología pedagógica, los instructores buscan oportunidades para que los estudiantes puedan entender y aplicar el conocimiento adquirido de una manera significativa a través de una amplia gama de actividades que pueden ir de enfoques tradicionales a enfoques que incluyan el uso de las TIC ya sea de manera asíncrona: sin que el instructor y/u otros estudiantes estén en el mismo lugar al mismo tiempo; sincrónica: cuando el instructor y/otros estudiantes están en el mismo lugar al mismo tiempo; o aprendizaje combinado o mixto: cuando se mezcla que los

estudiantes trabajen en el curso fuera del salón de clase y en el salón de clase (es decir asincrónicamente y sincrónicamente).

Con el aprendizaje activo y participativo, se comparte la responsabilidad de enseñanza/aprendizaje con los estudiantes y se espera que estos asuman mayor responsabilidad sobre su proceso de aprendizaje y que se alejen de ser estudiantes pasivos que escuchan al instructor, escriben sus apuntes y raramente participan o colaboran con sus compañeros para aprender el contenido de la clase. El instructor por su parte, se convierte en un mediador de conocimiento (Vygotsky 1978) que propone el uso de diferentes actividades que involucran a los estudiantes ya sea como participantes o como actores de una manera significativa.

3. Propuestas para el uso de las herramientas digitales en la clase de ELE

3.1. Herramientas digitales propuestas

Las herramientas digitales propuestas en este taller son *Blendspace, Blubbr, Pinterest, Piktochart, Storybird, Poll Everywhere y Thinglink*. Cada una de ellas será brevemente explicada a continuación, mostrando una figura para ilustrarlas.

1. *Blendspace* (www.blendspace.com) es una herramienta digital para crear y organizar lecciones en línea con contenido digital tales como: documentos, videos, enlaces, imágenes, texto y creación de pruebas cortas con retroalimentación inmediata, entre otras.

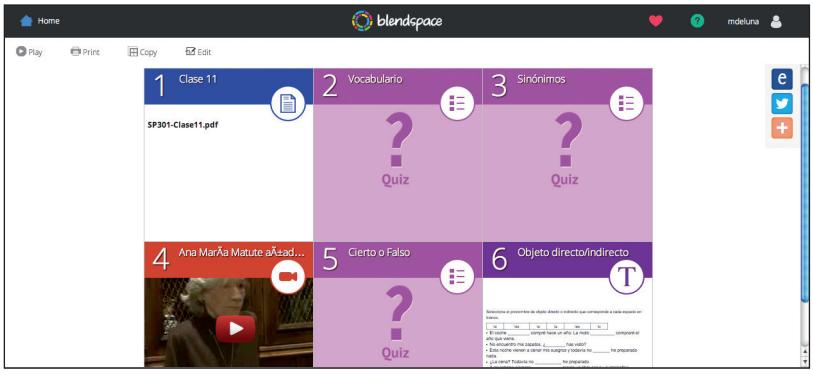

Figura 1. Ejemplo de una lección para una clase de ELE utilizando Blendspace (Blendspace: 2014).

2. *Blubbr* (www.blubbr.tv) es una herramienta digital para crear trivias o cuestionarios en línea, con formato de opción múltiple, a través de fragmentos de videos provenientes de *youtube*. Primero aparece el fragmento de video y después aparece la pregunta con un tiempo límite. Si la respuesta está equivocada, aparece inmediatamente la respuesta correcta y se pierden puntos. Si la respuesta es correcta, se ganan puntos.



Figura 2. Ejemplo de una trivia en Blubbr para la comprensión auditiva en la clase de ELE (Blubbr: 2014).

3. *Pinterest* (www.pinterest.com) es una red social para marcar y compartir elementos visuales en la red usando tableros con categorías creadas por el usuario. Los marcadores visuales pueden tener una amplia variedad de formatos tales como: imágenes, videos, enlaces a páginas de Internet, etc. Inclusive, se pueden añadir fotografías y videos personales.



Figura 3. Ejemplo de tableros en Pinterest como parte de una tarea seriada (Pinterest: 2014).

4. *Piktochart* (www.piktochart.com) es una herramienta digital para crear infografías en línea. Las infografías, permiten presentar información sintetizada y significativa a través de poco texto, imágenes y/o gráficos.



Figura 4. Ejemplo de una fracción de una infografía creada por un estudiante como tarea en la clase de ELE (Piktochart: 2014).

5. *Storybird* (www.storybird.com) es una herramienta digital para crear cuentos, poemas o historias en línea ilustrados. Esta herramienta, ofrece una muy amplia variedad de ilustraciones clasificadas por categoría que promueven la creación de trabajos de lectoescritura hechos y/o dirigidos a grupos de edades específicos.



Figura 5. Ejemplo de una mini-historia creada por un estudiante de la clase de ELE con Storybird para mostrar el contraste de ser y estar (Storybird 2014).

6. *Poll Everywhere* (www.polleverywhere.com) es una herramienta digital para crear encuestas de opinión en línea de manera muy sencilla. En estas encuestas, los estudiantes pueden votar de manera anónima a través de mensajes de texto, Internet o Twitter.



Figura 6. Ejemplo de una encuesta de opinión creada para revisar si los estudiantes de la clase de ELE habían comprendido una lectura (Polleverywhere: 2014).

7. *Thinglink* (www.thinglink.com) es una herramienta digital que permite volver interactivas imágenes estáticas al agregar, en puntos específicos de la imagen, videos, audio (a través de *SoundCloud)*, otras imágenes y enlaces a páginas de Internet. Cuando se pulsa el punto específico que aparece en la imagen al añadir un enlace, se abre el recurso asociado.



Figura 7. Ejemplo de una imagen creada con Thinglink para enseñar un tema cultural en la clase de ELE (Thinglink 2014).

3.1. Dos enfoques para la creación de material para la enseñanza y aprendizaje de ELE usando herramientas digitales

Como se mencionó anteriormente, este taller propone el uso de 7 herramientas digitales con dos enfoques, uno que promueve la manera en la que el instructor de la clase de ELE puede usar las herramientas digitales como un recurso para la enseñanza diferenciada que promueve el aprendizaje activo y participativo, y otro enfoque que promueve la manera en la que el estudiante de la clase de ELE puede usar las mismas herramientas digitales como un recurso para el aprendizaje activo, participativo e inclusive, colaborativo. Cada una de estas herramientas, permite el trabajo individual o colaborativo.

En la tabla que se muestra a continuación, se presentan ambas propuestas separadas por cada una de las herramientas digitales propuestas: *Blendspace, Blubbr, Pinterest, Piktochart, Storybird, Poll Everywhere y Thinglink*.

ENFOQUE 1 *Promover que los estudiantes obtengan conocimiento de estructuras gramaticales o contenido cultural/social a través del material que como instructores creamos usando las herramientas digitales propuestas.*	**ENFOQUE 2** *Promover la creación de oportunidades para que los estudiantes practiquen lo aprendido, ya sea de manera individual o de manera colaborativa, al trabajar en proyectos prácticos en clase o casa, a través de las tecnologías digitales.*
Blendspace	
- *Blendspace* propone un espacio para organizar las lecciones y mezclarlas con contenido digital. Por lo tanto, se propone proveerles a los estudiantes con el material enseñado en cada una de las clases del curso incluyendo desde la presentación en PowerPoint, hasta los videos, música y demás enlaces que puedan enriquecer el aprendizaje.	- Los estudiantes pueden usar *Blendspace* como una plataforma para presentar proyectos de la clase de ELE usando diferentes contenidos digitales y texto. - Tambi**én, p**ueden diseñar pruebas cortas para demostrar que comprendieron una estructura gramatical determinada. Por ejemplo, hacer un '*quiz*' de 5 preguntas mostrando el contraste entre los verbos saber y conocer.

- Se pueden crear pruebas cortas con formato de opción múltiple o verdadero / falso con retroalimentación inmediata al terminar la prueba. Este tipo de ejercicios se pueden usar como actividades para practicar el contenido de la clase. - Esta herramienta envía un reporte de uso y se puede obtener retroalimentación inmediata por parte de los estudiantes, fomentado así la comunicación.	- El instructor, puede dejar comentarios de manera inmediata a través de la misma herramienta digital usando un "me gusta", "no me gusta" y/o añadiendo comentarios. - Esta herramienta promueve el desarrollo de habilidades de lectoescritura digital.
Blubbr	
- En *Blubbr* es posible hacer trivias usando un video (o secciones de un video). Por lo tanto, para la clase ELE esta herramienta puede ser útil para comprobar las habilidades de comprensión auditiva y de lectura de una manera interactiva y divertida. - Esta herramienta permite dar retroalimentación inmediata, ya que la trivia tiene un formato de opción múltiple. Cuando la respuesta es correcta, se ganan puntos y cuando la respuesta es incorrecta se pierden puntos y se muestra la respuesta correcta.	- En *Blubbr*, los estudiantes pueden crear sus propias trivias como parte de una tarea específica. Por ejemplo, crear una trivia de un autor literario, de una noticia determinada, de un personaje, etc. - Hacer una trivia de este tipo, exige escuchar repetidamente un video y lograr comprenderlo. Por lo tanto, los estudiantes emplean sus habilidades de comprensión auditiva y de escritura, así como el desarrollo de habilidades de lectoescritura digital.
Pinterest	
- *Pinterest* es una red social donde se puede crear una comunidad fuera del salón de clase para practicar temas de la clase de ELE e interactuar con los estudiantes de una manera más informal. - El formato de esta herramienta digital permite estructurar las tareas de una manera muy amplia (por ejemplo, tableros de vocabulario, cultura, etc.). - Como instructor se puede dar retroalimentación a través de un "me gusta" y/o de comentarios.	- A través de tableros e imágenes virtuales, los estudiantes pueden practicar vocabulario, estructuras gramaticales y temas culturales de una manera diferente y que no parecería que están estudiando. Por ejemplo, crear tableros con imágenes que ilustren las expresiones con "tener". - Esta herramienta ayuda a que los estudiantes conozcan e interactúen con sus compañeros y su instructor de clase de una manera diferente a la que normalmente sucede en la clase, además de desarrollar habilidades lingüísticas específicas. - Esta herramienta promueve el desarrollo de habilidades de lectoescritura digital.
Piktochart	
- *Picktochart* permite crear infografías en línea para contar una historia a través de imágenes, gráficas y poco texto.	- Los estudiantes pueden crear infografías de temas específicos, podrían ser sociales, culturales, etc. que conciernen al mundo hispano. Por ejemplo, crear una infografía del uso del español en Cataluña.

- Las infografías creadas en esta herramienta digital pueden ayudar al instructor a presentar temas culturales, gramaticales, sociales, etc. - Los estudiantes pueden analizar las infografías creadas por el instructor y presentar sus conclusiones de manera escrita y oral.	- Esta herramienta promueve el análisis de datos para llegar a conclusiones a través de la evidencia. - Es posible hacer presentaciones de la infografía o solamente presentarlas como pósteres. - Crear una infografía ayuda a desarrollar capacidades de investigación, de análisis crítico y de síntesis; así mismo, promueve el desarrollo de habilidades de lectoescritura digital.
Storybrid	
- En *Storybird* se pueden contar historias de manera digital para compartir con los estudiantes. - El instructor puede usar vocabulario o estructuras gramaticales determinadas. Es una manera perfecta de adaptar contenidos a la clase de ELE de manera específica y con un formato innovador, promoviendo el desarrollo de habilidades de lectoescritura digitales.	- En *Storybird* los estudiantes pueden contar historias de manera digital en base a imágenes que inspiran la imaginación. - Los estudiantes pueden usar esta herramienta digital para mostrar que han adquirido determinadas estructuras gramaticales o para presentar temas socioculturales. Por ejemplo, hacer una historia corta para mostrar el uso de los tiempos del pasado. - *Storybrid* permite desarrollar habilidades de lectoescritura digital.
ThingLink	
- *ThingLink* permite añadir video, música, enlaces a páginas de internet, etc., a imágenes predeterminadas y así volverlas imágenes interactivas. - En una imagen se puede tener una presentación completa. - El instructor de ElE puede usar esta herramienta para presentar un tema cultural y/o social de manera interactiva.	- Los estudiantes pueden crear imágenes o pósteres interactivos para hacer presentaciones en la clase de ELE de diferentes temas utilizando una misma imagen, pero de manera interactiva. Por ejemplo, crear una presentación de un país hispano que incluya música, un video cultural y enlaces a una receta típica. - Con *ThingLink*, los estudiantes pueden desarrollar habilidades comprensión auditiva y de lectoescritura digital.

4. Conclusiones

Las herramientas digitales nos brindan la posibilidad de enfocarnos en crear una gama de actividades de enseñanza y aprendizaje del español a través de métodos que son parte del aprendizaje diferenciado (activo y participativo); es decir, que presentan materiales de aprendizaje que motivan a desarrollar la creatividad, que son diseñados para incluir diferentes tipos de aprendizaje, y sobre todo ayudan a desarrollar las habi-

lidades lingüísticas en la clase de ELE desarrollando también, competencias digitales que permiten integrar, conectar, crear, y compartir conocimiento al involucrar activamente a los estudiantes de la clase de ELE.

Referencias Bibliográficas

BONWELL, C.C. y EISON, J. A. (1991): "Active Learning: Creating Ex-citement in the Classroom", *ASHEERIC Higher Education Report,* No. 1.

DE LUNA, M. E. (2014): *Sp301 Clase 11* [Blendspace lesson slides]. <https://www.blendspace.com/lessons/C-FNsK0OIhckIA/sp301-clase-11> [consulta: 23/08/2014]

DE LUNA, M.E. (2014): *Elena Poniatowska on Blubbr* [Blubbr trivia]. <https://www.blubbr.tv/game/index.php?game_id=21157&org=0#.VEwFy4vF_sk> [consulta: 23/08/2014]

DE LUNA, M.E. (2014): *Maru WLU* [Pinterest boards] <http://www.pinterest.com/maruwlu/> [consulta: 23/08/2014]

DE LUNA, M.E. (2014): ¿Quién es laintrusa? [encuesta rápida en Polleverywhere] <http://www.polleverywhere.com/multiple_choice_polls/FBboEdfnlDabINF >[consulta: 23/08/2014]

DE LUNA, M.E. (2014): *Poly: Ser/estar by marudeluna on Storybird*. <https://storybird.com/books/poly-serestar/?token=hf4d4srb26> [consulta: 23/08/2014].

DE LUNA, M.E. (2014): *Dirección Machu Picchu by Maru de Luna*. <http://www.thinglink.com/scene/489104883195052032> [consulta: 23/04/2014]

DEWEY, J. (1897): "My pedagogicial creed", *The School Journal,* Vol. LIV (3), 77-80.

FREIRE, P. (1993): *Pedagogy of the oppressed. New rev. 20th-Anniversary ed.*, New York: Continuum.

MARKHAM, T. (2011): "Project Based Learning", *Teacher Librarian,* Vol. 39(2), 38-42.

MOTTERAM, G., (2013): *Innovations in learning technologies for English language teaching,* London: British Council.

PRINCE, M. (2004): "Does Active Learning Work? A Review of the Research", *Journal of Engineering Education,* Vol. 93 (3), 223-231.

VYGOTSKY, L.S. (1978): *Mind in society: The development of higher psychological processes.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

WERNER, K. (2014): *Español y lengua indígenas*. <https://magic.piktochart.com/output/1250535-minimalist poster> [consulta: 23/08/2014]