Actividades basadas en el uso de aplicaciones en red para la clase de ELE

Luis Roger Rodríguez Paniagua
Instituto Cervantes de Argel

El presente artículo intenta dar a conocer algunas de las posibilidades prácticas que brindan ciertas aplicaciones informáticas disponibles en línea, así como sus posibles adaptaciones a la clase de ELE. La primera parte del artículo está dirigida a la exposición de recursos y actividades adecuados para el aprendizaje o la práctica de funciones y nociones propias del nivel A del *MCER/PCIC*, mientras que la segunda parte desarrolla actividades especialmente diseñadas a partir de la técnica de los mapas mentales.

BASES TEÓRICO-PRÁCTICAS

Uno de los factores que caracteriza de manera más genuina la enseñanza en general y la enseñanza de lenguas en particular en estos momentos es la aplicación más o menos intensiva de las llamadas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) a las aulas. Desde su irrupción en los años 90 con la aparición y generalización de los ordenadores e Internet, las TIC no han cesado de incrementar su presencia en los centros formativos, al tiempo que desarrollaban y diversificaban sus aplicaciones y utilidades. El diseño y uso de ejercicios a partir de actividades y recursos disponibles en la Red, o bien a partir de cualesquiera otras aplicaciones o programas trasladables y utilizables en el aula, se incardina dentro del planteamiento teórico establecido por Pollard y Pollard (1993) para la definición de la enseñanza tradicional frente a la enseñanza con mediación de las tecnologías. Dicha definición se construye sobre la base de los contrastes existentes entre ambos tipos de formación, que se reflejan en las siguientes características contrapuestas:

1. Desarrollo de la actividad en un aula o espacio de tipo tradicional, frente al desarrollo en un aula tecnológicamente equipada;
2. papel del profesor como fuente exclusiva de información, frente a papel del profesor como mediador, facilitador y organizador de la información facilitada;
3. especialización del profesor en los contenidos, frente a especialización del profesor en el aprendizaje y la enseñanza;
4. acceso limitado a material impreso (libros, diccionarios) para el alumnado, frente a acceso cambiante y casi ilimitado a información en línea y de tipo audiovisual;
5. alumno como receptor de información frente a alumno como usuario de información y facilitador de problemas;
6. evaluación basada en el rendimiento individual del estudiante, frente a evaluación basada en la capacidad del estudiante para colaborar con otros estudiantes.

La difusión de las TIC ha motivado un cambio profundo en la forma de impartir clase, al situar al profesor ante una nueva perspectiva según la cual es necesario no solamente determinar qué contenidos impartir en cada sesión y cómo hacerlo, sino también qué métodos emplear para integrar una tecnología más efectiva, inmediata y visual en el aula de L2. La calidad de la enseñanza depende en gran medida de la actuación del profesor, y esta no se entiende ya sin la integración de las NNTT en el aula.

En este contexto, es posible distinguir entre diferentes tipos de tecnologías, aplicaciones o programas que permiten mejorar la calidad de la enseñanza de la lengua mediante su uso. A efectos teórico-prácticos, he agrupado dichos programas tanto en función de sus características técnicas, como en función del tipo de interacción que requieren, configurando la taxonomía siguiente:

a) Programas y aplicaciones diseñados para facilitar una interacción real a distancia. Dichas aplicaciones y programas se pueden clasificar además según sea su comunicación inmediata, casi inmediata o diferida, perteneciendo al primer subgrupo los *chats,* los programas de voz e imagen (de los cuales el más famoso es Skype, aunque Gmail Voice, MSN Messenger o el propio *chat* de Facebook han ganado mucho terreno); al segundo subgrupo pertenecen los blogs o las redes sociales —excepción hecha de aquellas aplicaciones integradas en dichas redes, y que se mencionan en el subgrupo anterior—, donde los comunicadores o participantes pueden «colgar» o publicar su producción; en el último de estos apartados se contaría el propio correo electrónico, que, como medio de comunicación interpersonal, no implica necesariamente un grado de inmediatez tan intenso como el de las aplicaciones anteriores.
b) En un segundo gran apartado se encuentran aquellas aplicaciones que requieren o proponen una construcción colectiva de la comunicación, y que muestran su mayor rendimiento cuando logran involucrar a un número considerable de participantes. Tal es el caso de los programas de diseño web, de la Wiki, de Moodle y de otras plataformas y aplicaciones concebidas más para administrar y construir el conocimiento que para fomentar una comunicación objeto de sí misma estrictamente hablando.
c) En un último apartado se incluyen aquellas aplicaciones específicas que, aunque concebidas inicialmente para el uso por parte de un solo usuario, admiten el empleo colectivo. Están diseñadas para realizar tareas muy específicas —verbigracia, diseñar una tienda online, diseñar una prenda de vestir, hacer un plano o un diagrama, etc.—, y muchas de sus tareas coinciden con los contenidos, nociones y funciones contemplados en los documentos de referencia para la enseñanza de lenguas en la actualidad.

Al atractivo propio de las nuevas tecnologías, las aplicaciones del último apartado suelen unir algunas características específicas dictadas por su carácter y concepción originalmente comercial; no en vano, suele tratarse de aplicaciones en red concebidas para resolver tareas complejas de diseño que, a cambio de una pequeña suscripción

económica, ponen al alcance de sus usuarios instrumentos muy valiosos de los que antes hacían uso exclusivo los especialistas informáticos, diseñadores gráficos, publicistas, etc. Los requisitos recurrentes en este tipo de programas son los siguientes:

— Poseen un diseño (interfaz y resultados) estéticamente en línea con su tiempo.
— Son de funcionalidad intuitiva, ya que no es necesario ser un experto para manejarlos: a un usuario de Internet con un conocimiento tecnológico medio le bastan unos minutos para aprender a manejar dichas aplicaciones y obtener resultados suficientes; un usuario con conocimientos básicos o menos avezado puede aprender a lo largo de una sola jornada, o en un rato si es guiado por otro usuario que conozca mejor el programa en cuestión.
— Son perecederos. Su empleo no está concebido para el largo plazo, sino para una explotación relativamente intensiva y breve, que necesariamente conducirá a medio plazo a la búsqueda de otras aplicaciones más recientes, complejas, vistosas o eficaces como sustitutivo.
— Suelen admitir, con fines promocionales o comerciales, un cierto grado de uso en régimen de gratuidad, siendo necesario abonarse o realizar algún tipo de suscripción para hacer uso pleno de todas las funcionalidades que permiten.
— Aunque no es siempre así, admiten cierto grado de portabilidad o exportación del producto o resultado a diferentes formatos (PDF, JPEG, TIF, otros).

En el presente artículo voy a presentar el desarrollo de algunas sencillas actividades vinculadas al uso de tecnologías y aplicaciones pertenecientes a este último grupo, y cuya aplicabilidad y utilidad derivan precisamente de su ya mencionada afinidad con algunos conceptos nocio-funcionales y contenidos del Plan curricular del Instituto Cervantes de Argel.

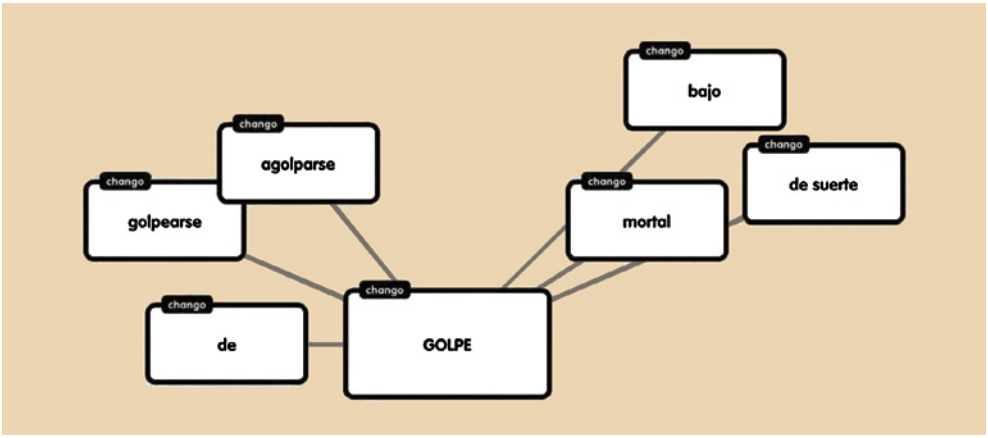
Uso de mapas léxicos

Los mapas léxicos admiten gran variedad de usos en el aula. Uno de los más simples y rentables es la realización de una *gymkana* o concurso de vocabulario a partir de una unidad léxica predefinida por el profesor.

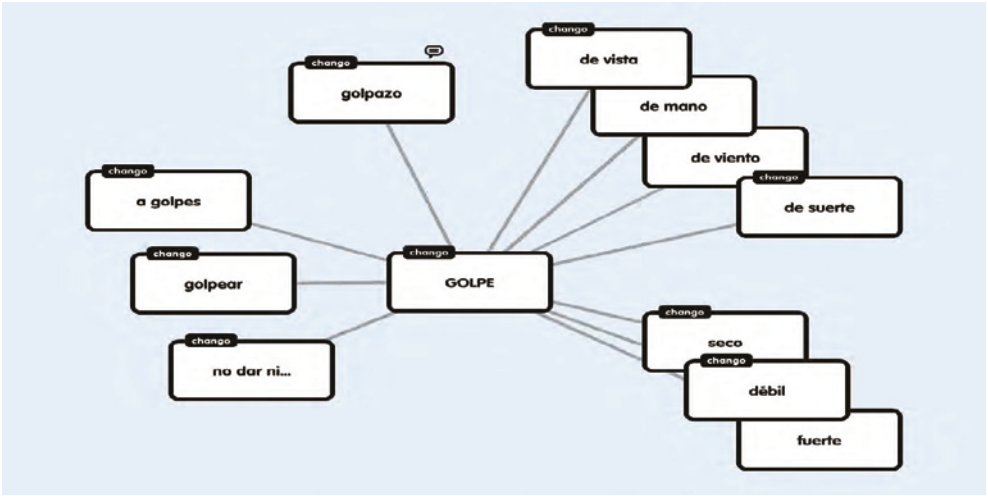
En ese caso, el ejercicio consiste en dividir la clase en dos o más grupos, cada uno de los cuales debería contar idealmente con un equipo informático. El profesor propondrá una unidad léxica, a partir de la cual los equipos tendrán que desarrollar un mapa léxico empleando la aplicación elegida —en el ejemplo que se incluye a continuación, la aplicación de elección es www.popplet.com, especialmente apta por su sencillez, manejabilidad y limpieza de diseño—, designando para ello a una persona que maneje la misma, mientras los demás proponen vocabulario para completar el mapa. El profesor deberá determinar previamente la naturaleza de las unidades léxicas que quiere incluir en el mapa mental, pudiendo optar por incluir solamente palabras compuestas, derivados, o también locuciones y colocaciones

léxicas. A partir de ese punto, y una vez establecida la raíz o unidad léxica que se quiere trabajar, los estudiantes podrán lanzarse a diseñar su mapa léxico.

La finalidad del concurso no es únicamente aportar el mayor número posible de unidades léxicas, sino además la de construir de manera colaborativa un árbol léxico general que permita integrar los trabajos de los equipos participantes. La secuencia siguiente muestra un ejemplo tomado de un grupo de nivel superior (C1), trabajando a partir de la palabra *golpe*. Dividida la clase en dos grupos, el primero de ellos fue capaz de aportar el siguiente mapa léxico en tres minutos:

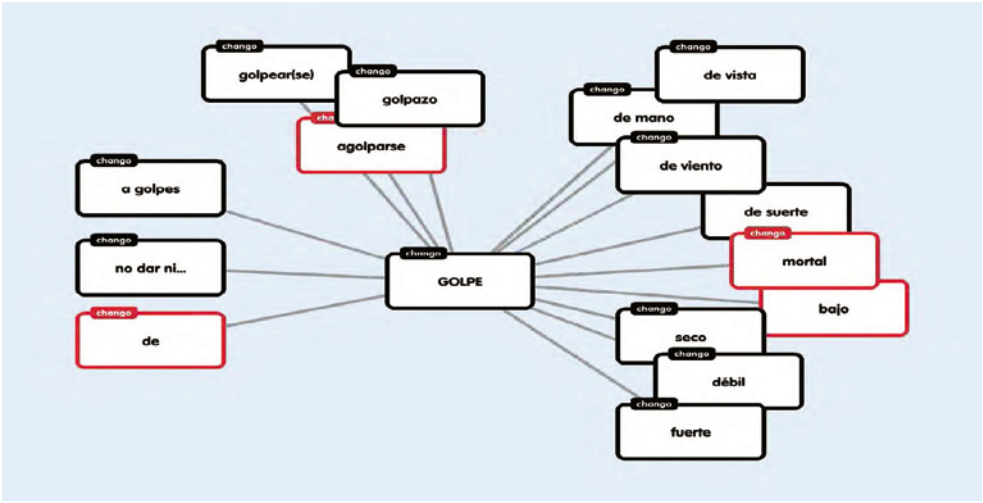


En el mismo lapso de tiempo, el segundo grupo pudo desarrollar el mapa siguiente:

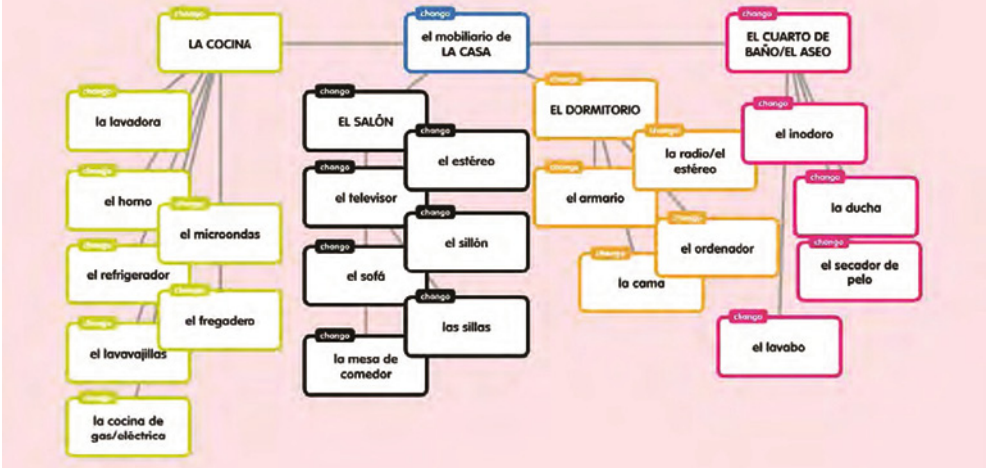


Una segunda fase —quizás la más constructiva en el empleo de esta técnica— consiste en integrar los resultados obtenidos por un grupo en los que ha alcanzado el otro, dando lugar a la construcción y ordenación de un mapa de léxico lo más

completo y estructurado posible. Así, en el siguiente mapa general se optó por ubicar las locuciones en el cuadrante inferior izquierdo, los derivados en el cuadrante superior izquierdo, y las colocaciones léxicas a lo largo de todo el margen derecho:



Otro posible uso de las aplicaciones diseñadas para la ejecución de mapas mentales es la construcción de un mapa léxico-conceptual aplicado a un campo semántico específico. Esta forma de representación gráfica de los contenidos ayuda a los aprendices no solamente a recordar el vocabulario, sino también a organizarlo o distribuirlo siguiendo el modelo representativo establecido por Buzan (1996). Así por ejemplo, es posible emplear una aplicación gráfica de este tipo para realizar un trabajo de mapeo mental destinado a recopilar y organizar tantas unidades léxicas como sea posible pertenecientes a un campo léxico-semántico determinado. En este ejemplo, se pidió a los alumnos que recuperaran y organizaran su vocabulario sobre el mobiliario de la casa empleando el citado recurso:



Aplicaciones para fines específicos: la descripción física

La descripción física y de carácter individual se encuentra dentro de las nociones específicas contempladas por el *PCIC* en un plano básico e inmediato del aprendizaje de contenidos correspondientes al nivel A1-A2, siendo la función implícita y explícita de descripción también uno de los objetivos de aprendizaje enumerados (*PCIC,* 2006:220, 335). Se supone así que la dimensión física del individuo debe ser aprendida y dominada a un nivel básico entre los estudiantes de lenguas en sus primeras etapas de manejo de la misma.

La descripción de personas en el aula suele ser tratada de manera convencional —y razonablemente eficaz, dependiendo de la cultura de origen y la lengua materna de los aprendices— mediante ejercicios de presentación de los rasgos físicos más habituales, enmarcados en una secuenciación que gradúa las actividades desde la identificación inicial a la producción final. Es frecuente, pues, que en los manuales al uso se incluya al menos una actividad —por lo general final— que obligue a los aprendices a describir a una persona, como en este caso (cfr. Eusebio Hermida et. al, 2011: 18-20):

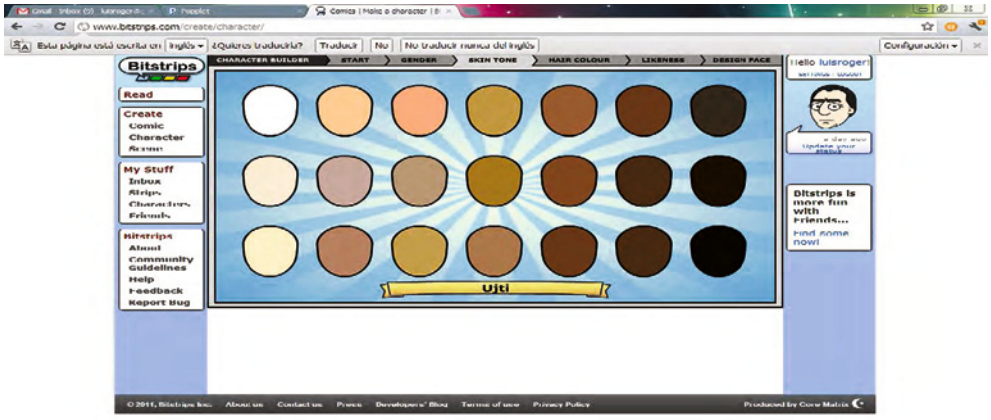


4.3 Piensa en un miembro de tu familia a quien te gustaría invitar a formar parte del grupo y descríbeselo a tu compañero: habla de su físico y de su carácter.

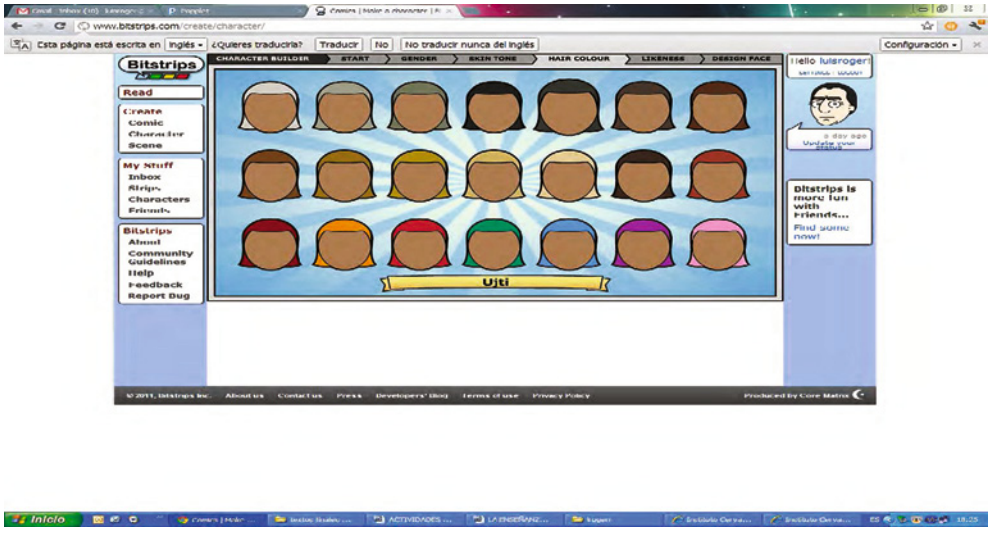
Dichas actividades son, por lo general, adoptadas de manera regular por casi todos los manuales modernos de ELE y, salvo lamentables excepciones —no se trata en absoluto del caso que empleo como ejemplo, extraído del manual *Etapas* de Edinumen, que ofrece una secuencia de ejercicios bien desarrollada y con un diseño atractivo—, ofrecen recursos suficientes para introducir al alumno en el ámbito nocio-funcional perseguido.

No obstante, existe otra posibilidad de trabajo evidente pero insuficientemente explotada: la de que el aprendiz realice un ejercicio de comprensión del léxico meta dibujando la descripción que escucha. Obviamente, un ejercicio de estas características sitúa en posición de desventaja a aquellos aprendices que carecen de habilidades naturales para el dibujo o, peor aún, aquellas personas que poseen alguna dificultad del orden motor (sistema motor fino). Aplicaciones de diseño de cómics, viñetas y avatares, como www.bitstrip.com, permiten salvar con facilidad este inconveniente, ofreciendo la posibilidad de plantear ejercicios en parejas o en grupo, en los que uno o más aprendices describen y enumeran los rasgos físicos de una persona, mientras que otro maneja el programa para realizar el retrato robot del personaje. Siguiendo las opciones que da el programa de edición, debe comenzarse por el género, el tono de piel, el pelo, la complexión y, finalmente, los rasgos faciales más precisos. El único inconveniente a este respecto es que la página *web* no parece dar la opción de trabajar en otros idiomas que no sean el inglés, pero la herramienta sigue siendo igualmente útil, dado su soporte de imagen y su facilidad de manejo. Los pasos siguientes ilustran el uso de la aplicación en un ejercicio entre dos aprendices:

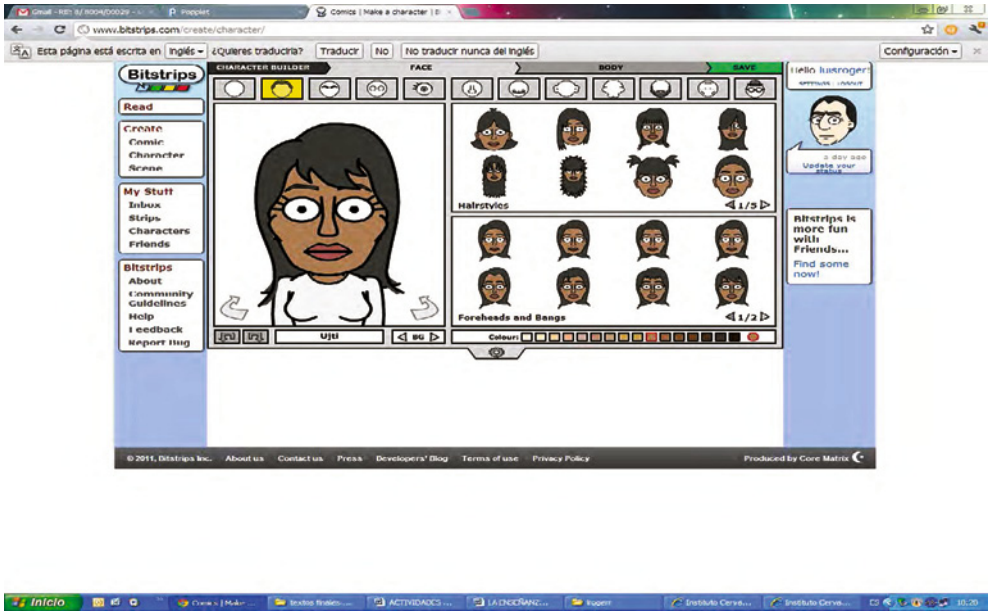
A: ¿Es hombre o mujer?
B: Es una mujer.
A: ¿Es morena o es blanca de piel?
B: Es muy morena.



A: ¿De qué color tiene el pelo?
B: Tiene el pelo negro.

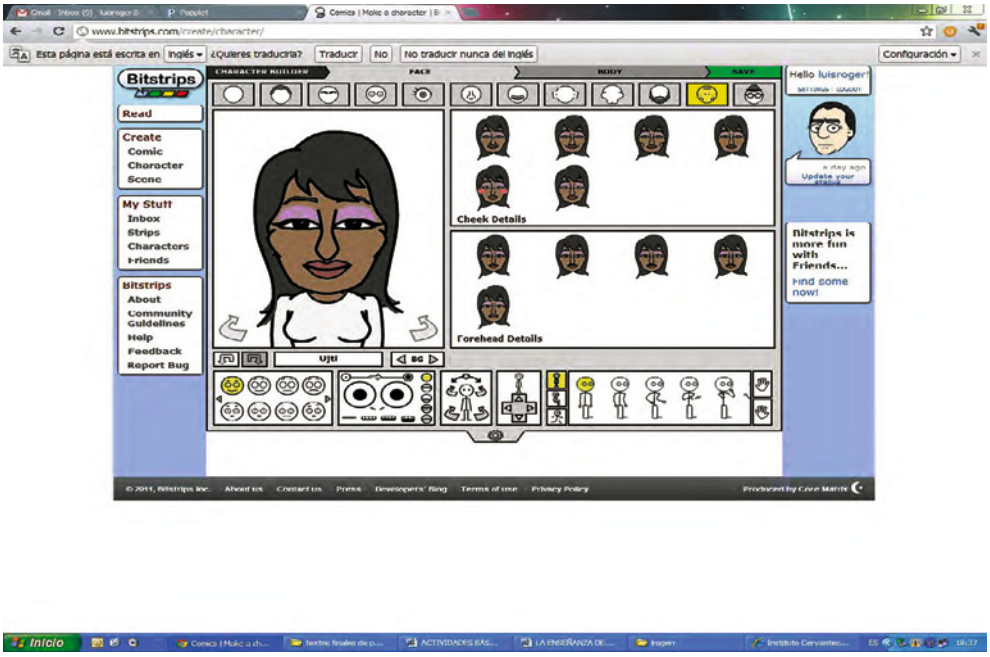


A: ¿Tiene pelo largo o corto?
B: Tiene el pelo largo y liso.

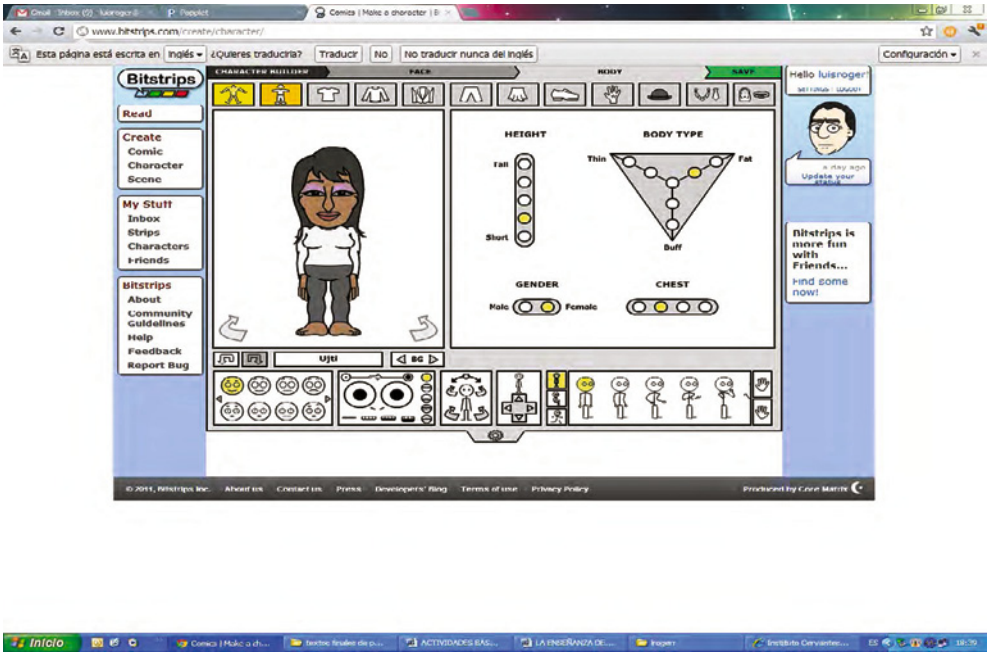


A: ¿De qué color tiene los ojos?
B: Tiene los ojos negros.
A: ¿Lleva maquillaje?
B: Sí, y tiene nariz larga.

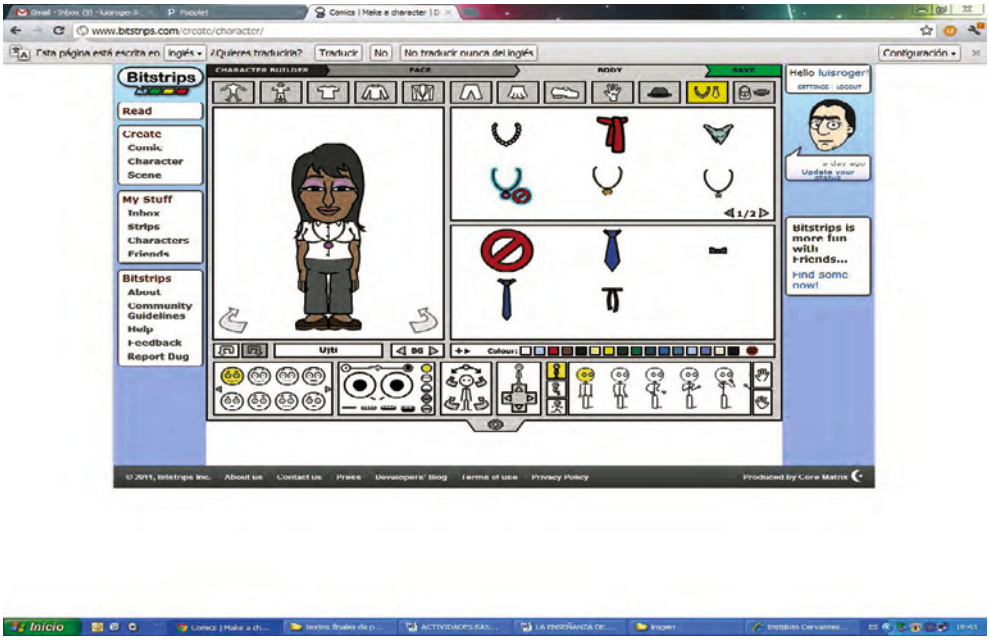
A: ¿Es seria?
B: No, es simpática.



A: ¿Es alta o baja?
B: No es muy alta. Y no es ni delgada, ni gorda.



A: ¿Qué lleva puesto ahora?
B: Lleva pantalones, zapatos y una camisa blanca. Lleva un colgante.



La aplicación, que en fases más avanzadas permite incluso diseñar viñetas y tiras cómicas, posee obviamente unos parámetros de definición de rasgos limitados, pero suficientes para cubrir con creces las necesidades de léxico y de funcionalidad lingüística establecidas en el *MCER/PCIC* para estudiantes de niveles A1-A2, e incluso por encima de los mismos.

Quizás sea ocioso mencionar que puede emplearse en sentido inverso, pidiendo a un aprendiz que diseñe rápidamente un personaje —o bien haciéndolo el propio profesor— para que lo describan sus alumnos. Esta utilidad es más básica, puesto que no implica una interacción bidireccional, pero la aplicación puede ser igualmente útil como generador de modelos.

Diseñador gráfico de planos

Un último tipo de ejercicio que pretendo examinar en este artículo es el de descripción de espacios físicos. Siendo la localización básica en el espacio y la descripción de espacios personales nociones y funciones propias del nivel de competencia elemental en el manejo de la lengua, los manuales contemplan diferentes tipos de actividades dirigidas a la práctica de los exponentes léxicos y de las nociones espaciales requeridas para tal fin. Dichas actividades suelen tener un

componente gráfico elemental, y otro descriptivo, como la que aparece a continuación (Borobio, 2002:73):



lección 8

¿Lo tienes claro?

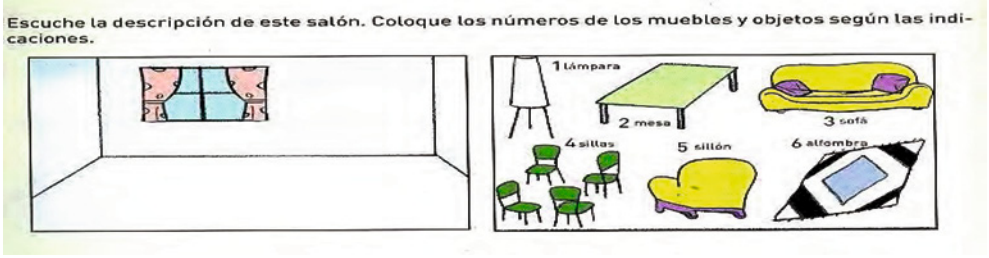
12 a] Pregunta a tu compañero cómo es su habitación, qué muebles hay y dónde está colocado cada uno. Dibuja un plano con su ayuda.

b] Usa las notas que has tomado en la actividad 4 y mira el plano del apartado anterior para escribir sobre la casa y la habitación de tu compañero.

c] Intercambia tu texto con otros compañeros. Lee tres o cuatro textos. ¿Encuentras algo interesante?

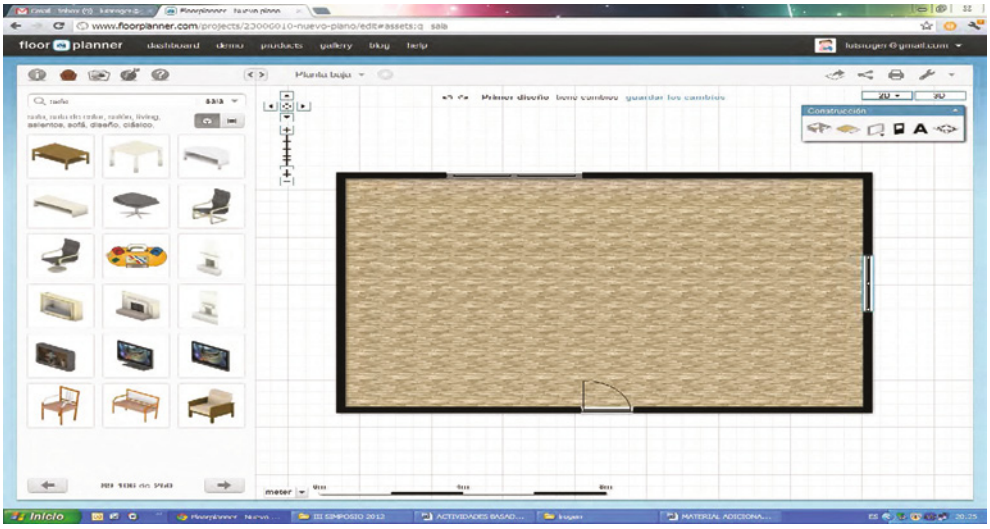
73
setenta y tres

Los ejercicios de esta naturaleza son innegablemente útiles, pero ocurre a veces con ellos que el aprendiz se enfrenta a las ya antes mencionadas dificultades de reproducción gráfica. Otros ejercicios son adoptados para paliar parcialmente esta carencia mediante la sustitución del elemento gráfico por simples números (Cuadrado *et al.*, 2008: 82):

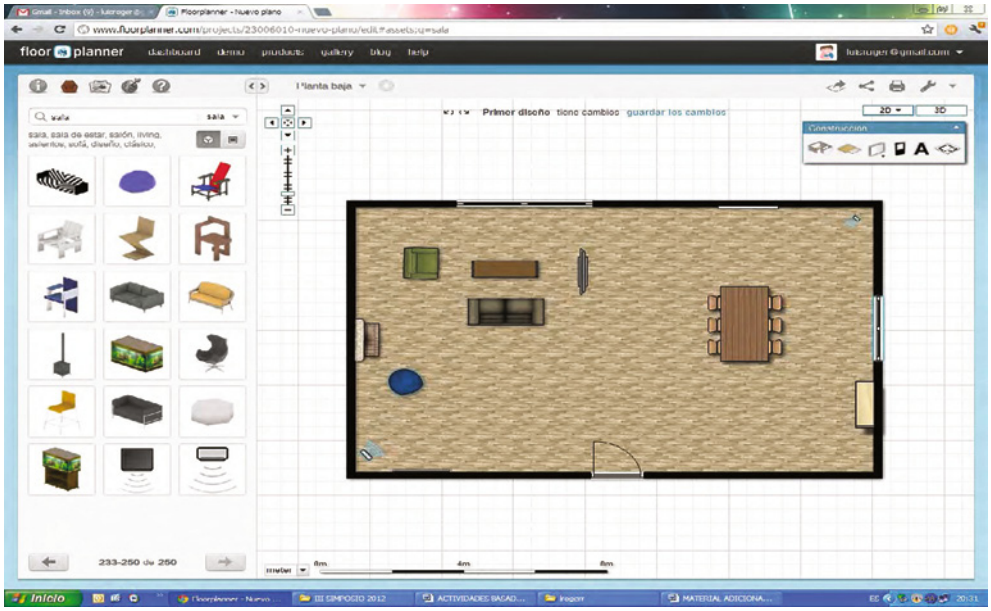


En este ámbito, puede resultar de especial utilidad el uso de www.floorplanner.com, una aplicación semiprofesional que permite diseñar casas, habitaciones, edificios e incluso espacios abiertos, tales como jardines o calles, y que puede usarse para facilitar o mejorar ejercicios como los anteriores, al introducir un componente tecnológico y visual de resultados muy llamativos, que permite a los aprendices poner en práctica sus herramientas lingüísticas a la vez que manejan una aplicación moderna.

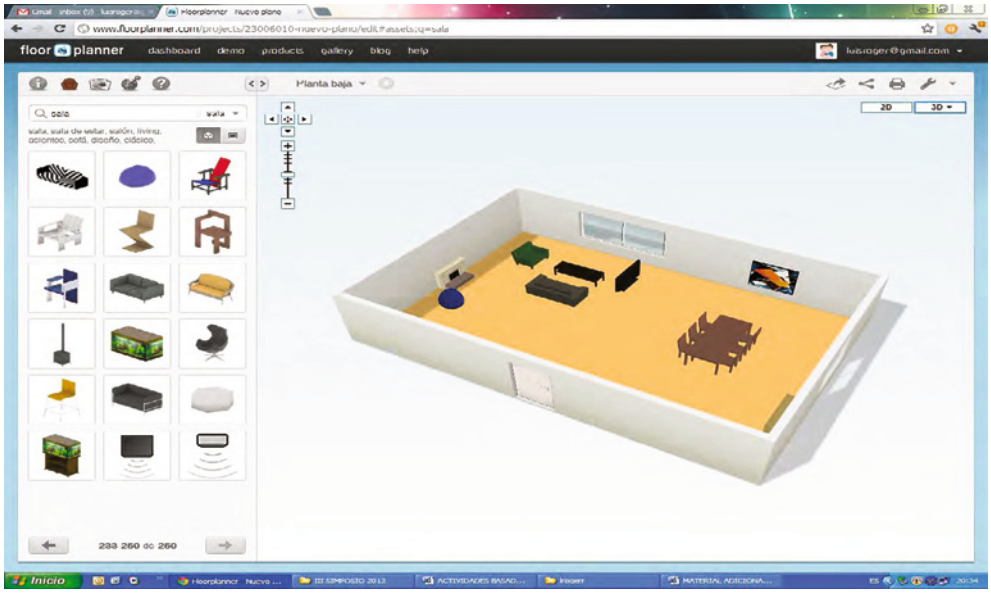
Floorplanner.com permite diseñar por ejemplo una habitación —tarea muy básica y que se requería en los ejercicios arriba expuestos— definiendo en primer lugar la ubicación de las puertas y las ventanas:



Una vez establecidos estos puntos como referentes espaciales, el usuario puede ir situando progresivamente los otros elementos de la habitación hasta completar la descripción del espacio que su interlocutor le está haciendo:



Una interesante característica final de este programa es que el producto último de diseño puede visualizarse en modo 3D, lo cual si bien no añade utilidad al uso del mismo con los fines aquí perseguidos, sí que añade cierta vistosidad al proceso:



Al igual que ocurría con la aplicación anterior, Floorplanner.com permite su empleo por parte del profesor para establecer o diseñar modelos que luego los alumnos deben describir, o bien puede ser empleado por los estudiantes trabajando en parejas con el objetivo de que uno de ellos «dibuje» la habitación propuesta por el otro.

En definitiva, las aplicaciones y páginas disponibles en la Red brindan importantes oportunidades para modernizar, mejorar y animar la labor docente. A las ventajas de la novedad del diseño añaden la facilidad de manejo, y la posibilidad de explorar nuevas alternativas de diseño de ejercicios para la clase de ELE. Además, muchos de los sitios web existentes proporcionan a los usuarios una cierta capacidad de almacenamiento.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Borobio, Virgilio (2002), *Nuevo ELE curso de español inicial 1. Libro del alumno,* Madrid, Ediciones SM.

Da Silva, Landra María, *El uso de nuevas tecnologías en la enseñanza de E/LE y la formación de profesores,* publicado en línea en http://www.cce.ufsc.br/—clafp1/90landraMariadaSILVA.pdf

Eusebio Hermida, Sonia, *et al*. (2011), *Etapas A1.1,* Madrid, Edinumen.

Pollard, C. J. y Pollard, R. R. (1993), «Restructuring the Teacher/Student relationship through technology», en *Rethinking Roles of Technology in Education: the Tenth International Conference on Technology and Education,* vol. 1 (pp. 10-12), Austin, Texas, University of Austin.

Santamaría Pérez, M.ª Isabel (2006), *La enseñanza del léxico en español como lengua extranjera,* Alicante, Publicaciones de la Universidad de Alicante.