# Creación de recursos multimodales y actividades para el aula de ELE con Thinglink

María del Barrio Cuesta y Julián Molina Guillén
*Instituto Cervantes de El Cairo*

## 1. INTRODUCCIÓN

La pandemia de COVID-19 de 2020 trajo consigo una situación de «docencia no presencial de emergencia»[1], en la que los docentes tuvieron que pasar de un día para otro del aula presencial tradicional a formatos de enseñanza en línea. Se generalizó así de manera global una tendencia hacia los formatos de enseñanza virtual (tanto híbridos como no presenciales) que ya venía perfilándose desde años atrás. Este nuevo formato de aula obligó a los profesionales de la enseñanza de todos los niveles y ámbitos a adaptar de manera abrupta —en mayor o menor medida y también con mayor o menor éxito— sus prácticas a un nuevo medio, ante la rápida constatación de que no bastaba con trasladar los materiales impresos (ahora digitalizados) a una videoclase a través de las muchas plataformas de software disponibles en el mercado a tal fin. Cambiar la pizarra tradicional (o electrónica, en el mejor de los casos) por alguna solución de pizarra virtual, aunque útil, tampoco acabó de complacer del todo ni a profesores ni a estudiantes. Herramientas ya bien establecidas como el correo electrónico también empezaron a mostrar sus deficiencias a la hora de gestionar los materiales educativos, la presentación y devolución de tareas y, en términos generales, la comunicación entre profesores y alumnos. Prueba de ello es el sinfín de aplicaciones informáticas lanzadas al mercado (o actualizadas en gran medida) desde el inicio de la crisis sanitaria y orientadas a satisfacer todas estas necesidades: sistemas de gestión del aprendizaje (o LMS en sus siglas inglesas), plataformas de videoconferencia que permiten crear grupos y salas de trabajo, pizarras virtuales y un sinfín de aplicaciones de diseño y de creación de actividades o materiales didácticos especialmente adaptados a la realidad del aula en línea.

[1] Bajo este término la Universitat Oberta de Catalunya recoge distintos recursos para docentes desarrollados como respuesta a la emergencia sanitaria de 2020. Véase la web: https://www.uoc.edu/portal/es/coronavirus/docencia-emergencia/index.html.

## 2. EL TALLER DE CREACIÓN DE MATERIALES CON THINGLINK

A partir de la propia experiencia profesional en el Instituto Cervantes de El Cairo ante la situación de emergencia más arriba descrita, en este taller se presenta la herramienta de software interactivo Thinglink como plataforma para la creación de materiales multimodales (texto con lectura inmersiva y funciones de traducción y diccionario, páginas web, audio, vídeo y aplicaciones de terceros integradas) para el aula de español como lengua extranjera (ELE). El uso de esta plataforma se combina con el de herramientas de Google para educación, como Drive o Mis mapas de Google.

La presentación de materiales y contenidos a través de Thinglink se adapta especialmente al formato de clases de idiomas en línea, ya que permite reunir en un solo espacio todos los materiales didácticos que van a emplearse en una sesión de clase. Por otro lado, este tipo de materiales resulta más dinámico y se acerca más a la realidad fuera del aula: contextualizada, interactiva y multimodal. Todo ello, junto con el atractivo visual de los materiales creados, contribuye a aumentar la motivación del estudiante.

En la parte docente, la principal ventaja que presenta el uso de esta plataforma es su facilidad de uso y el hecho de simplificar la planificación de secuencias didácticas y la gestión de los materiales que las componen. Además, en este sentido, es posible aprovechar el uso de recursos educativos abiertos (REA) e integrar contenidos creados en otras plataformas de gran popularidad, como Genial.ly.

Por otra parte, los materiales didácticos creados con Thinglink presentan una gran flexibilidad: son fácilmente adaptables y modificables una vez hechos; pueden utilizarse tanto con dispositivos móviles como con ordenadores portátiles y, finalmente, se adaptan perfectamente a la nueva situación de itinerancia que condiciona la realidad educativa mundial, alternante entre el aula presencial y el aula en línea, ya sea en clases híbridas, presenciales, o incluso invertidas.

## 3. SECUENCIACIÓN DEL TALLER

El taller se estructuró en dos partes diferenciadas. En la primera de ellas, se introdujo Thinglink, mediante una presentación interactiva realizada con la propia aplicación, en la que se recogen además algunos ejemplos de secuencias didácticas reales desarrolladas también con este software interactivo y llevadas al aula en el Instituto Cervantes de El Cairo.

### 3.1. Thinglink para la creación de materiales multimodales: ejemplos y aplicaciones

La presentación empleada en el taller con todos los contenidos y materiales empleados en él está disponible en el siguiente enlace: https://www.thinglink.com/card/1390607050144219137




Figura 1. Presentación de Thinglink empleada en el taller

En esta primera parte del taller se presentan un ejemplo de actividad de rompehielos adaptable a cualquier nivel, aunque pensada originalmente para un nivel inicial A1-A2; una secuencia didáctica completa para el nivel B1 basada en la canción *Ojalá* de Silvio Rodriguez; una tarea para el nivel B2, desarrollada a partir del manual *Aula Internacional*, utilizando, además de Thinglink, la aplicación Mis Mapas de Google; una secuencia didáctica completa para el nivel B2 basada en la cantante Rosalía y elaborada a partir de una propuesta de Nazaret Pérez Nieto, y otra secuencia para el nivel C1, perteneciente a un curso de conversación desarrollado enteramente con Thinglink e impartido en el IC de El Cairo en el año 2020. Todos estos niveles toman como referencia los establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia (MCER, 2001).

En esta primera parte del taller se presentan un ejemplo de actividad de rompehielos adaptable a cualquier nivel, aunque pensada originalmente para un nivel inicial A1-A2; una secuencia didáctica completa para el nivel B1 basada en la canción Ojalá de Silvio Rodriguez; una tarea para el nivel B2, desarrollada a partir del manual Aula Internacional, utilizando, además de Thinglink, la aplicación Mis Mapas de Google; una secuencia didáctica completa para el nivel B2 basada en la cantante Rosalía y elaborada a partir de una propuesta de Nazaret Pérez Nieto, y otra secuencia para el nivel C1, perteneciente a un curso de conversación desarrollado enteramente con Thinglink e impartido en el IC de El Cairo en el año 2020. Todos estos niveles toman como referencia los establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia (MCER, 2001).

Puede accederse a todas las actividades y secuencias a través de la presentación Thinglink del taller, cuyo enlace se incluye más arriba.

### 2.2. El taller de práctica con Thinglink: creación de un rompehielos en grupo

La segunda parte del taller se dedica al trabajo en grupo de los participantes. La actividad consiste en la creación de un rompehielos, que sirve a dos propósitos: el conocimiento y la interacción de los miembros del grupo a través de la realización de la tarea propuesta y una primera toma de contacto práctica con el manejo de la aplicación.

Para llevar a cabo la tarea, los participantes disponen de varios elementos:

— Infografía con las instrucciones de la tarea.

— Videotutorial sobre el manejo básico de Thinglink.

— Carpeta en Google Drive con una imagen que los participantes pueden usar como portada de su presentación en Thinglink y un documento colaborativo de Google Docs para ir reuniendo los materiales que quieran incluir después como etiquetas interactivas de sus presentaciones.

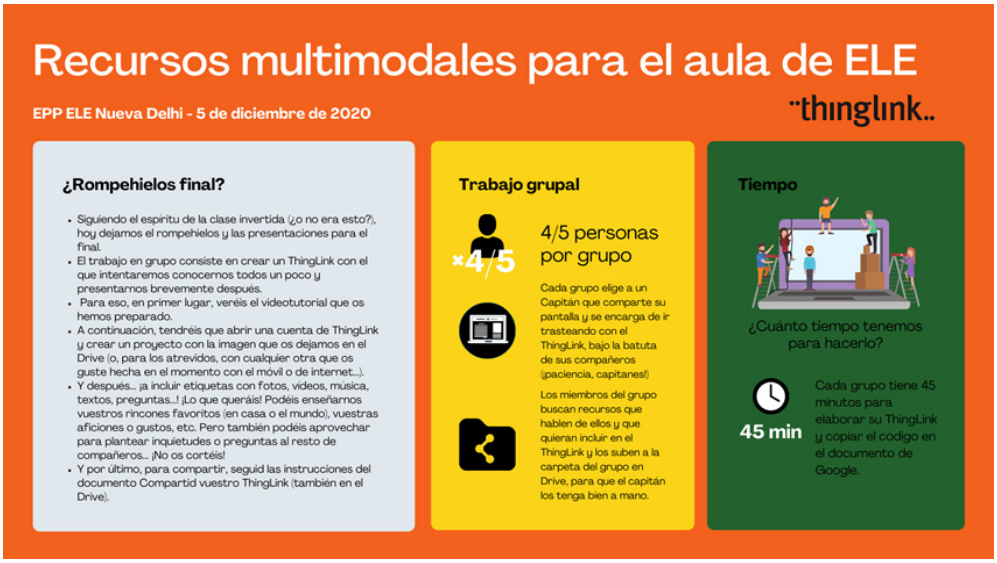



Figura 2: infografía con las instrucciones del trabajo realizado por los grupos en el taller

La actividad consiste en elaborar una presentación con Thinglink en la que cada miembro del equipo incluye un elemento que le represente (fotografía, vídeo, texto, etc.).

Cada equipo debe nombrar a un capitán[2], que se encargará de abrir la cuenta en Thinglink y de ir elaborando la presentación siguiendo las instrucciones de los miembros de su grupo, tras visualizar el videotutorial de manera conjunta. Para realizar la tarea se dispone de 45 minutos, tras lo cual, ya de regreso en la sesión grupal de videoconferencia, se hace una puesta en común de los trabajos, se analizan los problemas encontrados y los participantes pueden comentar sus primeras sensaciones y opiniones sobre el uso y las posibilidades de la herramienta de trabajo para su práctica docente.

Esta actividad es tan solo un ejemplo del trabajo que puede realizarse con Thinglink en el aula de ELE. En este caso, se trata de un sencillo rompehielos adaptado a la realidad comunicativa actual, en la que conviven varios tipos de formatos. Se puede utilizar en una clase cero y, dependiendo

[2] Solo las cuentas premium de Thinglink permiten esta opción, que abre más posibilidades de trabajo en el aula, al poder plantearse actividades grupales para trabajar dentro y fuera de la clase, como la que aquí se plantea, o incluso portafolios de la clase o murales de una tarea en grupo realizada al final de una unidad.

del tipo de cuenta de la que se disponga en el centro, puede trabajarse en la forma que aquí se describe —ejerciendo en este caso el profesor de capitán del equipo que va configurando el Thinglink de la clase con los materiales que los estudiantes le entreguen (por ejemplo, a través de aplicaciones de mensajería como WhatsApp)— o, en el caso de que se disponga en el centro de una cuenta premium, dejando que sean los propios estudiantes los que incluyan sus materiales de presentación. En ambos casos, el material creado sirve para una puesta en común final en la que los estudiantes deben presentarse a través de los materiales incluidos, si los estudiantes no se conocen, y si ya se conocen, se puede jugar a adivinar quién ha incluido qué y por qué motivo.




Figura 3. Ejemplo del trabajo creado por uno de los grupos durante el taller

## 3. CONCLUSIÓN

Tras varias décadas de tímida y progresiva introducción en el aula de español como lengua extranjera, las tecnologías han pasado —de manera un tanto obligada, hemos de reconocer— a formar parte inevitable de nuestra práctica en el aula, podríamos decir que incluso convirtiéndose en ellas en la nueva realidad de docencia virtual vivida en los últimos tiempos.

Las tecnologías de la web 2.0 y las nuevas herramientas digitales como Thinglink facilitan la interacción y forman ya parte de nuestra vida diaria

y permiten además, a docentes y estudiantes crear su propio contenido y establecer nuevas formas de comunicación a través de Internet[3] que el profesor debe explotar y aprovechar, no solo para dinamizar sus clases y desarrollar la competencia lingüística de sus estudiantes, sino también las competencias digitales.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS


Council of Europe (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*. Strasbourg. Disponible en: https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989

Corpas, J., Garmendia, A., Sánchez, N., Soriano C., Sans, N. (2014). *Aula Internacional 4*. B2.1. Barcelona: Editorial Difusión.

Instituto Cervantes (2001). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: MECD-Anaya. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/

Pérez-Nieto, Nazaret (2020). *El mal querer de Rosalía en la clase de ELE: secuencia didáctica para el análisis de aspectos lingüísticos, culturales y de mediación en Pienso en tu mirá*. Orca-Universidad de Cardiff. Disponible en: http://orca.cf.ac.uk/128928/1/El%20Mal%20Querer%20de%20Rosal%C3%ADa%20en%20la%20clase%20de%20ELE.pdf (Consultado el 11/07/2020).


[3] Una de las actualizaciones más interesantes del MCER incluidas en el *Companion Volume* de 2018 es precisamente el desarrollo de todo un conjunto de descriptores para la interacción en línea.