Algunas herramientas digitales y su uso colaborativo en el aula de ELE

Isabel Molina Vidal
Instituto Cervantes de Leeds

El desarrollo de las nuevas tecnologías se produce a un ritmo tan vertiginoso que muchos docentes nos sentimos sobrepasados por la cantidad de información y de materiales que se encuentran disponibles en la red. ¿Qué herramientas puedo utilizar en el aula o fuera de ella y cómo? ¿Son las nuevas tecnologías un medio o un fin en sí mismas? El hecho de que en nuestras aulas contemos con ordenadores y conexión a Internet no implica necesariamente un empleo efectivo de las nuevas tecnologías. Para poder aprovechar todas las posibilidades que estas ofrecen es necesario hacer un análisis de la herramienta en particular y reflexionar sobre el marco teórico en el que se sustenta el empleo de dichas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El constructivismo social, los enfoques que consideran la interacción y el diálogo como elementos claves del aprendizaje o la más reciente propuesta del conectivismo son algunas de las corrientes en las que nos podemos basar para aplicar las nuevas tecnologías en el aula dentro del marco comunicativo.

Este taller surgió de la necesidad de seleccionar herramientas digitales específicas que pudieran ayudar a estudiantes universitarios a mejorar su proceso de aprendizaje del español dentro y fuera del aula. Los motivos por los cuales se decidió introducir el uso de herramientas digitales fueron diversos. En primer lugar, algunas de estas herramientas permiten la práctica y desarrollo de varias competencias a la vez de manera fácil: comprensión auditiva, comprensión lectora, expresión oral y expresión escrita. Asimismo, pueden resultar atractivas porque permiten a los estudiantes planificar y diseñar los productos de forma autónoma y adaptarse así más a sus gustos e intereses. Por último, el carácter ubicuo de las tecnologías facilita su empleo no solo en el aula, sino también fuera del aula, lo que supone una ventaja para aquellos alumnos que, por diversos motivos, no pueden asistir a clase.

Es por eso que, a lo largo de este taller, expondremos las principales características de 4 herramientas digitales de fácil uso y reflexionaremos sobre cómo se pueden llevar al aula comunicativa de ELE de manera efectiva desde una perspectiva que fomente la colaboración y el aprendizaje autónomo.

1. ALGUNOS CRITERIOS PARA LA INTEGRACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL AULA

En numerosas ocasiones, los docentes queremos introducir el uso de herramientas digitales en el aula, pero nos sentimos superados por la gran cantidad de aplicaciones y materiales que encontramos en la red. Por otro lado, también debemos evitar la introducción de la tecnología en el aula o fuera de ella solo porque está ahí y está de moda, ya que un enfoque de este tipo no llevará a un uso eficaz de dicha tecnología. La competencia tecnopedagógica hace referencia a los conocimientos y aspectos que los docentes debemos tener en cuenta para hacer un uso eficiente de la tecnología en la enseñanza de lenguas. Guichon y Hauck (2011) la definen como «áreas relacionadas con la tecnología y la pedagogía que los profesores necesitan». Tochon y Black (2007) hablan de «proceso de reflexión para encontrar las ventajas que ofrece la tecnología y que mejor se acomodan a las prioridades pedagógicas de los profesores».

En este sentido, resulta necesaria la aplicación de criterios que cumplan dos funciones: por un lado, hacer de filtro de los numerosos materiales que se encuentran en la red y, por otro lado, analizar la idoneidad de la herramienta para su uso en nuestro contexto específico de enseñanza, esto es, que responda a las necesidades de nuestros estudiantes.

En lo que respecta al papel de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, Walker y White (2013: 10) proponen una tabla de correspondencias entre el uso que históricamente se ha hecho de la tecnología y los diferentes enfoques didácticos que se han aplicado en la enseñanza de lenguas. Este esquema supone una revisión y puesta al día del que propusiera Warschauer en 2004. Mientras que él propone el término «CALL» (*Computer-assisted language learning*), Walker y White hablan de «TELL» (*Technology-enhanced language learning*). Este último término se refiere a que la tecnología ya no es solo accesible a través de los ordenadores, sino que actualmente se puede emplear todo tipo de dispositivos digitales para cumplir la misma función. Además, aunque la evolución en el uso de la tecnología parece ir de la mano de determinados enfoques didácticos, actualmente las herramientas digitales que se encuentran accesibles no responden a una única concepción del proceso de aprendizaje, sino que pueden basarse en diferentes métodos. Por ejemplo, una aplicación como Storybird permite la colaboración entre sus usuarios y, por lo tanto, responde a un enfoque comunicativo y colaborativo de enseñanza de la lengua. Sin embargo, Quizzlet no es una herramienta que fomente la colaboración, sino que más bien propone un aprendizaje mediante la repetición y memorización propias de enfoques más tradicionales. No obstante, ambas herramientas no solo están disponibles en la red, sino que son utilizadas por muchos usuarios, lo que indica que a la multitud de materiales se añade la variedad de enfoques que coexisten en la actualidad.

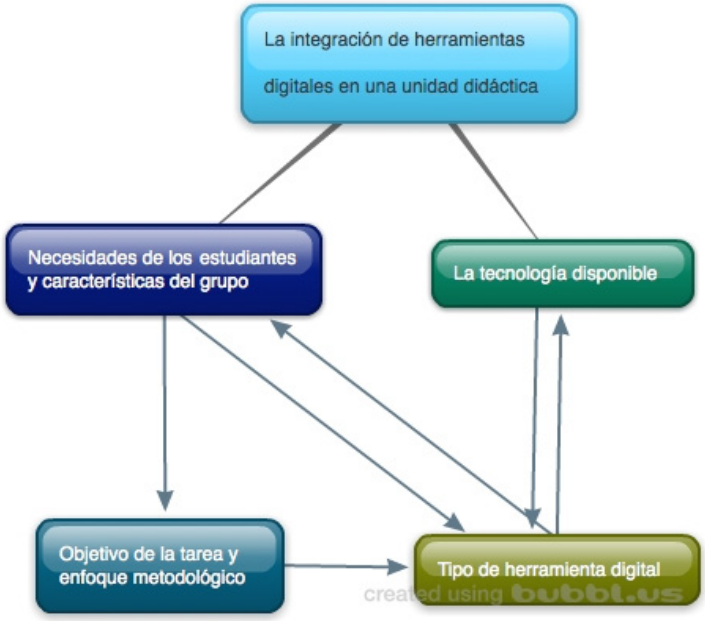
Tabla 1: Del CALL al TELL

Approach	**Structural/ restricted CALL**	**Communicative Open CALL**	**Integrative CALL**	**TELL**
Technology	From mainframe to mobile	PCs	Multimedia, internet	Mobile devices, tablets, multiplayer games, virtual worlds
English-Teaching Paradigm	Grammar-translation and audio-lingual	Communicative language teaching	Content-based ESP/EAP	Communication, interaction
View of Language	Structural (a formal structural system)	Cognitive (a mentally constructed system)	Socio-cognitive (developed in social interaction)	Structural, cognitive, socio-cognitive, adaptable
Principal Use of Technology	Drill and practice	Communicative exercises	Authentic discourse	Normalised
Principal Objective	Accuracy	Fluency	Agency	Autonomy within community
View of learning	Behaviourism	Constructivism	Social constructivism/ situated learning	Connectivism
Role of technology	Tutor	Tutee	Mediational tool	Environment Resource

Fuente: Walker y White (2013: 10).

Esta variedad de herramientas y enfoques en los que se sustentan, constituirá uno de los criterios que deberemos tener presentes a la hora de determinar qué herramientas queremos introducir dentro o fuera del aula. A continuación, se puede ver un esquema de los diferentes factores que podemos tener en cuenta para introducir de forma eficaz la herramientas digitales en el aula.

Tabla 2: Factores que influyen en la selección de herramientas digitales



Fuente: Molina Vidal (2015).

En primer lugar, la herramienta seleccionada tiene que responder a las necesidades de los estudiantes. ¿Qué aspectos necesita desarrollar o mejorar ese grupo de aprendientes? Asimismo, atenderemos a las características del grupo, sus intereses o su mayor o menor conocimiento de las tecnologías para introducir herramientas más o menos fáciles de usar. En segundo lugar, la herramienta tiene que responder al objetivo que se persigue con la tarea planificada y al enfoque metodológico. La tarea que hemos diseñado puede requerir que el estudiante escriba, escuche, hable, lea y la forma de trabajo puede ser colaborativa y comunicativa, lo que determina que la herramienta digital permita estas prácticas. Por último, es necesario saber con qué medios contamos en el centro de enseñanza para poder organizar el trabajo con herramientas digitales dentro del aula. En el gráfico, algunos factores se influyen entre sí, lo que se indica con flechas en doble dirección. Esto es así porque a medida que los estudiantes trabajen con diferentes herramientas digitales y se familiaricen con su uso, sus necesidades y competencia digital puede que cambien. Cada vez estarán más preparados para emplear herramientas más sofisticadas y esto también puede requerir que el centro de enseñanza invierta en nuevas tecnologías y renueve los programas disponibles.

2. ANÁLISIS DE 4 HERRAMIENTAS DIGITALES

Antes que buscar nuevas herramientas para introducir en el aula, puede resultar conveniente analizar las que ya conocemos y determinar si las estamos emplean-

do de forma eficaz. A continuación se van a analizar cuatro herramientas digitales de uso fácil y muy extendido para ejemplificar cómo diferentes herramientas se pueden emplear con diferentes objetivos y en base a diversos enfoques didácticos.

2.1. Quizzlet

Enlace: https://quizlet.com

- Descripción de la herramienta: Quizzlet es una aplicación que permite al usuario en su versión gratuita crear listas de términos con su traducción a otro idioma e incluir fotografías. A partir de estas listas, el programa genera diferentes actividades: tarjetas, pruebas de opción múltiple, ejercicios para escribir la palabra a partir de un audio y dos juegos que consisten en relacionar la palabra en el idioma de origen y en el idioma que se está aprendiendo.
- Enfoque metodológico: esta herramienta promueve un aprendizaje basado en la repetición y la práctica individual del vocabulario o los contenidos que se quieran introducir.
- Empleo dentro o fuera del aula: dado que Quizzlet no requiere la colaboración de varios participantes, su uso más eficaz será fuera del aula y de forma individual por parte de los estudiantes. Su principal función será la de facilitar la adquisición de vocabulario o la revisión de dicho vocabulario.

2.2. Glogster

Enlace: http://edu.glogster.com/?ref=com

- Descripción de la herramienta: Glogster es una aplicación gratuita que permite realizar presentaciones en las que se pueden insertar fotos, texto, audios y videos.
- Enfoque metodológico: Glogster se puede emplear tanto de forma individual como para la realización de tareas en parejas o en grupo. Una posible tarea con Glogster puede ser la presentación de la biografía de un personaje famoso. Para la realización de esta tarea en grupo, los estudiantes tendrán que negociar los contenidos de la presentación y diseñarla conjuntamente. Una vez realizada la presentación y, para que la colaboración se haga extensiva a toda la clase, los diferentes grupos compartirán su presentación en un foro que se habrá creado en la plataforma virtual del centro de enseñanza. Los estudiantes comentarán en el foro las presentaciones de otros grupos.
- Empleo dentro o fuera del aula: Glogster se puede emplear tanto dentro como fuera del aula. En el aula se puede explotar el uso colaborativo de la herramienta, mientras que fuera del aula la pueden emplear de manera

fácil aquellos alumnos que no hayan podido asistir a clase. Los comentarios en el foro se pueden plantear como tareas para realizar fuera del aula. De esta forma los estudiantes disponen de más tiempo para poder planificar y redactar sus comentarios y pueden trabajar a su ritmo.

2.3. Audacity

Enlace: http://sourceforge.net/projects/audacity/

- Descripción de la herramienta: Audacity es una herramienta gratuita que permite grabar y editar audio fácilmente. Una de las ventajas de esta herramienta frente a otros dispositivos de grabación es que Audacity permite la introducción de efectos de sonido o música con lo que la calidad y sofisticación de los archivos de audios es mayor.
- Enfoque metodológico: los alumnos pueden emplear Audacity de forma individual, pero también se puede plantear un tarea que requiera la elaboración de un audio en parejas o en grupo. Una propuesta relacionada con el proyecto de Glogster mencionado anteriormente (presentar la biografía de un personaje famoso) es la grabación de un audio en el que los estudiantes expliquen por qué han escogido a ese personaje y qué les gusta o interesa. Este audio realizado con Audacity se puede insertar luego en el Glogster y servir como actividad de comprensión oral para los compañeros que visiten el Glogster. White (2006) menciona los numerosos beneficios de que los estudiantes elaboren sus propios materiales de comprensión auditiva. Resultan tareas muy completas que implican la práctica de gramática, pronunciación y entonación, pero, además, resultan muy motivadoras para los estudiantes y fomentan su autonomía.
- Empleo dentro o fuera del aula: si se va a emplear Audacity para la realización de una tarea en grupo, resulta conveniente trabajar con esta herramienta en el aula. Aunque se trata de una herramienta fácil de usar y bastante intuitiva, la inserción de efectos de sonido y las posibilidades que ofrece pueden requerir en algunas ocasiones de la asistencia del docente.

2.4. Storybird

Enlace: https://storybird.com

- Descripción de la herramienta: Storybird es una herramienta gratuita que permite escribir historias ilustradas a partir de un amplio banco de imágenes que se encuentra disponible. Las historias se pueden redactar de forma individual o se puede invitar a otras personas y que estas participen también en la elaboración de un cuento.

– Enfoque metodológico: las tareas con Storybird se pueden plantear para que el alumno las realice individualmente o en grupo. El programa permite además a otros usuarios comentar las historias, por lo que la herramienta fomenta también de esta forma el aprendizaje colaborativo y comunicativo.
– Empleo dentro o fuera del aula: Storybird se puede emplear de forma colaborativa tanto dentro como fuera del aula. En el aula se puede proponer que los estudiantes, en parejas, redacten una historia para practicar, por ejemplo, los tiempos de pasado. Una vez redactadas las historias, los alumnos leerán y comentarán los trabajos del resto de compañeros fuera del aula.

3. CONCLUSIONES

Si queremos que las herramientas digitales contribuyan de forma efectiva a que los estudiantes aprendan, es necesario que analicemos detenidamente las características de la herramienta y las contrastemos con los objetivos que, como docentes, hemos marcado para el grupo de estudiantes. Esto implica el análisis de las necesidades del grupo, de sus características y del enfoque o enfoque metodológicos que estamos aplicando en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4. BIBLIOGRAFÍA

Graham, S. (2013). *Language Learning with Technology: Ideas for integrating technology in the classroom*. Cambridge Handbooks for Language Teachers. Cambridge University Press.

Guichon, N. y Hauck, M. (2011). «Teacher education research in CALL and CMC: More in demand than ever». *ReCALL* 23: 187-199.

Haines, K. J. (2015). «Learning to identify and actualize affordances in a new tool». *Language Learning & Technology*, vol. 19, n.º 1, pp. 165-180.

Herrera, F. y Conejo, E. (2009). «Tareas 2.0: la dimensión digital en el aula de español lengua extranjera». *MarcoELE* 9. Documento de Internet disponible en:
http://marcoele.com/tareas-2-0-la-dimension-digital-en-el-aula-de-espanol-lengua-extranjera/

Papert, S. (1999). «What is Logo? Who Needs it?». En *Logo Philosophy and Implementation*. Documento de Internet disponible en: http://www.microworlds.com/company/philosophy.pdf

Siemens, G. (2005). «Connectivism: A learning theory for the digital age». *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, vol. 2, n.º 1. Documento de Internet disponible en: http://www.ingedewaard.net/papers/connectivism/2005_siemens_ALearningTheoryForTheDigitalAge.pdf

Tochon, F. V. y Black, N. J. (2007). «Narrative analysis of electronic portfolios: Preserve teachers' struggles in researching pedagogically appropriate technology integration». En *Preparing and developing technology-proficient L2 teachers*.

Eds. M. A. Kassen; R. Z. Lavine; K. Murphy-Judy; M. Peters. San Marcos (TX): Calico.

Vygotsky, L. (1978). *Interaction between learning and development. Mind and Society*. Cambridge (MA): Harvard University Press. Documento de Internet disponible en: www.psy.cmu.edu/~siegler/vygotsky78.pdf

Walker, A. y White, G. (2013). *Technology Enhanced Language Learning: Connecting Theory and Practice*. Oxford Handbooks for Language Teachers. Oxford University Press.

Warschauer, M. (2004). «Technological change and the future of CALL». En *New Perspectives on CALL for Second and Foreign Language Classrooms*. Eds. S. Fotos y C. Brown. Mahwah (NJ): Lawrence Erlbaum Associates, pp. 15-25.

White, G. (2006). «Teaching listening: time for a change in methodology». En *Current trends in learning the four skills within a communicative approach*. Eds. Uso, E. y Martinez-Flor, A., pp. 111-135. Documento de Internet disponible en: https://www.dawsonera.com/readonline/9783110197778/startPage/43