Comenzar a crear el entorno personal de aprendizaje en la clase de español

Celina Davila Peña
Instituto Cervantes, Nápoles

INTRODUCCIÓN

Este proyecto responde al interés que me ha suscitado la observación de todo lo que nace a nivel personal cuando se empieza a estudiar un idioma; de los lazos que se estrechan entre los alumnos de un curso de lengua; de la impresión de que las personas adquieren otra identidad al expresarse en otra lengua; y de la gran voluntad de que, cuando los alumnos terminen el curso, encuentren un camino para seguir aprendiendo la lengua de manera autónoma.

Es por ello por lo que propongo un proyecto que se realice durante todas las horas del curso de español, que trabaje con el sentido de la consciencia del aprendizaje, con el sentido de la identidad personal y con las relaciones dentro del grupo. Este proyecto se puede adaptar a todos los niveles, desde cursos curriculares en la escuela secundaria para conseguir un nivel A1 o A2, hasta a alumnos de los institutos lingüísticos de las escuelas superiores con posibilidades de alcanzar un nivel B1 y hasta un B2 y, por supuesto, en cursos para adultos que pretenden conseguir los diferentes niveles recomendados por el MCER, desde el A1 hasta el C2.

1. EL ENTORNO PERSONAL DEL APRENDIZAJE

Linda Castañeda y Jordi Adel explican el concepto del *PLE* a través de conjuntos y subconjuntos que se tocan y que están en continuo movimiento. Para ellos el *Entorno Personal del Aprendizaje,* o mejor conocido por sus siglas en inglés *PLE,* es el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender.

El *PLE* es algo que se construye diariamente y que en esta nueva era digital tiene mucho que ver (pero no del todo) con las relaciones virtuales que se producen en la web y con las formas de comunicación y de creación de lenguaje a partir de las herramientas digitales y de las redes sociales.

También se relaciona con las competencias digitales y con la fluidez digital. Pero no hay mucho que temer ya que el *PLE* se realiza en los dominios de la web 2.0, donde la usabilidad y la gestionabilidad tienden cada vez más a simplificarse y donde cuentan más las actitudes que las competencias meramente técnicas.

Estos autores sitúan al *PLE* en los nuevos enfoques en la didáctica, dentro de las teorías del conectivismo y el concepto del metaaprendizaje y la educación flexible, centrándose más en el aprendizaje de una manera multidireccional que en la enseñanza de tipo vertical.

Por lo demás, el *PLE* se tiene cada vez más en cuenta en ciertas ramas del mundo laboral, ya que expone el perfil que las personas van dibujando de sí mismas a través de las huellas que dejan en sus producciones e interacciones dentro de la web. Por este motivo es importante tomar conciencia de él, organizarlo y saberlo exponer de una manera clara, a sabiendas de que hoy en día muchas empresas e instituciones consideran que el apartado de la formación académica en el currículum ya no se puede limitar a un elenco de las escuelas en las que se han realizado los estudios formales y oficiales.

2. ESQUEMAS DEL *PLE*

En internet se pueden encontrar una gran cantidad de infografías que ilustran de una manera muy clara todo lo que comprende el *PLE*.

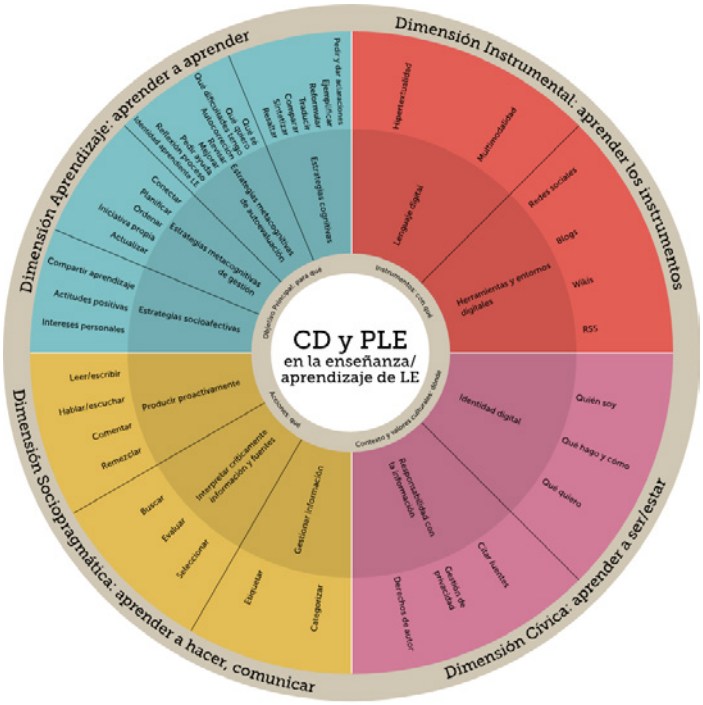
La profesora de español como lengua extranjera Lola Torres ha diseñado un diagrama en el que se muestran todos los elementos del *PLE,* situándolo dentro de la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas extranjeras. Lo divide en cuatro dimensiones:

La *dimensión aprendizaje* que trata de *aprender a aprender* a través de las estrategias cognitivas, las metacognitivas de autoevaluación, las metacognitivas de gestión y las socioafectivas. Dentro de este concepto se conjugan verbos como actualizar, ordenar, planificar, conectar, revisar, mejorar, resaltar, sintetizar, traducir, reformular, ejemplificar, pedir y dar en el marco de los intereses personales, de la mejor de las actitudes y de la máxima disponibilidad a tener iniciativas propias.

La dimensión instrumental trata de *aprender de los instrumentos* a través del lenguaje digital en su multimodalidad y su hipertextualidad. Y es aquí donde entra el dominio de las herramientas y entornos digitales a través de las redes sociales, los blogs, los wikis y los formatos para actualizarse y compartir contenidos en la Web.

En los cimientos de esta estructura se encuentra la *dimensión sociopragmática,* que trata de *aprender a hacer y a comunicar* a través de la producción provechosa, conjugando verbos como leer/escribir, escuchar/hablar, comentar y remezclar.

Y, por último, la *dimensión cívica* que trata de *aprender a ser y estar* y que es la que forma una identidad digital a partir de la reflexión de las preguntas de quién soy, qué hago, cómo lo hago y qué quiero y, por supuesto, de la toma de consciencia de la responsabilidad que se tiene con la información, que tiene que ver con la manera en que se citan las fuentes, se respetan los derechos de autor y se gestiona la privacidad.



Competencia Digital y Entornos Personales de Aprendizaje en la enseñanza/aprenidizaje de Lenguas Extranjeras by Lola Torres is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported License.

3. DESARROLLO DEL PROYECTO «MI ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE DE LA LENGUA ESPAÑOLA»

Dado que el proyecto durará todas las horas del curso, se deberá presentar y dejar claro desde el primer día de clases. El primer paso será trabajar el tema de la identidad y de las relaciones sociales de los alumnos para que empiecen a tomar consciencia acerca de su entorno real y el entorno virtual que tengan a través del uso que le dan a sus PC en casa y a sus dispositivos móviles con conexión a Internet.

3.1 Las presentaciones (Primera clase)

En esta clase tan especial y muchas veces determinante para el desarrollo del curso entero se trabajará el tema de las presentaciones personales. El profesor elegirá la dinámica más conveniente según el número de participantes (en parejas, en grupos, presentación a toda la clase). Y, por supuesto, el profesor se adaptará al nivel del curso y aprovechará esta actividad para comenzar a formar el campo semántico del entorno de aprendizaje de los alumnos en español. Si se trata de un nivel A1 se puede permitir que la comunicación sea en italiano, pero ya desde un nivel A2 se puede esperar una participación en español.

– Yo (mi carácter y mis gustos).
– Mi entorno social (mis amigos, mi familia y mis compañeros de clase o del trabajo).
– Mi entorno virtual (los espacios y los tiempos que dedico a mis conexiones en internet, los sitios y las personas que más frecuento allí y las herramientas que me sirven para comunicarme).

El objetivo principal de esta actividad será el de generar una reflexión acerca de la propia identidad en el mundo real y en el mundo virtual.

3.2 Propuesta del proyecto PLE del grupo (Segunda clase)

En la segunda clase del curso, el profesor propondrá el proyecto de una manera muy clara a través de los siguientes pasos:

1. Explicar el concepto de *PLE*.
2. Ejemplificarlo a través del *PLE* de algunas personas.
3. Proponer crear *Mi entorno personal de aprendizaje del español* durante todas las horas del curso a través de la toma de consciencia de las siguientes preguntas:
   – ¿Cómo aprendemos?
   – ¿Qué hacemos para aprender?
   – ¿En dónde aprendemos?
   – ¿Con quién aprendemos?
   – ¿Cómo organizamos todo esto habitualmente?
   – ¿Cuánto tiempo necesitamos para aprender?
4. Después se pasará a una reflexión escrita e individual. Los alumnos recibirán dos fichas, una en su lengua nativa y otra en español con el mismo contenido.

   La ficha en la lengua nativa deberá ser respondida en casa pensando en «Mi asignatura preferida» y deberá traerse para la siguiente clase.
5. La ficha en español deberá pegarse en la última página del cuaderno de español con la consigna de que será completada al final del curso pensando en «La lengua española y las civilizaciones hispanas».

Actividades ¿Qué hago para aprender?	Espacio ¿Dónde aprendo?	Tiempo ¿Cuánto tiempo le dedico?	¿Me gusta?
leo			
escucho			
hablo			
repito			
memorizo			
estudio			
navego en Internet			
publico en Internet			
comparto en Internet			
copio y pego			
modifico			

3.3 Formación de grupos y asignación de instrumentos para el proyecto (Tercera clase)

Para la tercera clase, los alumnos ya tienen que tener claro el concepto de *PLE* y su relación con el aprendizaje en su asignatura preferida. Ahora estarán listos para comenzar a elaborar el Proyecto *PLE*.

Sus deberes consistirán en explorar las diferentes herramientas que ofrece la web para almacenar, compartir y crear contenidos que ayuden a aprender la lengua española y las culturas hispanas. Es muy importante proponer y comprender que se tratará de múltiples tareas cotidianas pequeñas relacionadas con los contenidos del programa y el tipo de lenguaje y posibilidades que se encuentran y se abren en la red.

Se formarán grupos y se sortearán tres herramientas básicas distintas de la web 2.0 (Pinterest, Twitter e Instagram). Cada grupo explorará su herramienta durante un tercio de las horas que dure el curso y después cambiará de herramienta. De este modo, el profesor se asegura de que todos los grupos utilizarán por un tiempo razonable y de una manera asidua las tres herramientas.

Es muy importante que los alumnos creen una nueva identidad durante estas actividades, pudiendo así concentrarse en su PLE y en que las tareas no se mezclen con las publicaciones y las lecturas existentes en el perfil personal que puedan tener dentro de las herramientas y las redes sociales propuestas.

Por último, se les dará la opción de crear un blog personal en Tumblr donde escriban y publiquen de una manera completamente libre acerca de su experiencia de aprendizaje en clase y fuera de ella, en el mundo real y virtual.

¿Qué podrán realizar en los distintos espacios y las diferentes herramientas que elegimos?

- En Pinterest deberán formar tableros con imágenes que representen los temas asignados.
- En Twitter deberán crear frases que se limiten a los 144 caracteres.
- En Instagram deberán hacer y subir fotografías con breves didascalias.
- En Tumblr deberán producir un diario de aprendizaje del español en plena libertad, a través de textos, fotografías, citas, enlaces, vídeos, reproducción de diálogos y de charlas en la web y audio.

Se partirá de una etiqueta de metadatos o *hashtag* que será común para todos los grupos y para las diferentes herramientas o sitios en la web y se invitará a interactuar en las publicaciones de los compañeros a través de comentarios y de diálogos multimediales.

Ejemplos de etiquetas del nivel A1

#Qué_me_pongo

En *Twitter* los chicos crearán frases cortas relacionadas con estas palabras. Pueden ser frases muy sencillas enumerando la ropa elegida para un día determinado de la semana o para una ocasión especial.

En *Hipstamatic* se invitará a tomar fotos de las vitrinas de sus ciudades o de su propia ropa, de zapatos olvidados, de sombreros, de maniquíes, etc., y se les animará a escribir, si es posible, alguna frase que le dé mayor contenido a la imagen.

En *Pinterest* podrán formar tableros relacionados con el vocabulario de la ropa, ya sea a través de infografías con ilustraciones y léxico señalado en ellas o colgando imágenes que lleven a sitios interesantes de tiendas de ropa.

En el blog personal en *TUMBLR* se podrá hacer de todo, incluso reproducir diálogos imaginarios en una tienda de ropa, canciones que tengan que ver con el léxico de la ropa como Pedro Navajas, grabaciones de lecturas o de diálogos producidos en la clase con respecto a este tema, etc.

Ejemplos de etiquetas del nivel A2

#Esta_semana_he_ido_a

#El_año_pasado_fui_a

En Twitter podrán hablar de situaciones reales e imaginarias.

En Hipstamatic podrán tomar fotografías de lugares específicos de sus barrios o de sus ciudades, y también podrán compartir fotografías de viajes pasados.

En Pinterest podrán formar tableros con imágenes que lleven a páginas web que representen sus lugares reales e imaginarios.

En TUMBLR podrán crear y reproducir absolutamente todo y podrán seguir y ser seguidos por los compañeros y dialogar a través de imágenes, audios, etc.

Ejemplos de etiquetas del nivel B1

#Depende_de

#Depende_de_que

#A_que_no_sabes_que

#Te_has_enterado_de

En este nivel se pueden proponer etiquetas que lleven a relaciones más abstractas y con las que se pueda jugar con el lenguaje.

Aquí el grupo de Twitter podrá hacer un trabajo más complejo creando dos etiquetas a la vez y viendo el lenguaje que puede generar cada una de ellas y el diálogo que puede suscitar.

Las imágenes que irán en Instagram y en Pinterest utilizarán metáforas visuales y juegos de composición y las notas que acompañen las fotos serán importantísimas.

Ejemplos de etiquetas del nivel B2

En el nivel B2 se pueden crear etiquetas con contenidos más complejos en relación a la clase como:

#La_ciudad_del_futuro

#Mis_películas

#Inventos_científicos

Ejemplos de etiquetas del nivel C1 o C2

Se puede proponer explorar lo que hay en la red en cuanto a los «*trending topics*» o temas de tendencia de la semana para entrar en ese flujo de comunicación y generar frases, por ejemplo, tendencias cotidianas como #Ya_junio_y_todavía y #Un_día_como_hoy, frases de carácter político que hablen de un suceso

político del momento, o frases relacionadas con el mundo de la comicidad a través de los famosos *memes:*

#Todos_somos_compas

#México

#El_rey_abdica

4. LA CONCLUSIÓN DEL PROYECTO

En la última semana del curso los grupos expondrán en clase su experiencia con las pequeñas tareas llevadas a cabo con las distintas herramientas y redes sociales. La exposición se llevará a cabo a través de un Power Point para que se puedan apoyar en imágenes que muestren el trabajo realizado.

Lo más importante será que los alumnos hablen de sus experiencias en las redes, del modo en el que han actuado en ellas, de las ventajas y desventajas, de las facilidades y las dificultades de haberlas utilizado y también de los obstáculos que tal vez a algunos les hayan llevado a abandonar determinadas tareas.

Después se les pedirá que llenen la ficha al final de su cuaderno y hagan una reflexión acerca de su proceso de aprendizaje del español.

Con los aprendientes de un nivel B2-C1 se verá el tema de la entrevista de trabajo y se propondrá hacer una simulación: los alumnos tendrán que presentar a un candidato ideal para la solicitud de un empleo de profesor de español con un interesante *Entorno Personal de Aprendizaje*.

Por último, tendrán que diseñar su propio perfil recogiendo las huellas que han dejado con su «falsa identidad digital» en la web y que crearon para reservar sus participaciones e interacciones para el contexto del aprendizaje y de la reciprocidad con las personas que les ayudan a aprender.

Si toda esta experiencia resulta positiva para los aprendientes, el proyecto se cerrará con un manojo de llaves que abran puertas para que se continúe elaborando el propio PLE en la asignatura de español, y por supuesto, en otras materias de interés personal.

BIBLIOGRAFÍA

Aresta, M. Pedro, L. Santos, C. y Moreira, A. (2012). «Building Identity in an Institutionally Supported Personal Learning Environment - the case of SAPO Campus». En *Proceedings of the PLE Conference 2012,* 11 al 13 de julio 2012, Aveiro, Portugal. ISSN: 2182-8229. Disponible en: <http://revistas.ua.pt/index.php/ple/article/view/1428>.

Castañeda, L y Camacho, M. (2012). *Desvelando nuestra identidad digital. El profesional de la información,* julio-agosto, 21(4), 354-360. Disponible en: <http://eprints.rclis.org/bitstream/10760/17350/1/2012EPI.pdf>.
Castañeda, L. y Adell, J. (Eds.). (2013). *Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Marfil. Disponible en: <http://www.edutec.es/sites/default/files/publicacionescastanedayadelllibrople.pdf>.
Siemens, G. (2005). «Connectivism: A learning theory for the digital age». En *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. 2 (1), 3-10. Disponible en: <http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm>.

SITOGRAFÍA:

<https://about.pinterest.com/es>.
<https://about.twitter.com.es/>.
<https://instagram.com/about/faq/>.
<http://www.nodosele.com/blog/2011/05/30/competencia-digital-en-le-desde-el-punto-de-vista-del-aprendiente/>.