RECURSOS EN LÍNEA. CÓMO APROVECHARLOS PARA LA ENSEÑANZA DE ELE A NIÑOS Y ADOLESCENTES

Mónica Souto González
Doğuş Univertitesi / IC Estambul

RESUMEN

La presencia de las nuevas tecnologías en casi todos los ámbitos de nuestra vida diaria hace que resulte inevitable –y hasta natural– involucrarlas en la enseñanza. Conectar con otros, encontrar información fácilmente, jugar para aprender, crear contenidos que se pueden compartir…, pero ¿cómo hacerlo de manera efectiva? Las ventajas que sin duda tiene el uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza conllevan nuevos retos para los profesores. Surge la necesidad de educar a las nuevas generaciones en cómo emplearlas correctamente, o sea, desarrollar la competencia digital. Para lograrlo, los profesores se convierten a su vez en aprendientes de una "asignatura" que para muchos es todavía motivo de recelo. Pensando en todo ello se ha realizado este trabajo, consistente en una selección de recursos y herramientas presentes en la red fáciles de aprovechar para la enseñanza de ELE a niños y adolescentes gracias a su uso intuitivo. Además, se evidencia cómo pueden contribuir al desarrollo de algunos de los componentes de la competencia digital.

PALABRAS CLAVE

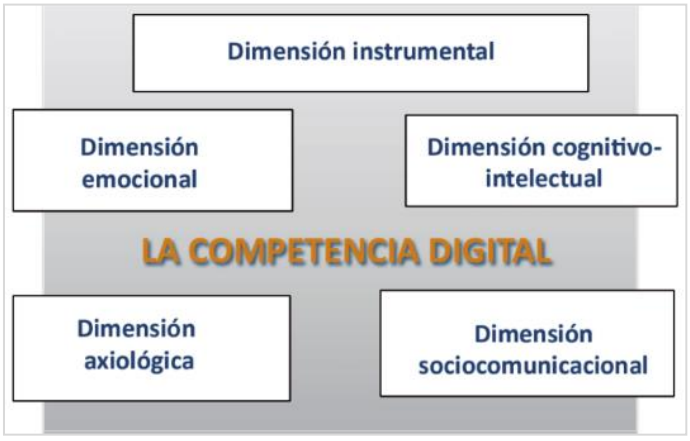
Nuevas tecnologías, competencia digital, ele, niños, adolescentes, blogs, comunidades de aprendizaje, juegos, recursos, red.

OBJETIVOS DEL TALLER

- Llamar la atención sobre la importancia del desarrollo de la competencia digital.
- Presentar una serie de recursos y herramientas en línea que pueden aprovecharse para la enseñanza de ELE.
- Relacionar estos recursos y herramientas con algunos de los aspectos de la competencia digital.

Nos encontramos en una época de impresionante desarrollo tecnológico en la que el ordenador, los teléfonos inteligentes, las tabletas y otros dispositivos son como una extensión natural de nuestras vidas. A través de ellos accedemos a internet, medio en el que conectamos con otros, descubrimos y aprendemos, y que además nos da acceso a una gran cantidad de información, herramientas y recursos para llevar a cabo cualquier tipo de tarea o investigación. Todo ello está modificando las estructuras de las clases, el modo de relacionarse de los estudiantes -entre ellos y con los profesores-, la manera de aprender y lo que se aprende. El profesor del siglo XXI se encuentra con una escuela que debe reinventarse ya que para hacer frente a un sistema más complejo es necesario desarrollar nuevas habilidades y conocimientos. La formación en TIC y su aplicación por parte de todos los implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje es una necesidad real de la escuela de nuestro tiempo.

En el año 2006 se publica en el Diario Oficial de la Unión Europea el documento "Competencias clave para el aprendizaje permanente - Un marco europeo", donde se definen las ocho competencias cuyo desarrollo todo sistema educativo debería promover, siendo la digital una de ellas. En la descripción de esta competencia se hace especial hincapié en las capacidades que se deben adquirir para el tratamiento de la información. Pero, ¿en qué consiste exactamente la competencia digital? ¿Qué debe ser capaz de hacer el estudiante para que ser considerado competente? En pocas palabras, se trata de que los estudiantes estén alfabetizados digitalmente. Manuel Area identifica cinco dimensiones ámbitos o competenciales que se deben desarrollar simultáneamente en el sujeto que aprende.



Fuente: Area, M. Gutiérrez, A. y Vidal, F. (2012): Alfabetización digital y competencias informacionales. Fundación Telefónica, Madrid. Editorial Ariel, Barcelona. (p. 32)

La Dimensión instrumental se refiere a los conocimientos prácticos y las habilidades necesarias para el uso de *hardware* y *software*. La Dimensión cognitivo-intelectual consiste en "aprender a

utilizar de forma inteligente la información para acceder a la misma, otorgarle significado, analizarla críticamente y reconstruirla personalmente." (Area, M. Gutiérrez, A. y Vidal, F. (2012:32). La Dimensión sociocomunicacional se refiere a las habilidades relacionadas con la creación de diferentes tipos textuales y a su difusión en distintos lenguajes; al establecimiento de comunicación fluida con otros a través de las tecnologías y al desarrollo de normas de comportamiento positivo como el trabajo colaborativo y el respeto en las redes sociales. La Dimensión axiológica está relacionada con la toma de conciencia sobre el impacto de las TIC en el entorno cultural y político de la sociedad y la adquisición de valores éticos en el uso de las mismas. Por último, la Dimensión emocional se refiere a la construcción de la propia identidad digital en la que debe primar el control de las emociones negativas y el desarrollo de la empatía en la comunicación interpersonal.

En pocas palabras, se debe lograr que los estudiantes sepan:

- acceder a la información
- transformarla en conocimiento
- expresarse y difundirla
- usarla democrática y éticamente

No hay que olvidar que aunque hay una toma de conciencia generalizada sobre las ventajas de adoptar las TIC en la educación, es necesario adoptar una serie de cambios que para muchos profesores constituyen un desafío. Ya se trate de modificar la propia actitud frente a lo desconocido que de encontrar la mejor manera de aplicar lo que se conoce, la incorporación de las TIC a las clases es un reto.

Pensando en todo lo anterior, se ha elaborado el presente trabajo que consiste en una recopilación de herramientas y recursos presentes en la red que se pueden aprovechar en las clases de ELE con estudiantes niños y adolescentes. Se plantea el trabajo con recursos o herramientas muy básicas, de uso intuitivo, que al presentar una curva de aprendizaje muy rentable, puedan resultar útiles a aquellos profesores que desean iniciarse en el uso de las TIC para sus clases.

Recursos para los profesores

Cuando se empieza a trabajar con las TIC, pero también cuando ya se tiene una cierta experiencia, es bueno consultar las ideas de quienes ya tienen un cierto camino recorrido. La gran cantidad de páginas web y blogs presentes en la red que han sido creados por profesores pueden servir de inspiración para el trabajo que se hace en clase. No sólo brindan ideas sino que en muchos casos ofrecen fichas de actividades ya preparadas. Algunos ejemplos:

- http://www.spanish4teachers.org/
- http://www.educaplay.com/
- http://www.educapeques.com/
- http://ideasparalaclase.com/

Si se quiere pasar a ser de meros receptores de información a creadores de actividades propias, o sea, dar el paso de espectadores a protagonistas, tanto *Pinterest* como *Youtube* son una fuente inagotable de materiales con los que trabajar. Ambos cuentan con espacios específicos para el trabajo con niños y para aprovecharlos basta con tener nociones básicas en el manejo del ordenador. Aquí se puede ver un ejemplo del trabajo realizado por una profesora para la explotación del vídeo de una canción presente en *Youtube*. Con un simple "copia y pega" de las capturas de pantalla se ha logrado componer una ficha para trabajar el vocabulario.

- http://www.pinterest.com/pjulian/ele-para-ninos
- https://www.youtube.com/channel/UCQ5Or4GxIjO40_wRj5FiTiA

No se debe descartar la opción de utilizar recursos no especializados pero aprovechables para la enseñanza de ELE. Los blog de manualidades o de actividades para niños pueden ser muy inspiradores a la hora de organizar actividades creativas y útiles para practicar contenidos. Por ejemplo, el juego de la botella espía –idea encontrada en un blog de manualidades– puede adaptarse para practicar un sinnúmero de temas como los colores, los nombres de los animales, las formas geométricas…

- http://www.elenarte.es/2014/02/el-juego-de-la-botella-espia.html
- http://www.pequeocio.com/

La red también ofrece recursos para gestionar las clases. En las redes educativas como *Tiching* o *Examtime* se pueden crear grupos de trabajo sea con los propios estudiantes que con otros profesores. *Tiching* dispone de un área de biblioteca en la que se pueden guardar artículos sobre diferentes temáticas relacionadas con la educación y la enseñanza. *Examtine* ofrece la posibilidad de crear fichas relacionando vocabulario e imágenes. También de preparar mapas mentales o crear presentaciones. Con ambas herramientas se puede planificar toda una clase completamente en línea, que luego se comparte con los estudiantes que forman parte del grupo. De este modo, la clase no termina en el centro de estudios sino que los alumnos tienen la posibilidad de revisar lo aprendido cuantas veces lo deseen o necesiten.

Smore es otra herramienta de gestión de la clase cuyo atractivo principal es que ofrece la posibilidad de comunicar sea con los estudiantes que con sus padres a través de publicaciones visualmente muy atractivas. Permite crear folletos en línea que pueden ser útiles para difundir noticias sobre eventos, reuniones, proyectos de trabajo o incluso para asignar deberes

importantes para el desarrollo de los alumnos. *Smore* también puede utilizarse para presentar trabajos de clase.

A continuación los enlaces a las tres herramientas:

- https://es.tiching.com/
- https://www.smore.com/
- https://www.examtime.com/

Recursos para los estudiantes

El aprendizaje a través del componente lúdico se puede promover facilitando a los estudiantes enlaces a distintas páginas de juegos en línea, que pueden aprovecharse como una alternativa a los deberes tradicionales si los estudiantes necesitan memorizar vocabulario, por ejemplo. Es posible saber quiénes han practicado realizando actividades de comprobación en la clase presencial. Hay varias páginas de juegos en línea desarrolladas por instituciones públicas, pensadas para ser utilizadas en la clase de lengua. La Junta de Castilla y León ha desarrollado un portal con una colección de actividades para aprender vocabulario sobre temas muy variados, que van desde el alfabeto y los números hasta los nombres de los animales o las partes del cuerpo humano. Aunque no se trata de material específico para ELE sin duda puede utilizarse como complemento a las actividades de clase, tanto en el aula como luego, en casa.

- http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/escritorio_infantil_/castellano/escritorio.html

Si queremos dejar más libertad a los estudiantes para que jueguen y aprendan por sí mismos, se pueden sugerir páginas cuyas actividades tengan corrección inmediata. La que se presenta a continuación es una colección de juegos que marcan en verde la selección correcta y además cuanta con un sistema de ayuda al estudiante gracias a un glosario multilingüe con el vocabulario específico de la actividad que se está realizando. Se trata en este caso de una página específica para la enseñanza de ELE que puede favorecer el aprendizaje autónomo y a través de la experiencia.

- http://www.crickweb.co.uk/ks2spanish.html

Si los estudiantes tienen tabletas o teléfonos inteligentes también pueden aprender español mediante aplicaciones educativas que pueden descargarse en estos dispositivos. La colección *Dr. Panda* o *Fetch-it!* son dos ejemplos de aplicaciones específicas para aprender o practicar vocabulario en español.

- https://itunes.apple.com/es/artist/tribeplay/id492853498
- https://itunes.apple.com/us/app/fetch-it!-spanish/id426962786?mt=8

Los dispositivos inteligentes también pueden emplearse en juegos de clase incorporando las novedosas aplicaciones de realidad aumentada. Por ejemplo, Lunch Rush es una manera divertida de practicar los números, los objetos de clase y las preposiciones de lugar.

- http://pbskids.org/apps/fetch-lunch-rush.html

Hasta ahora se ha facilitado una lista de recursos cuya principal finalidad es el aprendizaje o la práctica de contenidos a través del juego y que están destinados a los más pequeños, estudiantes entre cinco y doce años. Su empleo ayuda en el desarrollo de la dimensión instrumental de la competencia digital pero como ya se ha mencionado, cuando se incorporan las TIC a la clase es necesario ir más allá del mero uso de los instrumentos. Los estudiantes también deben aprender a utilizar de forma inteligente la información, así como convertirse en creadores de contenidos. *Thinglink* es una herramienta que permite añadir enlaces a imágenes y vídeos convirtiéndolos en interactivos y que en clase puede utilizarse para hacer presentaciones sobre temas tan variados como los intereses de los estudiantes. Su uso desarrolla la habilidad de buscar y discriminar información, pues para obtener un producto de calidad hay que seleccionar los contenidos más relevantes para cada caso. El resultado del trabajo es un documento digital que se puede compartir con otros estudiantes. Otros recursos que pueden emplearse en clase sea para el trabajo creativo, sea de manera individual que en pequeños grupos son *Armacuentos* –que permite crear historias escogiendo entre diferentes personajes y situaciones– y *Pixton* –para crear comics en línea–. Ambos recursos contribuyen a desarrollar habilidades comunicativas, a organizar ideas, expresar opiniones y construir textos narrativos mediante la técnica de Digital Storytelling o narrativa digital.

La creación de mapas mentales es un método muy eficaz para generar e intercambiar ideas, pero también para organizar y recordar información, construir conocimientos más complejos y compartirlos. En la clase de ELE pueden aprovecharse para hacer resúmenes de contenidos de manera colaborativa. *Bubble.us* y *Mindomo* son dos de las numerosas aplicaciones para este fin.

- http://www.thinglink.com/#
- http://es.padlet.com/
- http://blog.crdp-versailles.fr/espanolpompidou/public/Cuentos/Armacuentos_by_satchmau.swf
- http://www.pixton.com/
- https://bubbl.us/
- http://www.mindomo.com/es/

Todas las herramientas anteriores contribuyen al desarrollo de las dimensiones cognitivo-intelectual y sociocomunicacional de la competencia digital ya que entrenan en el procesamiento

de la información, sea para buscarla, seleccionarla, analizarla e interpretarla, sea en la reelaboración y difusión de la misma en diferentes formatos.

Las dimensiones axiológica y emocional pueden desarrollarse en la clase utilizando blogs y foros de estudiantes, ayudando en la creación y difusión de los propios perfiles, creando grupos de trabajo para la elaboración de wikis..., o sea, empleando aquellos medios que fomenten la toma de conciencia sobre el impacto que tienen en la red nuestras palabras o nuestro comportamiento. De este modo, se contribuye a la adquisición de valores éticos para desenvolverse en el mundo digital. En la clase de ELE los blogs pueden funcionar como bitácora del proceso de trabajo, área de intercambio de información pero también de interacción con el resto del grupo. *Kidblog* ofrece la ventaja de que todo esto puede hacerse en un entorno seguro pues se trabaja en grupos cerrados, lo que garantiza la privacidad de los estudiantes. De este modo se favorece la construcción de la propia identidad digital bajo la guía de profesores y padres. *Glogster* también puede utilizarse para la construcción de los propios perfiles digitales a través de la creación de pósteres que permiten el uso de texto, imágenes, vídeos y enlaces a otros documentos. Es una manera dinámica y divertida de practicar la lengua pero también de aprender a construir la propia imagen que luego se difunde y comparte en la red.

- http://kidblog.org/home/
- http://edu.glogster.com/?ref=com

Todos los recursos o herramientas que se comentan en el presente trabajo pueden explotarse de diferentes maneras pero siempre debe primar el principio de que las actividades con TIC deben estar integradas con los contenidos curriculares que se enseñan y que los medios tecnológicos deben estar supeditados a la pedagogía. En los últimos años se ha desarrollado el modelo TPACK, que determina qué conocimientos necesita un docente para poder integrar las TIC de una forma eficaz en la enseñanza que imparte Como se ha visto, la red ofrece muchos y variados recursos y herramientas que se pueden aprovechar en las clases de ELE. Todos los que se comentan en el presente trabajo pueden explotarse de diferentes maneras pero siempre debe primar el principio de que las actividades con TIC deben estar integradas con los contenidos curriculares que se enseñan y que los medios tecnológicos deben estar supeditados a la pedagogía. En los últimos años se ha desarrollado el modelo TPACK, que determina qué conocimientos necesita un docente para poder integrar las TIC de una forma eficaz en la enseñanza que imparte y que puede (o más bien, debe) servir de guía para la incorporación de las TIC a la clase de ELE.

BIBLIOGRAFÍA

Area, M. "La competencia digital e informacional en la escuela". UIMP, Santander 2009.

Area, M. Gutiérrez, A. y Vidal, F. (2012): Alfabetización digital y competencias informacionales. Fundación Telefónica, Madrid. Editorial Ariel, Barcelona. Disponible en: https://ddv.ull.es/users/manarea/public/libro_%20Alfabetizacion_digital.pdf

AREA, M.; GROS, B. Y MARZAL, M.A. (2008): Alfabetizaciones y tecnologías de la información y comunicación. Madrid, Sintesis.

Comunidades Europeas, 2007. Competencias clave para el aprendizaje permanente - Un marco europeo. Disponible en: http://www.mecd.gob.es/dctm/ministerio/educacion/mecu/movilidad-europa/competenciasclave.pdf?documentId=0901e72b80685fb1

Conecta13, Educación y Desarrollo Profesional S.L., Artefactos digitales para el diseño de actividades y tareas de aprendizaje en red. Disponible en: http://conecta13.com/2013/09/artefactos-digitales-para-el-diseno-de-actividades-y-tareas-de-aprendizaje

Otros recursos:

Explicación del modelo TPACK, disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=Jpg9gpnXX_Q

Presentación en Prezi de este trabajo, disponible en http://prezi.com/jgg9fyqomvhe/?utm_campaign=share&utm_medium=copy