Recursos para la clase de ELE: motivar, dinamizar, protagonizar

Marco Aurelio Rocha Sposito
Colegio Dr. Walter Belian

1. INTRODUCCIÓN

El propósito inicial de este trabajo es de reflexión sobre el avance de las nuevas tecnologías y su influencia en la enseñanza de lenguas.

Las denominadas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), presentes en todos los ámbitos de nuestra sociedad, han afectado de forma notable el ámbito educativo. En este sentido, la enseñanza de lenguas extranjeras ha visto cómo en las últimas décadas las TIC han contribuido a desarrollar una metodología comunicativa, que aprovecha las ventajas de estas modernas herramientas informáticas.

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) han provocado una profunda transformación en muchos aspectos. Como no podía ser de otro modo, este efecto también se ha producido en el entorno educativo, apareciendo lo que se ha denominado *e-learning,* esto es, el empleo de la tecnología a través de los modernos medios tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta tecnología de hoy juega un papel principal y la enseñanza/aprendizaje de segundas lenguas no es una excepción. La actualidad educativa demuestra que los profesores que más dispuestos están a utilizar las nuevas tecnologías, son los profesores de lengua. Tal vez esto sea así porque las herramientas de la denominada Web 2.0 han sido concebidas para funcionar de una manera colaborativa, por esta razón, se adaptan perfectamente a las pedagogías colaborativas y socioconstructivistas tan en auge en las clases de segundas lenguas de esta era.

La finalidad en este trabajo es analizar la integración de la web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje del español como Lengua Extranjera (ELE), realizando una breve reflexión sobre su idoneidad y los recursos informáticos disponibles en la actualidad y hacer con que los participantes realicen las actividades propuestas, de una manera dinámica.

Para ilustrar esta reflexión, habrá un anexo con algunas ideas compartidas en el Taller y con la participación efectiva de los participantes.

2. DESARROLLO

Las TIC se interesan en la creación de entornos de aprendizaje. Estas herramientas o entornos apoyan el modelo lingüístico de adquisición de segundas

lenguas entendida como acción y comunicación, ya que aunque la acción comunicativa solo se produce en ambientes naturales — algo que no puede reproducir totalmente Internet — los estudios han demostrado que las características de la realidad virtual que recrea internet hacen de esta una herramienta casi «natural» para el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que la capacidad de simulación facilita el aprendizaje.

La Web 2.0 y la adquisición de segundas lenguas

Una aproximación cognitiva al uso de la web 2.0 o Web social en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras es la interacción en los enfoques comunicativos, teniendo en cuenta a Vygotsky, en su premisa de que la interacción con los demás es la que determina la interiorización de las primeras a las segundas. En el campo de la enseñanza de segundas lenguas, se emplea su teoría sobre *la zona de desarrollo próximo,* que él describe como el entorno social que posibilita la interacción y que propicia el aprendizaje de los sujetos. En el ámbito educativo, dicho entorno lo constituyen el profesor y los propios compañeros. Esa zona de desarrollo próximo podría reforzarse poderosamente con las herramientas informáticas de la Web 2.0, ya que estas fomentan la interacción. Igualmente, esta interacción con los productos multimedia puede mejorar la autoestima de los aprendientes al reducir la ansiedad que podría producir cometer errores en un entorno natural de comunicación (Yagüe, A, 2004, «El cederrón en la enseñanza del ELE: entre la realidad y el deseo», RedEle 0).

Otras ideas de Vygotsky apoyan la aplicación de elementos virtuales al proceso de adquisición de segundas lenguas nos referimos entonces a *las herramientas psicológicas,* elementos que propician el aprendizaje en la zona de desarrollo próximo, y que serían haciendo uso del símil los símbolos, las creaciones plásticas, las representaciones gráficas, los sistemas numéricos y el lenguaje.

Una vez comprendida la zona de desarrollo próximo, la interacción se entiende como un producto multimedia que puede ser presentada como una herramienta psicológica en tanto que es la representación de realidades comunicativas y de realidades culturales a las que se accede mediante la lengua. No hay razón para pensar que, si el conocimiento se construye a partir de la experiencia, otras situaciones experimentales y reproducidas no resulten adecuadas para la adquisición de conocimiento, como acciones de mediación, en los términos que la define Vygotsky, tanto más si esa interacción multimedia se inscribe en un proceso de negociación y de solución de problemas con un oportuno feedback (Yagüe, A, 2004, «El cederrón en la enseñanza del ELE: entre la realidad y el deseo», RedEle 0).

La Web 2.0 y sus recursos didácticos

La web 2.0 es una herramienta tecnológica que «promueve una forma de conocimiento basado en la red, la horizontalidad y la retroalimentación» (Jiménez,

2007) y que sirve para aplicar en los procesos de enseñanza aprendizaje del mundo actual la cual está compuesta por los siguientes recursos:

- **Blogs:** el blog, weblog, o bitácora es un espacio web donde su autor/es escribe/n cronológicamente artículos y los lectores dejan sus comentarios. Además, se puede postear imágenes o videos.
- **O WhatsApp Fake:** aplicación que puedes simular el envío de mensajes, fotos y grabaciones, semejante al WhatsApp.
- Un **chatbot conversacional** es un sistema informático que funciona a modo de asistente virtual, diseñado para responder y mantener conversaciones, ya sea escritas o habladas y pueden ser programados para llevar a cabo una variedad de funciones, como responder preguntas frecuentes, proporcionar asistencia, realizar transacciones, brindar información personalizada, entre otros.
- **Webquests:** los webquests desarrollados por primera vez en 1995 por los profesores de tecnología educativa Bernie Dodge y Tom March. Según sus creadores éstos son actividades de indagación e investigación propuestas por los profesores y que van enfocadas a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet.
- **Educaplay:** educaplay es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia con un resultado atractivo y profesional. *Educaplay* no requiere ningún software adicional, solo es necesario contar con un navegador y el plugin de flash, además los recursos generados con *Educaplay* pueden integrarse con cualquier LMS, permitiendo registrar los resultados de las actividades y las evaluaciones.
- **Padlet:** es una herramienta que contribuye a construir un espacio colaborativo fabuloso de una forma dinámica. Las publicaciones, audio o vídeo, son como «post-its», creando un lindo mural interactivo para almacenar y compartir.

La significatividad del aprendizaje y la web 2.0

Uno de los conceptos centrales que ha desarrollado la psicología de la educación es, sin duda, el de *la significatividad del aprendizaje*. Para Ausubel, Novack y Hanesian, en el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto.

Según estos autores, el aprendizaje significativo es el mecanismo humano para la aprehensión de conocimiento, por excelencia, y con él se adquiere y almacena la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento.

Podemos definir entonces al aprendizaje significativo como el proceso a través del cual una nueva información, es decir, un nuevo conocimiento, se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva con la estructura cognitiva de la persona que aprende teniendo en cuenta que una de las grandes corrientes de la psicología educativa ha sido sin duda el *interaccionismo* o *constructivismo,* cuyos principios básicos fueron fijados por Lev S. Vygotsky, pero que ha contado con aportaciones fundamentales de otros grandes teóricos de la construcción social del conocimiento. En palabras de este autor podríamos decir que la característica básica de la conducta humana en general es que las personas influyen en sus relaciones con el entorno, y a través de dicho entorno modifican su conducta, sometiéndola a su control.

Conceptos como mediación social o zona de desarrollo próximo significaron en su momento avances espectaculares para la pedagogía contemporánea. Es evidente que el constructivismo social incorpora también la idea de la significatividad del aprendizaje: aprendemos cuando somos capaces de elaborar una representación personal sobre un objeto de la realidad o contenido que pretendemos aprender. En este proceso, no solo modificamos lo que ya poseíamos, sino que también interpretamos lo nuevo de forma peculiar, de manera que podamos integrarlo y hacerlo nuevo.

De todos los conceptos desarrollados por esta teoría del aprendizaje, el que mejor refleja el proceso de adquisición de una lengua extranjera es, sin duda, el de **interacción.** Es evidente que la relación entre los elementos del proceso se convierte en el aula de lenguas en el elemento primordial de aprendizaje. Williams y Burden afirman que la interacción dinámica entre profesor, estudiante y tarea, enmarcada dentro del contexto produce un aprendizaje más eficaz. («Psicología para profesores de idiomas, Enfoque del constructivismo social» 1999).

El proceso enseñanza-aprendizaje se basa en las teorías del aprendizaje por descubrimiento (Bruner) y en la teoría constructivista basada en la interacción social (Vigostki) las nuevas tecnologías aplicadas a la educación han dado origen a una auténtica revolución «la revolución del conocimiento abierto», que pone a disposición del estudiante y el docente diversos medios de interacción que han modificado la manera de concebir el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Usos aplicables de la web 2.0 y su evaluación en la enseñanza-aprendizaje de segundas lenguas

Estos nuevos medios de interacción de la web 2.0 han hecho eco en el mundo de la educación y todas estas nuevas herramientas se han transformado en material didáctico útil para ser utilizado independientemente por cada persona en su propia casa, en entornos académicos o no académicos. Uno de los usos más extendidos en la enseñanza de idiomas son las aplicaciones que hacen la clase más real y dinámica.

Con la aplicación *O WhatsApp Fake* es posible imaginar que estamos escribiendo para una persona que queramos, incluso para artistas etc. Es una herramienta muy útil para practicar las destrezas: auditiva y comprensión escrita.

Tanto a los profesores como a los alumnos les encanta esta actividad ya que abre las puertas del aula al mundo entero.

La utilización de la aplicación de *Bot de la conversación* en la enseñanza de lengua extranjera representa un excelente medio de expresión que se convierte en un canal de comunicación, colaboración e intercambio entre los miembros de la comunidad educativa representa un excelente método lúdico y didáctico porque generan nuevos escenarios formativos promoviendo el protagonismo de los estudiantes y mejora la presentación y la comprensión de ciertos tipos de información. Con la utilización de estas aplicaciones los alumnos se sienten motivados y tienen una razón para escribir y leer, de esta manera estamos cubriendo el desarrollo de las habilidades de la escritura y la lectura en el idioma. Como dijo Jiménez (2007) en su artículo WEB 2.0 y didácticas de lenguas: un punto de encuentro una de las características de la web 2.0 es tener un carácter colaborativo y una plataforma lecto/escritura.

Lo más importante en el nuevo mundo de la globalización, en el que lo primordial es comunicarse, no es la precisión gramatical, sino que el proceso de comunicación y entendimiento se lleve a cabo. En este tipo de actividad el profesor debe evaluar la transmisión del mensaje en términos comunicativos no de precisión lingüística.

Una recomendación que debemos tener en cuenta respecto al uso educativo de blogs, es la formulación clara de los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar con actividades que involucren su utilización. Además de planear en detalle las actividades que se van a realizar en la actividad de aprendizaje.

Las wikis son otra actividad que se puede hacer para practicar un idioma y que puede ser escrita por varios autores. En el mundo de la enseñanza de idiomas las wikis pueden ser utilizadas para promover la comunicación entre estudiantes de la misma clase para intercambiar ideas, trabajar en equipo, diseñar un proyecto, etc., desarrollar habilidades de colaboración en las cuales los estudiantes aprenden a *negociar* para llegar a acuerdos, manejar conflictos, elaborar textos, que ayudan a desarrollar la escritura y la ortografía. Además de dar autonomía al alumno en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

También crear glosarios y contenidos en los cuales todos los miembros de la clase pueden hacer sus aportes, presentar, revisar y corregir trabajos: por medio de un wiki los estudiantes pueden publicar sus tareas escolares, para que su profesor y compañeros le brinden una retroalimentación constructiva y participativa. Es un excelente mecanismo para llevar a cabo procesos de coevaluación, también se puede llevar a cabo proyectos colaborativos con grupos de estudiantes que se encuentren alrededor del mundo.

En la realización de una wiki colaborativa el profesor debe evaluar cuantitativa y cualitativamente las aportaciones grupales. La evaluación de las habilidades lingüísticas se realizará analizando y contrastando la fiabilidad de los datos

introducidos por los alumnos, en tanto en cuanto el proceso de comunicación se produzca. El profesor tendrá un rol de evaluador y asesor continuo facilitando constantemente la información y el aprendizaje.

Un buen *webquest* consistiría, básicamente, en presentarle al alumnado un problema, una guía del proceso de trabajo y un conjunto de recursos preestablecidos accesibles a través de la *World Wide Web*. Como producto final, los estudiantes deben elaborar un trabajo (bien en papel o en formato digital) utilizando los recursos ofrecidos de Internet. Las *WebQuests* han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se enfoquen en utilizar información más que en buscarla, y en apoyar el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación.

El evaluar la capacidad de memoria del alumno y las habilidades clásicas en el aprendizaje de un idioma (escribir, leer, escuchar y hablar), ya no son formas adecuadas de evaluación en el nuevo mundo digital y globalizado. Actualmente se requiere que los alumnos tengan una base de conocimiento que les permita llevar a cabo con eficacia diferentes tareas complejas. En general en este tipo de actividades Web 2.0 se valorará el esfuerzo colaborador, el aspecto visual de las actividades, la organización, los hipervínculos, el vocabulario y la capacidad de relacionar conceptos, la precisión gramatical y la puntuación y el cumplimiento de los objetivos establecidos para la tarea en cuestión.

Es necesario exigir a los estudiantes que respeten los derechos de autor de las fuentes consultadas en la elaboración de todo producto académico que publiquen, para que así mismo sean respetados sus derechos además de promover entre los estudiantes el respeto tanto al momento de hacer comentarios a otros estudiantes, como al atender las observaciones o correcciones realizadas por los profesores.

La enseñanza, por medio de estos recursos, está cada vez más evidente. Hace unos 20 años parecía ser imposible que existiera una clase sin la presencia «en persona» del profesor, mientras que hoy este proceso de enseñanza-aprendizaje es común y natural, sobre todo en un ámbito que ya vivimos: la pandemia.

El crecimiento de varias Universidades alrededor del mundo que ofrecen cursos en línea, o sea, cursos a distancia por medio de una plataforma, donde cualquier persona en cualquier parte del mundo se puede comunicar e interactuar con los demás compañeros del curso y así tener un aprendizaje colaborativo y al mismo tiempo autónomo.

Es importante mencionar que con las TIC conseguimos estrechar también las culturas que es un punto importante en la enseñanza de una lengua extranjera, pues antes lo que se conocía de determinado país simplemente era lo leído en los libros o lo que era visto en la televisión. Hoy, con las nuevas herramientas, el alumno es capaz de comunicarse con cualquiera alrededor del mundo y conocer más de la cultura ajena.

Como hemos visto a lo largo del trabajo, la WEB 2.0 vino como un gran apoyo para las clases de lenguas extranjeras.

3. CONCLUSIÓN

Efectivamente, las herramientas digitales han cambiado y revolucionado el mundo de la enseñanza. En la actualidad convivimos tres tipos de generaciones digitales: los nativos digitales, la generación perdida y los inmigrantes digitales.

Son nuestros alumnos, hijos y nietos los que han nacido y van a nacer «con un ordenador debajo del brazo». Hace dos o tres décadas era importante saber un segundo idioma, hoy es imprescindible. La apertura de fronteras con Internet ofrece una conexión mundial y los profesores deben estar formados para compaginar las nuevas tecnologías altamente motivadoras con la enseñanza de idiomas. Los alumnos están altamente motivados para aprender idiomas si lo hacen por medio de herramientas web.

Como profesores de español como lengua extranjera debemos ser conscientes de que la enseñanza por medio de la virtualidad, no solo requiere un buen conocimiento de la tecnología, sino que al igual que en la enseñanza más tradicional, son fundamentales aspectos como la formación pedagógica y metodológica, la experiencia, la vocación, etc. Además, en este ambiente virtual, que fomenta la autonomía en el aprendizaje, es necesaria la ayuda del profesor como «conductor», orientando en todo momento el proceso, lo que implica un contacto constante con los estudiantes, el desarrollo de la cooperación entre éstos, el empleo de técnicas de enseñanza activas, informar periódicamente al estudiante sobre su progreso, alentar a los estudiantes entre otras cosas.

El éxito depende también de un buen modelo pedagógico, que debería basarse en los principios de aprendizaje activo, colaborativo y autónomo, opciones variadas de interactividad, comunicación sincrónica y asincrónica, actividades o tareas relevantes, creativas, evaluación y retroalimentación continuos.

Los cambios que se están produciendo en el mundo educativo son técnicos, porque estamos cambiando las herramientas y los materiales con los que trabajamos, pero también son cualitativos porque todo contexto educativo (sea una escuela, sea una universidad) se transforma con la introducción de una herramienta nueva. La experiencia nos demuestra que no es cierto que, por el simple hecho de tener a disposición herramientas tecnológicas aumenten el grado de conocimientos y las habilidades de nuestros alumnos. Sí es cierto, por el contrario, que estas herramientas son realmente útiles si se utilizan de acuerdo con planteamientos pedagógicos sólidos que tengan en cuenta la experiencia profesional de los docentes y las investigaciones realizadas en cada área de aprendizaje (Trenchs, M, 2001, Nuevas tecnologías para el autoaprendizaje y la didáctica de lenguas, Lleida, Milenio: 23).

4. BIBLIOGRAFÍA

Christakis, N. & Fowler, J. (2010): *Conectados*. Madrid: Editorial Taurus.

Herrera, F. (2007): «WEB 2.0 y didáctica de lenguas: Un punto de encuentro». *Glosas didácticas,* n.º 16, pp. 18-26. Revista electrónica internacional.

Contreras Izquierdo, Narciso M. (2008): «La enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras y las TIC: el caso del Español como Lengua Extranjera (ELE)». *Iniciación a la investigación*, n.º especial 1, pp. i-vii.

Osorio, M. (2012): *Implementación de presentaciones interactivas en ambientes virtuales de aprendizaje: Educador-cerebro-educando en el proceso de aprender.* Bogotá: UMNG.

Osorio, M. y Castro, J. (2013): *Asesoría para el uso de las tic's en la formación, unidad 4*. Servicio Nacional de Aprendizaje SENA-Colombia. Curso virtual.

Trenchs, M. (2001): *Nuevas tecnologías para el autoaprendizaje y la didáctica de lenguas*. Lleida: Milenio: 23.

Trillas (1976): *Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo.* México.

Williams, M. y Burden, R. L. (1999): *Psicología para profesores de idiomas, Enfoque del constructivismo social.* Madrid: Cambridge University Press.

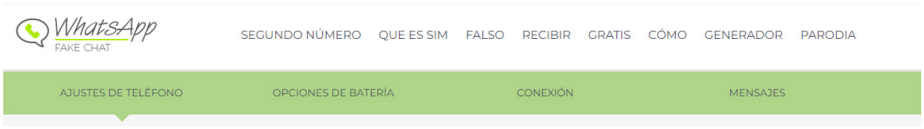
Yagüe, A. (2004): *El cederrón en la enseñanza del ELE: entre la realidad y el deseo*, RedEle 0.

5. ANEJOS

- **O WhatsApp Fake:** aplicación que puedes simular el envío de mensajes, fotos y grabaciones, semejante al WhatsApp.

WHATSAPP DE SHAKIRA – COMPRENSIÓN ESCRITA

1. **¿Ya has pensado en comunicarte con Shakira? Ha llegado tu oportunidad... Vamos a charlar con ella... Excelente herramienta para desarrollar la Comprensión Lectora de manera divertida.**
2. **A hacer ahora con vosotros: :D**



WHATSAPP DE SHAKIRA – COMPRENSIÓN ESCRITA





WHATSAPP DE SHAKIRA – COMPRENSIÓN ESCRITA



- Un **chatbot conversacional** es un sistema informático que funciona a modo de asistente virtual, diseñado para responder y mantener conversaciones, ya sea escritas o habladas y pueden ser programados para llevar a cabo una variedad de funciones, como responder preguntas frecuentes, proporcionar asistencia, realizar transacciones, brindar información personalizada, entre otros.



