# TRES HERRAMIENTAS TIC Y SU UTILIZACIÓN EN LAS CLASES DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA EN GAMBIA

LEYRE ALEJALDRE BIEL
*University of Mahidol International College*

## 1. INTRODUCCIÓN

La evaluación de las TIC en el proceso de E/A de lenguas extranjeras es un tema analizado en muchas de las investigaciones relacionadas con el aprendizaje de lenguas desde hace ya varias décadas. Mar Cruz Piñol en su artículo "Veinte años de tecnologías y ELE. Reflexiones en torno a la enseñanza del español como lengua extranjera en la era de internet", realiza un repaso sobre la evolución del uso de las TIC en la enseñanza de ELE en las últimas décadas y nos recuerda que en 1994 se creó el primer foro de debate de internet para profesores de ELE.

Las TIC son compañeras del profesor de lengua extranjera (LE) desde hace varias décadas, se han analizado sus aspectos positivos y negativos llegando a la conclusión de que no son la respuesta a los problemas que surgen en el proceso de E/A de LE, sino unas herramientas que pueden facilitar la solución de ciertos problemas concretos frecuentes en las aulas de lenguas. Por ejemplo, son grandes aliadas a la hora de atraer la atención de los estudiantes más jóvenes que viven en un ambiente digitalizado y donde muchos aspectos de sus vidas giran alrededor de las nuevas tecnologías: sus relaciones sociales están íntimamente ligadas a las redes sociales virtuales, sus aficiones suelen involucrar el uso de algún dispositivo tecnológico, como un ordenador, una tableta, un teléfono móvil o una videoconsola. La utilización de las TIC con este tipo de aprendientes puede provocar un aumento en la motivación extrínseca de los mismos y favorecer el proceso de E/A de la LE. Sin embargo, si el grupo meta está compuesto por adultos cuyo contacto con las TIC es escaso, su implementación puede ser un factor negativo y en vez de motivar al aprendiente provoca frustración por no comprender cómo utilizar estas herramientas. A esto hay que añadir que hay que destinar un mayor tiempo para explicar su uso, tiempo que hay que quitar del proceso de E/A de la LE.

Por lo tanto, antes de incluir las TIC en el proceso de E/A de ELE es indispensable analizar tanto el tipo de aprendientes como el contexto en el que se va

llevar su implementación. Esta comunicación presenta tres herramientas TIC que se han usado en la creación de materiales digitales para la Universidad de Gambia teniendo en cuenta siempre el contexto y el aprendiente.

## 2. EL CONTEXTO Y EL APRENDIENTE

El primer paso que se ha de realizar antes de incluir las TIC en las aulas de ELE, es conocer el tipo de aprendiente que va ser el protagonista del proceso de E/A. Según el *Diccionario de Términos Clave de ELE del instituto Cervantes:*

> El aprendiente (en inglés, learner) es la persona que se encuentra en proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, al margen de otras consideraciones, como la edad o el contexto en que aprende. *El Plan curricular del Instituto Cervantes* habla de una triple dimensión del aprendiente de lenguas: agente social, hablante intercultural y aprendiente autónomo [...] Para profundizar en este concepto conviene analizar las diferentes situaciones en que puede encontrarse el aprendiente. (Martín Peris, E. *et. al* 2008).

Al ser el aprendiente la figura central del proceso de E/A, es recomendable que el diseño curricular de un curso de LE tenga en cuenta las características específicas del mismo a la hora de definir sus objetivos académicos, de elegir los recursos pedagógicos y las herramientas de evaluación. No es lo mismo diseñar un curso de ELE para un grupo de inmigrantes en un centro de acogida en Canarias, que para un grupo de alumnos de una universidad estadounidense, por ejemplo. Las motivaciones tanto intrínsecas como extrínsecas de los aprendientes son muy diferentes al igual que el contexto, uno de inmersión no reglado y otro de enseñanza reglada del español como lengua extranjera en un país anglófono. De esto se deduce que otro factor a analizar, antes de decidir incluir unos elementos u otros en el diseño curricular, es el contexto. *El Diccionario de términos clave de ELE* nos explica que:

> El contexto de aprendizaje es una de las variables que, según los estudios, inciden sobre los procesos de adquisición de una segunda lengua. Dichas variables, o factores de aprendizaje, se agrupan en dos grandes campos: los factores personales y los factores ambientales o sociales. El contexto de aprendizaje figura entre estos últimos; incluye tanto el contexto inmediato del aula como el contexto institucional en el que se inscribe un curso, así como también el contexto socio-histórico en que tiene lugar el aprendizaje. (Martín Peris, E. *et. al* 2008).

Esta definición recalca la importancia que tiene este factor en el proceso de E/A y enfatiza que el contexto no solo se refiere al espacio físico donde se produce este acto, sino al escenario global, más allá del centro académico o de la institución donde se incluye el curso, sino que hay que evaluar las características del país donde se lleva a cabo el programa, qué políticas lingüísticas están presentes, cuáles son

las lenguas oficiales o cooficiales en este territorio y qué percepción tiene el país hacia la lengua que se aprende debido a su pasado histórico.

Una vez explorados los términos aprendiente y contexto se relacionarán con el caso que concierne a este estudio. Los aprendientes son estudiantes de diferentes carreras de la Universidad de Gambia. Según los requisitos de esta universidad tienen que cursar tres créditos por semestre de lengua extranjera. Entre las lenguas que pueden elegir se encuentran francés, árabe, chino y español.

Los estudiantes de la Universidad de Gambia realizaron unas encuestas a principio de curso para averiguar, entre otras cosas, qué les motivaba a estudiar español para así poder analizar si los factores que influían en su decisión eran intrínsecos o extrínsecos. De esta encuesta también se obtuvo un dato muy importante relacionado con el bagaje lingüístico de aprendiente de los cursos de ELE de la Universidad de Gambia. El 100% de los estudiantes son aprendientes plurilingües, puesto que manejan diariamente más de dos lenguas, esta característica es importante tenerla en cuenta en el diseño curricular y en la creación de materiales.

En cuanto al contexto de aprendizaje, el programa se desarrolla dentro de un contexto formal reglado de aprendizaje. Los cursos de ELE están enmarcados en la oferta académica de la Universidad de Gambia, única universidad pública del país que muestra un crecimiento constante desde su inauguración en 1999. Las características específicas de un contexto universitario suelen ser similares de un país a otro, sin embargo, la Universidad de Gambia tiene muchas carencias debido al contexto global donde está inmerso este centro educativo. Es por esta razón por la que previamente se ha mencionado que es necesario observar el contexto de una forma más global, no solo desde el punto de vista de aprendizaje sino también el contexto donde se encuentra inmerso el programa.

En este caso, el programa de ELE de la Universidad de Gambia está en uno de los países más pobres del mundo, posicionado según su Índice de Desarrollo Humano el 165 de 187 países indexados en el Informe de Desarrollo Humano de Naciones Unidas (2013). ¿Qué impacto tiene esta información en el desarrollo curricular y la creación de materiales de ELE en este contexto? El impacto es inmenso, puesto que muchos de los recursos habituales en una universidad en Europa o en Norte América no existen en este contexto. Por lo tanto, antes de implementar el uso de herramientas innovadoras en la clase de ELE hay que tener en cuenta muchos factores para concluir si será beneficiosa su inclusión o no en el programa.

## 3. TRES HERRAMIENTAS TIC Y SU IMPLEMENTACIÓN EN GAMBIA

Una vez analizado el contexto y el tipo de aprendiente se dispondrá de los datos necesarios para poder elegir la herramienta TIC que mejor encaje en la situación de E/A. Las herramientas seleccionadas para la creación de materiales digi-

tales para el programa de ELE en la Universidad de Gambia cumplen un requisito indispensable, ser gratuitas. Al tratarse de un país con pocos recursos económicos es importante utilizar materiales que no tengan un coste extra para los miembros de la comunidad académica. Además del aspecto económico, estas herramientas tienen que ser sencillas de utilizar, puesto que la alfabetización digital en África Subsahariana es todavía una asignatura pendiente. La última característica que comparten las tres herramientas es que no sea necesario descargarse programas ni aplicaciones, sino que puedan ser utilizadas desde sus ordenadores o dispositivos móviles directamente. Las herramientas seleccionadas son *Factoría del Tutor, Prezi y Powtoon.*

3.1 FACTORIA DEL TUTOR (www.factoriadeltutor.com)

Factoría del tutor es una plataforma gratuita (aunque tiene algunos servicios de pago) cuyo objetivo principal es integrar las TIC en el ámbito educativo para facilitar el proceso de E/A a los miembros de la comunidad educativa. Está compuesta por varias herramientas que ayudan en el proceso de diseño curricular, programación didáctica, gestión del aula y creación de contenidos. Facilita la creación de programaciones didácticas en base al desarrollo de competencias, haciendo uso de indicadores de evaluación, establecidos por el profesor o el sistema educativo donde se utilice esta plataforma. Además de contribuir en el diseño curricular general de un curso, tiene una herramienta pensada para crear programaciones de aula, en la que se organizan las sesiones, se asignan y secuencian contenidos, según las competencias que se estén trabajando y se puede controlar la asistencia y participación del alumnado. También permite incluir detalladamente las actividades que se llevarán al aula, considerando diferentes metodologías. Del amplio abanico de recursos que Factoría del Tutor ofrece al profesor el más innovador, y el que se utilizó en la Universidad de Gambia, es la  Herramienta de Autor para crear contenidos educativos digitales, porque podía ser la solución a la falta de materiales específicos para la enseñanza de ELE en este país.

Se tuvieron en cuenta varios aspectos para elegir esta herramienta frente a las otras presentes en la plataforma, la razón fundamental fue que los otros recursos implicaban la participación de más miembros de la comunidad académica puesto que requerían la inclusión de objetivos curriculares globales, la filosofía educativa del centro y las metodologías pedagógicas implementadas en la institución académica. Sin embargo, la herramienta de autor se centraba en la creación de materiales concretos para el curso de ELE, dejando al profesor una mayor independencia en su implementación y creación.

Este recurso permite crear una gran diversidad de actividades interactivas que promueven un aprendizaje dinámico, la herramienta integra una treintena de actividades autoevaluables que otorgan al aprendiente un rol activo en el proceso de

E/A. Además, su uso intuitivo facilita la creación de materiales, por lo que no se requiere de una formación avanzada en el uso de las TIC, ni para crear los contenidos ni para utilizarlos. Otra ventaja es que las actividades permiten la exportación al formato internacional *SCORM*, lo que implica que los materiales creados pueden ser integrados en la mayoría de plataformas de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) utilizadas en centros educativos, como *Moodle* o *Blackboard* y también se pueden transferir a blogs y páginas web.

A continuación se va a explicar brevemente cómo utilizar la herramienta de autor y cómo crear un cuaderno de actividades. En primer lugar es necesario registrarse gratuitamente en la web de Factoría del Tutor para poder acceder a esta herramienta. El acceso se encuentra en la parte inferior de la pantalla (fotos 1 y 2).




Foto 1. Presentación de Factoría del Tutor




Foto 2. Herramienta de Autor.

Para comenzar el primer libro, el profesor puede elegir cuántas páginas quiere incluir, el número de actividades interactivas y las explicaciones para realizar los ejercicios. Lo primero que verá el docente será la imagen 3, tendrá que pulsar la pestaña para crear un archivo nuevo, seguidamente aparecerá la foto 4 que le permite poner nombre al nuevo archivo para ya disponerse a crear los materiales.



Foto 3. Comienza a diseñar tus materiales digitales.



Foto 4. Ponle nombre al archivo que estás creando.



Foto 5. Empieza a crear.

En la foto 5 se ve una hoja en blanco del nuevo libro de actividades. Las columnas que se encuentran a cada lado se utilizan para añadir fondos, actividades, audios, vídeos e incluso existe la posibilidad de realizar actividades con realidad aumentada. Al principio, el proceso de creación lleva su tiempo, pero cuando se conoce la herramienta es muy sencillo. Las siguientes fotos muestran los materiales digitales creados, para revisar la unidad 1 del programa de ELE de la Universidad de Gambia. Se presentaron brevemente los objetivos y las explicaciones de los aspectos más importantes y se incluyeron dos actividades interactivas.



La reacción de los estudiantes de Gambia frente a la utilización de las TIC fue muy variada. Algunos pensaban que era una pérdida de tiempo y que era mejor utilizar recursos más tradicionales, pero la mayoría afirmó que el poder acceder a los materiales desde cualquier lugar era un ventaja porque tenían más control del proceso de E/A. Los recursos que se crearon con esta herramienta se incluyeron en la página web que se diseñó para el curso. Uno de los problemas más difícil de superar fue la falta de electricidad y los fallos con la red inalámbrica, pero cuando la red funcionaba no había problemas ni para crear ni para realizar las actividades.

3.2 PREZI (www.prezi.com)

Este recurso se utilizó en la clase de ELE para presentar materiales de forma visual y dinámica, al no tener acceso a proyector en el aula ni a una sala de ordenadores, los estudiantes veían las presentaciones en sus teléfonos móviles. A pesar de encontrarnos en uno de los países más pobres del mundo, la mayoría de los estudiantes tenía dispositivos móviles .

Al igual que el recurso anterior es gratuito, aunque tiene una versión de pago que permite almacenar más presentaciones y decidir si se quiere o no compartirlas. No merece la pena pagar por el servicio, porque esta plataforma otorga casi los mismos beneficios a los miembros de la comunidad escolar, así que cuando un docente o un estudiante se da de alta tiene que hacerlo en el apartado de Prezi para la educación, también es posible transformar una cuenta normal en cuenta educativa. Para poder darse de alta como profesor o estudiante es necesario hacerlo con un correo electrónico de una institución académica.

*Prezi* es una aplicación multimedia para realizar presentaciones que pueden compartirse online o incluirse en páginas webs, blogs y en espacios virtuales de aprendizaje. Su aplicación en el aula va más allá de la presentación de contenidos. En la Universidad de Gambia se utilizó para que los estudiantes participasen activamente en el aprendizaje de varios temas del currículo, entre ellos, el tema de

presentaciones personales, el verbo gustar y el aprendizaje de vocabulario relacionado con las aficiones.

*Prezi* es una herramienta ideal para que los estudiantes inventen historias y las cuenten, la unión de una diapositiva con la siguiente es muy dinámica, favoreciendo a darle un ritmo u otro a la historia que el estudiante invente. Para presentar el vocabulario de la familia también es muy útil porque permite marcar las relaciones familiares de una forma diferente, en vez de ser lineal, permite ir hacia delante, hacia atrás, arriba, abajo, a los laterales, en diagonal. Leticia B. Cavagnaro de la Universidad de Stanford afirma que "Prezi representa, sin lugar a dudas, lo que significa la creatividad: cambiar de perspectiva, conectar y mezclar ideas, pensar de una manera no lineal y crear en colaboración con los demás." Los estudiantes son creadores con esta herramienta, además pueden hacerlo de forma individual o en grupo porque cabe la posibilidad de trabajar juntos sin tener que estar en el mismo lugar.

En la Universidad de Gambia los estudiantes experimentaron con este recurso y descubrieron que eran capaces realizar presentaciones dinámicas, interactivas y en español. Surgieron varios problemas a la hora de utilizar Prezi, muchos estudiantes se sintieron frustrados porque no entendían cómo funcionaba, otros comentaron que los problemas de conectividad provocaron que perdieran algunas presentaciones, pero en general, se mostraron muy receptivos y confirmaron, una vez más, que es posible incluir las TIC en el contexto de la enseñanza de lenguas extranjeras de África Subsahariana. En este link (https://prezi.com/2ktlmtcwyjjb/me-gusta/) se puede acceder a una presentación que se realizó para aprender a expresar gustos.

3.3 *POWTOON* (www.powtoon.com)

*PowToon* es la herramienta más moderna, se presentó en 2012; es un programa de diseño de proyectos visuales desde la nube y desde 2013 ofrece una versión gratuita para la enseñanza. Su funcionamiento es similar al de otras herramientas para realizar presentaciones como *Power Point, Key Note* o *Impress*, en cuanto a que la estructura básica es a partir de diapositivas, la novedad es que todos los elementos que se incluyen en la diapositiva pueden animarse, por lo que la presentación adquiere una forma muy dinámica y recuerda a los comics o a los dibujos animados. Una vez diseñada la presentación se puede añadir audio o la propia voz de la persona que ha realizado el proyecto. Las presentaciones pueden guardarse en el formato tradicional que permite ir avanzando diapositiva a diapositiva o bien exportarlas a *YouTube* como vídeo o a un blog o página web.

Esta herramienta es útil para realizar una gran variedad de proyectos, por ejemplo para evaluar si los estudiantes han comprendido los elementos necesarios para presentarse cuando no conocen a una persona, pueden realizar un Powtoon

en el que dos personas que acaban de conocerse se presentan, también se puede proponer hacer anuncios publicitarios, un corto para repasar las presentaciones de los primeros días de clase, o para contar historias o hablar sobre la rutina diaria, son muchas las explotaciones para la clase de ELE.

Todos los temas que se incluyen en el programa curricular de un curso pueden transformarse en fantásticas presentaciones realizadas por los estudiantes con este recurso. Se promueve una experiencia de E/A centrada en el alumno, se le dota con la independencia de elegir el escenario, los personajes, el número de diapositivas, el sonido, teniendo más control de su proceso de aprendizaje y aumentando su motivación porque tiene la capacidad de elegir teniendo en cuenta sus gustos e intereses.

Esta herramienta es muy novedosa y cuando se intentó utilizar en el contexto de Gambia surgieron muchos problemas, la mayoría relacionados con los cortes de suministro eléctrico; aún así, los estudiantes experimentaron con ella y fue muy gratificante ver como evolucionaban los aprendientes en sus destrezas digitales.

## 4. CONCLUSIONES

La introducción de las TIC en un contexto tal como el de Gambia supone un reto tanto para el docente como para el discente. Las dificultades infraestructurales y la escasa alfabetización digital de los aprendientes son dos de los desafíos que hay que superar. Para poder utilizar estas herramientas en este contexto es necesario tener claros los objetivos pedagógicos que se quieren lograr para que en el proceso de creación de materiales no se incluya información innecesaria. Asimismo, se aconseja realizar un análisis profundo del contexto y del tipo de aprendientes antes de lanzarse a utilizar cualquier herramienta TIC en el proceso de E/A.

## BIBLIOGRAFÍA

Cruz Piñol, Mar. "Veinte años de tecnologías y ELE. Reflexiones en torno a la enseñanza del español como lengua extranjera en la era de internet*". Marco/ ELE Revista de Didáctica de ELE* 19 (2014). Disponible en http://marcoele.com/descargas/19/cruz-tecnologias.pdf

Dee Fink, L. *Creating Significant Learning Experiences*. San Francisco: Jossey-Bass, 2003.

Martín Peris, E. et al. *Diccionario de términos clave de ELE.* Madrid: SGEL, 2008. Disponible en http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/

Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo. "*Informe sobre desarrollo humano 2013 de las Naciones Unidas". El ascenso al Sur: progreso humano*

*en un mundo diverso*. Nueva York: PNUD, 2013. Accesible en http://hdr.undp.org/es/content/informe-sobre-desarrollo-humano-2013

Silva Quiroz, Juan. *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. Barcelona: Editorial UOC, 2011.

Weimer, Maryellen. *Leaner-Centered Teaching*. San Francisco: Jossey-Bass, 2002.