

Capítulo 7. Tecnología y creatividad en la enseñanza y aprendizaje de ELE

María José Gonzálvez Domínguez
Universidad de Westminster, Londres, Reino Unido

RESUMEN

En este trabajo se presentan los beneficios de la enseñanza y aprendizaje de lenguas mediante el uso creativo de la tecnología. Para ello, uno de los aspectos clave es fomentar la interacción y la participación de los aprendientes, permitiendo que estos puedan experimentar y desarrollar sus propios materiales y estrategias como fruto del aprendizaje, usando para ello la lengua meta con la colaboración y ayuda del profesor o de la profesora como facilitadores. Más específicamente, se profundizará en la enseñanza y aprendizaje de ELE en universidades del Reino Unido y se plantearán modelos de integración de las tecnologías y el aprendizaje de lenguas basados en tareas y casos prácticos, teniendo en cuenta teorías constructivistas y de aprendizaje social, promovidas por autores como Vygotsky, Jean Piaget y el psicólogo Albert Bandura. Las tareas realizadas están diseñadas para ser utilizadas en entornos híbridos de aprendizaje y de aprendizaje mixto. Los entornos híbridos de aprendizaje son aquellos espacios donde se entrelazan los beneficios de la presencialidad, la virtualidad y la enseñanza remota (Dussel y Quevedo, 2010). En estos entornos parte del alumnado comparte un mismo espacio físico y otra parte se conecta de forma remota, dándose no solo una hibridez

tecnológica, sino que también se difuminan los límites entre espacios físicos y virtuales. Mientras que los entornos de aprendizaje mixto son una combinación de sesiones presenciales con sesiones en línea, donde ambos entornos pueden estar parcial o totalmente supervisados (Alonso, López, Manrique y Viñes, 2005). Dichas actividades permitirán mejorar el uso del español como lengua vehicular y de mediación, donde los participantes elaborarán diferentes tareas y proyectos vinculados a su área de especialización, carrera o investigación. El objetivo es ampliar el vocabulario y la capacidad comunicativa de los aprendientes en contextos relevantes, reales y multiculturales; fomentando la interacción, el interés, el pensamiento crítico, la motivación, el aprendizaje social y la resolución de problemas, teniendo en cuenta los beneficios del aprendizaje práctico basado en tareas y proyectos (Martí, Heydrich, Rojas y Hernández, 2012). Para ello se utilizarán materiales y metodologías que permitan al alumnado desarrollar su capacidad de expresión oral, de expresión escrita, de comprensión lectora y auditiva. Este es un paso necesario para crear un sistema educativo más inclusivo y equitativo, que requiere un enfoque multifacético, a través del cual el profesorado contribuirá en la mejora de las habilidades, destrezas y estrategias de aprendizaje del alumnado. Consecuentemente, este modelo de enseñanza y aprendizaje tendrá un impacto positivo en la adquisición de habilidades transferibles y en la empleabilidad.

PALABRAS CLAVE

Creatividad, aprendizaje social, interactividad, tecnologías, empleabilidad.

ABSTRACT

This paper presents the benefits of teaching and learning languages through the creative use of technology. To achieve this, one of the key aspects is to encourage the interaction and participation of learners, allowing them to experiment and develop their own materials and strategies because of learning, using the target language with the collaboration and help of the teacher as a facilitator. More specifically, the teaching and learning of ELE in universities in the United Kingdom will be analysed in depth and models of integration of technologies

and language learning will be proposed based on tasks and practical cases, considering constructivist and social learning theories, promoted by authors such as Vygotsky, Jean Piaget and the psychologist Albert Bandura. The tasks are designed to be used in hybrid learning and blended learning environments. Hybrid learning environments are those spaces where the benefits of onsite, virtual, and remote learning are intertwined (Dussel and Quevedo, 2010). In these environments, part of the student body shares the same physical space, and another part connects remotely, which not only creates technological hybridity, but also blurs the boundaries between physical and virtual spaces. Whereas blended learning environments are a combination of onsite and online sessions, where both environments can be partially or fully supervised (Alonso, López, Manrique and Viñes, 2005). These activities will improve the use of Spanish as a vehicular and mediating language, where participants will develop different tasks and projects related to their area of specialisation, career, or research. The aim is to expand learners' vocabulary and communicative skills in relevant, real, and multicultural contexts; encouraging interaction, interest, critical thinking, motivation, social learning, and problem solving, considering the benefits of practical learning based on tasks and projects (Martí, Heydrich, Rojas and Hernández, 2012). To this end, materials and methodologies will be used that allow students to develop their oral, written, reading, and listening comprehension skills. This is a necessary step to create a more inclusive and equitable education system, which requires a multifaceted approach, through which teachers will contribute to the improvement of students' skills, abilities and learning strategies. Consequently, this model of teaching and learning will have a positive impact on the acquisition of transferable skills and employability.

KEYWORDS

Creativity, social learning, interactivity, technologies, employability.

*La **Tecnología Educativa** se entiende como el modo sistemático de concebir, aplicar y evaluar el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta a la vez los recursos técnicos y humanos y las interacciones entre ellos, como forma de obtener una más efectiva educación.*
(UNESCO, 1984, 43-44)

Un idioma es un sistema de actuación social: hablar un idioma es pues actuar con él.
(Matte Bon, 1998)

1. INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual los modelos de aprendizaje están sufriendo cambios importantes, en gran parte debido al uso de las tecnologías. Vivimos en una sociedad cada vez más globalizada, donde el acceso a la información es, en general, más fácil. Al mismo tiempo, la interacción con otras culturas y centros educativos es cada vez más frecuente. Los espacios y entornos educativos tienen nuevas dimensiones: aparecen espacios híbridos de aprendizaje y aulas extendidas que van más allá del ámbito de un edificio o una ciudad. En este contexto, los aprendientes necesitan desarrollar conocimientos, habilidades sociales y destrezas tanto dentro como fuera del aula. Los programas educativos, así como las metodologías didácticas y pedagógicas deben tener en cuenta el aprendizaje continuo, independiente y la motivación de los estudiantes para conseguir unos objetivos de aprendizaje satisfactorios y bien dirigidos hacia futuros empleos. Por su lado, el profesorado y las instituciones deben facilitar al alumnado que este pueda aprender a desenvolverse en contextos reales y desarrollar capacidades profesionales y personales adaptadas al panorama social de hoy.

Considerando este punto de partida, me parece imprescindible resaltar la creatividad como uno de los factores clave para conseguir una educación de calidad y hacer un buen uso de los recursos de aprendizaje, así como de los encuentros e interacciones personales que tienen lugar en las clases y fuera de ellas. Como señala Rodríguez (2004: 152), la visión contemporánea sobre creatividad nos hace ver que el género humano,

en su totalidad, es corresponsable en el proceso de estudiar, explorar y preservar nuestro mundo. Es también nuestra corresponsabilidad encontrar los medios más eficientes para lograr estos fines. Además de la visión de creatividad de Rodríguez (2004), UNICEF (2022) destaca que la creatividad es una de las habilidades básicas para la vida, definida como la capacidad de generar, articular o aplicar ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, ya sea de forma individual o colaborativa.

Teniendo en cuenta lo anteriormente dicho, en este artículo se presentarán algunos beneficios del uso creativo de la tecnología para la enseñanza y aprendizaje del Español como Lengua Extranjera (ELE) fundamentados en la propia experiencia en universidades del Reino Unido, desde la perspectiva de las teorías constructivistas y de aprendizaje social propuestas por Vygotsky (1978), Jean Piaget (1968) y Albert Pandura (2001). Finalmente, se presentarán algunas conclusiones y reflexiones sobre la práctica.

Los resultados obtenidos en el aula están basados en muchos años de experiencia trabajando en contextos educativos trasversales y multidisciplinares donde la comunicación es un factor clave para la consecución de los objetivos. El alumnado se ha mostrado muy satisfecho y motivado, contribuyendo activamente en su propio proceso de aprendizaje, adquiriendo un dominio competente de la lengua española adecuado a los niveles del Marco Común Europeo de Referencia de Lenguas (MCER, Consejo de Europa, 2022). En la Figura 1 vemos un ejemplo de los entornos de aprendizaje del siglo XXI, en los que se basa este artículo.

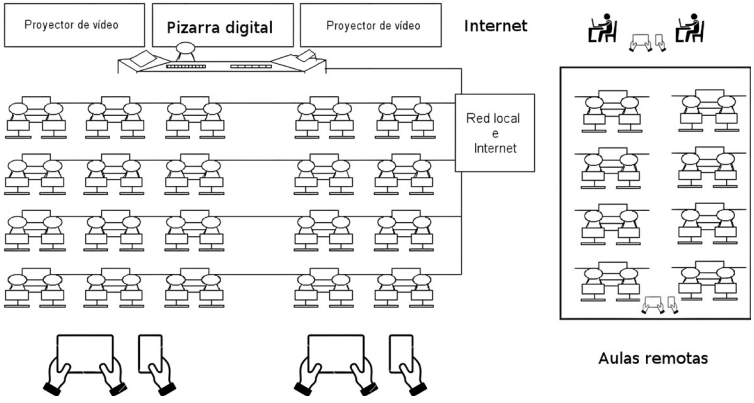


Figura 1. Los entornos de aprendizaje del siglo XXI.
Dibujo creado por María José Gonzálvez.

2. CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE SOCIAL

En primer lugar, podemos preguntarnos qué es la creatividad. Aunque este es un término frecuentemente usado, no hay una definición única. Caridad Hernández define la creatividad como "el conjunto de aptitudes vinculadas a la personalidad del ser humano que le permiten, a partir de una información previa, y mediante una serie de procesos internos (cognitivos), en los cuales se transforma dicha información, alcanzar la solución de problemas con originalidad y eficacia" (1999: 67).

Paredes (2005) establece que la creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. Ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad, ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, entre otros, y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o convencionales.

Todo ser humano dispone de creatividad y esta es una habilidad que se aprende. De Bono (1994) señala que la creatividad se puede cultivar y desarrollar. Además, De Bono (1994: 103-108) nos habla del pensamiento lateral y de las formas de ver la realidad no como es, sino como la percibimos. De esta forma la creatividad unida al aprendizaje social permite crear entornos de aprendizaje inclusivos y descentralizados. Podemos ver la creatividad como un proceso durante el cual el creador se abre a una interrelación con los materiales, con la propia experiencia, se involucra de forma activa y no se impone una rígida ordenación previa. Mediante ella se establecen asociaciones nuevas, insólitas entre estructuras previamente disociadas, se cambian las normas, se invierte la estructura anterior y se generan nuevos cambios.

Con relación al aprendizaje de lenguas, fomentar la creatividad permite a los aprendientes fortalecer su capacidad de autoexpresión y favorece la comunicación en distintas direcciones. El profesorado ve en los alumnos y las alumnas agentes activos que son capaces de desarrollar sus propias ideas y estrategias de aprendizaje. Para desarrollar estas

destrezas es necesario crear un entorno de aprendizaje en el que se incentive la curiosidad, la flexibilidad, la tolerancia, la autoevaluación y el autoaprendizaje, así como la comunicación afectiva y el ambiente lúdico mediante recursos como, por ejemplo, la gamificación, que promuevan la consolidación del grupo, los intercambios y las interacciones. Todo ello crea un ambiente donde el aprendiente idealmente no tiene miedo de cometer errores, sino que aprende de ellos. Como consecuencia, se generan conversaciones grupales, donde se encuentran temas de debate desde distintas perspectivas culturales y sociales. Por tanto, vemos el aprendizaje lingüístico dentro de un entorno social favorable donde se fomenta el pensamiento crítico, la autonomía y se promueve que los aprendientes construyan su propia base del conocimiento.

Según Humboldt (1836), el sistema lingüístico no es un módulo encapsulado de la mente humana, sino que es producto de la interacción de todos los sistemas cognitivos. La verdadera creatividad lingüística tiene mucho que ver con ese poder mental del ser humano.

En cuanto a las teorías constructivistas de Vygotsky (1978) y Jean Piaget (1968), ambos autores comparten ideas sobre la construcción del conocimiento como resultado de la interacción. Vygotsky pone énfasis en la consideración de lo social, mientras que Piaget hace hincapié en que el aprendizaje se produce de manera individual. Piaget opina que el conflicto entre lo nuevo y lo que se conoce hace al individuo ir en búsqueda del equilibrio. En este artículo, se da relevancia tanto al aprendizaje social como al individual en la enseñanza y aprendizaje de ELE.

Por su lado, el psicólogo Albert Bandura introduce la teoría de la autoeficacia (1997) que, de forma breve, podría resumirse como las creencias en las habilidades propias para abordar diferentes situaciones. Esta teoría está vinculada a las emociones y a cómo las personas nos sentimos respecto a la consecución de una tarea u objetivo, así como a la autoestima. La teoría de la autoeficacia argumenta que las personas estarán más motivadas si perciben sus acciones como eficaces. Una habilidad importante, desde este punto de vista, es la persuasión verbal, como fuente de autoconfianza. Esta habilidad debe darse tanto en los aprendientes como en el profesorado. En una sociedad cada vez más globalizada, como se decía al principio de este artículo, la competencia intercultural

beneficiará la construcción del sentido de autoeficacia, ya que permitirá el mejor entendimiento de las diferencias culturales de forma que el conocimiento produzca acciones con efectos positivos (Ngai, 2003). Todo este marco teórico pone en valor el aprendizaje de una lengua dentro de un contexto intercultural, de interacción social, flexible, inclusivo, donde el profesorado y los estudiantes se sientan autoafirmados en su propia eficacia y valoren su capacidad creativa como forma de autoexpresión.

3. LAS TECNOLOGÍAS COMO MEDIO FACILITADOR DEL APRENDIZAJE SOCIAL Y LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

Vygotsky sugirió que el conocimiento se construye en medio de nuestras interacciones con los demás y está conformado por las destrezas y habilidades valoradas en una cultura particular (Vygotsky, 1978). La construcción del conocimiento ocurre cuando hay un mediador que relaciona conocimiento desconocido con conocimiento conocido, esto es lo que se denomina "zona de desarrollo próximo". Cuando se da la discusión en grupo y se comparten distintos puntos de vista se consigue realmente un proceso de mediación.

La tecnología puede ser el elemento mediador facilitador que sirve de guía al grupo para el aprendizaje individual y colectivo. Vygotsky afirma que: "El uso de medios artificiales, la transición a la actividad mediata, cambia fundamentalmente todas las funciones psicológicas, al tiempo que el uso de herramientas ensancha de modo ilimitado la serie de actividades dentro de las que operan las nuevas funciones psicológicas" (2000: 92). En este sentido, los dispositivos táctiles y las pantallas compartidas son una herramienta ideal para conseguir la discusión del grupo, y, consecuentemente la construcción del conocimiento. De esta forma, la pantalla compartida construye el espacio de colaboración, siendo un recurso tecnológico muy adecuado en la enseñanza de idiomas, donde el grupo de aprendientes trabaja sobre una misma tarea, de forma sincrónica o asincrónica.

3.1 Colaboración sincrónica

Cada aprendiente es propietario de su propio dispositivo, resolviendo la tarea y observando lo que hacen los demás participantes. Todos ven

el resultado de su trabajo individual en el logro común de un objetivo de aprendizaje. Dentro de este contexto, el profesor o la profesora, o un aprendiente más experto, es esencial para llevar a cabo el proceso de aprendizaje. El desarrollo individual tiene lugar en el contexto de las actividades modeladas o asistidas por esta persona más cualificada.

La Figura 2 muestra un ejemplo de tarea realizada mediante la aplicación ***Google My Maps***, donde los aprendientes de nivel B1 de español, según el MCER, crearon un mapa interactivo personalizado con la aportación individual de cada estudiante para organizar y negociar un fin de semana en Londres, usando las expresiones aprendidas durante la lección y otras que ya conocían.

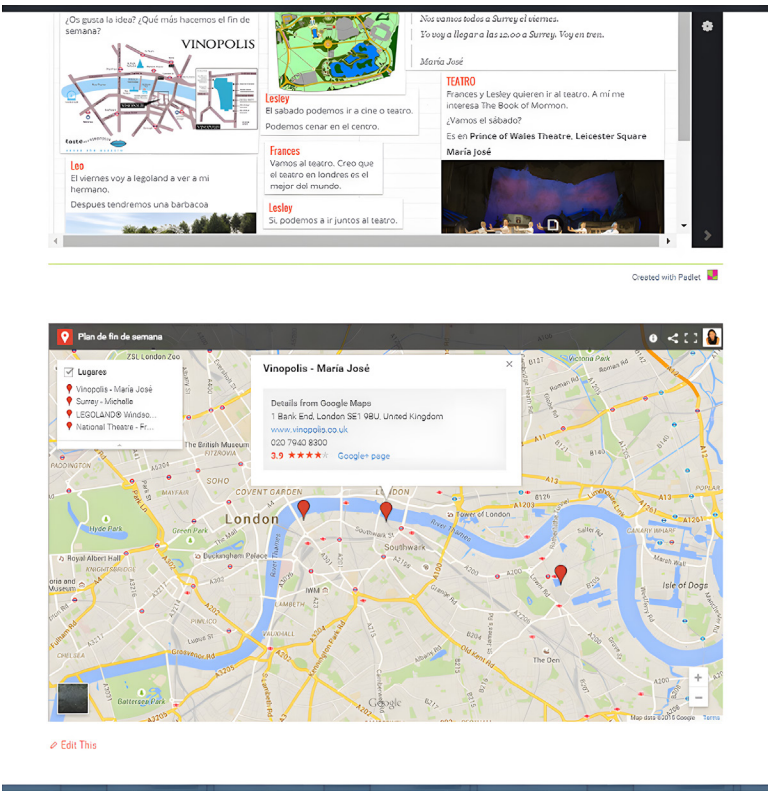


Figura 2. Mapa creado con Google My Maps por estudiantes de español de nivel B1.

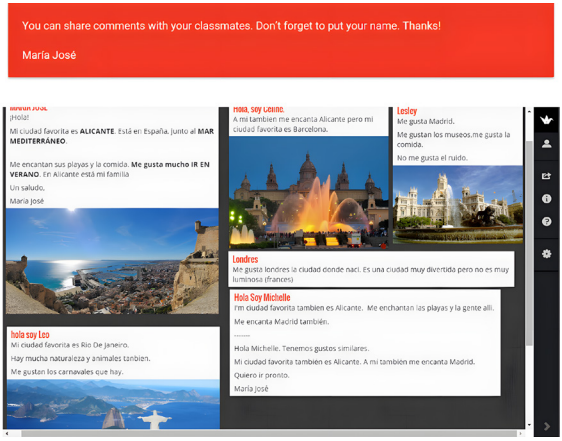
3.2 Colaboración asincrónica en línea

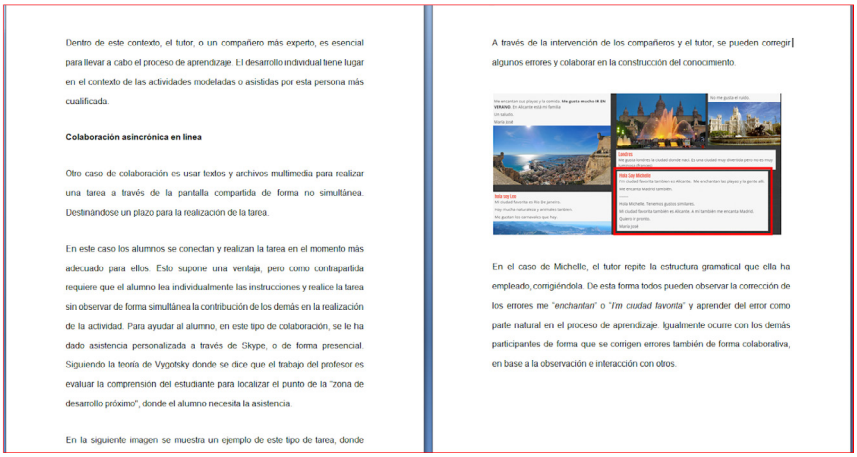
Otro caso de colaboración es usar textos y archivos multimedia para realizar una tarea a través de la pantalla compartida de forma no simultánea, destinándose un plazo para la realización de la tarea.

En este caso el alumnado se conecta y realiza la tarea en el momento que considera más adecuado dentro del plazo establecido. Esto supone una ventaja, pero como contrapartida, requiere que el o la estudiante lea individualmente las instrucciones y realice la tarea sin observar de forma simultánea la contribución de los demás en la realización de la actividad. Para ayudar al aprendiente en este tipo de colaboración, y siguiendo la teoría constructivista, se puede ofrecer asistencia personalizada a través de tutorías en línea, por ejemplo, a través de la plataforma para videoconferencias Zoom, o de forma presencial ayudándole cuando sea necesario.

En la siguiente imagen se muestra un ejemplo de este tipo de tarea, donde aparecen los textos que los alumnos han escrito en la pantalla compartida, a través de la aplicación Padlet. En esta unidad se estaba practicando cómo expresar gustos y aficiones en español en diferentes grados de intensidad (niveles A1 - A2, MCER).

A través de la intervención de los compañeros, las compañeras y el tutor o tutora se pueden corregir algunos errores y colaborar en la construcción del conocimiento. En la Figura 3 se muestra un ejemplo.





Dentro de este contexto, el tutor, o un compañero más experto, es esencial para llevar a cabo el proceso de aprendizaje. El desarrollo individual tiene lugar en el contexto de las actividades modeladas o asistidas por esta persona más cualificada.

Colaboración asincrónica en línea

Otro caso de colaboración es usar textos y archivos multimedia para realizar una tarea a través de la pantalla compartida de forma no simultánea. Destinándose un plazo para la realización de la tarea.

En este caso los alumnos se conectan y realizan la tarea en el momento más adecuado para ellos. Esto supone una ventaja, pero como contrapartida requiere que el alumno lea individualmente las instrucciones y realice la tarea sin observar de forma simultánea la contribución de los demás en la realización de la actividad. Para ayudar al alumno, en este tipo de colaboración, se le ha dado asistencia personalizada a través de Skype, o de forma presencial. Siguiendo la teoría de Vygotsky donde se dice que el trabajo del profesor es evaluar la comprensión del estudiante para localizar el punto de la "zona de desarrollo próximo", donde el alumno necesita la asistencia.

En la siguiente imagen se muestra un ejemplo de este tipo de tarea, donde

A través de la intervención de los compañeros y el tutor, se pueden corregir algunos errores y colaborar en la construcción del conocimiento.

En el caso de Michelle, el tutor repite la estructura gramatical que ella ha empleado, corrigiéndola. De esta forma todos pueden observar la corrección de los errores me "*enchantan*" o "*I'm ciudad favorita*" y aprender del error como parte natural en el proceso de aprendizaje. Igualmente ocurre con los demás participantes de forma que se corrigen errores también de forma colaborativa, en base a la observación e interacción con otros.

Figura 3. Nuestros lugares favoritos: actividad asincrónica en línea creada por los estudiantes de español (niveles A1 - A2, MCER).

4. EL USO CREATIVO DE LA TECNOLOGÍA EN LA CLASE DE ELE

De acuerdo con UNICEF (2022), "el desarrollo de habilidades transferibles [...], permitirá mejorar los logros de aprendizaje y desarrollo integral, favorecerá la inserción laboral de las y los jóvenes en proceso de transición de la escuela al trabajo, fortalecerá el crecimiento económico y contribuirá a construir sociedades más igualitarias y equitativas". A continuación, vamos a ver ejemplos de uso creativo de la tecnología para trabajar las distintas destrezas del aprendiente de español. Estas actividades han sido utilizadas con grupos de alumnos y alumnas en el contexto universitario dentro del Reino Unido en entornos de aprendizajes híbridos y mixtos.

Uno de los principales objetivos de estas actividades es promover la interacción entre los aprendientes, poniendo especial énfasis en el desarrollo de competencias transferibles al ámbito laboral, dentro de un enfoque comunicativo siguiendo el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER, Consejo de Europa, 2022).

4.1 Las habilidades transferibles de la creatividad

Las habilidades transferibles son aquellas que se necesitan para adaptarse a diversos contextos de la vida y que las personas pueden

potencialmente transferir a diferentes entornos sociales, culturales o laborales. Tal como se presenta en la Figura 4, estas habilidades transferibles incluyen habilidades cognitivas, sociales y emocionales que operan de manera coordinada con habilidades fundamentales, digitales y específicas para el trabajo.

4.2 Integración del uso creativo de la tecnología en la clase de ELE

4.2.1 Uso creativo del humor

El humor puede funcionar como herramienta social. Barrio y Fernández Solís (2010: 69 - 370) estudian y ponen en práctica cuál es la importancia del sentido del humor en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Podemos destacar funciones motivadoras, de camaradería y amistad, de distensión, de diversión, de creatividad, funciones pedagógicas y transformadoras, entre otras.

Actividad: crear un meme
Nivel MCER: B2
Destreza: escritura creativa y gramática en contexto
Tiempo de preparación y entrega: 2 sesiones de dos horas
Modalidad: presencial o en línea

PROCEDIMIENTO

Tarea de la profesora o profesor

- Recopilar varios ejemplos de memes en Internet, mostrarlos en clase y explicar qué es un meme.
- Preguntar a los estudiantes cuál les gusta más y por qué.
- A continuación, se dará una breve explicación sobre cómo usar un generador de memes en línea. Por ejemplo: https://www.iloveimg.com/es/crear-meme
- Crear un tablero en Padlet para que los estudiantes puedan subir sus memes.

Tarea de los alumnos

- Crear un meme con un contenido gramatical o bien relacionado con su experiencia de aprendizaje de español.
- Subir el meme a Padlet para la clase siguiente.
- Los alumnos tendrán que hacerse comentarios entre ellos en Padlet y dar estrellas a los memes.
- Se elegirá un meme ganador.
- Los alumnos harán un resumen de los contenidos gramaticales que han aprendido o repasado con esta actividad. También se comentarán las experiencias que los alumnos han compartido y dirán si se identifican con esas experiencias, con relación al aprendizaje de español.

Habilidades transferibles

- A través de esta actividad se ha observado el desarrollo de habilidades digitales, habilidades sociales y afectivas, así como habilidades de lógica, deducción y pensamiento crítico.

A continuación, en la Figura 5, se muestra uno de los memes con contenido gramatical utilizado como ejemplo por la profesora.



Figura 5. Odriozola, B. (2019) *Memes en español: aprendiendo con humor* [en línea]. Disponible en: *https://borjaprofe.com/memes-en-espanol/*

4.2.2 Tecnología y escritura creativa

Actividad: diseñar un anuncio sobre un invento para el futuro

Nivel MCER: B2 - C1

Destreza: comprensión lectora, comprensión auditiva, escritura creativa y gramática en contexto

Tiempo de preparación y entrega: 2 sesiones de dos horas, aproximadamente

Modalidad: presencial o en línea

PROCEDIMIENTO

Tarea de la profesora o profesor

- Entregar a los alumnos el cuento Baby H.P. (Arreola, 1952) en formato Word (Anexo 1).
- Pedir a los estudiantes que identifiquen los atributos del producto Baby H.P. mientras leen.
- Comprensión auditiva: explicar a los alumnos cómo escuchar el texto usando Word (CTRL + Alt + Espacio).

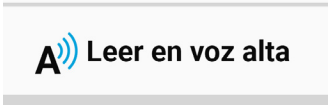


Figura 6. Herramienta “Leer en voz alta” de Microsoft Word.

Tarea del alumnado

- Comprensión lectora: el alumno responderá a diferentes preguntas sobre el texto relacionadas con el uso de la tecnología, el uso de la ironía y la ficción en el texto.
- Vocabulario y gramática: el relato imita y parodia el formato de un anuncio. Los alumnos tendrán que buscar las expresiones y

el vocabulario que usa el autor y analizar cuál es la intención de este texto.

- Poner en común las actividades de lectura y comprensión en gran grupo.
- Escribir de forma creativa un anuncio sobre un aparato tecnológico para el futuro. Describir las características de este aparato: de qué está hecho, para qué sirve, etc.
- Los alumnos tendrán que usar el futuro y el presente de subjuntivo. Por ejemplo: el aparato X hará la compra cuando no tengas tiempo de salir de casa.
- Interacción: los alumnos subirán los anuncios a un foro creado en una plataforma virtual y se harán comentarios entre ellos. La plataforma virtual puede ser Blackboard, Canvas LMS, etc.
- Se votará el invento más original.
- Descolonización: debate acerca del contenido del cuento. ¿Es un cuento sexista? ¿Crees que en la actualidad sería posible hacer un anuncio siguiendo el enfoque del relato Baby H.P.?

Habilidades transferibles

- A través de la escritura creativa y de la comprensión de un texto literario se han fomentado habilidades transferibles donde se requiere el uso de la imaginación, la flexibilidad y la tolerancia; siendo posibles diferentes interpretaciones del texto. También se ha desarrollado el pensamiento crítico frente a valores sociales como: el sexismo, el consumismo, la idea de progreso y otros aspectos que hacen reflexionar al aprendiente en interacción con otros compañeros dentro de un contexto intercultural, característico en la ciudad de Londres.

4.2.3 Tecnología y lectura creativa

Actividad: concurso de cuentos creativos
Nivel MCER: B2 - C1
Destreza: comprensión lectora, escritura creativa y expresión oral
Tiempo de preparación y entrega: 2 - 3 sesiones de dos horas
Modalidad: presencial o en línea

PROCEDIMIENTO

Tarea de la profesora o profesor

- Entregar a los estudiantes una versión de un cuento clásico, por ejemplo: "Caperucita roja" (Anexo 2).
- Proyectar imágenes como estímulo para que los estudiantes digan si conocen esta historia y describan cómo son los personajes. Los estudiantes podrán hablar de sus propias culturas y de cómo se titula este cuento en otros idiomas.
- Pedir a los estudiantes que lean y hagan un análisis crítico del cuento.
- Facilitar a los estudiantes distintas versiones modernizadas de este cuento (videoclips, canciones, series de televisión, etc.).

Tarea del alumnado

- Los estudiantes tendrán que modificar la historia y representarla en clase. Se podrá grabar la representación mediante el uso de dispositivos móviles para usarla posteriormente como material del curso y de evaluación. El vídeo se puede editar con Avidemux o Blender.

  Si la clase es en línea, los alumnos podrán grabar un vídeo de la representación de forma colaborativa a través de Internet mediante herramientas como Stitch Tik Tok. Posteriormente, se podrán compartir los vídeos en una plataforma virtual. La duración de la representación será de aproximadamente 5 minutos.

- Después de ver las representaciones, se hará una votación usando Mentimeter y se decidirá un grupo ganador para cada destreza: ganador a la mejor creatividad, a la mejor pronunciación, etc.
- Criterios de evaluación:
  - **Vocalización:** el habla es inteligible para la audiencia.
  - **Entonación:** aunque la entonación del alumno puede verse afectada por los otros idiomas que habla, esto no afecta la interpretación en su conjunto.
  - **Pronunciación:** aunque el acento en las oraciones y palabras puede verse afectado por los otros idiomas que habla el estudiante, la pronunciación de todas las palabras conocidas es clara. La mala pronunciación sistemática de los fonemas no obstaculiza la inteligibilidad.
  - **Creatividad:** se incluyen recursos reciclados e inventados y los alumnos muestran una gran imaginación en la representación y el uso de la lengua.
  - **Formato y adecuación:** la presentación tiene un formato claro y una duración adecuada. Los accesorios ayudan a la audiencia a comprender lo que se presenta.
- Se propondrá a la universidad incluir esta actividad en eventos culturales y talleres.

Habilidades transferibles

- A través de la escritura creativa y de la comprensión de un texto literario se ha observado el desarrollo de la imaginación, la flexibilidad y la tolerancia; siendo posibles diferentes interpretaciones del texto. También se ha fomentado el desarrollo del pensamiento crítico; así como habilidades digitales, sociales y afectivas a través de las representaciones grupales.

FICHA PARA LA ADAPTACIÓN CREATIVA DE UN CUENTO CLÁSICO

- **Título:**
- **Lugar:**
- **Personajes buenos:**
- **Personajes malvados:**
- **Seres con poderes mágicos:**
- **Objetos mágicos importantes:**
- **Pruebas o desafíos del protagonista:**

Había una vez, hace mucho tiempo….

Figura 8. Ficha para la adaptación creativa de un cuento clásico en la clase de ELE creada por María José Gonzálvez.

4.2.4 Tecnología y audición creativa

Actividad: cantando historias del pasado
Nivel MCER: B1
Destreza: comprensión auditiva, escritura creativa, interacción y expresión orales
Tiempo de preparación y entrega: 1 sesión de dos horas o dos horas y media
Modalidad: presencial o en línea

PROCEDIMIENTO

Tarea de la profesora o profesor

- Entregar a los estudiantes la letra de la canción Marta, Sebas, Guille y los demás del grupo Amaral. Pedir a los alumnos que escuchen y completen los tiempos verbales en pasado que faltan en la canción.
- Entregar una actividad de comprensión sobre los personajes de la canción: Marta, Sebas, Guille, etc. Pedir a los estudiantes que imaginen cómo han cambiado las vidas de estas personas, teniendo en cuenta la letra de la canción. Para ello usarán el pretérito imperfecto y el presente (contraste antes - ahora).
- Entregar unas fichas a los alumnos para que trabajen en parejas. Cada estudiante tendrá que adoptar el papel de uno de los personajes de la canción. Tendrán que inventar un diálogo simulando un determinado escenario. Por ejemplo:

Estudiante A	**Estudiante B**
Eres Alicia y llamas a Claudia. Le cuentas dónde vives y cómo es tu vida ahora.	Eres Claudia, que recibe una llamada sorpresa de Alicia. Estás muy feliz.

Tarea del alumnado

- Realizarán las tareas propuestas por el profesor o la profesora.
- Inventarán un diálogo original y creativo. Representarán y grabarán los diálogos en la clase presencial o en línea, mediante el uso de herramientas de grabación de audio y vídeo colaborativas.
- Interacción. Se creará un blog con Blogger y se publicarán los guiones de las actuaciones y las grabaciones. En clase, se realizará una puesta en común del vocabulario y la gramática que han repasado o aprendido. La clase podrá ser en la modalidad presencial o virtual.

Habilidades transferibles

- A través de esta actividad se ha observado el desarrollo de habilidades sociales y afectivas, habilidades que promueven la autoconfianza, habilidades socioculturales y habilidades digitales.

4.2.5 Tecnología y traducción creativa

Actividad: selfis en el restaurante

Nivel MCER: A2

Destreza: comprensión lectora, escritura creativa, conocimiento y uso de la gramática y el vocabulario

Tiempo de preparación y entrega: 1 sesión de dos o tres horas, aproximadamente

Modalidad: presencial o en línea

PROCEDIMIENTO

Tarea de la profesora o profesor

- Entregará diferentes menús de restaurante a los estudiantes. Los menús serán variados y pertenecientes a distintas culturas de habla hispana.
- Explicará cómo traducir el texto que aparece en los menús usando la cámara y la aplicación DeepL en el teléfono móvil. Los estudiantes podrán escuchar cómo se pronuncian los nombres de los platos con el traductor DeepL después de escanear el texto.
- Pedirá a los estudiantes que practiquen: los estudiantes tendrán que hacer una foto de uno de los menús facilitados por el profesor con la aplicación DeepL para obtener los nombres de los platos traducidos a su idioma. Después, crearán un menú utilizando el vocabulario en español que han obtenido y aprendido durante la clase.

Tarea del alumnado

- Crear un menú especial o elegir un plato especial y subirlo a un mapa creado con Padlet. Para ello podrán decidir qué región del mundo hispanohablante les interesa, para evitar repeticiones con otros grupos, así como hacer búsquedas en Internet para encontrar imágenes y otros recursos útiles para la actividad. Los alumnos tendrán que hacer una presentación oral del menú o plato que han preparado que incluya: una breve explicación del vocabulario, descripción del uso regional de las palabras y aportar otros contenidos sobre la riqueza gastronómica en clase, tanto en la modalidad presencial como virtual.



Figura 10. Mapa creado con Padlet por el alumnado.



Figura 11. Mapa creado con Padlet por el alumnado.

Tarea del alumnado (cont.)

- Preparar un diálogo en un restaurante y hacer una representación dramatizada. Se puede poner música del lugar (pasodoble, tango, cumbia, etc.).
- Grabar una recomendación gastronómica para una revista digital o para el blog del curso.

Habilidades transferibles

- A través de esta actividad se han desarrollado habilidades digitales, habilidades sociales y afectivas, habilidades interculturales y autoconfianza.

5. EVALUACIÓN

- A lo largo de este artículo se ha dado relevancia al uso creativo de las tecnologías en la enseñanza y aprendizaje de ELE. En este apartado, se tratará la importancia de las tecnologías para evaluar las actividades realizadas con los aprendientes de español, en las modalidades presenciales y virtuales, proporcionándoles comentarios y recursos para continuar aprendiendo.

Interacción

- Este aspecto de la enseñanza se valorará al inicio de la actividad, motivando a los estudiantes a que su participación sea cada vez mayor y proporcional al resto de participantes. Se valorará el trabajo realizado, el número de interacciones y la frecuencia con la que participan, proporcionando comentarios positivos que motiven a los y las estudiantes a seguir aprendiendo y a continuar mejorando.

Corrección de errores

- Para corregir y mejorar el nivel de español del alumnado, se usará la tecnología para recopilar un registro de los errores frecuentemente producidos por los y las aprendientes, que será compartido con el grupo. El alumnado tendrá que detectar los errores,

corregirlos y autoevaluarse. De esta forma tomarán conciencia de su propio proceso de aprendizaje y desarrollarán la capacidad de autocorrección, siendo esta práctica efectiva para las cuatro destrezas.

Sugerir mejoras

- Otro modo de evaluar es proporcionar al alumnado ejemplos de producción oral y escrita que son correctos pero que se pueden mejorar para el nivel. A continuación, se les proporcionará una muestra mejorada para que observen qué mejoras aparecen. Para ello se pueden utilizar textos, grabaciones de voz, actividades de comprensión para detectar qué errores afectan más a la comunicación, juegos, etc.

Otros usos de la tecnología para la evaluación

- El uso de blog, chats, redes sociales, foros en Internet y otros recursos digitales fomenta la comunicación entre los y las estudiantes, lo que permite que se ayuden mutuamente con la consecuente mejora del aprendizaje y corrección de errores.

- Los portfolios electrónicos permitirán al alumnado tener un registro de su aprendizaje y observar su evolución, así como planificar con ayuda del profesor o de la profesora qué pasos podrán realizar, a continuación, dentro de su itinerario de formación.

- Los cuestionarios electrónicos de autoevaluación proporcionarán a los y las estudiantes herramientas para el estudio independiente que podrán hacer antes y después de la clase como actividades de preparación y consolidación.

- Los entornos virtuales de aprendizaje ofrecerán un repositorio de materiales donde el alumnado podrá encontrar de forma accesible y organizada todos los recursos didácticos, notas de clase y formas de comunicación con otros aprendientes y con los profesores y profesoras.

Importancia del profesor o profesora como facilitador

Las tecnologías ofrecen la posibilidad de recrear contextos reales y multimodales que ofrecen al aprendiente un abanico cada vez más rico de

recursos de aprendizaje. Sin embargo, la tarea del formador o formadora como facilitador es indispensable para el logro de los objetivos de aprendizaje. Es fundamental el seguimiento, la evaluación continua e incorporar los recursos que se requieran, adaptados a las necesidades de los aprendientes, de forma progresiva.

6. CONCLUSIÓN

Con este artículo, podemos concluir que los modelos de enseñanza en el siglo XXI no pueden basarse únicamente en el dominio del conocimiento, sino que el alumnado tendrá que aprender de forma creativa. El hecho de comprometerse con una nueva manera de entender la enseñanza y el aprendizaje supone un reto para las instituciones y para el profesorado. En este ámbito, las tecnologías son un medio facilitador que permite a los aprendientes desarrollar sus capacidades y construir su propio conocimiento en interacción con otras personas y culturas. Es decir, las tecnologías no son un fin en sí mismas, sino que son un medio catalizador para promover las interacciones, las relaciones sociales y personales como factores clave para el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje. Por tanto, se requiere indagar, cada vez más, en el uso didáctico y pedagógico de los medios tecnológicos como facilitadores en el ámbito educativo, con la colaboración y supervisión del profesorado y del propio alumnado.

Los beneficios del aprendizaje creativo son múltiples, pero, de forma sintetizada, podemos decir que es un aprendizaje que no impone una única forma de aprender y entender el mundo, se da la oportunidad al aprendiente de autoexpresarse, sentirse involucrado y motivado. Esto conlleva un desarrollo de capacidades no solo profesionales, sino también personales y transferibles a otros contextos, donde surgen debates y conversaciones que potencian y facilitan la enseñanza y aprendizaje de una lengua. De esta forma el alumno adquiere estrategias para la vida y el aprendizaje continuo. Es un aprendizaje holístico y social, que, en el entorno universitario, especialmente, construye las bases para que los estudiantes puedan tener éxito en el mundo laboral y personal.

Otro aspecto del aprendizaje creativo es el desarrollo del pensamiento crítico. El proceso de jugar con las ideas y aprender formas diferentes

de ver la realidad, fomenta la capacidad de resolución de problemas y genera mentalidades más tolerantes y flexibles.

Llevar a cabo este tipo de aprendizaje es un desafío constante, supone adaptar la enseñanza a las necesidades específicas del alumnado en una sociedad cambiante, pero a la vez puede llegar a ser emocionante y satisfactorio. Tanto el profesorado como el alumnado llevarán adelante de forma colaborativa un aprendizaje comunicativo, basado en tareas y proyectos. El alumnado se siente más realizado y motivado, investigando y siendo partícipe de su propio proceso de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

Alonso, F., López, G., Manrique, D. y Viñes, J. M. (2005). 'An instructional model for web-based e-learning education with a blended learning process approach', en British Journal of Educational Technology. Vol. 36. Nº. 2: 217-235. <https://www.nottingham.ac.uk/~ntzcl1/literature/blended/alonso.pdf>

Arreola, J. (1952). *Confabulario*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. Nueva York: Worth Publishers.

Bandura, A. (2001). 'Social cognitive theory: An agentic perspective'. *Annual Review of Psychology*, 52, 1–26.

Barrio de la Puente, J. L. y Fernández Solís, J. D. (2010). 'Educación y Humor: Una experiencia pedagógica en la Educación de Adultos', *Revista Complutense de Educación*, 21(2), 365-385 <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/RCED1010220365A>

Consejo de Europa (2022). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación.* <https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf>

De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*, Barcelona: Paidós.

Dussel, I., y Quevedo, L. A. (2010). 'Educación y nuevas tecnologías: Los desafíos pedagógicos ante el mundo digital: documento básico'. VI Foro Latinoamericano de Educación Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. <http://www.unsam.edu.ar/escuelas/humanidades/actividades/latapi/docs/dussel-quevedo.pdf>

Hernández, C. (1999). *Manual de creatividad publicitaria*. Madrid: Síntesis.

Matte Bon, F. (1998). *Gramática comunicativa del español*. Madrid: Edelsa.

Martí, J.A., Heydrich, M., Rojas, M. y Hernández, A. (2012). 'Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente'. *Revista Universidad EAFIT*, *46* (158), 11-21. <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/view/743>

Ngai, P. B.-Y. (2003). 'Linking Distance and International Education: A Strategy for Developing Multicultural Competence among Distance Learners', *Journal of Studies in International Education*, 7(2), 157-177. <https://doi.org/10.1177/1028315303007002004>

Paredes, A. (2005). *La Creatividad: características y estrategias de desarrollo*. <https://www.angelfire.com/journal/aparedes/creatividad1.htm>

Piaget, J. (1968). *Six Psychological Studies*. Anita Tenzer (Trans.), New York: Vintage Books.

Rodríguez, L. (2004). *Diseño, estrategia y táctica*. Ciudad de México, México: Siglo XXI.

UNESCO (1984). *Glossary of Educational Technology Terms*. París: UNESCO.

UNICEF (2022). 'Las 12 habilidades transferibles del Marco Conceptual y Programático de UNICEF'. <https://www.unicef.org/lac/media/30756/file>

Von Humboldt, W. (1836). *On Language: The Diversity of Human Language-Structure and its Influence on the Mental Development of Mankind*. Cambridge: University Press.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* [S. Furió, trad.] Barcelona: Crítica.

ANEXOS

ANEXO 1. Cuento Baby H. P.

Señora ama de casa: convierta usted en fuerza motriz la vitalidad de sus niños. Ya tenemos a la venta el maravilloso Baby H.P., un aparato que está llamado a revolucionar la economía hogareña. El Baby H.P. es una estructura de metal muy resistente y ligera que se adapta con perfección al delicado cuerpo infantil, mediante cómodos cinturones, pulseras, anillos, y broches. Las ramificaciones de este esqueleto suplementario recogen cada uno de los movimientos del niño, haciéndolos converger en una botellita de Leyden que puede colocarse en la espalda o en el pecho, según necesidad. Una aguja indicadora señala el momento en que la botella está llena. Entonces usted, señora, debe desprenderla y enchufarla en un depósito especial, para que se descargue automáticamente. Este depósito puede colocarse en cualquier rincón de la casa, y representa una preciosa alcancía de electricidad disponible en todo momento para fines de alumbrado y calefacción, así como para impulsar alguno de los innumerables artefactos que invaden ahora, y para siempre, los hogares. De hoy en adelante usted verá con otros ojos el agobiante ajetreo de sus hijos. Y ni siquiera perderá la paciencia ante una rabieta convulsiva, pensando que es fuente generosa de energía. El pataleo de un niño de pecho durante las veinticuatro horas del día se transforma, gracias al Baby H.P., en unos útiles segundos de tromba licuadora, o en quince minutos de música radiofónica. Las familias numerosas pueden satisfacer todas sus demandas de electricidad instalando un Baby H.P. en cada uno de sus vástagos, y hasta realizar un pequeño y lucrativo negocio, trasmitiendo a los vecinos un poco de la energía sobrante. En los grandes edificios de departamentos pueden suplirse satisfactoriamente las fallas del servicio público, enlazando todos los depósitos familiares. El Baby H.P. no causa ningún trastorno físico ni psíquico en los niños, porque no cohíbe ni trastorna sus movimientos. Por el contrario, algunos médicos opinan que contribuye al desarrollo armonioso de su cuerpo. Y por lo que toca a su espíritu, puede despertarse la ambición individual de las criaturas, otorgándoles pequeñas recompensas cuando sobrepasen sus récords habituales. Para este fin se recomiendan las golosinas azucaradas, que devuelven con creces su valor. Mientras más

calorías se añadan a la dieta del niño, más kilovatios se economizan en el contador eléctrico. Los niños deben tener puesto día y noche su lucrativo. H.P. Es importante que lo lleven siempre a la escuela, para que no se pierdan las horas preciosas del recreo, de las que ellos vuelven con el acumulador rebosante de energía. Los rumores acerca de que algunos niños mueren electrocutados por la corriente que ellos mismos generan son completamente irresponsables. Lo mismo debe decirse sobre el temor supersticioso de que las criaturas provistas de un Baby H.P. atraen rayos y centellas. Ningún accidente de esta naturaleza puede ocurrir, sobre todo si se siguen al pie de la letra las indicaciones contenidas en los folletos explicativos que se obsequian con cada aparato. El Baby H.P. está disponible en las buenas tiendas en distintos tamaños, modelos y precios. Es un aparato moderno, durable y digno de confianza, y todas sus coyunturas son extensibles. Lleva la garantía de fabricación de la casa J.P. Mansfield & Sons, de Atlanta, Ill.

Confabulario, 1952

ANEXO 2. ADAPTACIÓN DEL CUENTO DE CAPERUCITA ROJA.



Figura 12. Trailer (2022) *Once Upon a Time… Happily Never After*, Season 1. Netflix [en línea]. Disponible en: https://www.netflix.com/gb/title/81263779

PERSONAJES

- Caperucita Roja
- El Lobo feroz
- La madre de Caperucita Roja
- El leñador
- La abuelita

DIÁLOGO

Narrador: Había una vez una niña muy buena. Su madre le había hecho una capa roja y la muchachita la llevaba tan a menudo que todo el mundo la llamaba caperucita roja.

Un día, su madre le pidió que llevase unas frutas y unas verduras a su abuela, que vivía al otro lado del bosque, recomendándole que no se

entretuviese por el camino pues cruzar el bosque era muy peligroso ya que siempre andaba acechando por allí el lobo.

Madre: Caperucita, la abuela está enferma. Sé una buena niña y llévale esta cesta de comida.

Caperucita: De acuerdo, mami. (Con voz alegre por poder ir a visitar a su abuelita).

Madre: Aquí tienes un pastel, algo de pan y miel.

Caperucita: Ahora mismo se lo llevo, seguiré el camino del bosque.

Madre: Sí. Ve directa a casa de la Abuela y recuerda, ¡no hables con ningún extraño! (Con voz en tono de advertencia).

Narrador: Caperucita se entretiene recogiendo flores para su abuelita, y por ello se desvía del camino, y se encuentra con un lobo feroz.

Lobo: ¿Hacia dónde vas pequeña? (Con interés)

Caperucita: A hacerle una visita y llevarle comida rica a mi abuelita que está enfermita. Vive al otro lado del bosque.

Lobo: Oh, pequeña niña, permíteme que te acompañe y proteja de los numerosos peligros de este gran bosque.

Caperucita: Oh, muchísimas gracias Sr. Lobo, es usted muy amable, pero mi mamá me ha dicho que no hable con extraños, así que… (Con voz dudosa y alejándose ligeramente del lobo).

Lobo: Esta bien pequeña, pero ten cuidado, ¿vale? (Con voz muy dulce, pero gesto de tramar algo).

Narrador: El lobo se aleja entre los árboles y Caperucita continúa recogiendo flores. Pero mientras reúne suficientes para formar un hermoso ramo, el hábil Lobo corrió a la casa de la abuela y llamó a la puerta…

Abuelita: ¿Quién es?

Lobo: Abuelita, soy Caperucita, he venido a hacerte una visita ya que estás malita, además he traído para ti rica comidita. (Con tonalidad alegre e infantil).

Abuelita: ¡Ah! Entra, cariño, estoy en la cama. (Mostrando síntomas de alegría por la visita de su nieta).

Lobo: ¡Hola, abuelita! ¡SOOOORPRESAAA! (Elevando extremadamente la voz y con un tono maléfico).

Abuelita: ¡No, socorro, por favor no me comas, lobo feroz! (Mostrando miedo).

Narrador: A pesar de todas las súplicas de la abuelita hacia el lobo, la devoró en un instante y se vistió con sus ropas, metiéndose en la cama y haciéndose pasar por la abuelita a la llegada de Caperucita.

(Toc, toc, toc)

Lobo, ¿Quién es? (Con voz muy dulce)

Caperucita: Abuelita, soy tu nietecita, Caperucita. (Acercándose a la puerta y entrando, ya que estaba abierta).

Lobo: Entra, cariño.

Caperucita: ¡Hola! Ohhh, abuelita, ¡qué ojos tan grandes tienes!

Lobo: Para verte mejor, tesoro.

Caperucita: Y, abuelita, ¡qué brazos tan largos tienes!

Lobo: Para abrazarte mejor, tesoro.

Caperucita: Pero, abuelita, ¡qué dientes tan grandes tienes!

Lobo: ¡Para comerte mejor, tesoro! (Con un tono muy elevado de voz y dirigiéndose hacia Caperucita).

Narrador: El Lobo se devoró a Caperucita en un santiamén. Estaba tan satisfecho que pronto se quedó dormido y empezó a roncar ruidosamente. Esos sonidos llamaron la atención de un Leñador que pasaba y echó un vistazo para averiguar cuál era la razón de semejante estruendo… así fue como el valiente Leñador entró en la casa de la abuelita y al ver al lobo con la panza hinchada y dormido sobre la cama de la abuela vistiendo sus ropas, le abrió la barriga y, de un salto, salieron la Abuelita y Caperucita Roja…

Caperucita: ¡Muchísimas gracias! (Muy agradecida).

Abuelita: ¡Le estaremos siempre muy agradecidas! (Entusiasmada por haber sobrevivido a semejante historia).

Leñador: ¡Ese malvado Lobo no las volverá a molestar! (Satisfecho por su hazaña).

Narrador: Caperucita Roja prometió a su madre y a la abuelita que no volvería a hablar con extraños nunca. Además, la abuelita decidió irse a vivir con Caperucita y con la madre de esta y las tres juntas fueron muy felices.

Texto adaptado por María José Gonzálvez para la clase de ELE, 2022