Integrar la innovación tecnológica en el aula de ELE: haciendo visible lo invisible

Iria Vázquez Mariño
Université Catholique de Lille

RESUMEN

En este taller intentamos mostrar cómo puede hacer un profesor que quiere comenzar a implantar el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en sus cursos universitarios de español como lengua extranjera (ELE) para lograr motivar e implicar a los estudiantes en su propio aprendizaje, a través del diseño de entornos virtuales interactivos donde los estudiantes puedan realizar proyectos, actividades y unidades didácticas auténticas y significativas que fomenten un trabajo colaborativo y, al mismo tiempo, ofrezcan más autonomía a los estudiantes.

Es preciso que los profesores que están empezando este proceso de integrar tecnología en el aula, hagan visible el uso de las TIC como parte del proceso de aprendizaje de ELE hasta que lo dominen como otro aspecto más de la formación educativa. No hay que olvidar que la tecnología es solo otra herramienta más que puede ayudar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje y, como tal, tiene que ser invisible.

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, los profesores escuchamos decir a los responsables pedagógicos de los centros universitarios que hay que comenzar a hacer innovación educativa en la educación superior, de qué forma hay que transformar la enseñanza y el aprendizaje de nuestros estudiantes, puesto que estos ya no son los mismos estudiantes con los que nos encontrábamos en el siglo xx y de qué manera hay que adaptar nuestras clases a la época digital que nos rodea.

Pero esta innovación o transformación lleva consigo algunas complicaciones añadidas, muchas de ellas relacionadas con los profesores mismos, los establecimientos educativos, la formación o falta de ella e incluso en ocasiones, los estudiantes.

2. ¿QUÉ ES INNOVAR?

Antes de tratar de explicar qué significa la innovación educativa en el aula universitaria, debemos precisar qué es exactamente *innovar*. Según la Real Academia Española (RAE) innovar significa cambiar o alterar algo que ya existía, introduciendo novedades.

Esta definición, que por sí no tiene nada de sorprendente, sí nos altera un poco cuando pensamos en el contexto educativo, y esto sucede porque en muchas ocasiones tendemos a considerar que ya es innovación el hecho de tener una pizarra digital interactiva (PDI) o un ordenador conectado a un videoproyector. Pero en lo que no pensamos es en que también muchas veces se continúa organizando la planificación de cada sesión de clase como si nuestra pizarra fuera de tiza, puesto que al final usamos la PDI para lo mismo que en una clase «tradicional», el profesor tiene un ordenador, pero sigue siendo él el que dirige la clase, el que lo «sabe todo» y, por supuesto, el que está al frente de los estudiantes.

Por esa razón, creo que es importante tener en cuenta que no siempre hay innovación cuando pensamos que tenemos buenos equipamientos en las aulas. A fin de cuentas, muchas aulas no han cambiado la organización, y en la actualidad la única diferencia es que en lugar de lápiz y papel tienen computadores, pero siguen mirando hacia la pizarra.

Así pues, es importante aclarar que tener la posibilidad de usar Internet en clase no significa estar transformando la educación en otra cosa. Internet es algo más que otro recurso educativo, y como tal, debería estar integrado dentro del marco curricular, de los objetivos didácticos del curso y del establecimiento educativo y del sistema de evaluación.

Por ello, surgen unas necesidades básicas a la hora de introducir la innovación en el ámbito educativo universitario. En primer lugar, debería producirse un cambio en el sistema educativo, de tal manera que, como acabamos de decir, la integración de las TIC y de Internet en el aula se llevase a cabo a través de la transformación curricular de los programas. Por otro lado, que hubiera reconocimiento institucional y asimismo que no se infrautilizasen los equipamientos que existen (ordenadores, PDI, laboratorios multimedia…) por falta de formación y de conocimiento.

Para empezar a diseñar la innovación educativa en la educación superior francesa, debemos tener en cuenta los diferentes entornos educativos que se pueden recrear y los nuevos enfoques pedagógicos que existen (aprendizaje colaborativo, cooperativo, *flipped classroom*…). Hoy en día existen multitud de enfoques o metodologías pedagógicas que podemos usar con nuestros estudiantes como el aprendizaje electrónico o *e-learning,* la enseñanza semipresencial o *blended learning* (*b-learning)*, el *mobile learning (m-learning)*, el aprendizaje basado en problemas (ABP), el aprendizaje situado, el *ubicuos learning (u-learning)*, etc.

Es necesario considerar todos estos modelos vistos a la luz de los desarrollos en la educación, porque en la actualidad la educación no queda restringida al espacio presencial del aula, sino que va más allá. Hay que concederle la importancia que se merece a la educación informal o no reglada, al aprendizaje que se puede producir en cualquier sitio (*u-learning*) a través de los *Massive Open Online Courses* (MOOCs) o simplemente de las redes sociales como Twitter y los PLN o entornos personales de aprendizaje que nos creamos para continuar aprendiendo a lo largo de nuestra vida.

Así pues, es evidente que la innovación no vendrá solo acompañada del uso de Internet y de recursos abiertos (REA) en las clases, sino que como todo, tienen que integrarse dentro de los programas curriculares siguiendo unos modelos educativos y unos enfoques particulares que aprovechen todas las ventajas que nos dan los nuevos medios de información y de comunicación.

3. ¿PARA QUÉ USAR LAS TIC?

3.1 ¿Por qué sí?

Casi todos los profesores estamos de acuerdo en que la tecnología ha llegado para quedarse. Incluso aunque no queramos utilizarla, existe. Así pues, tenemos que destacar qué beneficios o ventajas tendrá el estudiante si se integra la tecnología dentro de su proceso de aprendizaje.

- Refuerza los enfoques de enseñanza de «transmisión» tradicional y el aprendizaje colaborativo:

  Que exista la tecnología y que se pueda integrar en el aula no significa que los métodos o modelos más tradicionales ya no estén en uso. Es más, en clase, durante las sesiones presenciales, no es necesario que dejemos de hacer las cosas que funcionan tal y como están, pero el hecho de contar con Internet y tecnología nos ayuda a que el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera no se detenga cuando salen por la puerta, sino que se fomente en todo momento.

- Desaparece la simetría en cómo aprendemos y la forma de relacionarnos:

  En la actualidad, la idea generalizada de que el profesor es quien lo sabe todo y por eso, quien distribuye el conocimiento, ya no se aplica. En la actualidad, y gracias a las TICs y a Internet, el rol del profesor y de los estudiantes ha cambiado y, de esta manera, es posible que el conocimiento se reparta entre los estudiantes, que se ayudan y a los que el profesor no «enseña» todo su saber, sino que hace de guía.

- Reduce la brecha digital y social:

  La manera de comunicarnos y relacionarnos por Internet está cambiando estos roles establecidos de profesor y estudiante, y entre diferentes estudiantes donde quizás algunos más tímidos no suelen participar y otros tienen siempre la palabra. Algunos estudios basados en el aprendizaje colaborativo asistido por ordenador han dado cuenta de que los estudiantes que en el cara a cara tienen más miedo o reticencias a participar rompen esas barreras cuando pueden hacerlo por Internet.

- Es útil:

  Porque va más allá del aula, no se restringe el aprendizaje de una lengua al contexto presencial del aula de clase. No es necesario que los es-

tudiantes estén presentes para poder colaborar en grupos, compartir archivos o documentos que generen conocimiento, interactuar y relacionarse sin estar en el mismo espacio geográfico.

- Conexión con el mundo real:

  Los estudiantes del siglo XXI están todo el tiempo conectados a Internet. Así pues, la cuestión radica en por qué no utilizar esas redes de conocimiento previo para su aprendizaje futuro, de manera que enriquezcan la inteligencia colectiva.

3.2 Desafíos a los que enfrentarnos a la hora de utilizar tecnología

- Centros educativos y universidades:

  El mayor conflicto consiste en que desde las «altas esferas» de los centros de educación superior nos hablan de innovación educativa, cambios tecnológicos, etc., pero no suelen proporcionarnos la manera de aprender a integrar estos cambios en nuestras clases. No solo es necesario que los centros aporten equipamientos en forma de laboratorios multimedia, sino también que den formaciones para que los profesores sepan cómo sacarle provecho a todos esos medios tecnológicos que en muchas ocasiones están infrautilizados.

- Programa curricular:

  Otro conflicto, relacionados con los centros educativos, está relacionado con el programa curricular. Muchas veces, como decíamos antes, se nos exige que integremos tecnología, pero ni se contempla dentro del programa ni se le da más tiempo al profesor para poder hacerlo, puesto que ya de por sí los programas suelen estar muy ajustados en cuanto al tiempo de realización y es a duras penas que conseguimos terminar el curso.

- Profesores:

  Suele haber mucha resistencia por parte de muchos profesores, que consideran que sus clases ya funcionan en formato tradicional, y es muy complicado sacarles de su «zona de confort». Es necesario que los profesores comprendan que la tecnología está ya aquí, que irá a más y, que de una manera u otra, es necesario adaptarse.

- Estudiantes:

  Muchas veces se quejan y no entienden por qué no pueden limitar el uso de la tecnología a su tiempo libre.

4. PROFESORES INNOVADORES: MANUAL DE INSTRUCCIONES

Si tenemos en cuenta que muchas veces la innovación no empieza por los centros educativos, sino que somos los mismos profesores los que empezamos a intro-

ducir aspectos diferentes en nuestros programas o maneras de enseñar, tendremos que preguntarnos cómo se produce entonces la innovación.

El proceso normalmente consiste en comenzar desde algo conocido, algo que quizás otro profesor ha hecho con sus estudiantes y le ha funcionado bien. A partir de ahí repetimos modelos ya utilizados hasta que estamos seguros de que funcionan. La transformación empieza aquí, cuando rehacemos cosas antiguas, que hacíamos de forma tradicional, pero lo transformamos usando tecnología u otras formas más novedosas de trabajar. Al final, tras haber pasado por todas las fases anteriores, comenzamos a tener ideas nuevas y a ponerlas en práctica. Y si funcionan, se lo contamos a otros compañeros profesores, que irán, poco a poco, repitiendo los mismos pasos hasta llegar ellos solos a ser profesores innovadores.

En nuestro caso particular, se ha pasado por todos los pasos anteriores para llegar a comprobar que lo que en las aulas universitarias de Francia el modelo que más nos conviene es el de *b-learning* combinado con aprendizaje colaborativo y desde el enfoque por tareas.

Esta enorme combinación de métodos y enfoques surge a raíz de que normalmente, en la universidad, no suele haber más de 2 horas de clase de español por semana, con unas 20 horas por trimestre. Si hacemos las cuentas, es muy poco como para que los estudiantes puedan continuar desarrollando teóricamente su nivel lingüístico hasta un B2 según el *MCER* para el final del primer año de estudios.

Por esa razón, se pensó en algún método o modelo que nos permitiera una mayor relación en español con los estudiantes, que tuvieran que trabajar más desde casa (o el transporte público, o la universidad, etc.) y, de esta manera, que no solo estuvieran en contacto con el español durante las horas presenciales, sino que este aprendizaje se convirtiese en algo constante durante todo el curso y, al mismo tiempo, que aprendiesen a utilizarlo para hacer cosas que les pudiesen servir más allá de la universidad.

5. TECNOLOGÍA SÍ, PERO ¿CÓMO LA USAMOS?

Como mencionábamos antes, casi todos los profesores estamos de acuerdo en que debemos integrar la tecnología como parte de nuestros programas, en nuestras aulas así como fuera de ellas, pero la cosa se complica cuando nos queremos poner de acuerdo en cómo la tenemos que utilizar para que realmente aporte algo más al aprendizaje de la lengua.

En este siguiente apartado, vamos a hablar de recursos y herramientas, pertenecientes a la Web 2.0, que nos pueden ayudar para comenzar a integrar la tecnología en nuestras clases. Las vamos a separar en tres partes bien diferenciadas, de acuerdo con el uso que hacen los estudiantes de ellas. Por un lado, herramientas para estar en contacto. En segundo lugar, hablaremos de recursos más receptivos que los estudiantes pueden usar para sus trabajos y que no podemos considerar como elementos pasivos, pero no implican mucha creatividad por parte del es-

tudiante, sino que más bien le sirven para comenzar a construir los proyectos y su aprendizaje. Al final, hablaremos de algunas herramientas que pueden utilizar los estudiantes para trabajar en grupo y realizar proyectos colaborativos y que, en comparación con lo que habíamos mencionado antes, sí implican un proceso más libre en la creación y producción de lengua por parte de los estudiantes.

5.1 Estar en contacto

Lo más importante cuando se comienza a integrar las TIC en nuestros cursos es tener la posibilidad de estar en contacto con los estudiantes más allá de las horas presenciales de clase o de las tutorías. Para ello en la actualidad existen multitud de herramientas que nos facilitan esta tarea, como marcadores sociales, herramientas para compartir archivos y redes sociales enfocadas al ámbito de la educación. A continuación veremos cada uno de estos recursos y pondremos algunos ejemplos de herramientas que se pueden utilizar a tal efecto:

5.1.1 Marcadores sociales:

Herramientas que nos dan la posibilidad de guardar, etiquetar y almacenar recursos que encontramos en Internet. Lo que en el pasado serían los «favoritos» en nuestro ordenador, ahora están ya en la nube.

- Delicious: <https://delicious.com>
- Diigo: <https://www.diigo.com>
- Pearltrees: <http://www.pearltrees.com>

5.1.2 Compartir archivos:

Herramientas gracias a las cuales podemos guardar, clasificar (por medio de etiquetas o *tags*) y compartir documentos y archivos en diferentes formatos. Se pueden crear carpetas en el ordenador y todo lo que vas introduciendo al mismo tiempo se encuentra en la nube, y puedes acceder a la información desde cualquier lugar. Es muy útil para compartir documentos con los estudiantes así como con otros profesores.

- Dropbox: <https://www.dropbox.com>
- Evernote: <https://www.evernote.com>
- Droplr: <http://droplr.com>
- Dropcanvas: <http://dropcanvas.com>
- Symbaloo: <http://www.symbaloo.com>

5.1.3 Redes sociales educativas:

Son herramientas interactivas que sirven para estar en contacto continuo con los estudiantes. Todas ellas se basan en tener plataformas virtuales donde se inte-

gran multitud de elementos facilitadores del aprendizaje que puede gestionar el profesor e incluso los mismos estudiantes (mensajería instantánea, muro, biblioteca de recursos, creación de grupos, posibilidad de crear test o evaluaciones, tareas y asignaciones, etc.). En la actualidad podemos encontrar muchas redes sociales educativas distintas, y aunque casi todas cuentan con las mismas ventajas y aplicaciones, cada profesor debe comparar y buscar la que mejor se adapte a sus cursos. En nuestro caso, hasta el momento estamos trabajando sobre todo con dos: Edmodo y Schoology.

- Edmodo: <https://www.edmodo.com>
- Schoology: <https://www.schoology.com/home.php>
- Edu2.0: <http://www.edu20.org>
- Ning: <http://www.ning.com>

5.2 Más recepción que creación

Son recursos que los estudiantes pueden utilizar para buscar información o trabajar la comprensión. Es en este sentido que consideramos que son más receptivas e implican poco proceso creativo y poca responsabilidad en el propio aprendizaje, aunque suelen ser un buen modo de comenzar a integrar las TIC, porque no implican un gran trabajo por parte del profesor para explicar a los estudiantes cómo tienen que hacer.

5.2.1 Búsquedas:

- Oolone es como cualquier otro buscador, pero en este caso, se trata de un buscador visual (http://www.oolone.com).
- Instagrok es un todo en uno, hace búsquedas y crea mapas conceptuales de los resultados al mismo tiempo (http://www.instagrok.com).

5.2.2 Organización de contenidos, unidades didácticas y a jugar:

- Blendspace es una herramienta con la que el profesor puede introducir diferentes recursos en un mismo espacio para crear unidades didácticas centradas en el modelo educativo de *b-learning*. La herramienta tiene la opción de ser colaborativa, de manera que el profesor puede usarla no solo para su uso como plataforma en la que integrar sus lecciones, sino también los estudiantes pueden ir añadiendo sus trabajos para tenerlos todos recogidos en un mismo sitio, o bien pueden ir trabajando todas las destrezas lingüísticas a través del visionado de vídeos, lectura de textos y aportando sus respuestas en forma de grabación oral o por escrito. (https://www.blendspace.com).
- Blubbr es una especie de Trivial centrado en la comprensión audiovisual. A través de vídeos de Youtube, el profesor puede crear preguntas y hacer una especie de concurso para los estudiantes. De esta forma se puede trabajar la comprensión oral de forma más dinámica y divertida (http://www.blubbr.tv).

5.3 De la recepción a la creación

Se trata de recursos abiertos de la Web 2.0 donde los estudiantes pueden desarrollar su creatividad y, al mismo tiempo, tienen que colaborar con sus compañeros de clase. Esto no solo va a producir que los estudiantes practiquen las destrezas lingüísticas, sino que aprenderán a trabajar en equipos y desarrollarán estrategias socioculturales y colaborativas. Lo que más nos interesa a los profesores es que los estudiantes van a hablar y colaborar para crear cosas nuevas, inventarán cuentos, presentaciones, etc.

5.3.1 Internet como material auténtico:

Hay que tener en cuenta que no solo podemos utilizar herramientas de la Web 2.0 que hayan sido creadas para su uso en el aprendizaje de lenguas. Lo más interesante de Internet es que nos da la posibilidad de utilizar recursos de la web que en principio habían sido creados para otros fines, y de esta manera, no solo podemos poner a los estudiantes frente a la lengua real, sino también al mando de tareas que ellos pueden tener que realizar incluso en su lengua en el mundo real. Algunos ejemplos de esto son el uso de Aboutme o Linkedin.

- Aboutme es una web donde puedes hacer tu «tarjeta» o carta de presentación y después compartirla (http://about.me).
- Linkedin: red social profesional a nivel global. En lugar de hacer su currículo con lápiz y papel, ¿qué puede haber mejor que hacerlo en una plataforma real donde los estudiantes pueden luego buscar sus prácticas o futuros trabajos? Además aprenderán a manejarse en contextos profesionales (http://www.linkedin.com).

5.3.2 Recursos para la educación:

- Crear e inventar historias: pueden crearlas individualmente o en grupo (con la cuenta del profesor). Storybird: <http://www.storybird.com>.
- Trabajar con imágenes: se insertan imágenes que queramos trabajar y los estudiantes tienen que ir añadiendo «links» con información que hayan encontrado sobre el tema de la imagen. Thinklink: <http://www.thinklink.com>[1].
- Murales colaborativos: existen muchas herramientas para hacer murales en donde todos los estudiantes pueden ir aportando lo que ellos saben. Por ejemplo: Linoit (http://en.linoit.com), Padlet (http://padlet.com), Murally (https://mural.ly).

5.3.3 Combinación de recursos educativos y herramientas digitales auténticas:

Como profesores, podéis introducir en el programa unidades didácticas en las que se haga uso de cursos más «tradicionales» durante las horas de clase presen-

[1] Un ejemplo de actividad realizada en la facultad de Ciencias Políticas al tratar el tema de la II República Española. https://www.thinglink.com/scene/445163912296398850#tlsite

ciales y por otro lado, también se integren diferentes recursos de internet para la realización de proyectos. Un ejemplo que hemos hecho en clase varias veces y que ha funcionado bastante bien es para hablar de los viajes. Por un lado, en clase se usan tareas mediadoras para el desarrollo de las destrezas lingüísticas por medio de la lectura de textos, revisión y práctica del vocabulario, comprensión de vídeos y audios sobre el tema, etc. Por otro lado, se trabaja con la red social de viajes Minube (http://www.minube.es) y con otras herramientas como Tripomatic (http://www.tripomatic.com) para la planificación de un viaje y Mybrainshark (http://www.brainshark.com/mybrainshark) para la explicación y muestra del viaje preparado. De esta manera vamos integrando ciertas herramientas sin por ello dejar de lado las unidades más tradicionales para el aprendizaje de la lengua.

6. RETOS Y PERSPECTIVAS FUTURAS

Es evidente que en el futuro habrá grandes cambios en la educación. Por un lado, se hará posible una evolución del sistema escolar, donde los contenidos abiertos (REA) vayan poco a poco sustituyendo al programa del curso tradicional. Por otro lado, se le dará cada vez más importancia a la enseñanza no formal ni reglada, lo que significa que surgirán muchas más oportunidades de aprender a lo largo de toda nuestra vida.

La tecnología va a continuar cambiando la educación, y si bien todavía tenemos mucho camino por recorrer, los centros universitarios pueden fomentar este progreso comenzando por formar y enseñar a sus profesores en el uso de TIC, en cómo guiar a los estudiantes a ser más conscientes, más autónomos y más responsables de su aprendizaje. Para saber enseñarles que hay muchas maneras diferentes de aprender, y que cada uno tiene que descubrir cuál es la suya. Es un objetivo que se puede lograr con más facilidad a partir de la innovación en los modelos y en los recursos digitales.

Hay que tener en cuenta que la tecnología ya está aquí para quedarse, y no va a desaparecer aunque no queramos utilizarla, aunque no queramos saber nada de innovación. Asimismo, hay que tener en cuenta que no se aprende más usando tecnología, esta solo es una herramienta más para combinar con tantas otras, pero sí podemos utilizarla para que los estudiantes estén más motivados y hagan cosas nuevas y descubran que, de esta manera, pueden aprender mejor.

BIBLIOGRAFÍA

Arnold, N. y Ducate, L. (2006). «Future Foreign Language Teachers' Social and Cognitive Collaboration in an Online Environment». *Language Learning & Technology*. Vol. 10, n.º 1, pp. 42-66.

Chapelle, C. y Jamieson, J. (2008). *Tips for Teaching with CALL: Practical Approaches to Computer-Assisted Language Learning* (with CD). Pearson-Longman White Plains, NY, USA.

Dudeney, G. y Hockly, N. (2007). *How to Teach English with Technology*. Pearson.
Ellis, J.; Greaney, M.; y Macdonald, J. (2007). *The Effectiveness of Blended Course Instruction in Second Language Learning.* Cégep Vanier College.
Mangenot, F. (2003). «Tâches et coopération dans deux dispositifs universitaires de formation à distance», *Alsic*, vol. 6, n.° 1.
Godwin-Jones, R. (2013). «Integrating Intercultural Competence into Language Learning Through Technology». *Language Learning & Technology*, 17 (2), pp. 1-11.
Hampel, R. (2006). «Rethinking Task Design for the Digital Age: a Framework for Language Teaching and Learning in a Synchronous Online Environment». *ReCALL*, 18 (1), pp. 105-121.
Herrera Jiménez, F. J. (2011). «Aprendizaje en red y actividades digitales significativas». En *Revista Mosaico* 28. [http://franherrera.com/almacen/franherrera-mosaico-28.pdf]
O'Down, R. (2007). *Online Intercultural Exchange: an Introduction for Foreign Language Teachers*. Clevedon: Multilingual Matters.
Warschauer, M. y Healey, D. (1998). «Computers and Language Learning: An Overview». *Language Teaching*, 31, pp. 57-71.