Pizarra digital dinámica

Miriam Navarro Conca
Instituto Cervantes de Nueva Delhi

1. INTRODUCCIÓN

Las diferentes actividades que se presentan en este taller han sido realizadas con estudiantes indios de niveles A1-B1 de español según el MCER con resultados positivos, y con profesores del Instituto Cervantes de Nueva Delhi en distintos talleres de formación interna donde se han puesto en práctica y evaluado desde el punto de vista del docente, además de añadir variantes a las mismas y comentar experiencias en el aula con esta tipología de actividades. Las actividades sirvieron para fomentar las dinámicas: trabajo en grupo, en parejas y de forma individual, además de trabajar diferentes aspectos y contenidos lingüísticos de forma estimulante y motivadora para el estudiante. Si bien el taller está enfocado al uso de la pizarra digital en el aula, la música juega un papel importante. Más detalladamente, podemos dividir la sesión en dos partes, en donde la música es la protagonista en la primera de ellas.

A nivel educativo, se ha demostrado que existe una relación directa entre el elemento musical y rítmico y el aprendizaje de lenguas ya que la música conecta con nuestras emociones. Las canciones tienden a quedarse en nuestra memoria una vez las escuchamos, y no debemos desaprovecharlas en el aprendizaje de lenguas porque nos ayudan a aprender estructuras, además de tener una importante carga emocional (Gil-Toresano, 2001). Por lo que hemos comprobado, las canciones en clase siempre han tenido un efecto positivo, como bien expresa Ruíz García (2005) "la música relaja y divierte, libera miedos y tensiones, y crea un ambiente favorable para la interacción del grupo, con las lógicas repercusiones positivas que esto tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje".

Durante el taller, la forma de realizar las actividades en cada parte fue diferente: en la musical, a su vez, dividida en dos partes, la primera de las actividades se trabajó de forma grupal, y la segunda se trabajó en parejas o grupos de tres. Las actividades con pizarra digital se realizaron en grupos de cuatro.

2. SECUENCIACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

2.1. Instrucciones

Como hemos mencionado anteriormente, el taller está dividido en dos partes: música y pizarra digital. Para realizar ambas, el profesor reparte una ficha impresa a dos caras en la que, en una parte encontramos una canción, y en la otra, las instrucciones para realizar cada actividad utilizando la pizarra digital junto con los pasos a seguir en cada una de ellas.

2.2. La música como elemento motivador

En estas dos primeras actividades, trabajaremos con la música. Este tipo de actividades ayuda al estudiante de forma positiva ya que aumenta su motivación de cara al aprendizaje de la lengua y, según la canción que se utilice, también aumentará el conocimiento cultural. Es importante mencionar que una canción relaja el ambiente en la clase y genera una atmósfera adecuada para el intercambio de ideas. Por otra parte, y gracias al estímulo auditivo, la música favorece la creatividad y el pensamiento interno al sensibilizar y provocar emociones en los oyentes.

2.2.1. Actividad 1: Música maestro

La actividad introductoria de esta secuencia es un ejercicio que puede servir de rompehielos al iniciar una clase, de introducción a un nuevo concepto gramatical, de transición entre actividades o como actividad final. La elección del momento de realización dependerá del ritmo, letra o temática de la canción.

Como hemos visto, la realización de esta actividad depende de la elección del profesor. De igual forma, el nivel de la misma dependerá del grado de dificultad de la letra. En una de las realizaciones de este taller elegimos una canción del grupo Bacilos (Florida, EEUU) de título “Caraluna” que se puede trabajar a partir de B1. En otra ocasión, se utilizó la canción “Me gusta” de Mané de la Parra, más apropiada para un nivel A1.

Para preparar esta actividad, el profesor deberá dividir la canción en tantos fragmentos como estudiantes haya en el aula, es decir, si hay quince estudiantes, deberá preparar quince folios de colores con la letra de la canción dividida en quince fragmentos. La actividad empieza haciendo un círculo con todos los estudiantes, incluido el profesor. Una vez realizado el círculo, el profesor repartirá un papel de color a cada estudiante. Los estudiantes deberán leer, entender e interiorizar el fragmento de letra que les ha tocado para así poder reconocerlo cuando suene la canción. El profesor tendrá el folio con el título de la canción y, una vez

esta comence a sonar, los estudiantes deberán ordenar la canción colocándose uno tras otro a la izquierda del profesor, siempre manteniendo el círculo, una vez que identifiquen que su fragmento es el que en ese momento está sonando. Como ampliación de la actividad, se pueden hacer preguntas a los estudiantes u otras actividades para trabajar el contenido de la letra.

Canción	"Caraluna" - Bacilos
Nivel	B1
Materiales	Ordenador, altavoces, pista de la canción, folios de colores
Tiempo	10 minutos
Dinámica	Grupal

Canción	"Me gusta" – Mané de la Parra
Nivel	A1
Materiales	Ordenador, altavoces, pista de la canción, folios de colores
Tiempo	10 minutos
Dinámica	Grupal

Fig. 1 y 2: Cuadros didácticos de canciones 1 y 2

2.2.2 Actividad 2: Te toca a ti

Siguiendo la temática de la música, la segunda actividad se presenta como alternativa a las actividades de rellenar huecos. En este ejercicio trabajamos la comunicación no verbal, una forma de comunicación humana a la que no se le da la importancia que merece en la enseñanza de lenguas extranjeras (Cestero, 1999). En esta ocasión, trabajamos una canción del grupo español Lagarto Amarillo, de título 'Dejarse la piel'. En esta actividad, el profesor proporciona a los estudiantes la letra de la canción con algunas palabras omitidas.

'Dejarse la piel' – Lagarto Amarillo
Hacía _____ y restos de olor a _____.
Y en el oído, silencio con la _____ que es.

Te he conocido,
me salto la _____ y me parto la espalda al _____.
Hacía frío, me guardas el _____,

Tenía canciones que hacer.

Tuve que ir y volver a la _____,
Perderme y jugarme la _____.
Tuve que _____,
y volver a aprender lo que ya conocía.

Tuve que huir al _____ de la luna,
después de jugarme la vida.
Supe que a veces _____, hay que dejarse la piel.

_____ con cuerpo de campo a través
Descolorío _____ y me vuelvo a caer.

_____ me escondo en tu falda pero algo me falta no sé.
Habría ido, me apuntas la _____ tenía canciones que hacer.
(Estribillo)

Más que _____ a medio camino, podría ser.
Punto y seguido, comprueba que todo ha ido _____.
Hubiera ido, me apuntas la falta tenía _____ que hacer…
(Estribillo)

El profesor divide a los estudiantes en siete grupos (uno por cada párrafo de la canción) y asigna un párrafo a cada uno de ellos. Más tarde, entrega una tira de papel con el párrafo completo, es decir, incluyendo las palabras omitidas de la versión completa entregada anteriormente.

GRUPO 1:
Hacía **frío** y restos de olor a **café**.
Y en el oído, silencio con la **hora** que es.

GRUPO 2:
Te he conocido,
me salto la **cama** y me parto la espalda al **caer**.
Hacía frío, me guardas el **ancla**,
Tenía canciones que hacer.

GRUPO 3:
Tuve que ir y volver a la **luna**,

Perderme y jugarme la **vida**.
Tuve que **andar al revés**,
y volver a aprender lo que ya conocía.

GRUPO 4:
Tuve que huir al **volver** de la luna,
después de jugarme la vida.
Supe que a veces **tal vez**, hay que dejarse la piel.

GRUPO 5:
Amanecido con cuerpo de campo a través
Descolorío **me caigo** y me vuelvo a caer.

GRUPO 6:
Malherido me escondo en tu falda pero algo me falta no sé.
Habría ido, me apuntas la **falta** tenía canciones que hacer.

GRUPO 7:
Más que **perderse** a medio camino, podría ser.
Punto y seguido, comprueba que todo ha ido **bien**.
Hubiera ido, me apuntas la falta tenía **canciones** que hacer…

Para realizar esta actividad correctamente, la canción debe adaptarse. En aquellos casos donde haya una palabra omitida, se escuchará un pitido. Cada grupo preparará las palabras en negrita de su párrafo asignándole un gesto a cada una de ellas. Se trata de que el grupo completo colabore en la preparación del gesto ayudándose unos a otros y llegando a un consenso para representar, más o menos, la misma idea. Cuando se escuche el pitido, el resto de los estudiantes prestará atención al gesto que realizarán los compañeros para así decidir qué palabra o palabras son las que no aparecen en ese párrafo con espacios en blanco. Finalmente, cabe destacar que para adaptar la canción, eliminar la palabra y añadir el pitido, se utilizó el programa Audacity, una herramienta gratuita y muy fácil de utilizar con la que podemos modificar archivos de audio.

2.3. La pizarra digital como instrumento creativo

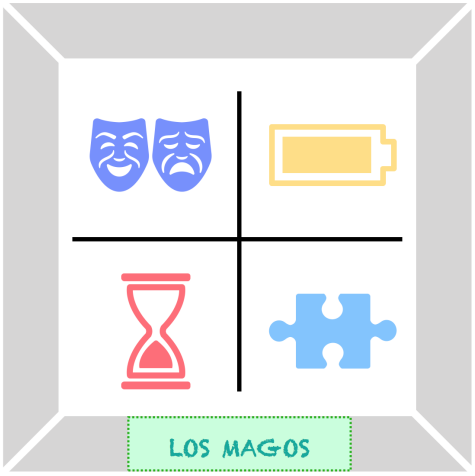
En esta segunda parte trabajamos con la pizarra digital, y para ello, diseñamos una página web (https://miriamnavarro.wixsite.com/eppele) en la que se incluyeron los enlaces a todas las actividades. Para trabajar con una pizarra digital se necesita un ordenador (elemento informático), un proyector y unos altavoces

(elemento multimedia) y una pequeña cámara conectada con el ordenador que mide la distancia a la que escribe el lápiz óptico junto con el *software* IntelliSpace (elemento interactivo). La pizarra digital permite al profesor y a los alumnos escribir, editar textos, editar imágenes, copiar/ pegar, subrayar, dibujar, seleccionar imágenes, vídeo, sonido, navegar por internet, etc. Todas estas funciones harán que el profesor y los alumnos aporten el elemento creativo.

El grupo se dividió en cuatro y todos ellos realizaron las actividades en aulas distintas. Para dividir los grupos utilizamos una baraja española: los cuatro ases se repartieron a las cuatro personas que tenían conocimientos avanzados de cómo funciona una pizarra digital, en el caso de que algún miembro del grupo necesitara ayuda o ampliar conocimientos y posibilidades de todas las funciones. Más tarde, el resto de compañeros con las cartas de oros, bastos, espadas y copas se distribuyeron en grupos según la carta adjudicada a cada participante.

2.3.1 Actividad 1: Así somos

En esta primera actividad los grupos debían crear un escudo o emblema que representara a todos los miembros del equipo con cuatro características, como se puede observar con el siguiente ejemplo:



NOMBRE DEL GRUPO: Los magos

- Característica 1: Teatro
- Característica 2: Energía
- Característica 3: A contratiempo
- Característica 4: Gamificar

Fig. 3: Muestra de uno de los escudos

De esta manera, todos los miembros del equipo se pueden conocer y establecer un vínculo que les ayudará a superar el resto de actividades en las que tendrán que pensar, deducir y trabajar en equipo.

2.3.2 Actividades 2 y 3: Lógica

Las actividades de esta sección están relacionadas con un aspecto de la competencia matemática: la lógica. Estas actividades se plantean con el objetivo de desarrollar el pensamiento lógico a modo de estrategia para afrontar, por ejemplo, actividades de comprensión lectora o comprensión auditiva en el futuro. El desarrollo del pensamiento lógico permite resolver un ejercicio de forma rápida y con una comprensión más profunda mediante el establecimiento de relaciones entre conceptos. Además, desarrolla la inteligencia del estudiante y la capacidad de formular hipótesis.

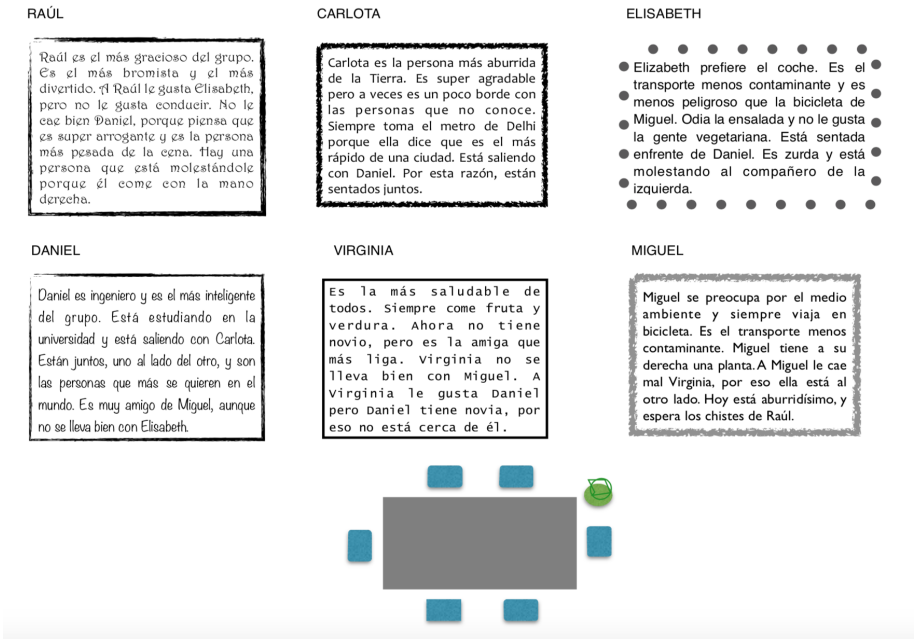


Fig. 4: Muestra de la actividad disponible en https://miriamnavarro.wixsite.com/eppele

La actividad 2 ("La maldita planta") desarrolla esta competencia y plantea una situación en la que los estudiantes deben entender bien los textos para poder relacionar los conceptos y ser capaces de resolver el ejercicio. En esta actividad se presentan seis textos, y una mesa con seis sillas y una planta. Las sillas están vacías y no sabemos qué persona está sentada en qué silla. Para averiguarlo, tendremos que leer las descripciones de todas ellas y localizar a los seis comensales. La actividad está disponible en la página web donde se encuentran el resto de actividades con pizarra digital y, a continuación, podemos ver una captura de este ejercicio de lógica:

La actividad 3 ("Rayuela Instituto Cervantes") está alojada en la página web del Instituto Cervantes y es otro ejemplo de actividad diseñada para trabajar y

desarrollar la competencia lógica en el aula. En definitiva, los estudiantes que desarrollan esta capacidad resuelven de forma eficiente las actividades, conflictos o problemas que se les presenten y son capaces de crear estrategias para aprender mejor seleccionando y clasificando información, categorizando, razonando y relacionando conceptos.

2.3.3 Actividad 4: Viajes

Esta actividad está en un blog creado con la herramienta Blogspot con vista dinámica alojado en https://destinosdeensueno.blogspot.in/ y accesible desde la página web del EPPELE creada para las actividades de la pizarra digital.

Un blog es una herramienta muy simple y a la vez muy completa que nos permite crear contenido propio original, o simplemente reunir o reproducir contenido encontrado en internet que sea afín a nuestros intereses. Es de gran utilidad en educación por su gran versatilidad, es decir, esta herramienta en línea permite al estudiante aprender, relacionar, expresarse y retroalimentarse del conocimiento de otros compañeros o del profesor, entre otras múltiples ventajas.

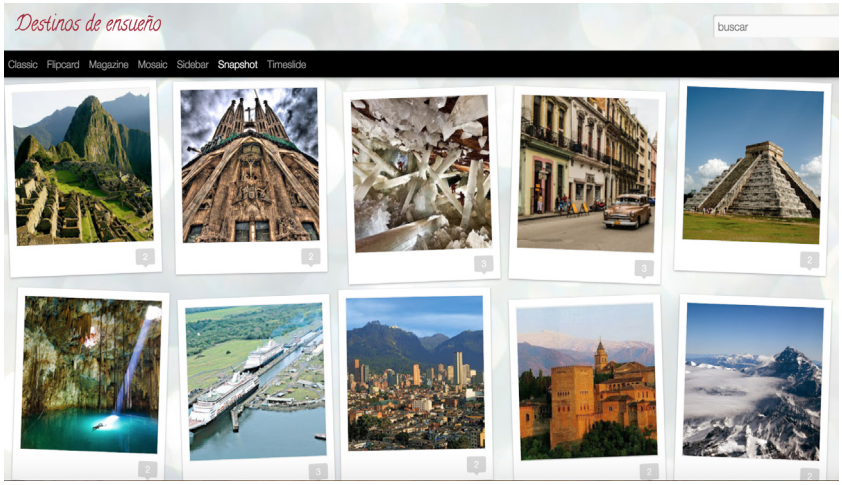


Fig. 5: Muestra del blog disponible en https://destinosdeensueno.blogspot.in/

La actividad consistió en seleccionar tres imágenes que resultaran curiosas, originales, diferentes o extrañas y dejar un comentario en cada una de ellas aportando información buscada en internet o de experiencias propias en los distintos lugares que aparecen. En esta actividad planteamos un reto al estudiante: dejarse guiar por sus emociones y hacerle protagonista de su propio aprendizaje. A continuación mostramos una captura de la página principal del blog:

2.3.4 Actividad 5: ¿Ser o estar?

Esta última actividad puede realizarse tanto con tarjetas en cartulina o en formato digital para pizarra, y se puede trabajar en grupos o de forma individual dependiendo del número de estudiantes. La actividad consiste en distribuir dos tarjetas principales escritas una con el verbo "SER" y otra con el verbo "ESTAR". Distribuimos estas dos tarjetas a todos los grupos. A continuación les proporcionamos un grupo de tarjetas (alrededor de 25) con adjetivos para ser clasificados en los grupos "SER" y "ESTAR". Finalmente, damos a los estudiantes las tarjetas con las categorías, es decir, los usos de "SER" y "ESTAR".

Para esta actividad necesitaremos tres series de tarjetas en las que se escriba:

- 1ª serie: SER y ESTAR
- 2ª serie: GRANDE, ABURRIDO, LARGO, ROJO, ABOGADO, LEJOS, RUBIO, EMOCIONADO, DELGADO, SOCIABLE, ACTIVO, ENFADADO, AGOBIADO, DELANTE, BONITO, ORGULLOSO, GUAPO, GORDO, CONFUSO, PERIODISTA, INGLÉS, OPTIMISTA, ENAMORADO, LOCO.
- 3ª serie:

    - DESCRIPCIÓN DE LUGARES, PERSONAS Y COSAS
    - ADJETIVOS DE PERSONALIDAD
    - PROFESIONES
    - NACIONALIDADES
    - ESTADOS DE ÁNIMO Y EMOCIONES
    - LOCALIZACIÓN DE LUGARES, PERSONAS Y COSAS

Esta actividad está adaptada en formato digital en la página web creada para el EPPELE y desarrollada digitalmente con la herramienta https://learningapps.org/ que ofrece múltiples formatos y opciones para crear actividades interactivas en línea. Para preparar esta actividad, debemos tener en cuenta, en la selección del vocabulario y las categorías, para qué nivel va dirigida.

3. A MODO DE CONCLUSIÓN

Esta experiencia didáctica, tanto en estudiantes como en profesores resultó satisfactoria y motivó a ambos. Por una parte, los estudiantes descubren una manera de aprender significativa, dinámica y emocional, y por otra, a los profesores se les abre un gran abanico de posibilidades de creación de nuevas actividades, ya sea relacionadas con la música o para pizarra digital. En la encuesta de retroalimentación que se realizó al finalizar el taller, los comentarios de los profesores fueron todos positivos, todos aprendieron algo nuevo y en la sección de sugerencias mostraron interés en realizar más actividades con estos elementos, música y pizarra digital. Ambos aportan mucho en el aula: aprendizaje autónomo, conexión con los estudiantes a través de las emociones, motivación para estudiantes y profesores

son los más destacados. Todos los docentes coincidieron en que estas actividades son estimulantes para los estudiantes que resulta en un mayor interés por el español. Finalmente, también hemos podido comprobar que trabajar de forma individual, en parejas y en grupos ha sido muy positivo por el intercambio de conocimiento que han aportado tanto profesores, con el uso de pizarra digital, como alumnos, para poder realizar con éxito las actividades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alonso, C., Alconada, C., Gallego, D. y J. Dulac. (2009). *La Pizarra Digital: Interactividad en el aula*. Sevilla: Cultiva Libros.

Cestero Mancera, A. M. (1999). *Comunicación no verbal y enseñanza de lenguas extranjeras*. Madrid: Arco/ Libros.

Estévez Coto, M., y Y. Fernández de Valderrama, (2006). *El componente cultural en la clase de E/LE*. Madrid: Edelsa.

Gil-Toresano Berges, M. (2001). «El uso de las canciones y la música en el desarrollo de la destreza de comprensión auditiva en el aula de E/LE». *Carabela* 49: 39-54.

Juan Lázaro, O. (2001). *La Red como material didáctico en la clase de E/LE*. Madrid: Edelsa.

Liziano Paniagua, K., y M. Umaña Vega, (2008). «La teoría de las inteligencias múltiples en la práctica docente en educación preescolar». *Revista Electrónica Educare* 12: 135-149.

Nunan, D. (2011). *La enseñanza de lenguas basada en tareas*. Madrid: Edinumen.

Ruiz García, R. (2005). «De los baúles de la Piquer a las maracas de Machín. La canción como contenido cultural en la clase de ELE». *RedEle* 3. Documento de Internet disponible en: http://www.mec.es/redele/biblioteca2005/ruiz.shtml

ANEXO 1

Secuenciación de actividades entregada a los profesores para las actividades con pizarra digital.

Actividad 1: **Así somos**	**Página 1** de IntelliSpace: Dibujar un escudo con cuatro elementos que caractericen al equipo. (Característica 1) (Característica 2) (Característica 3) (Característica 4)

Actividad 2: **La maldita planta**	Entramos en: https://miriamnavarro.wixsite.com/eppele y vamos a la *ACTIVIDAD 3*. En esta mesa hay seis comensales, pero… ¿dónde está sentado cada uno? Localízalos y haz una captura de pantalla con la respuesta en la **página 2** de IntelliSpace.
Actividad 3: **Rayuela IC**	Entramos en: https://miriamnavarro.wixsite.com/eppele y vamos a la *ACTIVIDAD 4*. Realizamos estas dos actividades: La calle Cervantes ¿Dónde se sientan? Hacemos una captura de pantalla en la **página 3** de IntelliSpace con la solución.
Actividad 4: **Viajes**	Entramos en: https://miriamnavarro.wixsite.com/eppele y vamos a la *ACTIVIDAD 5*. En este blog elegiremos las tres imágenes que más nos llamen la atención y dejaremos un comentario en cada una de ellas con información propia, experiencias, anécdotas, etc.
Actividad 5: **¿Ser o estar?**	Entramos en: https://miriamnavarro.wixsite.com/eppele y vamos a la *ACTIVIDAD 6*. Resolveremos la actividad. Hacemos una captura de pantalla y la copiamos en la **página 4**.
Actividad 6: **¿Qué ha pasado?**	**Página 5** de IntelliSpace: En esta actividad realizaremos entre todos los miembros del grupo un dibujo de una situación concreta. Solo dibujaremos, no escribiremos nada. ¡Avisad a Miriam de que habéis terminado!
FEEDBACK	Entramos en: https://miriamnavarro.wixsite.com/eppele y vamos a la pestaña *FEEDBACK*. Valora el taller Deja tu correo electrónico :) ¡te enviaré las actividades! ¡Muchas gracias!