Herramientas virtuales para el uso colaborativo del cine en la clase de ELE. Propuestas de actividades.

Ana Valbuena García /Instituto Cervantes de Mánchester
Carmen Herrero/ Manchester Metropolitan University

Este artículo pretende ser un resumen del taller presentado en las VII Jornadas Didácticas, en el que, de una manera práctica, se presentaron algunas herramientas virtuales que permiten el trabajo colaborativo en la clase de ELE, aplicadas en este caso a ejemplos relacionados con la explotación del cine, aunque tienen un uso más amplio en el entorno educativo.

1. APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA CLASE

El aprendizaje colaborativo tiene un papel fundamental en la enseñanza y consideramos que su integración en clase promueve activamente la interacción de los estudiantes y la promoción de estrategias de aprendizaje. Siguiendo la definición de Johnson y Johnson, el aprendizaje colaborativo es «...un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo.» (Johnson y Johnson, 1998). Otro de los aspectos primordiales es que los estudiantes trabajan juntos para alcanzar unos objetivos de aprendizaje comunes.

David Nunan apunta que la colaboración anima a que los estudiantes:

- aprendan sobre el aprendizaje, aprender mejor;
- incrementen sus conocimientos sobe el lenguaje y su naturaleza, y por lo tanto sobre su aprendizaje;
- desarrollen, como resultado, sus habilidades metacomunicativas y comunicativas;
- se enfrenten a conflictos entre las necesidades individuales y las del grupo, tanto en términos sociales y de procedimiento, así como en términos lingüísticos y de contenido;
- se den cuenta de que contenido y método están inexorablemente vinculados;
- reconozcan las tareas de toma de decisión como actividades genuinamente comunicativa.

[Traducción propia] (1992:3).

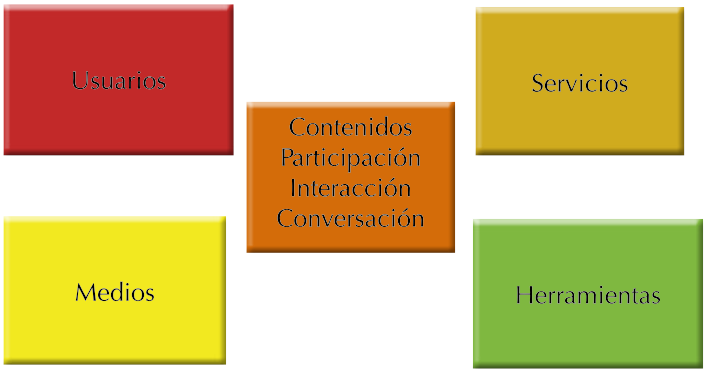
En ese sentido, también es intersante la recopilación de aspectos positivos e influyentes en el aprendizaje que estas actividades promueven en los estudiantes llevada a cabo por S.Carnevali Falke, E. Costa y C. Djenderedjian en el Wikibook: http://es.wikibooks.org/wiki/Aprendizaje_colaborativo/Ventajas

2. LA COLABORACIÓN CON HERRAMIENTAS VIRTUALES

Cada vez es más notable la importancia de la educación digital y su integración en el aula para responder a las necesidades reales de los estudiantes. Por ellos, es necesario seleccionar herramientas virtuales que resulten cómodas, útiles y ventajosas tanto a los educadores como a los estudiantes.

Se han acuñado diversos términos para señalar la importancia de la comunicación digital y socialmente comprometida: «cultura participativa» (Jenkins, 2008 y 2009), "inteligencia colectiva" (Lévy, 1994), «multitudes inteligentes» (Rheingold, 2004) y «ciberdemocracia» (Lévy, 2004).

Carlos Castaño apunta que la clave de este modelo es la posibilidad de intercambio y la comunicación: «Se concibe como el escenario donde convergen los usuarios, los servicios, los medios y las herramientas Web 2.0» o «un nuevo escenario donde podemos interactuar con los contenidos, donde la clave es participar, conversar e interactuar». (Educastur, 2007, Castaño, 2014: 56)



Educastur: *Web 2.0 y educación* (Adaptado de Castaño 2014: 57)

Nuestro objetivo es mostrar cómo integrar en la clase los cinco factores necesarios para el aprendizaje cooperativo positivo, que se pueden aplicar y adecuar a la clase de ELE. Para ellos nos hemos basado en los conceptos de Andrew Churches de *educador* como *colaborador* y *facilitador* (*Education for the 21st Century: The basics*) y hemos adaptado el planteamiento de Viljo Kohonen, quien describió los siguientes aspectos:

1. Interdependencia positiva, la sensación de estar trabajando juntos para una meta común y mostrando preocupación por el aprendizaje de los otros.

2. Responsabilidad individual, en la que cada miembro del equipo se siente a cargo de su propio aprendizaje y del de su equipo (…).

3. Abundante interacción verbal, cara a cara / en línea, donde los estudiantes explican, argumentan, elaboran y relacionan el material con el que trabajan con los conocimientos que han aprendido anteriormente.

4. Suficientes habilidades sociales, en las que se incluye el aprendizaje explícito de un nivel apropiado de liderazgo, comunicación, confianza y habilidades para la resolución de conflictos, de manera que el equipo pueda funcionar con efectividad.

5. Reflexión en equipo, a través de la cual, los equipos valoren de forma periódica lo que han aprendido, cómo es su trabajo en grupo y qué pueden mejorar en este aprendizaje en común.

3. APLICACIÓN PRÁCTICA A LA CLASE DE ELE. TRABAJANDO CON UN CORTO SOBRE EMIGRACIÓN



En las siguientes actividades se utiliza el cortometraje seleccionado y tareas relacionadas con el tema del corto para presentar una serie de herramientas virtuales, que posibilitan el trabajo colaborativo de los estudiantes tanto dentro como fuera del aula. El objetivo, además de dar a conocer estas herramientas virtuales dentro de un contexto pedagógico, es promover su uso en el aula para usarlas con diversas actividades (vocabulario, comprensión, audición, escritura creativa, etc.).

A continuación, se comentan algunas de las herramientas que hemos utilizado para fomentar la colaboración y la integración del cine dentro y fuera del aula. Después de hacer un pequeño resumen y comentar algunos usos presentaremos la propuesta didáctica con el corto *Español para extranjeros - Hay motivo* (J.L. García Sánchez, 2004).

Todas las herramientas se pueden encontrar en la presentación Prezi del taller disponible en el siguiente enlace: https://prezi.com/rwqezppbdctn/edit/#10_2475976

	ALGUNOS USOS
	Es una aplicación de carácter gratuito en la que el usuario puede crear nubes de palabras que pueden adoptar diversas formas, colores y fuentes. Es una herramienta que hace al internauta familiarizarse con un nuevo concepto de presentación visual de palabras destacadas a partir de un simple texto. Algunos usos: contextualización, revisión, trabajo en grupos para presentar un texto (antes de presentar el texto puede servir para dinamizar la clase, etc.)
padlet	Es un muro virtual de fácil uso con grandes posibilidades de personalización. Tiene versión individual y diferentes versiones de pago para el aula. Podemos utilizarlo como u archivo personal o como una pizarra colaborativa. Algunos usos: para recoger vocabulario, presentar trabajos de búsqueda, compartir actividades en clase o en grupos, etc.
Pinterest	Es una red social gratuita para compartir imágenes que permite a los usuarios crear y administrar, colecciones de imágenes en tableros personales temáticos. Algunos usos: como muro de la clase para incluir canciones, películas y materiales para trabajar en grupos y que cada uno se especialice en un tema, aspecto, etc.
	Sirve para subir documentos a la red a los que se pueden añadir comentarios de texto, en audio o en vídeo. Tiene distintasversiones. Algunos usos: comentar una foto en grupo, hacer un comentario individual para invitar a otros compañeros, etc.
	Un widget con versión individual o para el aula (no gratuito) que sirve para construir avatares (*voki*) para después insertarlos en la página de clase, o enviarlos por correo, de forma personalizada o para compartir. Algunos usos: presentarse, enviar mensajes cortos, responder a alguna pregunta implicando a todos los estudiantes, suscitar reflexiones sobre alguna cuestión, crear un resumen hablado con las conclusiones de un tema, reconstruir una historia, a partir de lo que cuenta un personaje, elaborar entrevistas, hacer un *casting* de cantantes, de actores o de otras profesiones, generar un debate, etc.

	Es una práctica herramienta virtual para realizar y compartir búsquedas de informaciones que contienen palabras clave a elección del usuario. Está conectado con diferentes fuentes de información como Google (blogs, actualidad) y Twitter y permite compartir a modo de periódico personal las mejores páginas web sobre temáticas específicas. También es un instrumento de comunicación útil como complemento de otros soportes de expresión (blogs, sitios web) para dar a conocer sus conocimientos sobre una materia en particular. Algunos usos: mostrar recursos sobre un tema determinado; disponer de la misma noticia en diferentes periódicos para compararla; mostrar la misma información con diferentes formatos; que cada alumno muestre sus trabajos o exponer distintos trabajos de los estudiantes sobre el mismo tema, etc.
	Es una aplicación gratuita en línea que permite crear una sala de chat temporal y privada que puede utilizarse para conversar sobre cualquier tema. Se pueden hacer comentarios en tiempo real, *backchannel*, de otras actividades (programas de televisión, películas, presentaciones, audiciones, etc.). Algunos usos: generar preguntas para que los estudiantes respondan ante un visionado o una audición, dar *feedback*, solicitar comentarios, etc.
	Es una aplicación en línea que permite crear una infografía fácilmente (otra parecida es Piktochart). Algunos usos: una tarea final grupal en la que se tengan que presentar resultados, presentar un tema, etc.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA CON *ESPAÑOL PARA EXTRANJEROS*

Nivel: B1-B2

Unidad temática: la migración en el mundo hispano.

4.1 Contextualización.

Herramientas virtuales: Wordle y Padlet.



Punto de partida:

En parejas o pequeños grupos vamos a observar la nube de palabras y comentar las siguientes preguntas:

- ¿Qué palabras se pueden relacionar con el tema de la emigración?
- ¿Qué palabras te parecen más importantes? ¿Con qué las conectas?
- Selecciona diez y desarrolla una idea a partir de ellas.
- ¿Hay alguna noticia actual relacionada con este tema?
- ¿Qué sabes de la emigración en España, en México, Guatemala, Honduras, u otros países hispanoahablantes?

Ponemos en común las ideas de toda la clase en un Padlet.

4.2 Canciones sobre migración:

Herramienta virtual: Voicethread.

Podemos elegir dos o más canciones cuyo tema sea la emigración. Después de trabajar con ellas (escucharlas, comentar la letra y hacer algunas actividades relacionadas con la comprensión de las mismas), podemos pedir a los estudiantes que comenten algunas preguntas más en Voicethread.



(El profesor puede cargar alguna imagen y un mensaje escrito y de voz como orientación).

Por ejemplo:

- Comenta qué canción te ha gustado más y por qué.
- Elige tres palabras que tengan un significado especial para ti en ese canción.
- Explica qué sentimientos te producen.
- Selecciona una foto o un fragmento de una noticia con la que puedas relacionar la canción y compártelo con el resto de tus compañeros a través de Voicethread.

Algunas sugerencias:

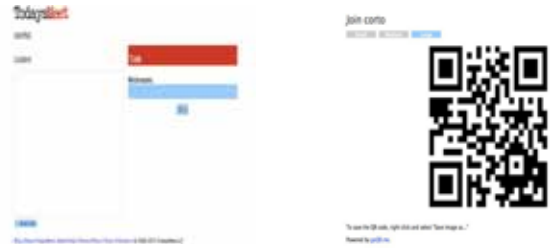
La jaula de oro - Los tigres del Norte
Pobre Juan - Maná
Clandestino - Manu Chao
Papeles Mojados - Chambao

https://espanolparainmigrantes.wordpress.com/category/canciones-sobre-inmigracion/

http://www.cuadernointercultural.com/recopilacion-de-canciones-sobre-inmigracion/

4.3 Un corto: Español para inmigrantes

Herramienta virtual: Todaysmeet



Antes de proyectar el corto se pedirá a los estudiantes que se conecten a la sala creada mediante el código QR o través del enlace por correo electrónico. Se les pide que reflexionen sobre algunos aspectos a la vez que van viendo el corto.

Después del visionado podemos proyectar todas las ideas y analizarlas entre todos.

- Algunas sugerencias para comentar en el *backchannel*:
- El papel de la imagen y/o la *voz en off* en el corto.
- ¿Qué imagen / frase ha impresionado más?
- ¿Dónde imaginamos que pueden suceder las imágenes, la conversación?
- ¿Qué otro diálogo / guion podríamos incluir?

Otra posibilidad sería mostrar primero un aspecto del corto (o la imagen sin sonido o el sonido sin imagen) y consultar con los estudiantes sus impresiones a través de Todaysmeet: qué imágenes pueden acompañar a las palabras o viceversa.

Transcripción:

¡Bienvenidos a nuestro país! Esperamos que su estancia sea agradable.

El motivo de su viaje, ¿es de negocio o por vacaciones?

¿Tiene usted algo que declarar?

Llevo algunas botellas de whisky y cigarrillos.

¿De qué muelle sale el barco?

¿Dónde está mi camarote?

¿Hay tarifa reducida para niños?

Deseo alquilar un coche, ¿cuál es el precio por día, por hora?

¿Puede recomendarme un buen restaurante?

Una taza de café, por favor.

Desearía una habitación exterior para dos personas, con vistas, ya sabes.

¿Cuánto tiempo piensa quedarse, señor?

Por favor, ¿para cambiar moneda?

¿Puede cambiarme este cheque de viaje?

¿A qué hora se sirve la comida?

Sírvame enseguida, por favor, tengo prisa.

Tomaré el menú del día.

Quisiera comenzar con un consomé.

Después tomaré un bistec poco hecho.

Quisiera ver algunos regalos originales.

¿Dónde está la sección de camisería? En la planta baja.

¿Puede recomendarme una sala de fiestas que no sea demasiado cara?

Champú, brocha de afeitar, sombrilla, camarero, perfume, langosta, orquídea, sangría, salvavidas.

¡Muchos recuerdos!

¡Muchas felicidades!

¡Felices Pascuas!

¡Feliz Año Nuevo!

¡Mucha suerte!

4.4 Para continuar:

Herramienta virtual: Pinterest



Como tarea en grupos o individualmente para después compartir, podemos crear un *Pinterest* con distintos temas relacionados con la migración. Se puede hacer como trabajo extraescolar para presentar al final de la semana / de la unidad…

Algunas sugerencias:

- Películas / cortos/ documentales sobre migración en español.
- Noticias sobre la migración en un país (España, Honduras, Bolivia, México, etc).
- La situación de los niños migrantes.
- Proyectos para ayudar a los migrantes en distintos países hispanohablantes.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y ENLACES DE INTERÉS

AREA, M. Y AMADOR, G. (2014). «Los entornos colaborativos de la formación on line», en *Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad*, Eds. J. I. Aguaded y J. Cabero. Madrid: Alianza Editorial, 211-238.

BARKLEY, J. F., CROSS, P. Y HOWELL, C. (2005). *Collaborative Learning Techniques (A Handbook for Collegue Faculty)*. San Francisco: Jossey-Bass.

CABERO, J. (2014). «La formación virtual en el nuevo entramado 2.0: el e-learning 2.0» en en *Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad*, Eds. J. I. Aguaded y J. Cabero. Madrid: Alianza Editorial, 23-51.

CASTAÑO, C. (2014). «Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad. Los recursos de la Web 2.0: su utilización educativa», en *Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad*, Eds. J. I. Aguaded y J. Cabero. Madrid: Alianza Editorial, 53-69.

CHURCHES, A. (2008), «21st Century Pedagogy» Disponible en: <http://edorigami.edublogs.org/2008/08/16/21st-century-pedagogy>.

CHURCHES, A. (2008). «Factors for 21st Century Technology Integration» Disponible en: <http://www.21centuryconnections.com/node/538>.

CHURCHES, A. (2008). «Education for the 21st Century»Disponible en: <http://edorigami.wikispaces.com/21st+Century+Teacher>.

CHURCHES, A. (2008). «Education for the 21st Century: The basics».Disponible en: <http://www.smlcs.org/publications/21stcenturyeducation.pdf>.

CHURCHES, A. «Teaching Skills: What 21st Century Educators Need To Learn To Survive» Disponible en: <http://www.masternewmedia.org/teaching-skills-what-21st-century-educators-need-to-learn-to-survive/#ixzz3YgetnYl5>.

HERRERO, C. Y VALBUENA, A. (2011). «Cultura participativa y alfabetización multimodal aplicadas a la enseñanza de lenguas» en *Image et éducation*. Eds. M. Buisine-Soubeyroux y J. Seguin. Lyon: Le Grihm et Université Lumiere-Lyon 2: 277-286.

JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture. (Una cultura de la convergencia)*. Barcelona: Ediciones Paidós.

JENKINS, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*, Massachusetts: The MIT Press.

KOHONEN, V. (1992). «Experential language learning: second language learning as cooperative learner education» en *Collaborative Language Learning and Teaching*. Ed. D. Nunan. Cambridge: Cambridge University Press, 14-39.

LÉVY, P. (1994). *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: La Découverte.

LÉVY, P. (2004). *Ciberdemocracia*. Barcelona: Editorial UOC.

NUNAN, D. (1988). «Introduction», en *Collaborative Language Learning and Teaching*. Ed. D. Nunan. Cambridge: Cambridge University Press, 1-10.

RHEINGOLD, H. (2004). *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social* Barcelona: Gedisa Editorial.

VÁZQUEZ, C., MARTÍN MONJE, E. Y E. (2014). *Nuevas tendencias en la elaboración y utilización de materiales digitales para la enseñanza de lenguas*. Madrid: UNED y McGraw Education.

Algunos enlaces de interés:

<https://padlet.com>

<https://uk.pinterest.com>

<https://prezi.com>

<http://www.scoop.it>

<https://todaysmeet.com>

<https://voicethread.com>

<http://www.voki.com>

<http://www.wordle.net>

<http://www.edudemic.com/9-word-cloud-generators-that-arent-wordle/>

<http://www.bbcactive.com/BBCActiveIdeasandResources/UsingPinterestforEducation.aspx>

<http://www.freetech4teachers.com/2010/02/engaging-students-with-voki.html#.VTfmJaa25v0>

<https://voicethread.com/about/library/>

<http://www.edutopia.org/video/flipped-learning-toolkit>

<http://www.edutopia.org>

<https://www.teachingchannel.org>