

ACTIVIDADES DIGITALES PARA EL PROFESORADO DE ELE: DE LA TEORÍA AL AULA VIRTUAL

María Nayra Rodríguez Rodríguez y Cristina I. Elías González
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (España)

Nuestra investigación surge de la necesidad de incorporar un nuevo paradigma educativo que ofrezca al profesorado de ELE una propuesta que recopile diversas actividades digitales para gestionar entornos virtuales y fomentar el aprendizaje colaborativo. Fundamentamos nuestra propuesta metodológica, por un lado, en los conceptos de *Flipped classroom* o aprendizaje colaborativo apoyado por ordenador (CSCL, *Computer Supported Collaborative Learning*) y, por otro, en un estudio de campo realizado a un total de 27 alumnos Erasmus de español de nivel B1 y a otro total de 23 alumnos de B2. Nuestro objetivo principal se centró en potenciar la interacción de los participantes entre ellos mismos a través de la plataforma digital. En el tramo final del curso, los alumnos realizaron una entrevista oral, en donde evaluaron la validez de este modo de aprendizaje virtual. Los resultados que se obtuvieron demostraron un aumento del interés de los alumnos por la materia y un crecimiento en sus calificaciones finales en la evaluación. **Palabras clave:** actividades digitales, ELE, Flipped Classroom, Computer Supported Collaborative Learning, aprendizaje virtual.

INTRODUCCIÓN

La propuesta que aquí presentamos se centra en analizar el creciente uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (en adelante, TIC), como herramienta de enseñanza-aprendizaje en el aula de lenguas extranjeras, más concretamente, en el diseño de actividades digitales con fines específicos en el aula de Español como Lengua Extranjera, en lo sucesivo, ELE. Mediante este documento, pretendemos ofrecer una serie de ejemplos que implementen este recurso y, posteriormente, comprobar su validez en un estudio de campo, en donde acercaremos a los estudiantes a una manera dinámica de adquisición de conocimiento, que fomentará el aprendizaje colaborativo entre ellos.

A pesar de que las TIC ya formen parte de nuestra vida diaria y de que hayan entrado con fuerza en las aulas, todavía supone un cambio para muchos

profesores. Los docentes se han visto obligados a enfrentarse a nuevos retos y problemas educativos que no existían años atrás; tales como el saber usar e integrar pedagógicamente los diferentes recursos digitales con eficacia.

Partimos de la idea de que las TIC no se describen como la solución a todos nuestros problemas sino, más bien, constituyen un instrumento útil cuya eficacia radica en el uso que hagamos de ella. Por ello, creemos que las actividades digitales son un reflejo del profesor y de los ideales que representan.

SUJETO DE LA INVESTIGACIÓN

Nuestro estudio se centró en los alumnos de dos cursos de español para estudiantes Erasmus, uno con un nivel B1 y otro con nivel B2, según los criterios del *Marco Común Europeo de Referencia* (MCER). Sus edades oscilan entre los 20 y 25 años, con procedencia de países europeos.

Cabe destacar que algunos de ellos descienden de familias inmigrantes españolas, sin embargo, no tienen este idioma como lengua nativa. La mayoría de ellos están interesados en aprender español como segunda lengua para desenvolverse de manera autónoma en la isla de Gran Canaria, en su entorno social y laboral.

VARIABLES

La indagación se ha fundamentado en la observación diaria y en la evaluación de las actividades realizadas durante las sesiones semanales del periodo de la investigación. Se estableció que las siguientes variables sirvieran para valorar los resultados de los alumnos como son la edad, el nivel de la lengua española y el conocimiento de otra lengua románica.

METODOLOGÍA PARA LA OBTENCIÓN DE DATOS

Tal y como decía Zanón (1990), en los últimos años, los docentes han empleado diferentes métodos y enfoques en sus situaciones de aprendizaje. A menudo, los alumnos que aprenden una segunda lengua extranjera, provienen de diferentes contextos sociales y culturales que pueden afectar a su preparación académica. Por este motivo, Nunan (1989) aconseja que tengamos en cuenta los siguientes factores que condicionan el aprendizaje de nuestros estudiantes, con el fin de elegir las técnicas y estrategias más apropiadas para cada individuo.

Factores externos, que se centran en el entorno que envuelve al alumno.

Factores internos, que envuelven todas las características que puedan afectar el éxito del aprendizaje, tales como la motivación, la edad, la aptitud, los estilos cognitivos y la personalidad.

Por supuesto, existen claros ejemplos entre las diferencias de adquisición entre niños y adultos, mas estas se pueden explicar desde un punto de vista socio-psicológico. Según Krashen (1983), los adultos aprenden una lengua con más rapidez y la utilizan con mayor frecuencia, aunque presentan más dificultades en su proceso de aprendizaje y, por consiguiente, disminuyen sus posibilidades de alcanzar un dominio completo de la lengua. Nuestros estudiantes objeto de investigación, se situarían en este bando, ya que se les consideran jóvenes adultos.

Por el contrario, los niños asimilan con mucha facilidad los contenidos lingüísticos, pero, a pesar de ello, no son capaces de abstraer las reglas de la lengua. Al comienzo de su aprendizaje, suelen presentar algunas dificultades más que los adultos, aunque, a largo plazo, suelen obtener mejores resultados. Esto se debe a que no tienen miedo al fracaso y no les incomoda cometer errores. Por este motivo, la aptitud representa un factor clave, pues ayuda a procesar el material lingüístico.

Debido a la importancia que tiene el aprendizaje de lenguas extranjeras para el futuro personal y profesional de nuestros aprendientes de español, introducimos el concepto de *Flipped classroom* a través de un aprendizaje colaborativo apoyado por ordenador. De este modo, iremos analizando sus características e iremos argumentando por qué este método nos parece el movimiento más adecuado para nuestra aula de ELE.

Tal y como argumentan Tourón y Santiago (2014), *Flipped classroom* es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de ciertos procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase como una manera de desarrollar el aprendizaje autónomo de los estudiantes, mejorar los procesos de adquisición y poner en práctica los conocimientos aprendidos en el aula. A través de varias plataformas digitales como *Moodle*, *Wikispace* o *SCORM*, se pudieron crear una colección personalizada de actividades para cada sesión de nuestra programación, que nos permiten incluir vídeos educativos y otros materiales que se pueden realizar en línea desde casa. De esta manera, ofrecemos a los estudiantes la oportunidad de repetir o repasar lo que han aprendido en el aula.

Según Bergmann y Sams (2012), cuando se utiliza este modelo en clase, se crea un ambiente de aprendizaje colaborativo en el aula, ya que los estudiantes pueden crear su propio foro para preguntar y responder a preguntas sobre los diferentes contenidos de la lengua extranjera.

Por tanto, creemos que el aprendizaje colaborativo apoyado por ordenador es la elección más acertada para ambos bandos, debido a que fomenta la interacción entre compañeros y facilita el desarrollo de las diferentes destrezas comunicativas. Esto se debe a que los alumnos se sienten motivados a la hora de emplear una metodología más interactiva. Consideramos que, a la hora de involucrarse en este proceso, la motivación que muestran los estudiantes es el factor clave para el aprendizaje de español. Según Gardner (1985:50), la motivación envuelve cuatro aspectos: un objetivo, el esfuerzo y el deseo para conseguir ese objetivo y la actitud hacia la actividad en cuestión. Entre ellas, forman el conjunto de razones que impulsan a los alumnos a querer aprender una nueva lengua. Por consiguiente, podemos destacar que el input, la interacción y la motivación juegan un papel predominante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Castro (2013) explica que el uso de actividades didácticas rompe con la rutina y facilita la adquisición de contenido por parte del alumnado, mediante el fomento del aprendizaje colaborativo y la adaptación a las necesidades del individuo; a través de un seguimiento constante en su proceso de aprendizaje por parte del profesor. No obstante, a pesar de los numerosos aspectos positivos que nos ofrecen las actividades digitales a través de las TIC, hemos comprobado que algunos docentes han encontrado los siguientes inconvenientes:

–No disponer de los materiales o recursos necesarios para llevar a cabo esta propuesta digital: Internet, pizarra digital, sala de ordenadores, etc.

–Tener problemas a la hora de gestionar el tiempo o, simplemente, no cuentan con el tiempo suficiente para añadir actividades digitales fuera de su programación didáctica.

–Provocar malestar entre los aprendientes por el hecho de trabajar con actividades que no estén sujetas al libro, pues piensan que no están rentando el coste del material invertido.

En consecuencia, con esta problemática, nos surgen varias dudas en relación con nuestra línea de investigación:

–¿Cómo podemos conseguir introducir las diferentes actividades que pueda ofrecer el profesor sin resultar un sistema caótico?

–¿Es posible confiar en el alumno para que utilice las TIC sin que este se pierda en el camino o haga un mal uso de ellas?

La intención de verificar nuestras hipótesis nos llevó a enunciar los siguientes objetivos de investigación:

1. Analizar las nuevas herramientas educativas relacionadas con las TIC.
2. Estudiar sus posibilidades didácticas en el aula de ELE.
3. Diseñar actividades digitales que incluyan el desarrollo de las diferentes destrezas comunicativas, así como las pautas que servirán de apoyo al profesor a la hora de proyectarlas en las sesiones.
4. Implementar tales actividades en un estudio de campo con alumnos Erasmus de nivel B1 y B2 en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, para comprobar su validez como herramienta idónea en el aula de ELE.

RECURSOS Y MATERIALES

A lo largo de nuestro estudio, hemos enumerado sus beneficios y sus aplicaciones didácticas, que facilitan el desarrollo de las distintas destrezas comunicativas del hablante. De igual modo, hemos comprobado sus resultados positivos en las sesiones programadas con los alumnos Erasmus, quienes se mostraron más que entusiasmados de incorporar estas aplicaciones en el aula ELE.

Según Prensky (2011), la plataforma digital se ha convertido en un medio donde las personas pueden aprender, compartir y trabajar en equipo de manera que antes era imposible de imaginar. En cualquier caso, una gran parte del logro se origina gracias a los usuarios que están dispuestos a aceptar el cambio, sobre todo, porque los jóvenes son nativos digitales, listos para trabajar y aprender en este entorno en línea.

Si analizamos detenidamente las metodologías del aprendizaje colaborativo, podemos comprobar que se fundamentan en el principio de «*learning by doing*», con la diferencia de que se apoyan mediante un soporte digital. A través de este concepto, se puede observar que existe una corriente pedagógica que pone en manifiesto la importancia del saber hacer; por el que se promueve una construcción de conocimientos significativos en los que aumenta la comprensión, la eficacia y la eficiencia en la puesta en práctica de las competencias aprendidas.

En esta línea de pensamiento, situamos nuestra intención de analizar si el uso de actividades digitales beneficia a los alumnos la adquisición del español como lengua extranjera; a través de un aprendizaje colaborativo apoyado por ordenador. Por este motivo, hemos puesto en marcha nuestro estudio a través de la plataforma digital, para promover la colaboración entre los alumnos y, a su vez, estos puedan apoyarse en otras herramientas TIC.

Por otra parte, esta práctica requiere un esfuerzo de planificación y diseño de actividades, así como un seguimiento por parte del profesor, dado que el hecho de crear un espacio común no asegura ni la comunicación ni la colaboración. Johnson y Johnson (1985) recomiendan una serie de pautas para la organización de un aprendizaje colaborativo en solo cuatro pasos:

1. Tomar decisiones previas a la enseñanza.
2. Especificar los objetivos de la clase.
3. Supervisar el aprendizaje de los alumnos.
4. Evaluar el aprendizaje de los estudiantes.

Dado que los docentes son una pieza clave en el proceso de enseñanza de lenguas extranjeras, debemos dotarlos de una formación académica que les permita sacar el máximo rendimiento de las herramientas TIC en el aula.

ACTIVIDADES DIGITALES DISEÑADAS PARA EL AULA DE ELE

Todas las acciones que lleva a cabo el alumnado como parte del proceso de aprendizaje, es lo que conocemos como actividades, en donde el profesor programa una serie de sesiones para que los alumnos consigan alcanzar los objetivos propuestos.

Ante la pregunta acerca de por qué diseñamos actividades, hemos podido observar que es una acción que los docentes realizan casi a diario, bien sea porque las que aparecen en el manual no se adaptan a nuestro estilo de enseñanza, no recogen la actualidad más inmediata o no encajan con nuestro grupo de estudio. También puede darse el caso de que no dispongamos de los recursos necesarios en el aula, sin embargo, sea cual fuere el caso, el manual es una guía, pero no una excusa para no crear otras vías de innovación.

En definitiva, creamos actividades con el fin de contextualizar el temario, así como adaptarnos al estilo del profesor y a las características del grupo, para personalizar su aprendizaje y atender a la diversidad que presentan los individuos.

Actualmente contamos con una gran variedad de material didáctico en línea, como es el caso de *MarcoELE*, *TodoELE* o *RedELE*, donde podemos consultar y basar nuestras actividades. Desde aquí queremos animar a los docentes a que compartan en Internet las actividades que han tenido éxito, al igual que han llevado a cabo algunos compañeros de profesión como *ABC-deELE*, *AboraELE*, *ELEInternacional*, *Lápiz de ELE* y *ProfedeELE*. Esto nos permitirá personalizar y mejorar la experiencia de nuestros alumnos, así como analizar otros materiales para adaptarlos a nuestro contexto.

PASOS PARA EL DISEÑO DE NUESTRA ACTIVIDAD

Para que nuestra propuesta tenga éxito, existen una serie de cuestiones que debemos tener en cuenta antes de elaborar nuestras actividades como pueden ser la edad, sus intereses y los objetivos que queremos alcanzar. No es necesario recordar que, para diseñar una actividad didáctica, hace falta establecer claramente los objetivos que queremos alcanzar, gestionar el tiempo para el desarrollo y planificar el proceso de la actividad.

Las instrucciones que presentaremos a nuestro grupo deben ser coherentes, con un vocabulario y una estructura clara. Debemos observar una progresión lógica en el desarrollo de estas actividades, de manera que tengan relación con los resultados que se buscan. Estas actividades deberían presentarse en diversos formatos para atender las diferentes formas de aprendizaje. Por ello recomendamos que se sigan los siguientes pasos a la hora de diseñar una actividad:

Paso 1. Decidir la temática que se va a trabajar.

Paso 2. Elegir los elementos contextuales que se pueden relacionar con esa temática.

Paso 3. Preparar el tipo de actividades que se van a llevar a cabo en el proceso de aprendizaje.

Paso 4. Planificar y diseñar el tipo de andamiaje que formará parte de las actividades. Como puede ser la introducción del vocabulario o de alguna estructura gramatical específica.

Paso 5. Elegir de los diferentes aspectos metodológicos (agrupamientos, roles, tiempo, etc.)

A continuación, nombraremos diferentes herramientas para diseñar actividades digitales con las que podremos trabajar la destreza que queremos desarrollar. Muchas de estas ellas pueden funcionar simultáneamente con más de una destreza.

Actividad	Herramienta	Destreza oral	Destreza escrita	Destreza auditiva	Destreza lectora	Recursos	¿Necesita conexión a Internet?
Elabora una revista digital.	Glogster		x		x	Pizarra, ordenador, portátil, tablet o móvil.	Sí
Da y pide indicaciones en la ciudad.	GoConqr	x				Pizarra, ordenador, portátil, tablet o móvil.	Sí
Completa los huecos del texto.	Hot Potatoes		x		x	Pizarra, ordenador, portátil, tablet o móvil.	No

En parejas, responde al siguiente cuestionario.	Kahoot	x			x	Pizarra y ordenador, portátil, tablet o móvil.	Sí
Completa las palabras omitidas de la canción y luego cántala.	Lyricstraining	x		x	x	Pizarra y ordenador.	Sí
Responde a las preguntas de la pizarra interactiva.	Padlet	x	x		x	Pizarra y ordenador.	Sí
Escribe una receta de cocina.	Piktochart		x		x	Pizarra, ordenador, portátil, tablet o móvil.	Sí
Crea un comic digital.	Pixton		x		x	Pizarra, ordenador, portátil, tablet o móvil.	Sí
Responde a las preguntas.	PollDaddy	x		x		Pizarra, ordenador, portátil, tablet o móvil.	Sí
Crea un Podcast en pequeños grupos.	Sound-Cloud	x		x		Pizarra, ordenador o tablet.	Sí
Ordena los párrafos de las noticias y elige un título.	Twitter		x		x	Pizarra, ordenador, portátil, tablet o móvil.	Sí
Comenta las imágenes o vídeos de las vacaciones de tu compañero.	Voice-Thread	x		x		Pizarra, ordenador, portátil, tablet o móvil.	Sí
Comenta en el foro.	Wikispace		x		x	Pizarra, ordenador, portátil, tablet o móvil.	Sí

Elabora un mapa conceptual.	Wordle		x		x	Pizarra, ordenador, portátil o tablet.	Sí
-----------------------------	--------	--	---	--	---	--	----

Tabla 1. Ejemplo de actividades con sus respectivas herramientas digitales.

CONCLUSIONES

A raíz de nuestro trabajo, hemos tenido la oportunidad de estudiar la realidad que viven los alumnos Erasmus en el aula ELE durante el curso académico 2015-2016, así como la metodología que se emplea en la enseñanza de LE/L2. Este estudio de campo nos permitió diseñar una propuesta didáctica que favorecía la integración de actividades digitales en el aula. Una vez finalizó el periodo de investigación, valoramos las necesidades y analizamos los resultados de los estudiantes para ofrecerles un aprendizaje personalizado.

En relación con las hipótesis que formulamos al principio de este estudio, pudimos comprobar que efectivamente la plataforma digital facilita el desarrollo de las habilidades del alumno. En las diferentes ocasiones que pudimos integrar sus aplicaciones didácticas, los resultados fueron más que satisfactorios. Entre ellos, destacamos un incremento de la motivación e interés de los aprendientes Erasmus por la asignatura de español, que desencadenó un aprendizaje significativo de los contenidos y una mejora de las destrezas orales en las situaciones comunicativas realizadas en clase.

Tras terminar el periodo de investigación, analizamos los objetivos que propusimos al principio de este documento, con el fin de corroborar su éxito. Después de comparar las distintas herramientas digitales e implementar las TIC en nuestra programación, pudimos corroborar que:

- Beneficia al alumno en el desarrollo de las actividades, pues disminuye la ansiedad del alumnado en la resolución de tareas.
- Incrementa la interacción entre compañeros e, incluso, con el profesor.
- Aumenta su motivación en el aprendizaje del español, que favorece un aprendizaje más amplio y significativo y, en consecuencia, un mayor dominio de ella en la apropiación del contenido idiomático.

Y, para terminar, destacamos que a pesar de que la mayoría de las sesiones tuvieron éxito, hubo actividades que no consiguieron alcanzar las expectativas de este trabajo; debido a que el tema que se trataba no era de su interés o, simplemente, que ya lo habían trabajado en años anteriores.

BIBLIOGRAFÍA

- Bergmann, Jon y Sams, Aaron. *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. Eugene, OR: ISTE/ASCD, 2012.
- Gardner, Howard. *Social psychology and second language learning*. London: E. Arnold, 1985.
- Johnson, Roger t. y Johnson, David w. *Warm-ups, Grouping Strategies, and Group Activities*. Edina, Minnesota. Interaction Book Company, 1985.
- Krashen, Stephen. *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. Oxford: Pergamon Press, 1981.
- Nunan, David. *El diseño de tareas para la clase comunicativa*. Cambridge: Cambridge University Press, 1989.
- Prensky, Marc. *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, MCB University Press. Vol. 9, Octubre 2001.
- Tourón, Javier. y Santiago, Raúl. "Flipped Learning model and the development of talent at school." *Revista de educación*, N° Extra 368 (2014).
- Zanón, Javier. "Los enfoques por tareas para la enseñanza de lenguas extranjeras." *CABLE. Revista de didáctica del español como lengua extranjera*, 5 (1990): 19-28.