

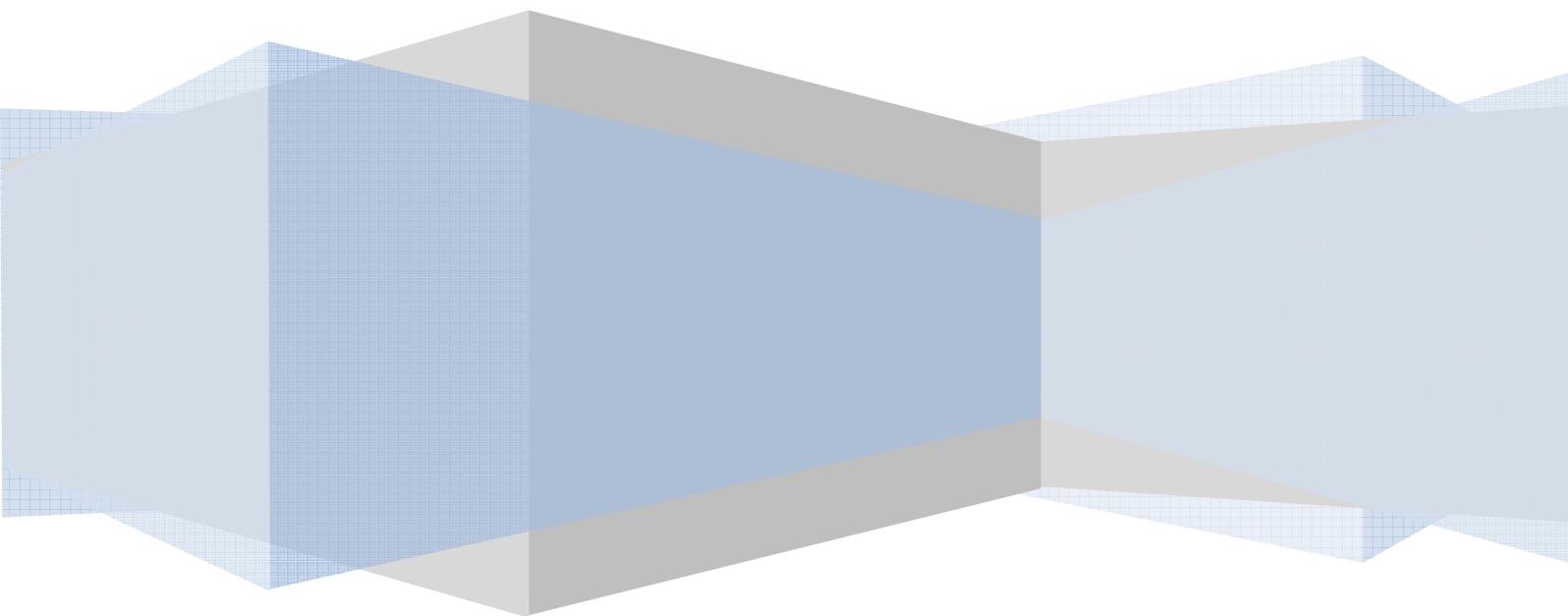
Universidad de Valladolid
Escuela Universitaria de Educación de Palencia

Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación Primaria.

**Posibilidades educativas de la Web 2.0 para la
enseñanza/aprendizaje de las Lenguas
Extranjeras.**

Autora: Nuria González Blázquez

Tutora: M^a Jesús Santos Maldonado



Nota: Con el objetivo de facilitar la fluidez de la lectura de este TFG, vamos a emplear el sufijo correspondiente al género masculino, entendiendo que se está haciendo alusión a ambos sexos.

RESUMEN

Las Nuevas Tecnologías, en especial Internet, forman parte de la vida de todos y es necesario incluirlas en nuestra actividad profesional como maestros. Con la integración de la Web 2.0 en el medio educativo se le abren al docente importantes posibilidades de actuación en el aula, no sólo como medio donde compartir recursos pedagógicos, sino también como material especialmente motivador para los alumnos. La red ofrece recursos especialmente interesantes para la enseñanza/aprendizaje de las lenguas extranjeras. Para utilizar esos recursos de manera adecuada es necesario formar a los docentes en el análisis, el saber escoger y la utilización de dichas tecnologías. En este documento se analizan las posibilidades y limitaciones educativas de las Tics, se describen algunas de las herramientas que nos ofrece la Web 2.0 y su aplicación al aula de Lengua Extranjera y se culmina con un ejemplo práctico de una unidad didáctica centrada en el uso de las Tics.

ABSTRACT

New Technologies, especially the Internet, are part of everyone life and it's necessary to include them in our professional activity as teachers. With the integration of Web 2.0 in the educative field, important possibilities are opened for the actuation in the classroom, not only as a means where sharing pedagogical resources, but also as motivating pedagogical material. The web offers especially interesting resources for the teaching/learning of the foreign languages. For using the resources that ICT (Information and Communication Technologies) offers, it's necessary to form the teachers in the analysis, knowing to choose and use these technologies. This document will analyze the ICT educative possibilities and limitations, will cover some of the tools that Web 2.0 offers and their application in the Foreign Language Classroom and will finish with a practical example of a Didactic Unit focused on the use of ICT.

PALABRAS CLAVE

Nuevas Tecnologías, Tics, enseñanza/aprendizaje, Lengua Extranjera, competencias, educación, información, comunicación, Internet, Web 2.0

KEYWORDS

New Technologies, ICT, teaching/learning, Foreign Language, competences, education, information, communication, Internet, Web 2.0

ÍNDICE

Introducción	8
Objetivos	9
Justificación	11
1. LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN	
1.1 El impacto de las Tics en Educación.	12
1.2 Razones para utilizar las Tics en Educación.	14
1.3 Funciones de las Tics en Educación.	15
2. LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EL MARCO DE LEGISLACIÓN EDUCATIVA: LAS COMPETENCIAS	17
2.1.Relación con las competencias del Título de Grado.	17
2.2.Relación con el currículo de Educación Primaria.	18
3. CONSIDERACIONES CRÍTICAS EN EL USO DE LAS TICS	21
3.1 Posibilidades del uso de las Tics.	21
3.2 Limitaciones en el uso de las Tics.	24
4. LAS TICS EN LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA	32
4.1 El papel de las Tics en la enseñanza/aprendizaje de L.E..	32
4.2 Constructivismo y uso de las Tics en el aprendizaje de L.E.	36
4.3 Los nuevos roles del maestro y el alumno en el aula virtual.	39
5. POSIBILIDADES EDUCATIVAS DE LA WEB 2.0	41
5.1 ¿Qué es la Web 2.0 y qué nos puede ofrecer?	41
5.2 Cuentas en <i>Google</i>	41
5.3 Publicación en Internet: <i>blog</i> y <i>wiki</i>	42
5.4 Alojamiento multimedia	44
5.5 <i>Podcast</i>	45
5.6 Redes Sociales	45

5.7 <i>Cazatesoros y WebQuest</i>	46
6. HERRAMIENTAS WEB 2.0 EN LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LENGUAS	47
6.1 Personajes animados parlantes. <i>Voki</i> .	47
6.2 Nubes de palabras. <i>Woldle</i> .	49
6.3 Presentaciones de imagen y sonido. <i>Slidestory</i> y <i>Voicethread</i> .	50
6.4 <i>Podcast. Audacity</i>	53
6.5 <i>Blogs</i>	56
6.6 <i>Cazatesoros y WebQuest</i>	59
7. UNIDAD DIDÁCTICA BASADA EN EL USO DE LAS TICS PARA EL ÁREA DE INGLÉS EN 5º DE EDUCACIÓN PRIMARIA	61
7.1 Justificación	61
7.2 Metodología	61
7.3 Temporalización.	62
7.4 Objetivos	62
7.5 Contenidos	63
7.6 Competencias	65
7.7 Materiales y recursos	66
7.8 Proceso didáctico	67
7.9 Evaluación	71
8. CONCLUSIÓN	72
9. REFERENCIAS	74
9.1 Referencias legislativas	74
9.2 Referencias electrónicas	74
9.3 Herramientas web	75
9.4 Recursos para la Unidad Didáctica	76
ANEXOS	78
Anexo I: Usuarios de Internet en el mundo	79
Anexo II: <i>Edublogs</i>	80

Anexo III: <i>Voki</i>	82
Anexo IV: Nube de palabras	84
Anexo V: <i>Audacity</i> y <i>LoudBlog</i>	85
Anexo VI: Creación de un <i>blog</i>	86
ILUSTRACIONES	
<i>Ilustración 1</i> : Barra de herramientas de <i>Google</i>	42
<i>Ilustración 2</i> : <i>Wiki Aicole</i>	43
<i>Ilustración 3</i> : Álbum <i>Picassa</i>	45
<i>Ilustración 4</i> : Página de inicio de <i>Slidestory</i>	51
<i>Ilustración 5</i> : Gráfica usuarios de Internet	79
<i>Ilustración 6</i> : Página de inicio de <i>Aulablog</i>	80
<i>Ilustración 7</i> : Página de inicio <i>El Tinglado</i>	80
<i>Ilustración 8</i> : Página de inicio <i>Fantastic Primaria</i>	81
<i>Ilustración 9</i> : Página de inicio <i>Voki</i>	82
<i>Ilustración 10</i> : Personaje <i>Voki</i>	82
<i>Ilustración 11</i> : Grabación de voz en <i>Voki</i>	83
<i>Ilustración 12</i> : Inserción de texto escrito en <i>Voki</i>	83
<i>Ilustración 13</i> : Ejemplo de Nube de palabras	84
<i>Ilustración 14</i> : Página de inicio de <i>Audacity</i>	85
<i>Ilustración 15</i> : Página de inicio de <i>LoudBlog</i>	85
<i>Ilustración 16</i> : Página de inicio de <i>Blogger</i>	86
<i>Ilustración 17</i> : Creación de cuenta en <i>Blogger</i>	86
<i>Ilustración 18</i> : Elección de nombre para <i>blog</i> en <i>Blogger</i>	87
<i>Ilustración 19</i> : Elección de diseño para <i>blog</i> en <i>Blogger</i>	87

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante Tics) se han convertido en un elemento fundamental de la sociedad del conocimiento. Su impacto es tal que su influencia se deja ver en todos los sectores de la vida cotidiana, como el económico, el cultural, el de ocio, y por supuesto en el educativo.

La navegación web, al no requerir grandes conocimientos técnicos para su uso, ha propiciado la actual presencia de Internet en todos los ámbitos de nuestra vida. El educativo no podía ser menos, pues nuestro objetivo como maestros es dotar a nuestros alumnos de las competencias que necesitan para su completo desarrollo personal de acuerdo con la realidad de los tiempos.

La utilización en el aula de tecnologías que facilitasen la comunicación y la información no es nueva. Los libros de texto, la prensa escrita, los CDs de audio o de vídeo, la radio y la televisión se han usado de manera pedagógica en las aulas desde su aparición. Desde la implantación de la LOGSE¹, la Informática y la Tecnología se incluyeron como materias curriculares, independientes de otras áreas. Hoy en día es indispensable aplicar las Tics para aumentar los conocimientos y habilidades tecnológicas de los alumnos en todas las áreas, integrar la informática y la tecnología en la metodología de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto a la enseñanza/aprendizaje de las Lenguas Extranjeras, debemos decir que durante el siglo XX los idiomas se enseñaban a través de modelos basados en el conocimiento lingüístico y la comunicación escrita. Estas metodologías evolucionaron hacia un modelo pedagógico dirigido al aprendizaje del uso funcional y comunicativo de la lengua. Hoy en día los modelos didácticos se basan más en la realización de tareas y proyectos, de manera que el alumno construye su propio aprendizaje. Para este aprendizaje las Tics funcionarán como herramientas facilitadoras del proceso.

¹ Ley Orgánica de la Ordenación General del Sistema Educativo, del 3 de Octubre de 1990. Boletín Oficial del Estado, núm. 238 de 4 de octubre de 1990, páginas 28927 a 28942 (16 págs.)

OBJETIVOS

Para la realización de este Trabajo Fin de Grado (en adelante TFG) nos hemos propuesto diversos objetivos, ya que el tema de las Tics es muy amplio. Nos hemos querido centrar en las herramientas relacionadas con Internet y su aplicación para la enseñanza-aprendizaje de las Lenguas Extranjeras (en adelante LE).

El primer objetivo que vamos a abordar es reflexionar sobre la influencia, las funciones y las razones para utilizar las Tics en Educación. En el apartado 1 hablaremos sobre el impacto que la aparición de las Tics ha tenido en el campo de la Educación, las razones para su uso y las funciones que tienen en el aula.

El segundo objetivo del trabajo es demostrar la pertinencia de la utilización de las Tics en educación teniendo en cuenta el contexto legislativo en que nos encontramos. Para ello, en el apartado 2 explicaremos la relación de las Tics con las competencias propias del Grado en Educación Primaria, así como su inclusión en el currículo oficial para Educación Primaria.

Una vez contextualizado el uso de las Tics en Educación, nuestro tercer objetivo es exponer las posibilidades y limitaciones de esta práctica. En el apartado 3 veremos que las Tics son una herramienta muy valiosa en el aula, y como tal herramienta cuenta con ventajas y desventajas.

La utilización de las Tics en el campo educativo no supone una metodología en sí misma, sino que necesita ser incluida en un modelo pedagógico. Nuestro objetivo en el apartado 4 consiste en relacionar las Tics con la metodología constructivista aplicada a la enseñanza/aprendizaje de las Lenguas Extranjeras, así como subrayar la importancia de la formación del profesorado para un buen uso de las Tics.

Como veremos, la Web 2.0 nos ofrece multitud de recursos para todo tipo de objetivos y contenidos. Así pues, nuestro objetivo en el apartado 5 se basa en introducir herramientas y recursos Tics útiles para nuestra labor docente.

En el apartado 6, nos hemos puesto como objetivo ejemplificar los usos didácticos que tenemos a nuestra disposición en la Web 2.0. Explicamos alguno de ellos y las posibilidades educativas en el campo de las lenguas.

Por último, en el apartado 7, realizamos una propuesta de intervención basada en el uso de la Web 2.0 para la enseñanza/aprendizaje de Lenguas Extranjeras.

JUSTIFICACIÓN

El presente documento constituye el TFG de 6 créditos ECTS, correspondiente al plan de estudios *Grado en Educación Primaria* de la Escuela Universitaria de Educación de Palencia, perteneciente a la Universidad de Valladolid.

Lleva por título *Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Enseñanza/Aprendizaje de las Lenguas Extranjeras en Educación Primaria: Posibilidades Educativas de la Web 2.0*. La elección de este tema viene condicionada por la realidad socio-educativa en la que nos encontramos, en la cual las Nuevas Tecnologías tienen cada vez más presencia. El uso de las Tics en el aula debe constituir no sólo un cambio en los materiales, sino también un cambio en la metodología y en la concepción de la enseñanza/aprendizaje de las lenguas extranjeras. Utilizar las Tics del mismo modo que los materiales tradicionales no supone la integración de esas Tics en la educación. Las Tics nos ofrecen todo un mundo de posibilidades de las que debemos sacar partido.

El uso de las Tics como herramienta educativa permite, entre otras cosas:

- un proceso de enseñanza/aprendizaje globalizado e interdisciplinar,
- diseñar procesos de enseñanza/aprendizaje en colaboración con otros docentes,
- crear contextos multiculturales para el aprendizaje de lenguas,
- adquirir una actitud crítica y autónoma respecto a los contenidos de la web,
- fomentar el trabajo en equipo y la responsabilidad en la realización de la tarea final.

Todas estas competencias están incluidas dentro de los objetivos de Grado de Primaria, por lo que queda justificada la pertinencia del tema del TFG.

1. LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EDUCACIÓN

En este apartado veremos el impacto que tienen las Tics en Educación, las razones para su uso y las funciones que tienen en ese campo. Aunque las Tics abarcan muchos más recursos y herramientas, nos centraremos en lo que el acceso a Internet puede aportar a nuestra labor educativa.

En el primer subapartado explicaremos brevemente cómo ha influido la incorporación de las Tics en la Educación, cómo ha cambiado la forma de enseñar y aprender y, en definitiva, qué supone la utilización de esas Tics.

También explicaremos las razones para introducir las Tics en el aula y las funciones que van a tener. Cuando nos planteamos utilizar las herramientas que la web nos ofrece, hemos de tener en cuenta para qué las utilizamos y por qué, y sobre eso reflexionaremos.

1.1. EL IMPACTO DE LAS TICS EN EDUCACIÓN

Desde que hace 25 años se introdujeran los ordenadores en los centros docentes, las Tics se han convertido en un elemento indispensable en el mundo educativo. Javier Echeverría (2001) describe el impacto de las Tics en la Educación en los siguientes puntos:

- Importancia creciente de la Educación informal. Los aprendizajes fuera del currículo oficial, a través de nuestras relaciones sociales, los programas televisivos de divulgación y sobre todo a través de Internet, tienen cada vez más

impacto en nuestro bagaje cultural.

- Mayor transparencia conlleva mayor calidad en los servicios que ofrecen los centros docentes. El hecho de que las instituciones educativas estén presentes en la red, permite que la comunidad tenga acceso a conocer mejor las características de cada centro y las actividades que se desarrollan en él. De esta manera, podemos reproducir las prácticas que nos parecen interesantes y mejorar así la calidad educativa.
- Se necesitan nuevos conocimientos y competencias. Debido a los cambios que supone la incorporación de las Tics en nuestra vida diaria, debemos formar a nuestro alumnado en las competencias que se relacionan con ellas, como la búsqueda y selección de información, el análisis crítico y la resolución de problemas, la elaboración personal de conocimientos funcionales, el trabajo en equipo, la capacidad de auto aprendizaje y adaptación al cambio, la actitud creativa e innovadora, etc.
- Labor compensatoria frente a la brecha digital. Según Echeverría (2001), las administraciones educativas pueden contribuir a acercar las Tics a personas que sólo disponen de acceso a ellas en el centro educativo. Esto se puede lograr a través de talleres, cursos y acceso a equipos informáticos en horario extraescolar.
- Nuevos instrumentos para la educación. Las múltiples funcionalidades de las Tics hacen que sean un instrumento indispensable en la labor docente, ya que las Tics funcionan como fuente de información, como vía de comunicación para el trabajo cooperativo, como medio de expresión y para la creación, como recurso interactivo para el aprendizaje, etc.
- Necesidad de una formación didáctico-tecnológica del profesorado. Los docentes también necesitan de una “alfabetización digital” que les ayude a conocer e integrar los recursos tecnológicos a su método de enseñanza-aprendizaje de una manera eficiente.
- *Nuevos entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y creciente oferta de formación permanente.* Los entornos virtuales para el proceso de enseñanza/aprendizaje tienen la ventaja de ser flexibles en cuanto al tiempo y el espacio, ya que no se

centran en una enseñanza presencial. Los alumnos pueden aprender dónde y cuándo quieran a través de esos entornos virtuales. Las comunicaciones con el profesorado ya no dependen tampoco de un horario de tutoría y un despacho, sino que se puede realizar la comunicación por vía telemática.

1.2. RAZONES PARA UTILIZAR LAS TICS EN EDUCACIÓN

Según Marqués (2000)², existen tres grandes razones para usar las Tics en educación:

1. Alfabetización digital de los alumnos. Uno de los objetivos de la LOE es que todos los estudiantes deben adquirir las competencias básicas en el uso de las Tics. Tanto en el ámbito personal, como en el laboral y en el de su formación futura, tendrán que dominar el uso de las Tics, conocer los recursos que les ofrecen, además de contar con técnicas para seleccionar la información y los materiales que se encuentren con una actitud crítica.

2. Productividad. Las Tics nos facilitan el trabajo a la hora de realizar actividades como: preparar apuntes y ejercicios, buscar información, comunicarnos (e-mail), difundir información (*weblogs*, web de centro, y de docentes), gestión de biblioteca, etc. Todas estas herramientas, que el alumnado selecciona para construir su aprendizaje, le serán útiles durante toda su etapa formativa, personal y profesional.

3. Innovar en las prácticas docentes. El buen uso de las Tics y sus posibilidades didácticas constituyen una gran ayuda para que los alumnos realicen mejores aprendizajes y se reduzca el fracaso escolar. Las Tics tienen la propiedad de ser muy flexibles y poder adaptarse a los intereses y ritmos de aprendizaje de cada estudiante. Gracias a su variedad, podemos seleccionar el material que más motive a nuestro alumnado y que más relación tenga con su contexto real.

² Recogido de la página web del autor: <http://peremarques.pangea.org/siyedu.htm>

A estas razones podemos añadir otras como:

- Mayor comunicación. A través de la función comunicativa de las Tics, los alumnos tienen posibilidad de relacionarse en cualquier momento con el profesorado, con sus compañeros e incluso con personas fuera de su ámbito físico, como por ejemplo amigos por correspondencia
- Aprendizaje cooperativo o colaborativo puede definirse como un conjunto de métodos de instrucción o entrenamiento por medio del uso de grupos, así como de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas. En el aprendizaje colaborativo cada miembro del grupo es responsable de su propio aprendizaje, así como el aprendizaje de los restantes miembros del grupo (Johnson y otros, 1999)
- Acceso a información de todo tipo. Como ya hemos señalado, Internet nos ofrece la posibilidad de acceder a una cantidad infinita de información. Esta utilización de la red debe ser educada en el espíritu crítico, enseñando a nuestros alumnos a seleccionar la información importante sin dispersarse, a buscar las respuestas a sus preguntas en el sitio adecuado sabiendo gestionar el tiempo de trabajo sin desviarse de su objetivo.

1.3 FUNCIONES DE LAS TICS EN EDUCACIÓN

Al analizar las posibilidades de uso de las Tics en educación, y tomando como referencia los diferentes artículos que Pere Marqués ha publicado al respecto, podemos deducir que cumplen las siguientes funciones:

- Son un medio de expresión. A través de procesadores de texto, presentaciones o elaboración de *blogs* nuestro alumnado encuentra otra forma de expresarse, de plasmar en palabras de forma creativa lo que quiere decir.
- Funcionan como canal de comunicación, exploración e intercambio. Por medio del uso de las Tics para expresarse, tienen la posibilidad de comunicar su trabajo

y compartirlo con otras personas, de la misma manera que ellos pueden leer los trabajos de los demás.

- Son un instrumento para procesar la información. Debido a que la información que encuentran a través de las Tics es muy extensa, existen métodos de gestión y clasificación, como son las bases de datos o las hojas de cálculo.
- Suponen una fuente abierta de información. Además de variedad informativa, las Tics nos ofrecen también diferentes opciones en cuanto al formato donde encontrarla: páginas web, archivos de vídeo, archivos de audio, programas interactivos, etc.
- Funcionan como instrumento para la gestión administrativa y tutorial. Haciendo uso de las Tics, el alumnado puede comunicarse con sus tutores, así como acceder a información académica personal.
- Se pueden utilizar como medio didáctico, ya que su principal función es la de informar, guiar el aprendizaje con ayuda del docente y proporcionar motivación al alumnado.
- Generan nuevos escenarios formativos, ya no sólo se aprende en la escuela, se puede aprender desde cualquier parte con acceso a Internet, tanto si nos referimos a educación formal como informal.

2. LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA LEY EDUCATIVA: LAS COMPETENCIAS

2.1. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO DE GRADO

De acuerdo con la Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria, los estudiantes de dichos títulos deben adquirir una serie de competencias que deben quedar reflejadas en el TFG.

La adecuación de la temática de este trabajo viene dada por las siguientes competencias asociadas al Título de Maestra en Educación Primaria:

- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Como veremos, la inclusión de Tics en el aula nos ofrece una serie de ventajas y limitaciones sobre las que reflexionaremos.
- Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Los alumnos titulados en Educación Primaria han de ser capaces de aplicar con criterio las Tics en su labor docente. Expondremos un ejemplo práctico de dicha aplicación.
- Conocer las características de los estudiantes de entre 6 y 12 años, así como sus contextos motivacionales y sociales. La razón principal para incluir las Tics en el

proceso de enseñanza/aprendizaje es la influencia que tienen en el contexto social actual y la motivación que aportan a los alumnos de Primaria.

- Promover el trabajo cooperativo y el trabajo y esfuerzo individuales. Una de las herramientas que tenemos los maestros para llevar a cabo este objetivo es el uso de las Tics.
- Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales; multiculturalidad e interculturalidad. Este trabajo trata la incorporación de las Tics en el aula, centrándose en el proceso de enseñanza/aprendizaje de lenguas y culturas extranjeras.

2.2. RELACIÓN CON EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

La Ley Orgánica de Educación (LOE) 2/2006 del 3 de Mayo, que regula el sistema educativo español, hace especial hincapié en la importancia de las nuevas tecnologías en el mundo actual y su repercusión en el ámbito educativo. La evolución de la ciencia y la tecnología y su impacto en el desarrollo social hacen que la educación deba adaptarse para formar a los alumnos de acuerdo con las necesidades reales del mundo que les rodea.

La importancia que la LOE concede a las Tics en la Educación Primaria se ve claramente en los principios pedagógicos. Según se recoge en el artículo 19 (p. 17168 del BOE nº 106), “las tecnologías de la información y la comunicación se desarrollarán en todas las áreas”. Esto quiere decir que todas las áreas fomentarán el uso de las Tics, ya que se consideran un recurso metodológico y un contenido propio, necesario para adaptarse a la era digital y a lo que ella conlleva en cuanto a la adquisición de nuevos conocimientos en cualquier ámbito del saber.

La LOE, por otro lado, nos marca una serie de ocho competencias básicas que el alumnado debe desarrollar a lo largo de su educación. Todas las competencias han de fomentarse en todas las áreas, de manera que demos un enfoque globalizado e interdisciplinar al proceso educativo. Estas competencias son:

- Competencia en comunicación lingüística. El uso de las Tics incentiva la comunicación entre los usuarios. En el caso de la LE, facilita una comunicación auténtica con alumnos de similar edad nativos de esa lengua, además de proporcionar un acceso a información relativa a otra cultura.
- Competencia matemática. El uso de las Tics simplifica el trabajo con herramientas de cálculo y gráficas, habilidades que necesitan los alumnos para la vida cotidiana; supone un recurso muy útil para la visualización de elementos geométricos y ofrece a los alumnos la posibilidad de intercambiar acertijos y problemas con compañeros de otros centros. Estas competencias se trabajan también en la enseñanza-aprendizaje de la LE, ya que incluye unidades de medida y moneda de una cultura diferente, a la cual tenemos un acceso más real mediante el uso de Tics.
- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico. A través de la red conocemos cualquier suceso que se produzca en el mundo, podemos hablar sobre ello en las redes sociales e informarnos de las causas y consecuencias de esos sucesos. El área de LE desarrollará esta competencia mediante la búsqueda y selección de información y su posterior debate en esa lengua.
- Tratamiento de la información y competencia digital. A través de la web el alumnado desarrolla las habilidades necesarias para buscar y seleccionar información sobre otra cultura, así como producir tareas basadas en dicha información.

- Competencia social y ciudadana. Una metodología de las Tics basada en el trabajo cooperativo, el aprendizaje y los proyectos de trabajo en equipo facilita la autonomía, la toma de decisiones, el respeto a los demás, etc. Los alumnos que aprenden juntos se relacionan más, se comprenden más, se respetan más, resuelven mejor sus conflictos. Tomar conciencia de que existen otras culturas y aprender a respetarlas ayuda a desarrollar esta competencia.
- Competencia cultural y artística. Internet es una ventana abierta para el conocimiento del patrimonio artístico de todo el mundo. Además nos ofrece herramientas para la creación artística propia y el desarrollo de la creatividad del alumnado. El área de lengua extranjera se apoyará en la diversidad artística de los países de habla inglesa para conocer mejor su cultura.
- Competencia para aprender a aprender. El trabajo con Tics, obteniendo información individual y colectivamente, constituye un proceso de construcción del propio conocimiento, con lo que se adquieren habilidades para el acceso a aprendizajes futuros. La LE facilitará ese proceso al agregar información en otro idioma para construir nuevos aprendizajes.
- Autonomía e iniciativa personal. A través del trabajo con Tics se genera un crecimiento personal y autoconfianza en las propias capacidades que también se ve apoyado por el conocimiento de una LE. Hoy en día, dos pilares básicos para el desarrollo laboral en la vida adulta es el conocimiento de LE y el dominio de las Tics.

El Decreto 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en Castilla y León, adapta estas indicaciones al desarrollo de todas las áreas, que contribuirán al desarrollo de todas las competencias, en la medida de lo posible.

3. CONSIDERACIONES CRÍTICAS EN EL USO DE LAS TICS

En esta sección vamos a exponer las posibilidades del uso de las Tics, así como sus limitaciones ya que a la hora de plantearnos por qué y para qué usar Internet en la el aula, debemos considerar las ventajas e inconvenientes que la red nos ofrece.

3.1. POSIBILIDADES DEL USO DE LAS TICS

Como ya se ha dicho, Internet es una fuente inagotable de recursos y materiales auténticos que permiten desarrollar todas las destrezas lingüísticas y comunicativas propias de la lengua, ya que crea situaciones reales de comunicación.

El aprendizaje que nos proporciona Internet estimula el trabajo colaborativo, la participación en proyectos y la interacción de los aprendices, de los docentes, e incluso de personas externas al centro, respetando los ritmos individuales de aprendizaje de los alumnos y desarrollando numerosas estrategias para la consecución de los objetivos. El respeto a los ritmos de los alumnos hace que el aprendizaje pueda ser más personalizado y autónomo.

Asimismo, el trabajo por proyectos utilizando la red como recurso, reduce los filtros afectivos de los alumnos, ya que, al ser las Tics un elemento motivador, por la presencia que tienen en la vida cotidiana, la disposición al aprendizaje es mucho más positiva que con métodos más tradicionales.

Según Cabero³ las Nuevas Tecnologías ofrecen las siguientes posibilidades a la educación:

- Ampliación de la oferta informativa. Internet pone a nuestro alcance y al de nuestro alumnado una oferta informativa de la que no podríamos disponer de otro modo debido a la limitación espacial de nuestras aulas.
- Creación de entornos más flexibles para el aprendizaje. Al ofrecer una gran variedad de material, tenemos la posibilidad de seleccionar el que más se adapte a las necesidades de nuestro alumnado.
- Eliminación de las barreras espacio-temporales entre profesor-estudiante. Nuestro alumnado puede comunicarse con nosotros en cualquier momento y en cualquier lugar a través del uso de las Tics.
- Potenciación de los escenarios y entornos interactivos. Uno de los atractivos de las Tics es la posibilidad de interactuar con el material, lo que proporciona a nuestro alumnado una motivación importante debido a que se convierten en agentes activos de su propio aprendizaje.
- La incorporación de las Tics en las aulas ofrece nuevas formas de acceder, generar y transmitir información y conocimientos, a la vez que permite flexibilizar el tiempo y el espacio en el que se desarrolla la acción educativa.
- Las Tics pueden ofrecer al estudiante una elección real respecto cuándo, cómo y dónde estudiar, ya que se encuentran fuera del espacio formal de formación. También implican el uso de estrategias y metodologías docentes nuevas para lograr una enseñanza activa, participativa y constructiva.
- La aplicación de las Tics en la educación modifica el rol de profesor docente, siendo ahora el de tutor virtual, y considerado como: programador, director y coordinador de procesos de aprendizaje con medios interactivos; transmisor de información e impulsor de la ejercitación de conocimientos, procedimientos y actitudes; y motivador y lazo de conexión entre los objetivos a alcanzar y el participante.

³ Recogido del artículo "La aplicación de las TIC: ¿esnobismo o necesidad educativa?" publicado en http://reddigital.cnice.mec.es/1/cabero/01cabero_3.html

Teniendo en cuenta las posibilidades que nos explica Cabero, podemos describir varias ventajas que nos proporciona la aplicación de Tics en el aula:

- Las Tics, especialmente Internet, facilitan la comunicación y la búsqueda de materiales mediante el uso de buscadores.
- El uso educativo de las Tics permite, como ya hemos apuntado cuando hablamos sobre sus ventajas, flexibilidad en los estudios y el aprendizaje, tanto formal como informal, pudiendo acceder a la información y comunicarse sin depender de limitaciones espaciales o temporales. Esta flexibilidad hace que se mejore la comunicación entre el profesorado y el alumnado.
- Las Tics logran un alto grado de interdisciplinariedad, conectando conocimientos de diferentes áreas y relacionando sus contenidos para conseguir aprendizajes que tienen relación con la vida real y el entorno del alumnado.
- El uso de Internet permite un fácil acceso a mucha información, y de todo tipo, lo que nos lleva a otra ventaja importante: desarrolla habilidades de búsqueda y selección de información.
- Logra un mayor grado de colaboración entre los alumnos. Al romper las barreras de espacio y tiempo y proporcionar una nueva forma de construir el conocimiento, favorece el trabajo colaborativo y el autoaprendizaje debido a que la información ya no se localiza en un lugar determinado. Esto nos lleva a que el alumnado tome un papel más activo en su aprendizaje.
- Los estudiantes están más motivados e interesados en aprender cuando utilizan las Tics, con lo que aumenta su grado de implicación y atención, desarrollando sus propias iniciativas y decisiones.
- Las Tics nos proporcionan una ayuda a la hora de atender a la diversidad ya que existen ordenadores con periféricos especiales para abrir nuevas posibilidades de aprendizajes a alumnos con necesidades educativas especiales. Las herramientas Tics son, sobre todo, imagen, lo cual no quiere decir que los alumnos con deficiencias visuales no puedan tener acceso a esas aplicaciones. La ONCE, a

través de su Centro de Recursos Educativos, ha desarrollado tecnologías propias y ha adaptado algunas existentes para el acceso de personas invidentes a las Tics.⁴ La diversidad del alumnado es un aspecto que los docentes debemos tener en cuenta a la hora de trabajar con Tics.

3.2. LIMITACIONES EN EL USO DE LAS TICS

A pesar de las ventajas que hemos señalado, el uso de Internet también nos plantea una serie de limitaciones que no podemos ignorar. La inclusión de las Tics en nuestra vida diaria nos afecta. La inmediatez de los contenidos y aplicaciones que nos ofrecen las Tics hace que seamos menos pacientes, más cómodos. Nuestra vida es más rápida, queremos las informaciones al instante. Ahora nos comunicamos de diferente forma con los demás, ya no sabemos vivir sin las Tics. Somos más dependientes. Sin embargo, cuanto menos esfuerzo dediquemos a la búsqueda de información, menos huella dejará en nosotros, y cuanto menos esfuerzo nos cueste comunicarnos, menos lo valoraremos. Esto es debido a que los datos que se almacenan en la memoria a corto plazo se olvidan, según la teoría del desuso de Lamarck⁵ (1809), lo que no se ha practicado o reforzado. Al utilizar una herramienta de búsqueda de información que no requiere esfuerzo, la función de retención de datos deja de usarse.

Por otro lado, los profesionales de la educación deben ser formados en el uso de las Tics, no sólo en cómo funcionan las diferentes herramientas, también en el potencial educativo de éstas y para qué usarlas. Esta formación es costosa, escasa y autodidacta en muchos casos, especialmente para aquellos docentes que no pertenecen a la llamada *generación digital*.

⁴ Se puede ver un interesante reportaje que el equipo del programa "Redes" de RTVE hizo al respecto en <http://www.rtve.es/television/20120529/conocimiento-accesible-para-todos/532212.shtml>

⁵ Información recuperada del artículo *Lamarckismo* en <http://es.wikipedia.org/wiki/Lamarckismo>

Otro de los inconvenientes del uso de las Tics en el aula es que la variedad de recursos es tan grande que decidir cómo explotarlos una vez encontrados puede ser un desafío en sí mismo. Se necesita una buena planificación para rentabilizar el tiempo que pasan los alumnos conectados a la red de modo que resulte productivo para el aprendizaje.

Siguiendo a Marqués (2000) sintetizamos las principales dificultades que presenta la utilización de las Tics en el aula. Este autor ha detectado diferentes grupos de inconvenientes: para el aprendizaje, para el alumnado, para el profesorado y para el centro.

Desde la perspectiva del aprendizaje:

- Distracciones. A veces los alumnos se dedican a jugar en el ordenador en vez de trabajar. Esto es muy difícil de controlar, ya que no es posible estar constantemente pendientes de todos y cada uno de los alumnos.
- Dispersión. Internet dispone de multitud de espacios atractivos que pueden distraer del objeto del trabajo. Por otro lado, el alumnado de Primaria suele perder mucho tiempo explorando los aspectos accesorios de las páginas.
- Pérdida de tiempo. La gran cantidad de información disponible dificulta encontrar la que verdaderamente se necesita.
- Informaciones no fiables. A la hora de seleccionar una información de Internet, debemos prestar atención y contrastar que es fiable, actualizada y completa.
- Aprendizajes incompletos y superficiales. Los alumnos, al actuar libremente con los materiales tecnológicos, pueden elegir aprendizajes con visiones simplistas de la realidad, ya que tienden a no emplear tiempo en consolidar aprendizajes.
- Ansiedad. La interacción prolongada de los estudiantes con las Tics puede provocar situaciones de ansiedad al no conseguir el objetivo que pretenden después de un periodo de tiempo.

-
- Dependencia del grupo. Cuando se trabaja en grupo pueden aparecer dificultades añadidas. Es recomendable formar grupos estables pero flexibles, no muy numerosos. El grupo académicamente idóneo está formado por tres alumnos. Cuando lo forman sólo dos, el volumen de trabajo para ellos es demasiado grande, y cuando son cuatro, se corre el riesgo de que uno de ellos sólo esté como espectador.

Inconvenientes para el alumnado:

- Adicción. Las Tics proporciona motivación al alumnado, pero el exceso de motivación puede desembocar en adicción. El profesorado debe focalizar la atención de los alumnos y dirigir su trabajo evitando el uso y abuso de entornos como videojuegos o chats.
- Aislamiento. Los materiales didácticos basados en Tics e Internet permiten al alumno aprender solo, pero este trabajo individual, en exceso, puede acarrear problemas de sociabilidad.
- Vista cansada y otros problemas de salud. Demasiado tiempo trabajando delante de un ordenador o posturas malas pueden producir dolores musculares, vista cansada, etc.
- Inversión de tiempo. La comunicación a través de Internet ofrece muchas posibilidades, pero exige tiempo.
- Sensación de desbordamiento. Ante el exceso de información, se han de revisar y seleccionar aquellas cosas que realmente resultan interesantes para nuestro trabajo, lo cual es una importante inversión de tiempo y exige además tener la capacidad de evitar la dispersión en la red.
- Recursos educativos con poca potencialidad didáctica. Debemos seleccionar cuidadosamente las herramientas y recursos que nos ofrecen las Tics y tener en cuenta su potencial didáctico, evaluando la profundidad y pertinencia de los contenidos, la sencillez de las comunicaciones e interacciones interpersonales, y la interactividad de las tareas que desarrollan.

-
- Esfuerzo económico. Cuando las Tics se convierten en herramienta básica y habitual de trabajo, surge la necesidad de comprar un equipo personal. No todas las familias pueden realizar el desembolso que eso significa, si bien es cierto que el 61% de los hogares cuentan con un ordenador y conexión a Internet, según el INE⁶

Inconvenientes para el profesorado:

- Estrés. La inclusión de las Tics en la metodología supone un trabajo extra para el docente. A veces el profesorado no dispone de los conocimientos adecuados sobre las aplicaciones que ofrecen las nuevas tecnologías y sobre cómo aprovechar los recursos educativos disponibles con sus alumnos. Surgen problemas y aumenta su estrés.
- Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo. Los alumnos pueden centrarse en la tarea que les plantee el recurso en un sentido simplista y buscar estrategias para realizarla con el mínimo esfuerzo mental, dejando de lado las posibilidades de aprendizaje que les ofrece el programa. Por otra parte en Internet pueden encontrarse muchos trabajos que los alumnos pueden copiar para entregar como propios. Hoy en día existen programas anti-plagio capaces de detectar ese tipo de fraudes, como *Plagiarism Checker* o *Approbo*.
- Problemas de mantenimiento de los ordenadores. Es posible que los alumnos de manera involuntaria desconfiguren los ordenadores o activen virus. De manera voluntaria pueden instalar programas para uso personal y no relacionado con la educación, como programas de mensajería instantánea o juegos, lo que nos remite de nuevo al inconveniente de la dispersión.
- Supeditación a los sistemas informáticos. El hecho de necesitar las Tics para presentar contenido o realizar las actividades, hace que cualquier fallo en los equipos dificulte o incluso impida el desarrollo de la clase.

⁶ Datos del 16 de Julio de 2012 obtenidos de la página <http://www.lne.es/vida-y-estilo/tecnologia/2012/07/16/el-61-de-los-hogares-espanoles-esta-conectado-a-internet/1271416.html>

-
- Exigen una mayor dedicación. El uso de las Tics, aunque puede mejorar la el proceso de enseñanza/aprendizaje, exige más tiempo de dedicación al profesorado: cursos de alfabetización, tutorías virtuales, gestión del correo electrónico personal, búsqueda de recursos en Internet, etc.
 - Necesidad de actualizar equipos y programas. La informática está en continua evolución, los equipos y los programas mejoran y eso nos exige una constante renovación.

Inconvenientes que Marqués apunta en relación con el centro:

- Costes de formación del profesorado. La formación del profesorado supone un coste extra tanto para los centros como para la Administración Educativa.
- Necesidad de apoyo tecnológico. Para el mantenimiento de los equipos y materiales tecnológicos, así como para asesorar al profesorado en su utilización, los centros deben disponer de un departamento de Tecnología Educativa con personal especializado específico.
- Fuertes inversiones. Por un lado, la utilización diaria de los ordenadores da lugar a diversas averías y problemas de virus. Debido a esto, los centros necesitan tener contratado un buen sistema de mantenimiento. Por otra parte, las continuas actualizaciones de programas y equipos exigen una renovación de éstos cada 4 ó 6 años, lo que supone un desembolso económico importante.

Un autor muy crítico con el uso de las Tics es Juan Quintana (2012). No cree que las Tics provean de conocimientos, sólo de información. En su *blog*⁷ nos explica que no hay ninguna evidencia de que la integración de las Tics en el aula suponga un aprendizaje que no podría darse en el caso de no utilizarlas. Para él, según explica en sus entradas tituladas *El timo de las TIC en el aula*, la utilización de medios tecnológicos y audiovisuales para el aprendizaje sólo es un “negocio”. Quintana

⁷ <http://internetaula.ning.com/profiles/blog/list?user=2vvknhhzscbb8>

propone transformar el aula en un lugar para debatir, reflexionar, buscar soluciones a los problemas diarios de la vida, en definitiva, comunicarnos, aprender a expresarnos y a pensar.

A estas limitaciones que diferentes autores han descrito, se pueden añadir otras que contrarrestan las ventajas descritas anteriormente.

Una de las razones por las que se defiende el uso de las Tics en el aula es que favorecen un modelo democrático de educación que facilita su acceso a todos los alumnos. Según esto, las Tics hacen posible un acceso a información ilimitada al alcance de todo el mundo. Esto no es cierto, ya que no todas las familias tienen acceso a Internet o posibilidad de conectarse a medio plazo. Ésta diferenciación entre las personas que pueden acceder a la red y las que no, es lo que autores como Cabero (2004) entienden por “brecha digital”. La brecha digital supone una desigualdad a la hora de acceder a la información y la educación, con lo cual las Tics ya no son democráticas. En la imagen del Anexo I podemos ver una gráfica de 2010⁸ que nos muestra el número de usuarios por zonas geográficas. Los países industrializados son los que más acceso tienen, lo que les permite seguir avanzando económicamente, socialmente y tecnológicamente. Dentro de la misma zona, no todos los habitantes tienen acceso a la red, y eso incluye a nuestros alumnos. Este hecho puede resultar un elemento de discriminación social y de desigualdad de oportunidades educativas.

Otro de los beneficios que se han expuesto es la amplitud de información existente en la web, lo que permite un acceso ilimitado a todos los contenidos que queramos. Esto es cierto para informaciones generales, pero a la hora de acceder a contenidos formativos, la oferta se reduce, tanto en cantidad como en calidad y pertinencia. Esto nos obliga a entrenar a nuestros alumnos, no sólo en habilidades de búsqueda de información, sino también en la selección de ésta.

⁸ Fuente: Estadísticas de internet en el mundo. <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

Según Campuzano (2001), para contrarrestar los inconvenientes del uso de las Tics en el aula, sería necesario que el alumnado adquiriese una serie de aprendizajes:

- Concepción globalizada de la realidad. Las áreas curriculares proporcionan una concepción del mundo relativa al objeto de estudio de dichas áreas. El uso de las Tics puede potenciar la unión de todos esos conocimientos para comprender mejor el mundo, las cosas y las personas.
- Conocimiento de los medios. El hecho de saber contrarrestar informaciones, no conformándonos con las que recibimos por una línea, hace que seamos usuarios críticos de dichos medios.
- Adquirir una actitud crítica. Los valores deben trabajarse en todas las áreas. La actitud crítica ante las Tics nos permite no dejar que nuestra concepción de la realidad sea manipulada.

Desarrollo de capacidades para analizar la realidad, los medios, tratar la información y transferir los aprendizajes escolares a la vida después de la escuela, es decir, lograr una autonomía personal, que es uno de los objetivos de la Educación.

En la siguiente tabla comparativa resumimos las ventajas e inconvenientes recomendaciones que han señalado los autores mencionados en el uso de las Tics en el ámbito educativo. Hemos añadido también algunas ideas para contrarrestar las desventajas.

VENTAJAS	DESVENTAJAS	CONSEJOS
Acceso a gran cantidad de información.	Visión limitada de la realidad. Informaciones falsas o anticuadas.	Comparación de informaciones en diferentes fuentes.
Acceso a lugares virtuales de comunicación	Mal uso del chat.	Selección por parte del docente de salas de chat con fines educativos.
Interés. Motivación,	Distracción. Adicción.	Temporalización bien definida de las actividades.
Posibilidad de búsqueda y selección de información	Pérdida de tiempo.	Conocimiento de la red y de los lugares que ofrecen la información que se busca.
Globalización de los contenidos.	Dispersión.	Definición clara de objetivos.
Individualización.	Aislamiento.	Fomento del trabajo en grupo y/o puesta en común de actividades.
Cooperación.	Dependencia del grupo	Diálogo previo a la realización de las actividades.
Contacto con las nuevas tecnologías.	Problemas de salud	Educación para la salud: posturas correctas.

4. LAS TICS EN LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA

4.1. EL PAPEL DE LAS TICS EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS

A pesar de que las Tics han sido utilizadas para la enseñanza de las lenguas desde los años 60 del pasado siglo, la informática se comenzó a usar de manera práctica para el aprendizaje de idiomas a partir de los años 70, con unas primeras aplicaciones basadas en el desarrollo de actividades sencillas de vocabulario, gramática y traducción, es decir, se trasladaron al formato virtual las técnicas tradicionales de enseñanza/aprendizaje de segundas lenguas. Fueron apareciendo después programas informáticos que evaluaban de manera sencilla las respuestas de los alumnos, con fórmulas básicas como “correcto” e “incorrecto”, técnica acorde con el conductismo de la época. A mediados de los 90 los ordenadores ya gestionaban tanto textos, como archivos sonoros y de imagen, los cuales poseían un gran potencial educativo. El surgimiento de Internet supuso la inclusión del acceso a información actualizada, la interacción y la comunicación en contextos reales en el proceso de enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras.

A medida que los ordenadores se hicieron más potentes, el software multimedia se convirtió en un recurso habitual. En la década de los 90 aparecieron los CD-ROM, el almacenamiento de enciclopedias completas o cursos de idiomas con texto, gráficos y audio o vídeo. Actualmente, los productos comerciales de este tipo, de producción profesional, fiable y fácil de usar, son habituales en la mayoría de los centros educativos.

Pero ha sido la llegada de Internet y su generalización en las aulas el recurso que ha revolucionado el panorama educativo. Con la aparición de Internet, se comenzaron a plantear nuevos retos y posibilidades, convirtiéndose, por su capacidad motivadora en un medio de exploración que libera la creatividad y la imaginación de los usuarios.

Internet ha transformado el aprendizaje de idiomas: en primer lugar, poniendo a disposición de profesores y estudiantes una gama enorme de información y recursos. Es además un medio de comunicación inmediata, no sólo por escrito, sino también a través de otros canales como el audio y el vídeo.

Otra de las potencialidades de Internet es su versatilidad. Las aplicaciones que ofrece la red son adaptables a una amplia variedad de públicos y niveles de conocimiento, permitiendo a los estudiantes mismos escoger el material de trabajo, y atender a la variedad de tareas que se les pide realizar. Con esto, se fomenta el aprendizaje autónomo y centrado en las necesidades e intereses del alumno, es decir un aprendizaje personalizado que entronca con la noción de aprendizaje significativo.

La Web constituye un recurso muy práctico en el aprendizaje de lenguas basado en metodologías comunicativas. Krashen (1982) fue el autor del método natural para la enseñanza/aprendizaje de las LE, el cual superponía los aspectos comunicativos de la lengua a los formales. Según esta teoría, la gramática y la sintaxis se adquieren de forma natural por la asimilación de información mediante input comprensible. De esta manera la adquisición de una lengua extranjera se produce gracias a las actividades en entornos de comunicación natural y acceso a información significativa, lo cual nos ofrece Internet.

Al plantearnos la eficacia de las Tics nos podemos preguntar si aprenden más los alumnos que las utilizan que los que no, si hay estrategias que sean mejores y qué tipo de aprendizajes tienen lugar cuando se emplean estas herramientas. Sin embargo, es muy complicado evaluar el uso del ordenador en el aprendizaje de una segunda lengua, debido al complejo proceso de adquisición de un idioma, por su complejidad, variedad y múltiple interrelación de elementos a tener en cuenta.

Para contestar las preguntas planteadas, debemos tener en cuenta que las actuales corrientes pedagógicas tienden a una metodología comunicativa, lo que significa que se adquiere la lengua de manera práctica, comunicándose de forma parecida al uso natural de la lengua.

La metodología comunicativa enfatiza la comunicación oral, así que en principio sería difícil pensar que Internet sea el canal más apropiado para poner en práctica este enfoque. Sin embargo, las Tics han conseguido reproducir en un alto grado las condiciones de uso natural mediante la utilización de una serie de herramientas como son:

- Correo electrónico: es un servicio que permite el envío y la recepción de mensajes. Se utiliza como medio de contacto entre compañeros y con el profesor. Además, permite el envío de archivos adjuntos (texto, imágenes, vídeos, sonidos, etc.).
- Salas de chat: es una herramienta similar al correo electrónico, pero con el componente de la comunicación instantánea. Se utiliza para participar en debates, coloquios, conversaciones, etc.
- Foros: consiste en una conversación asíncrona entre los estudiantes y el profesor empleando el correo electrónico. Puede servir para proponer un tema de debate y que el alumno participe en cualquier momento.
- Listas de distribución: a través de este medio es posible enviar un mismo mensaje a una lista de contactos. Se puede utilizar como “tablón de anuncios” para mantener informados a todos los miembros del grupo.

-
- Videoconferencia: consiste en la conexión de distintas personas a través de cámaras de vídeo y micrófonos.

Estas herramientas apoyan el modelo lingüístico de adquisición de segundas lenguas entendida como acción y comunicación, ya que las características de la realidad virtual que recrea Internet hacen que sea una herramienta casi ‘natural’ para el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que la capacidad de simulación facilita el aprendizaje.

El papel de la interacción en los enfoques comunicativos, supone la recuperación de las aportaciones de Vygotsky, cuyas teorías sobre el desarrollo próximo, que él describe como el entorno social que hace posible la interacción y el aprendizaje, se emplean hoy en día en la enseñanza de segundas lenguas. En el ámbito educativo, ese entorno lo forman el profesor y los compañeros. Siguiendo estas teorías, esa zona de desarrollo próximo podría reforzarse con las herramientas Tics, ya que éstas fomentan la interacción.

Debemos ser conscientes de que la enseñanza utilizando las Tics no sólo requiere un buen conocimiento de la tecnología, sino que son fundamentales aspectos como la formación pedagógica y metodológica. Además, en este ambiente virtual, que fomenta la autonomía en el aprendizaje, es necesaria la ayuda del profesor como “conductor”, orientando en todo momento el proceso, lo que implica un contacto constante con los estudiantes, el desarrollo de la cooperación entre éstos y el empleo de técnicas de enseñanza activas. No debemos olvidar que sólo por el hecho de tener a disposición herramientas tecnológicas, los conocimientos y habilidades de nuestros alumnos no mejoran, pero estas herramientas son útiles si se utilizan de acuerdo con planteamientos pedagógicos sólidos.

4.2. CONSTRUCTIVISMO Y USO DE LAS TICS EN EL APRENDIZAJE DE UNA LENGUA EXTRANJERA

La metodología seguida actualmente para cualquier proceso de enseñanza/aprendizaje está basada en el constructivismo. Para que el aprendizaje de la lengua extranjera sea constructivo ha de ser significativo⁹ y no sólo basarse en memorizar y repetir vocabulario y gramática. De igual forma, para que el aprendizaje sea significativo, el alumno debe estar motivado y para eso, las actividades que realice y el lenguaje que aprenda deben ser auténticos y ofrecer una visión útil de la lengua.

Según la teorías comunicativas del lenguaje desarrollada por Halliday (1979), quien afirma que el lenguaje es un fenómeno social y cultural, la comunicación sirve para dar sentido a la realidad que vivimos y mantener relaciones con los demás. Para este autor, existen tres funciones principales en el lenguaje: la función ideacional, que nos ayuda a conceptualizar el mundo; la función interpersonal, utilizada para establecer y mantener relaciones personales; y la función textual, relacionada con la formación de frases con cohesión y coherencia. Estas funciones deben estar presentes en el proceso de enseñanza/aprendizaje de la lengua extranjera, ya que le dan sentido a la comunicación.

Es evidente por todo lo anteriormente expuesto que el uso de las Tics fomenta y facilita el desarrollo de estas funciones del lenguaje, por lo que nos resultan muy útiles para el desarrollo de un proceso de enseñanza/aprendizaje de la lengua desde un punto de vista comunicativo y significativo. Mediante las Tics podemos ofrecer al alumno una gran variedad de oportunidades para explorar el lenguaje libremente, construir su propio aprendizaje y elegir los materiales más significativos y motivadores para él.

Actualmente, el aprendizaje se considera un proceso creativo y personal, apartándonos de la tradicional concepción del mismo como la consecución de un

⁹ El término "aprendizaje significativo" fue acuñado por Ausubel alrededor de 1970. Según este teórico norteamericano, un aprendizaje es significativo cuando puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe.

producto predeterminado por las instrucciones del docente. Las Tics, en este sentido facilitan este aprendizaje creativo mediante la exploración del lenguaje y los diferentes materiales por parte de un alumno que hoy en día tiene un papel mucho más activo en su propio aprendizaje, siendo corresponsable del mismo. El aprendizaje es constructivo desde el momento en que el alumno recurre a las herramientas de que dispone, convirtiéndose así en un motivador y significativo para él, al utilizar materiales auténticos y útiles en entorno fuera del aula. La comunicación a través de las Tics es una comunicación auténtica, que es precisamente el objetivo principal de la enseñanza/aprendizaje de una la lengua extranjera.

Sin embargo, al seleccionar los materiales tecnológicos que vamos a poner a disposición de los alumnos, tenemos que tener en cuenta que no todos fomentan el aprendizaje constructivo. Algunos programas se basan en pautas dirigidas para la realización de la tarea e instrucciones repetitivas y de tipo memorístico. Estos materiales nos pueden servir para una introducción previa de los contenidos lingüísticos, a través de ejercicios interactivos basados en la adquisición de contenidos teóricos relativos al uso de la gramática y el vocabulario, pero en ningún caso ofrecerán al alumno un aprendizaje significativo de la lengua centrado en la comunicación auténtica.

Para incorporar en el proceso de enseñanza/aprendizaje de la lengua extranjera el carácter constructivo, podemos poner en práctica la exploración libre de información en Internet o utilizar programas informáticos existentes para el aprendizaje autónomo. El hecho de que estos materiales, tanto la información que nos ofrece la red como los programas de autoaprendizaje, sean auténticos, refuerza la significatividad del aprendizaje.

Para que el aprendizaje sea realmente significativo, el alumno ha de desempeñar un rol activo, esto es, a partir de la información explorada, debe generar resúmenes, informes o interpretaciones personales. Esto nos asegura, además, un aprendizaje colaborativo, ya que los alumnos, apoyados por el docente, colaboran en la construcción del aprendizaje, compartiendo la información que han descubierto y les ha parecido

interesante. Los proyectos en grupo generan interacción social y colaboración entre los alumnos.

El aprendizaje cooperativo se lleva a cabo mediante tareas, es un aprendizaje activo que centra la atención en los procesos mediante los cuales los alumnos construyen un significado. Las tareas proporcionan un medio de inmersión en la lengua objeto de aprendizaje, unas estructuras de aprendizaje que son reguladas por los estudiantes y construidas de forma cooperativa. Este tipo de tareas comportan actividades creativas y auténticas, esto es, relacionadas con la realidad. En este sentido, las nuevas tecnologías facilitan el trabajo individual del alumno, pero sobre todo impulsan el trabajo en equipo. Utilizando los procesadores de texto y el correo electrónico es más fácil poner en común la información, los procesos de realización de los proyectos o la revisión conjunta de éstos.

En este sentido, el uso de las nuevas tecnologías en las aulas significa una incorporación del mundo real al ámbito educativo, ya que la escuela utiliza los mismos recursos que se están empleando actualmente en el mundo laboral (Internet, bases de datos, procesadores de texto, etc.), lo que proporciona motivación al alumno.

Por otro lado, las nuevas tecnologías no ayudan solamente a la colaboración entre alumnos sino también entre profesores, que comparten sus materiales de manera interactiva con otros profesionales en foros o publican sus resultados en *webs* educativas, con el fin de compartir inquietudes y colaborar en la labor docente.

4.3. LOS NUEVOS ROLES DEL MAESTRO Y EL ALUMNO EN EL AULA VIRTUAL

Como hemos comentado nos encaminamos hacia un modelo educativo en el que el alumno es más autónomo y posee la responsabilidad de su propio aprendizaje; a la vez, aumentan los contextos en los que la figura del profesor va perdiendo relevancia y en los que se convierte en un *'asistente'* e *'intermediario'* que ayuda al alumno a elegir materiales y a adquirir progresivamente esa capacidad de ser independiente. Hay que tener en cuenta que la autonomía de la que hablamos es cognitiva y que cada alumno va a seguir su ritmo de aprendizaje acorde con su estilo, pero es también una autonomía física, ya que el alumno aprende aunque el profesor no esté a su lado.

Los alumnos pueden y deben aprovechar las nuevas tecnologías para *aprender a aprender*¹⁰, ya que hoy en día el mundo laboral requiere el reciclaje constante de los trabajadores. Esta es una de las competencias básicas que la LOE y el Decreto 40/2007 incluyen en el currículo que debemos desarrollar en Educación Primaria. Aprender a evaluar el propio proceso de aprendizaje y los materiales que se necesitaran para llevarlo a cabo es una habilidad fundamental.

Estos cambios de roles de los que hablamos, tienen lugar porque se modifican muchas funciones humanas: la memoria ya no es una herramienta tan utilizada en el proceso, ya que contamos con bases de datos y ficheros numéricos de todo tipo; la imaginación se trabaja de diferente forma, ya que contamos con simuladores; la percepción se transforma y se traspasa a la realidad virtual.

El cambio de roles sitúa al docente como un facilitador del aprendizaje, y no como un mero transmisor de contenidos. El profesor puede, por un lado, utilizar la tecnología para diseñar sus materiales didácticos y actividades interactivas, y por otro,

¹⁰ *Aprender a aprender* es el desarrollo de la habilidad de reconocer los procesos de aprendizaje, de evaluarlos y de mejorarlos.

usar la información que le proporcionan las nuevas tecnologías para mejorar su docencia.

Como ya hemos apuntado, para algunos profesionales de la educación, el uso de Tics en el aula supone cierta dificultad, ya que es necesario saber utilizarlas, tanto en lo que se refiere a aparatos (hardware) como en lo que se refiere a herramientas y programas (software). El docente tiene que aprender a buscar y seleccionar información y recursos de manera eficaz en el inmenso océano de Internet. Para ello existen cursos de reciclaje y adaptación a los nuevos materiales. En algunos casos esa formación la ofrecen las Administraciones Públicas, pero en otras ocasiones, es el docente el que tiene que aprender por su cuenta cómo utilizar las Tics para su práctica pedagógica.

5. POSIBILIDADES EDUCATIVAS DE LA WEB 2.0

En este apartado pretendemos introducir una serie de conceptos básicos sobre lo que es la Web 2.0, así como destacar alguna de las herramientas que nos ofrece, definiendo brevemente cada herramienta y comentando algún ejemplo de aplicación. No nos detendremos en analizar cada recurso, ya que los veremos con más profundidad en apartados posteriores.

5.1. ¿QUÉ ES LA WEB 2.0 Y QUÉ NOS PUEDE OFRECER?

El término web 2.0 se asocia a aplicaciones web que facilitan el intercambio de información, la interactividad y la colaboración en la generación del contenido de la página a través de una participación activa en la misma. El concepto está relacionado con la actitud de quienes utilizan la red. El usuario deja de ser un observador pasivo, receptor de la información de la red, y pasa a ser un sujeto activo que publica e intercambia todo tipo de recursos, basándose en principios de colaboración y puesta en común de información.

Aunque la mayoría de las herramientas de la Web 2.0 no están pensadas para su uso didáctico, los docentes podemos aplicarlas en nuestro trabajo diario. Veamos algunas de esas herramientas que pueden sernos útiles.

5.2. CUENTAS EN GOOGLE

Hay una gran cantidad de servidores de correo electrónico, tanto gratuitos como de pago, pero tener además una cuenta en *Google* (ver *Ilustración 1*) nos aporta

numerosas ventajas, ya que nos ofrece una gran cantidad de servicios muy útiles: correo electrónico con gran capacidad de almacenamiento para poder comunicarnos con nuestros alumnos u otros compañeros y enviar ficheros; calendario online que podemos compartir con otras cuentas para tener informados e invitar a los alumnos a eventos destacables o indicaciones para días específicos; aplicaciones de ofimática, para compartir online documentos con alumnos o compañeros; álbumes de fotos que podemos utilizar en las clases; lector RSS¹¹, *blogs* para crear y compartir nuestro propio contenido, como las bases teóricas de las clases; localizador de lugares; traductor de idiomas; conversor de medidas...



Ilustración 1: Barra de herramientas de una cuenta Google

5.3. PUBLICACIÓN EN INTERNET (*BLOG O WIKI*)

Una wiki es un sitio web cuyos contenidos pueden ser editados por todos sus usuarios. Estos usuarios pueden agregar, modificar o eliminar los elementos de la entrada que comparten. Es una herramienta muy adecuada para el trabajo colaborativo. El ejemplo más conocido de una wiki es la conocida *Wikipedia*, pero podemos crear una propia para el aula, donde compartir y editar los materiales que allí se alojen. Para crear una wiki podemos utilizar la herramienta *GoogleSites* que nos ofrece la cuenta de *Google*. Si la utilizamos para el área de L.E., los contenidos estarán en el idioma

¹¹ *Really Simple Syndication*, formato para compartir contenido en la web.

correspondiente, y se pueden compartir, por ejemplo, elementos culturales de los lugares donde se habla esa lengua, festividades, tradiciones, vídeos sobre el tema que se está tratando, imágenes audio, etc. Además de ser un interesante trabajo colaborativo, es una forma de construir el propio aprendizaje y realizar materiales para el aula.

La *Ilustración 2* nos muestra un ejemplo de una wiki¹² para la enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera en Educación Primaria. Se trata de un sitio con diferentes recursos para el aula, en cuyo desarrollo puede colaborar cualquier voluntario que lo desee.



Aicole: wiki para la E/A de LE

Un *blog* también es un sitio web donde compartir información o expresar ideas, opiniones o sentimientos propios. Se actualiza periódicamente con textos de uno o varios usuarios. También se le llama cuaderno de bitácora. Uno de los aspectos más atractivos del *blog* es su interactividad, ya que permite que las personas que lo visitan comenten la noticia u opinión dada.

¹² Se aloja en la dirección <http://aicole.wikispaces.com/home>

Cuando un *blog* se usa para la enseñanza/aprendizaje se denomina *Edublog*, aunque puede estar enfocado de diferente manera dependiendo de si lo utiliza el docente o los alumnos. En cualquier caso, el uso de los *blog* contribuye a centrar el proceso enseñanza/aprendizaje en el alumno, haciéndole coprotagonista del mismo, desarrollando estrategias de aprender a aprender.

En la clase de L.E. se puede utilizar como diario de aula, como lugar donde el profesor publique textos de los que los alumnos pueden realizar comentarios. Puede ser un *blog* de aula, un *blog* del profesor, un *blog* personal del alumno, utilizarlo como taller creativo multimedia, un lugar donde gestionar proyectos en grupo o una guía de navegación, donde recomendar a los alumnos enlaces interesantes para el tema que se esté tratando en el aula. Las aplicaciones de *Google* también incluyen un creador de *blogs*. En el anexo II podemos ver unos ejemplos de *blogs* educativos.

5.4. ALOJAMIENTO MULTIMEDIA.

Los alojamientos multimedia son sitios web donde subir y compartir archivos de imagen, de video o presentaciones. Siguiendo con las aplicaciones de *Google*, podemos alojar archivos de imagen en el album *Picassa*, del cual tenemos un ejemplo en la *Ilustración 3*, y videos en *Youtube*. Para compartir presentaciones podemos utilizar *Slideshare*, para lo cual se necesita cuenta en *Facebook*, una red social de la que después hablaremos. Además de ser útiles para fines personales, nos sirven también como almacén de archivos multimedia que después utilizaremos en el aula: fotos explicativas, videos educativos, tutoriales, presentaciones, etc.

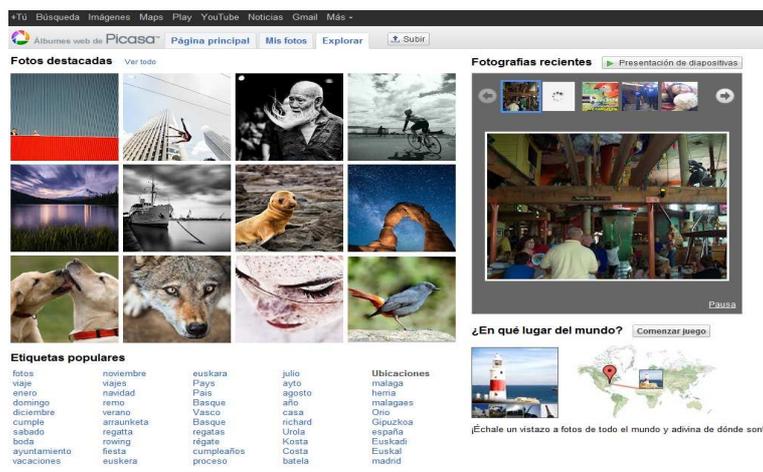


Ilustración 3: Álbum Picasa

5.5. PODCAST.

El *podcast* es una herramienta de distribución de archivos de audio a través de Internet. Mediante los *podcast* podemos transmitir contenidos de forma hablada. Estos archivos están generalmente en formato mp3 y su contenido puede ser sobre conversaciones, música, comentarios, readionovelas, etc. Tienen una especial utilidad en el aprendizaje de idiomas, no sólo para trabajar con audiciones a partir de hablantes con pronunciación nativa, sino para crear sus propios archivos, practicando sus habilidades expresivas orales (pronunciación, fluidez, corrección, claridad, etc.). Además, el trabajo previo de realización del guión, proporciona a los alumnos una oportunidad de trabajo colaborativo y creativo en equipo.

5.6. REDES SOCIALES.

Una red social es un sitio web que ofrece herramientas para la comunicación entre personas con intereses similares. Estas páginas integran en sí mismas varias funcionalidades: wiki, chat, *blogs*, foros, distribución de videos, imágenes, podcast, documentos de texto, etc. en el ámbito académico pueden resultar útiles si se hace buen uso de ellas. Así mismo, resultan motivadoras en el aula, pues los alumnos están

acostumbrados a utilizarlas, son muy dinámicas e interactivas y fomentan la creatividad y la expresión de ideas y difusión de contenidos.

A parte de las redes sociales más conocidas (*Facebook* o *MySpace*) de uso personal, existen otras creadas con fines educativos y de contenido temático. Es el caso de *Edmodo*, *Openstudy* o *Eduagora*. Podemos sacar partido de las redes sociales con objetivos educativos creando un grupo para unir a profesores y alumnos, compartir recursos, apuntes, resolver dudas, proponer actividades, colgar explicaciones en video, etc. En el caso de *Twitter*, una red de microblogging, pues se limita a mensajes de texto de 140 caracteres como máximo, los profesores y alumnos pueden difundir enlaces interesantes, informar sobre eventos, recordar fechas de entrega de trabajos, responder preguntas, etc. Las redes sociales exigen ser mayor de edad para registrarse como usuario, por lo que en Educación Primaria nos servirán para compartir recursos con otros profesores pero no para trabajar con los alumnos.

5.7 CAZATESOROS Y WEBQUEST.

Tanto los *Cazatesoros* como las *WebQuest* son trabajos de investigación en los que se proponen una serie de preguntas y se facilitan los enlaces de Internet para encontrar las respuestas. Al final de la *WebQuest* se realiza una recopilación de todo lo aprendido, y al final del *Cazatesoros* se propone una gran pregunta final cuya respuesta no está específicamente en los recursos que les ofrecemos, pero que los relaciona. La *WebQuest* es un trabajo en grupo y el *Cazatesoros* es una actividad de investigación de carácter más individual. Para diseñarlas, es conveniente comenzar con una introducción del tema que se va a tratar, explicar la tarea, exponer los recursos, los criterios de evaluación y las conclusiones. El *Cazatesoros* es una actividad más sencilla que la *WebQuest*, pues las preguntas son más concretas. Una *WebQuest* puede tener una pregunta final más encaminada a la reflexión y a la opinión fundamentada o el punto de vista del alumno.

6. HERRAMIENTAS WEB 2.0 EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS

Existen muchas herramientas en la Web que pueden ser utilizadas para motivar a los alumnos para escuchar, hablar, leer, o escribir. Pero, ¿cuál utilizar? ¿Cómo sacar el mayor partido de ellas? En este apartado veremos una variedad de páginas web que pueden utilizarse para la práctica de lenguas y explicaremos cómo utilizarlas.

6.1. PERSONAJES ANIMADOS PARLANTES: *VOKI*

Voki (www.voki.com) es una aplicación que nos permite crear avatares personalizados que se mueven y hablan en inglés para utilizar en wikis, *blogs* o websites. También podemos enviarlos por correo electrónico. Esta herramienta es una interesante forma de motivar a alumnos de cualquier edad, ya que es muy interactiva y posee varias opciones para personalizar los personajes. Crear un personaje es sencillo. Veamos los pasos que hay que seguir.

- Entramos en la web www.voki.com y pinchamos en la pestaña “Create”
- Elegimos un personaje y un fondo. Podemos personalizar el pelo, los ojos, los labios, la ropa, los accesorios, el fondo, elegir entre hombres, mujeres o animales... Sólo con la creación del personaje, ya podemos utilizarlo para describirlo.
- Una vez creado el personaje, es el momento de darle voz. Podemos elegir diferentes acentos o grabar nuestra propia voz. Si elegimos una voz predeterminada por la página, no tenemos más que hacer click en el botón donde aparece la letra T del teclado e introducir el texto. Para grabar un mensaje utilizaremos el botón donde aparece un micrófono y haremos click en el botón “Record”.

- Una vez terminado, se guarda la creación desde el botón “Publish”, le damos un nombre y lo agregamos a al sitio que elijamos o lo enviamos por correo.

En el Anexo III podemos encontrar estas instrucciones acompañadas de capturas de pantalla que las ilustren.

Algunas ideas para trabajar con esta herramienta en el aula de lengua extranjera son:

- Crear mensajes de felicitación. En fechas navideñas, cumpleaños, San Valentín, etc. se puede enviar un mensaje a una persona concreta, de manera que añadimos un enfoque comunicativo, contextualizado y socializado.
- Crear un mensaje con una presentación personal. Se puede utilizar el avatar para practicar una presentación del tipo quién soy, cuántos años tengo, dónde vivo, cuál es mi animal favorito, etc. El componente lúdico de la actividad aporta motivación a esa tarea comunicativa.
- Practicar la construcción del texto. Al introducir el texto escrito y dejar que el avatar lo pronuncie, los alumnos se dan cuenta de la importancia de los signos de puntuación, ya que hacen que cambie la entonación y le falte el sentido a lo que quieren expresar. También les ayuda a reflexionar sobre si lo que dicen se entiende correctamente.
- Crear un concurso de canciones. Cada alumno graba su voz cantando y los demás votan al mejor. Es una actividad lúdica para practicar entonación y pronunciación.
- Crear entrevistas. Uno o varios de los alumnos graban sus preguntas una a una y el o los entrevistados las responden con otro mensaje. También puede adaptarse a una pregunta con las respuestas de todos los alumnos, a modo de encuesta.
- Crear un resumen oral de una historia o un tema que se haya tratado en clase. Si los “Vokis” que se vayan creando se guardan en el *blog* de la clase, tendrán a mano todo lo que los alumnos han ido aprendiendo y practicando oralmente.

-
- Utilizar los mensajes y las prácticas de expresión oral como elemento evaluativo. Según la LOE¹³, la evaluación ha de ser continua, y las actividades orales que se practican en clase no quedan grabadas, así que al utilizar estos personajes se puede tener un registro de los progresos de los alumnos.
 - Al introducir la opción del acento, incluimos en el aprendizaje factores sociales y reflexionamos sobre las diferentes pronunciaciones dependiendo del lugar de referencia.

6.2. NUBE DE PALABRAS. *WORDLE*

Wordle es una aplicación web utilizada para generar nubes de palabras a partir de un documento, un enlace a otra página web o una lista elegida por el usuario. Para utilizar esta herramienta no necesitamos registrarnos, simplemente acceder a la página www.wordle.net y pulsar en el botón “create”. Accederemos a una página en la que nos encontraremos diferentes opciones para generar la nube de palabras.

Una vez que elijamos el modo de entrada del documento, no tenemos más que copiarlo en el espacio correspondiente y pulsar “Go” o “Submit”. Se creará la nube con las palabras más repetidas del texto. Podemos modificar el diseño desde la barra de menú. Como ejemplo para ilustrar esta aplicación, podemos encontrar en el Anexo IV una Nube de Palabras utilizado este mismo Trabajo Fin de Grado. Una vez creada la nube, podemos guardarla en la galería pública y/o imprimirla. Aunque no se puede descargar la imagen directamente, podemos hacer una captura de pantalla para poder guardarla en nuestro ordenador o gestor de imágenes.

¹³ BOE núm. 106, del 4 de Mayo de 2006, p. 17169.

Entre los usos didácticos de *Wordle* podemos citar los siguientes:

- Escribir un “Todo sobre mí”, incluyendo palabras para que los alumnos se describan o describan a otras personas. Por ejemplo, se coloca la descripción y se agrega esa nube al *blog* personal.
- Hacer preguntas sobre un libro. En sitios como *Proyecto Gutenberg*¹⁴ se puede seleccionar y copiar un texto libre de copyright, realizar la nube, imprimirla y escribir preguntas.
- Compartir los criterios de evaluación de forma visual. De esa manera se resaltan las pautas necesarias para valorar la actividad.
- Realizar una tarea creativa de escribir cuentos con las palabras en nubes.
- Copiar y pegar los trabajos escritos por los alumnos para comprobar a qué conceptos se le ha dado más importancia y poder discutir los resultados con los propios alumnos. De esa manera también se destacan los conceptos clave del texto.
- Formar nubes de vocabulario alrededor de un tema e incluir los conceptos que se identifican con él. Puede ser muy útil en tormentas de ideas y evaluación de conocimientos previos.

6.3. PRESENTACIONES DE IMAGEN Y AUDIO. *SLIDESTORY Y VOICETHREAD*

Slidestory es un lugar donde se pueden subir fotos o archivos gráficos para después narrar y comentar cada uno de ellos. Esta herramienta online es gratuita y fácil de usar. Lo primero que hay que hacer es entrar en la página www.slidestory.com (*Ilustración 4*) y descargar “Slidestory publisher”.

¹⁴ http://www.gutenberg.org/wiki/Main_Page

En la siguiente ventana, iremos haremos click en el botón “Download the Publisher client”, volveremos a la página de inicio y seleccionaremos el enlace “Join Today to sing up”. Necesitaremos un nombre de usuario y una contraseña para acceder. Una vez registrados y con el programa descargado estaremos preparados para crear nuestra primera historia narrada.

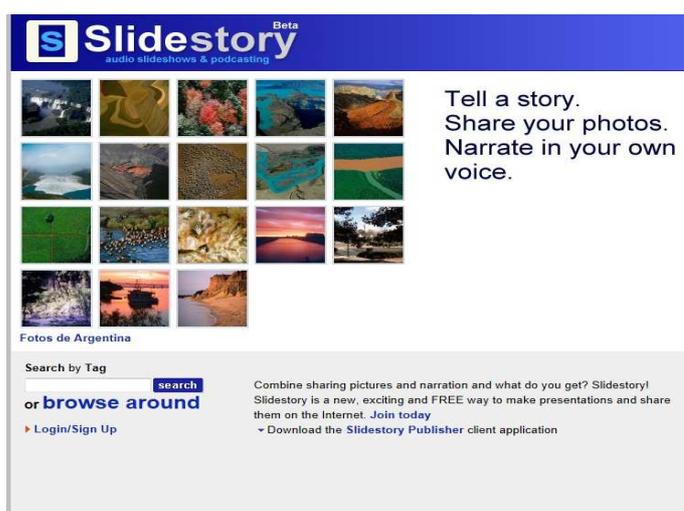


Ilustración 4: Pantalla principal Slidestory

Lo primero que haremos será añadir las fotos que queramos pulsando el botón “Add” y seleccionando las imágenes de nuestro ordenador. Podemos cambiarlas de orden o eliminarlas si es necesario. Después añadiremos un audio para cada imagen grabando nuestra voz. Cuando tengamos todas las imágenes grabadas, podemos hacer una vista previa del resultado.

Ya sólo nos queda añadir un título, descripción y algunas etiquetas. Para ellos pulsaremos el botón “Edit” y rellenaremos los campos requeridos. Para finalizar, lo publicaremos en nuestro *blog* o red social cortando y pegando el código HTML que se nos muestra.

Slidestory no sólo contribuye al desarrollo de las habilidades receptivas (escuchar, leer) sino que también permite a los alumnos mejorar las productivas (hablar

y escribir) y practicar la pronunciación y la entonación. Algunas actividades que podemos llevar a cabo con este programa son:

- presentarse a sí mismos y a sus familias;
- compartir una experiencia personal como unas vacaciones o una visita cultural;
- describir una ciudad o lugar de interés;
- crear un tutorial sobre cómo realizar una receta, cómo utilizar cierta herramienta, etc.;
- describir el proceso de cómo se fabrica determinado producto;
- realizar un documental sobre un tema de interés;
- describir un día en la vida de una persona.

Por otro lado tenemos la herramienta *VoiceThread*, una aplicación para crear presentaciones multimedia con imágenes, audio y video. Lo que le diferencia de *SlideStory* es que se pueden hacer comentarios escritos o hablados una vez publicados. Para utilizar esta herramienta no es necesario descargar ningún programa.

La posibilidad de mantener un grupo de discusión, no sólo con los compañeros de aula, sino con alumnos de todas partes del mundo, es una opción muy valiosa para un profesor de lenguas que quiera incorporar las tecnologías en el aula.

Además, crear un *VoiceThread* es muy sencillo. Primero entraremos en la página de la aplicación <http://voicethread.com> y daremos de alta una cuenta indicando el nombre de usuario, la dirección de correo y la contraseña que elijamos. Después, hacemos clic en “Create” y podemos empezar con el proceso de subida de archivos. Podemos incluir imágenes, videos o documentos, desde nuestro ordenador o desde otros recursos como el gestor de imágenes *Flickr* o *Facebook*.

Una vez que hemos seleccionado las fotos que pensamos incluir, podemos reordenarlas o eliminar aquellas que no queramos. Se puede añadir un título, una descripción y unas etiquetas para que la creación se clasifique correctamente. También

es posible poner un título diferente a cada imagen.

Después de todo esto, tendremos que elegir si la creación será pública o privada (sólo se accede mediante invitación) y si los comentarios se publicarán libremente o necesitan de nuestra aprobación previa. Cuando hayamos elegido estas opciones, guardaremos la creación, copiaremos la URL que se generará para su almacenamiento y podremos enviarlo a los alumnos para que trabajen sobre él o añadirla a un *blog*.

Algunas ideas útiles para el uso de este programa son:

- descripción de imágenes: podemos subir una foto y pedir como tarea a los alumnos que la describan en los comentarios;
- resolución de problemas: también se puede subir la imagen de un acertijo para que los alumnos sugieran posibles soluciones;
- adivinanzas: otra opción es subir una imagen y preguntar qué creen que está pasando, por qué sonríe el personaje, etc.;
- cuentacuentos: subimos una serie de imágenes y los alumnos contarán la historia que les sugiera;
- predicción: hacer hipótesis sobre qué pasará después de la escena que están viendo;
- perfiles digitales: una manera de que los alumnos utilicen de una manera significativa la aplicación es que añadan imágenes sobre sí mismos y que hagan comentarios sobre quiénes son, qué les gusta hacer, etc.

6.4. *PODCAST. AUDACITY*

Un *podcast*, como hemos dicho antes, es la difusión de información de manera hablada. La temática, al igual que en los demás recursos Tics, es muy variada. Suele ser una persona o varias las que hablan sobre diversos temas que están relacionados. En su discurso siguen un guión o actúan de manera improvisada, según sus capacidades y

habilidades. Algunos *podcast* de este tipo parecen programas de radio, al intercalar voz y música, otros son más cortos y sólo introducen voz.

Las razones para utilizar *podcast* en educación se basan en la versatilidad y funcionalidad de su formato auditivo, ya que fomentan la creatividad y la imaginación. Por otra parte son muy útiles para el aprendizaje de lenguas extranjeras, ya que proporcionan ejemplos de escuchas provenientes de hablantes nativos, generando capacidad de autoevaluación, pues muchas veces los alumnos no saben cómo suena lo que ellos mismos dicen. Los *podcast* se pueden utilizar como material de audición, para la comprensión oral, o como material de producción, para la expresión oral.

Para crear un *podcast* podemos seguir estos tres pasos:

- En primer lugar, se grabará el contenido (música, voz o ambas) con un programa de edición de audio. Se sugiere el programa *Audacity* (<http://audacity.sourceforge.net/>), que es software libre y está disponible para sistemas operativos basados en *Windows*, *Mac* y *Linux*.
- En segundo lugar, se convertirá el archivo de audio grabado a formato mp3. Es recomendable editar la etiqueta del archivo, que es la información que contiene un fichero de audio: título, autor, etc.
- Por último se necesitará subir el archivo de audio a un servidor de Internet para que lo puedan escuchar los oyentes. Usando el protocolo http podrán acceder a él, es decir, mediante el acceso a una página o dirección web y haciendo clic sobre el vínculo del archivo. La opción que ofrece más autonomía pero que resulta mucho más compleja es instalar en su propio servidor una aplicación como *Loudblog* (<http://www.loudblog.com>), que le permite gestionar *podcast*, editar archivos RSS y añadir las etiquetas a sus archivos.

En el Anexo V podemos encontrar una captura de pantalla de *Audacity* y una de *LoudBlog*.

Veamos ahora algunos ejemplos de las posibilidades educativas del uso del *podcast* para la clase de la Lengua Extranjera.

- Canciones: se pueden grabar canciones cantadas por los alumnos, ilustrarlas con dibujos hechos por ellos mismos y crear así un video.
- Poesías y rimas. Recitar rimas en el idioma extranjero es una manera de practicar la entonación y la pronunciación. Cuando los niños se escuchen, se darán cuenta de sus propios errores y trabajarán para mejorarlos.
- Cuentacuentos. También se puede grabar un cuento narrado, asignando frases o párrafos a cada alumno. Es una forma de realizar un trabajo colaborativo, lúdico y demostrar las habilidades expresivas.
- Radio. Una de las aplicaciones más interesantes es la grabación de un programa de radio. Para el área de lengua extranjera, se puede preparar el programa buscando información sobre el tema del que se va a hablar, preparar un guión y grabarlo. Esta grabación se puede añadir a la página web del centro para que los demás compañeros puedan oírlo. Se trabajará así la fluidez verbal y el uso de la lengua de manera contextualizada, en una situación real.
- Audio-presentaciones. El sistema *podcast* nos permite transformar las redacciones escritas clásicas en pequeños discursos, describiendo la ciudad, contando lo que quiere ser de mayor, etc. El hecho de grabarlos facilita al docente la evaluación, incrementa la motivación del alumno y ayuda a trabajar la expresión oral, que muchas veces queda relegada a un segundo plano, por la importancia que se le siguen dando a las actividades escritas.
- Fiestas tradicionales. El *podcast* puede usarse también para informar sobre fiestas tradicionales del país donde se habla la lengua extranjera, tanto los

podcast ya hechos, utilizados para audiciones, como los creados por los alumnos.

- Radio-novelas. Una opción de trabajo colaborativo y comunicativo es representar un teatro radiofónico.
- Mensajes a compañeros. En lugar de enviar mensajes de felicitación o de recuperación a un compañero enfermo, se puede grabar, de manera que oralmente se transmite mucho mejor la carga afectiva que por escrito.

Como puede comprobarse, las posibilidades del *podcast* son muy amplias, aunque se trate de un recurso que todavía no está muy integrado en las aulas.

6.5. **BLOGS**

Un *blog* es un sitio web donde se recoge entradas aportadas por uno o varios autores de forma cronológica. Los lectores pueden comentar las entradas y el autor responder a los comentarios, con lo que se establece un diálogo. Están ideados para que el usuario los utilice a modo de diario donde compartir información, debatir, expresar su opinión, etc., aunque hay *blogs* de muy diversos tipos.

Para crear un *blog* hay que conseguir un espacio en Internet donde se puedan publicar los propios datos, informaciones, etc.

Para ello podemos elegir entre dos opciones:

- Un sistema de alojamiento en alguno de los sitios web gratuitos que ofrece un espacio con un modo de publicación ya preestablecido, como por ejemplo www.blogger.com. Es la forma más sencilla de crear un *blog*. Lo primero que hay que hacer es darse de alta, con lo cual se nos asigna un usuario y una

contraseña, para poder administrar la información, después hay que seguir los pasos que se nos pide e introducir la información para la creación del *blog*, como título del *blog*, diseño, etc.

- Instalación de software en un sitio web que permite crear, editar y administrar el *blog* directamente en el servidor que aloja dicho sitio. Esta opción está recomendada para expertos. Un ejemplo lo tenemos en www.wordpress.org

A continuación presentamos los pasos que hay que seguir para crear un *blog* en www.blogger.com Lo primero que hay que hacer es crear una cuenta de Google. Para ello hacemos click en la página principal de *Blogger* en "crear un *blog*", con lo que se abrirá una nueva pantalla con espacio para introducir el correo y contraseña. Una vez introducidos los datos pinchamos en continuar.

Cuando ya está creada la cuenta, hay que asignar un nombre al *blog*. En el espacio destinado para ello introducimos el nombre que hayamos pensado, y el servidor comprobará la disponibilidad del mismo. El nombre del *blog* podremos cambiarlo más tarde. Cuando hayamos conseguido el nombre, introduciremos la dirección del *blog*. Esta dirección no podremos cambiarla después. Es importante que la dirección sea corta, suele ser el nombre del *blog* o del autor, pero se puede poner lo que se quiera. Y quedaría algo así: <http://eltitulo.blogspot.com>

El siguiente paso sería elegir la apariencia del *blog*, para ello podemos elegir entre distintas plantillas que nos muestra el asistente. Más adelante también podremos cambiarla siempre que queramos.

Los *blogs* son sencillos de usar y cuentan con muchas posibilidades diferentes de comunicación como compartir fotos, artículos, trabajos, vídeos o enlaces, mantener debates, etc. Por su sencillez, son muy adecuados para la educación, ya que no hay que

concentrarse en utilizar el medio técnico, sino en el contenido que se va a agregar. Por otro lado, es una herramienta eficaz para hacer un seguimiento de la asignatura, ya que la información está organizada cronológicamente.

Podemos crear diferentes tipos de *edublogs*:

- De centro. Está elaborado por profesores y alumnos de varios centros educativos y contiene proyectos colaborativos entre los mismos.
- De departamento. En él colaboran varios profesores por área, etapa etc. y contiene recursos e información para apoyar la tarea docente.
- De aula. Está elaborado por el profesor y contiene fundamentalmente información para el alumno como es el planteamiento de las tareas a realizar, información sobre recursos, etc.
- Del estudiante. Está elaborado por el alumno y contiene información sobre el desarrollo de sus tareas individuales.

En cualquier etapa podemos utilizar el *blog* bien como recurso educativo que nos apoye en nuestra práctica pedagógica, bien como herramienta de comunicación con la comunidad educativa, por ejemplo para mantener informados a los padres, intercambiar información, recursos o experiencias con otros profesionales de la misma materia, etapa, etc.

En cuanto al uso del *blog* en la clase de lengua extranjera, podríamos crear uno del aula, o uno cada alumno, de manera que vayan incluyendo ahí sus trabajos como podcasts, presentaciones, nubes de palabras o cazatesoros. Es un recurso muy útil para el docente a la hora de evaluar, ya que puede analizar los progresos de los alumnos y evaluar de manera continua.

En el anexo VI ilustramos con imágenes los pasos descritos.

6.6. CAZATESOROS Y WEBQUEST.

Como ya hemos explicado, el *Cazatesoros* es una hoja de trabajo con una serie de preguntas y un listado de recursos para responderlas. Al final del trabajo se hace una gran pregunta final que no aparece específicamente respondida en los recursos. Se estructura en cinco partes:

- **Introducción:** se explica al alumno la información general a cerca de la tarea que deben realizar, el objetivo que se persigue y las instrucciones para llevarla a cabo.
- **Listado de preguntas:** consiste en una serie de preguntas que los alumnos deben contestar.
- **Recursos:** consta de una serie de enlaces web donde los alumnos pueden encontrar las respuestas a esas preguntas.
- **La gran pregunta:** se trata de una pregunta global, cuya respuesta no van a encontrar directamente en los enlaces, sino que depende de las respuestas a las preguntas anteriores. En esta parte se trabajan valores, normas y actitudes.
- **Evaluación:** en esta parte debemos exponer claramente qué se va a evaluar para que los alumnos puedan tenerlo en cuenta a la hora de realizar la actividad.

Por su parte, la *WebQuest* consta de seis pasos:

- **Introducción:** al inicio de la tarea se realiza una presentación del tema a través de un texto corto. La información que demos en este apartado debe ser clara y fomentar la curiosidad de los alumnos. Deben quedar claros los objetivos de la tarea, la idea principal del tema y la actividad que se va a desarrollar.
- **Tarea:** en esta parte se describe en líneas generales la tarea final que tienen que realizar los alumnos. Es importante que dicha tarea esté claramente explicada. En general son actividades de investigación, puede ser la solución a un misterio,

la expresión de un punto de vista fundamentado, el diseño de un producto, generar un resumen, redactar una noticia, etc.

- Proceso: en esta parte se dan las instrucciones para conseguir el objetivo final. Se deben describir claramente los procesos para que los alumnos puedan seguirlos paso a paso.
- Recursos: esta es la parte donde ofrecemos a los alumnos los recursos que van a utilizar para el desarrollo de la actividad. Se les ofrece una serie de páginas web donde encontrar las respuestas con la finalidad de no perder tiempo buscando la información.
- Evaluación: si ofrecemos a los alumnos una guía sobre los criterios de evaluación, podrán tenerlos en cuenta a la hora de realizar las tareas. Deben ser criterios claros para ellos.
- Conclusión: en esta última parte se puede resumir lo aprendido y hacer una reflexión final, exponiendo nuevos interrogantes para quien quiera seguir investigando sobre el tema.

Al finalizar el diseño del *Cazatesoros* o de la *WebQuest*, que llevan el formato de página web, los publicaremos en la red. Si no tenemos conocimientos de cómo crear una página web, podemos utilizar las plantillas que nos ofrece esta página para crear nuestra propia *WebQuest* <http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm> y nuestro *Cazatesoros* <http://www.aula21.net/cazas/caza.htm>. En esa misma página tenemos ejemplos de ambos.

La utilidad principal para la clase de Lengua Extranjera es investigar sobre aspectos culturales de los países donde se habla la lengua objeto de aprendizaje. De la misma manera, para los alumnos más mayores se pueden utilizar en español, con el objetivo de desarrollar la fluidez discursiva de los alumnos investigando sobre temas de actualidad.

7. SAINT PATRICK'S DAY: PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA BASADA EN EL USO DE LAS TICS PARA EL ÁREA DE INGLÉS

7.1. JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Esta unidad está diseñada para 5º de Primaria, y se centra en el uso de las Tics de forma funcional y comunicativa. Una de las competencias que tienen que adquirir los alumnos de Educación Primaria es la competencia social y cultural. En este caso van a aprender cómo se celebra la festividad de San Patricio en un país de habla inglesa: Irlanda. Conocer otra cultura les enseña a respetarla, con lo que la dimensión intercultural del proceso de enseñanza/aprendizaje tendrá una importante relevancia en el desarrollo de la unidad.

7.2. METODOLOGÍA

Las diferentes actividades que se proponen fomentarán el trabajo en equipo y la cooperación entre los alumnos para llevarlas a cabo. Se animará a la construcción del propio conocimiento a través de la inclusión de las diferentes actividades en el *blog* de cada grupo de trabajo. Se necesitará un ordenador por niño. En la mayoría de los centros existe un aula de informática, pero puestos a diseñar una metodología basada en Tics, los ordenadores estarán en el propio aula.

Las actividades tendrán carácter flexible para poder adaptarse a los ritmos de todos los alumnos, trabajarán diferentes habilidades cognitivas y fomentarán su creatividad.

La agrupación de los alumnos dependerá del tipo de actividad que se realiza. Aunque puede haber alguna excepción, por norma general, las actividades introductorias se hará con toda la clase, las de práctica se harán en grupos de 3 alumnos cada uno y las creativas serán tareas individuales. Al finalizar cada tarea, ésta se agregará al *blog* del grupo.

7.3. TEMPORALIZACIÓN

El día de San Patricio es el 17 de Marzo, por lo que la Unidad se desarrollará desde una semana antes, ya que la tarea final será celebrar la fiesta en el aula. Comprende 3 sesiones de 50 minutos divididas en tres fases de aprendizaje: una primera fase introductoria para dar sentido a la tarea, otra fase práctica en la que los alumnos adquirirán los contenidos y una última fase de producción, en la que crearán sus propios contenidos de aprendizaje. El hecho de que construyan su conocimiento les proporcionará habilidades en la competencia de aprender a aprender.

7.4. OBJETIVOS

La unidad se desarrollará tomando como base los objetivos de etapa para el área de Lengua Extranjera propuestos por el Decreto 40/2007 referente al currículo de Educación Primaria en la comunidad de Castilla León.

- Celebrar la fiesta de San Patricio
- Escuchar y comprender mensajes e historias sobre la fiesta cultural de San Patricio.
- Sintetizar con las propias palabras un texto escrito.

-
- Expresar gustos y opiniones.
 - Comprender las instrucciones propias del desarrollo de la clase.
 - Buscar la respuesta a unas preguntas dadas.
 - Escuchar y comprender una canción sobre la fiesta cultural de San Patricio.
 - Reconocer y utilizar las estrategias de comunicación oral, respetando las normas de intervención.
 - Expresar oralmente opiniones e informaciones construidas a partir del trabajo de aula.
 - Planificar y ordenar textos escritos con finalidades comunicativas utilizando las diferentes fuentes de información.
 - Leer de forma comprensiva textos referentes a la historia de la festividad de San Patricio.
 - Aprender a utilizar de forma autónoma los medios de información y comunicación.
 - Valorar la lengua y la cultura extranjera.
 - Utilizar los conocimientos previos para la construcción del conocimiento.
 - Identificar y utilizar correctamente los aspectos fonéticos, entonación y pronunciación.
 - Conocer un sistema métrico diferente al propio.
 - Utilizar las Tics para conocer aspectos culturales de otro país.
 - Utilizar las Tics para crear sus propios textos y presentaciones.

7.5. CONTENIDOS

Los contenidos de la unidad están distribuidos tomando también como referencia los expuestos para el tercer ciclo de Educación Primaria en el Decreto 40/2007. Estos contenidos están divididos en 4 bloques:

Bloque 1: Escuchar, hablar y conversar.

- Escucha y comprensión de mensajes orales en formato informático para

obtener información global y específica acerca de la festividad de San Patricio.

- Interacción oral en una situación basada en instrucciones.
- Expresión de gustos y opiniones de manera oral.
- Comprensión oral específica de una canción.
- Comprensión oral general de un mensaje de Podcast.
- Creación de un Podcast propio.
- Creación de una presentación narrada a cerca de una historia conocida.

Bloque 2: Leer y escribir.

- Lectura autónoma y comprensión de un texto informativo.
- Lectura y comprensión de un texto instructivo.
- Desarrollo del hábito lector a través de la lectura sobre un tema motivador.
- Lectura y escritura de textos propios basados en otros textos.
- Creación de textos propios relacionados con la festividad de San Patricio.
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para producir textos y presentaciones y para transmitir información o comunicarse.

Bloque 3: Conocimiento de la Lengua

- Pronunciación cuidada a través de la dramatización de la lectura de textos.
- Reconocimiento del uso y funcionalidad del pasado simple.
- Conocimiento y uso correcto de las partículas interrogativas.
- Reflexión sobre el propio aprendizaje, organización del trabajo y aceptación del error.

Bloque 4: Aspectos socio-culturales y consciencia socio-cultural.

- Valoración de la lengua extranjera para comunicarse y acceder a informaciones nuevas como medio para conocer otras culturas.
- Conocimiento de costumbres y tradiciones asociadas con la festividad de San Patricio.

-
- Interés por conocer las costumbres de otro país.
 - Iniciación en el manejo de otras fuentes de información que le aporten conocimiento socio-cultural.

7.6. COMPETENCIAS

Desde esta unidad se contribuye al desarrollo de las diferentes Competencias Básicas a través de diversas técnicas:

- Competencia en comunicación lingüística: se trata directamente a través de la adquisición y emisión de información y la comunicación propia del desarrollo de la clase.
- Competencia matemática: en esta unidad y a través de una receta de panecillos, se fomenta esta competencia trabajando con unidades de medida.
- Competencia en el conocimiento e interacción del mundo físico: a través de la receta mencionada, los alumnos adquieren conocimientos sobre los ingredientes y sus reacciones al mezclarse y calentarse.
- Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital: estando la unidad basada en el uso de las Tics, esta competencia se ve directamente desarrollada, ya que el alumno practicará la búsqueda y selección de información a través de medios digitales.
- Competencia social y ciudadana: esta unidad utiliza la lengua y las Tics como vehículo de transmisión cultural, al estar centrada en una festividad de una cultura diferente a la nativa.
- Competencia artística y cultural: la unidad contribuye al desarrollo de esta competencia a través del conocimiento de una tradición y la creación personal de adornos para la celebración, así como el conocimiento de un sistema diferente de medida.
- Competencia en aprender a aprender: esta competencia se desarrolla a través del uso de las nuevas tecnologías para encontrar y producir su propia información y construir así su conocimiento desarrollando las estrategias para posteriores

aprendizajes.

- Competencia en autonomía e iniciativa personal: mediante las diferentes actividades, se contribuye al uso creativo y personal de los medios tecnológicos.

7.7 MATERIALES Y RECURSOS

Para llevar a cabo la unidad didáctica, necesitaremos los siguientes materiales:

- Un ordenador por grupo de alumnos. Necesitaremos dispositivos periféricos como altavoces y micrófono. También deberemos contar con acceso a Internet.
- Una pizarra. No es necesario que sea digital.
- *BLOG VEGGIE KIDS* Receta de panecillos de guisantes. <http://veggie-kids.blogspot.com.es/2012/03/pea-pancakes-peacakes-another-healthy.html>
Recuperado el 14/07/2012
- *MAKING FRIENDS* Manualidades para el día de San Patricio
http://www.makingfriends.com/color/stpats_coloring_pages.htm Recuperado el 14/07/2012
- *MY READING TREE* Podcast sobre el día de San Patricio
http://www.myreadingtree.com/podcast/podcast_42.mp3 Recuperado el 14/07/2012
- *WILSTAR* Texto sobre la historia de San Patricio
<http://wilstar.com/holidays/patrick.htm> Recuperado el 14/07/2012
- *SLIDESTORY* Creador de presentaciones multimedia www.slidestory.com Recuperado el 14/07/2012
- *VOICETHREAD* Creador de presentaciones multimedia voicethread.com Recuperado el 14/07/2012
- *VOKI* Creador de personajes animados parlantes Recuperado el 14/07/2012
- *WORDLE* Creador de nubes de palabras www.wordle.com Recuperado el 14/07/2012
- *WORDPRESS* Editor de blogs www.wordpress.org Recuperado el 14/07/2012

7.8. PROCESO DIDÁCTICO¹⁵

1ª sesión. Conociendo la historia./ *Knowing Saint Patrick's Day*

- Introducción: Nube de palabras.
 - Recurso: [Wwww.wordle.com](http://www.wordle.com)
 - Tiempo: 10 min
 - Grupo: toda la clase.
 - Habilidades: Expresión oral y escrita.
 - Descripción: Esta actividad está pensada para recopilar los conocimientos previos de los alumnos. Consiste en una tormenta de ideas en la que los alumnos van a ir diciendo oralmente qué palabras asocian con la festividad de San Patricio. Si no saben alguna de las palabras en inglés, el docente actuará como recurso para traducirlas. Las palabras que vayan saliendo, se irán apuntando en la pizarra. Una vez que ya no se les ocurran más, se irán repasando para que los alumnos expliquen qué es cada cosa. El docente agregará vocabulario que no haya aparecido anteriormente. Con todas esas palabras, los alumnos crearán una nube de palabras, que diseñarán a su gusto, y añadirán a su *blog* personal.
- Práctica: webquest.
 - Recurso: <http://wilstar.com/holidays/patrick.htm>
 - Tiempo: 20 min
 - Grupo: equipos de 3 alumnos
 - Habilidades: comprensión y expresión escrita.
 - Descripción e instrucciones para el alumnado: Lista de instrucciones que se les dará a los alumnos para realizar la actividad:
 - Introducción: Nos dirigiremos a los alumnos diciéndoles: “El 17 de

¹⁵ Aunque en este trabajo describimos las actividades en castellano, a los alumnos se les presentarán en inglés.

Marzo es el día de San Patricio, y nosotros lo vamos a celebrar. Pero el director del centro no nos lo permite, a menos que sepamos explicarle quién fue San Patricio y por qué se celebra un día en su honor.”

- Tarea: Los alumnos han de prepararse para contarle al director todo lo que sepan sobre San Patricio. Investigarán la historia para poder explicar por qué se quiere celebrar.
- Proceso: Búsqueda de respuestas:
 - ¿Dónde y cuándo nació San Patricio?
 - ¿Qué le pasó a los 16 años?
 - ¿Cuándo se convirtió al cristianismo?
 - ¿Durante cuánto tiempo fue esclavo?
 - ¿Dónde estudió y quién fue su maestro?
 - ¿Qué quería hacer con su esposa?
 - ¿Dónde quería ir?
 - ¿Quién fue enviado allí en su lugar y cuánto tiempo estuvo?
 - ¿Qué consiguió Patricio en Irlanda?
 - ¿Dónde fue cuando se retiró?
 - ¿Cuándo murió?
 - ¿Qué leyendas existen sobre San Patricio?
 - ¿Cuál es el icono tradicional de la festividad y qué simboliza?
- Recursos: <http://wilstar.com/holidays/patrick.htm>
- Evaluación: Comprensión del texto y respuesta a las preguntas. Síntesis del texto.
- Conclusión: Resumen de la historia de San Patricio en el *blog* del grupo.
- Producción: expresión oral de lo que más les ha gustado de la historia.
 - Recurso: www.voki.com
 - Tiempo: 10 min
 - Trabajo individual

- Habilidad: expresión oral
- Descripción: Los alumnos resumirán en una frase lo que más les haya gustado de la historia, lo grabarán con *Voki* y lo insertarán en el *blog*.

2ª sesión Contamos la historia/ *Telling the story*

- Introducción: podcast
 - Recurso: http://www.myreadingtree.com/podcast/podcast_42.mp3
 - Tiempo: 20 min
 - Grupo: todo el grupo
 - Habilidades: comprensión auditiva.
 - Descripción e instrucciones: se escuchará el podcast en el que se cuenta la historia de san Patricio dos veces y se comparará con el texto que se leyó el día anterior. Preguntas para los alumnos: “¿Nos da alguna información más el Podcast que la página web? ¿Hay algo que no ha contado?”
- Práctica: crear presentación
 - Recurso: www.slidestory.com
 - Tiempo: 20 min
 - Grupo: trabajo en grupo
 - Habilidades: expresión oral y escrita
 - Descripción: los alumnos buscarán imágenes para crear una presentación contando la historia de San Patricio. Cuando la tengan creada, la insertarán en el *blog*. Cada grupo presentará su resumen de la historia.
- Producción: decoración
 - Recurso: http://www.makingfriends.com/color/stpats_coloring_pages.htm
 - Tiempo: 10 min

- Grupo: en parejas
- Habilidades: expresión oral.
- Descripción: Por parejas, elegirán un dibujo para pintar de la página de recurso. Cada miembro de la pareja explicará al otro cómo quiere decorar el dibujo y éste seguirá las instrucciones. También puede pedirle que manipule el trabajo cortando, pegando, dibujando algún objeto extra, etc.

3ª sesión Celebramos San Patricio/ *Let's celebrate Saint Patrick's Day!*

- Presentación: receta de Peacakes. El día anterior les diremos a los alumnos que traigan los guisantes para la receta. El resto de los ingredientes los preparará el docente
 - Recurso: <http://veggie-kids.blogspot.com.es/2012/03/pea-pancakes-peacakes-another-healthy.html>
 - Tiempo: 30 min
 - Grupo: todo el grupo.
 - Habilidades: comprensión lectora
 - Descripción: les ofreceremos a los alumnos la receta de la tarta de guisantes y leeremos con ellos el proceso de preparación para resolver posibles dudas. La receta cuenta con el sistema de medida usado en Irlanda, así que tendremos que usar un conversor para saber qué cantidad poner de cada ingrediente. Cuando terminemos la receta, sacaremos una foto y la subiremos al *blog*, junto con el proceso y los ingredientes.
- Práctica: canción San Patricio
 - Recurso: <http://www.youtube.co v=nRYq3Kla31g m/watch?>
 - Tiempo: 20 min
 - Grupo: trabajo en grupo
 - Habilidades: comprensión oral
 - Descripción: los alumnos escucharán la canción las veces necesarias y a

intentar transcribirla para averiguar lo que dice. En el *blog* los alumnos agregarán el link al video y la transcripción.

7.9. EVALUACIÓN.

Según dicta el Decreto 40/2007, la evaluación en esta etapa será continua, global y formativa, por lo que se tendrá en cuenta el trabajo realizado en clase a la hora de evaluar su progreso.

Al finalizar esta unidad, el alumno habrá sido capaz de:

- Participar activamente y con actitud positiva en las interacciones comunicativas de la clase.
- Crear un texto oral a partir del resumen de un texto previo.
- Expresar sus gustos y opiniones.
- Buscar las respuestas a unas preguntas en un texto dado.
- Escuchar y comprender una canción sobre la fiesta cultural de San Patricio.
- Reconocer y utilizar las estrategias de comunicación oral, respetando las normas de intervención.
- Planificar y ordenar textos escritos con finalidades comunicativas utilizando las diferentes fuentes de información.
- Leer de forma comprensiva textos referentes a la historia de la festividad de San Patricio.
- Aprender a utilizar de forma autónoma los medios de información y comunicación.
- Valorar la lengua y la cultura extranjera.
- Utilizar los conocimientos previos para la construcción del conocimiento.
- Identificar y utilizar correctamente los aspectos fonéticos, entonación y pronunciación.

- Utilizar las Tics para conocer aspectos culturales de otro país, así como para la creación de sus propios textos y presentaciones.

El instrumento de evaluación que se va a utilizar será la propia observación en clase, teniendo como apoyo las actividades subidas al *blog*. Hemos creado un *blog* como ejemplo del que utilizarán los alumnos durante el desarrollo del proceso didáctico. Se puede ver en <http://enjoysaintpatricksdays.blogspot.com.es/>

8. CONCLUSIÓN

En este trabajo hemos pretendido demostrar cómo las Tics tienen sus ventajas y sus limitaciones a la hora de aplicarlas en el ámbito educativo, y pese a que suponen un trabajo extra para el docente, constituyen una herramienta indispensable hoy en día para mejorar y actualizar el proceso de enseñanza/aprendizaje de las lenguas extranjeras. Contamos con un amplio banco de recursos con un sólo click, y debemos sacarle partido.

A la hora de incluir las Tics en nuestra metodología, debemos ser críticos y utilizarlas de manera que mejoren el proceso de enseñanza/aprendizaje. No debemos utilizarlas para hacer lo mismo que haríamos sin ellas, pues de esa manera no sacamos provecho de las posibilidades que nos ofrecen. A través del uso de las Tics podemos hacer al alumno partícipe de su propio aprendizaje, pues interactúa de manera autónoma y creativa con los materiales, construyendo sus propios contenidos. Para lograr esto, es necesaria la formación de los docentes sobre cómo utilizar didácticamente las Tics.

No olvidemos que el aula de lengua extranjera es un punto de encuentro entre culturas, y la Web 2.0 nos da la oportunidad de ampliar nuestra información e interacción con esas otras culturas, así como de utilizar la lengua extranjera en un contexto comunicativo real y motivador.

Aunque en este trabajo proponemos la aplicación de las Tics para un contenido didáctico determinado, el uso del *blog* como herramienta de trabajo y evaluación se puede llevar a cabo en otras materias, en otros niveles educativos y en diversos núcleos temáticos. En este caso hemos presentado una propuesta para una festividad concreta, pero se puede llevar a cabo durante todo el curso, añadiendo actividades o editando las entradas de cada Unidad con nuevos aportes.

También podemos y debemos aprovechar la posibilidad que nos ofrece el *blog* de añadir comentarios a las entradas que crean los alumnos, ya que propiciaremos la comunicación interpersonal y la práctica de la lengua extranjera de manera significativa.

Quisiéramos agregar una reflexión para abrir nuevas perspectivas de aplicación a partir de las conclusiones de este trabajo. Las Tics son básicamente visuales, y, ya que como docentes, debemos tener en cuenta la competencia de atención a la diversidad del alumnado que puede integrar nuestras aulas, habría que adaptar su uso para alumnos con necesidades educativas especiales, sobre todo para aquellos que presentan una deficiencia visual. Para ellos no sólo hay que adaptar las actividades, sino también el acceso a las nuevas tecnologías.

9. LISTADO DE REFERENCIAS

9.1. REFERENCIAS LEGISLATIVAS

- España. Ley Orgánica 2/ 2006, del 3 de Mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 4 de Mayo de 2006, núm. 106, pp.17158-17207
- España. Decreto 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 9 de Mayo de 2007, núm. 89, pp. 9852-9896
- España. ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 29 de Diciembre de 2007, núm. 312, pp. 53747-53750

9.2. REFERENCIAS ELECTRÓNICAS.

- CABERO, J. (s.f.) *La aplicación de las Tics: ¿esnobismo o necesidad educativa?* Red Digital. Recuperado el 14/07/2012 de http://reddigital.cnice.mec.es/1/cabero/01cabero_3.html
- CABERO, J. (2004) *Reflexiones sobre la brecha digital*. En en SOTO, F. y RODRÍGUEZ, J. (coords) (2004): *Tecnología, educación y diversidad: retos y realidades de la inclusión digital*, Murcia, Consejería de Educación y Cultura (pp. 23-42). Recuperado el 14/07/2012 de <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/brecha.pdf>
- CAMPUZANO, A. (2001). *Internet en la formación del receptor crítico*. Congreso La Educación en Internet e Internet en la Educación (CNICE-MECD) <http://congresos.cnice.mec.es/ceie/area5/documentacion/comunicaciones/html/5comunicacion15.html>

- ECHEVERRÍA, J. (2001). *Educación y tecnologías telemáticas*. Revista Iberoamericana de Educación (Edición Digital), 24. Recuperado el 14/07/2012 de <http://www.rieoei.org/rie24f.htm>
- HALLIDAY, M.A.K. (1979) *El lenguaje como semiótica social* México: Fondo de Cultura Económica. Recuperado el 14/07/2012 de <http://www.textosenlinea.com.ar/academicos/Halliday%20-%20El%20lenguaje%20como%20semiotica%20social%20Caps%201%20-%20%20-%2010.pdf>
- JOHNSON, D. Y JOHNSON, R. (1999) *Aprender juntos y solos*. Buenos Aires: Aique. Recuperado el 14/07/2012 de <http://es.extpdf.com/aprender-juntos-y-solos-pdf.html#a2>
- KRASHEN, S.D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon. Recuperado el 14/07/2012 de http://www.sdcrashen.com/Principles_and_Practice/Principles_and_Practice.pdf
- MARQUÈS, P. (2000) *El impacto de las Tic en Educación: funciones y limitaciones*. Recuperado el 14/07/2012 de <http://peremarques.pangea.org/siyedu.htm>
- QUINTANA, J. (2012) *El timo de las Tic en el aula*. Recuperado el 14/07/2012 de <http://internetaula.ning.com/profiles/blog/list?user=2vknhhzscbb8>

9.3. HERRAMIENTAS WEB.

- AICOLE Wiki educativa <http://aicole.wikispaces.com/home> Recuperado el 14/07/2012
- AUDACITY Grabador de voz audacity.sourceforge.net Recuperado el 14/07/2012
- AULA 21 Plantilla para diseñar una WebQuest <http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm> Recuperado el 14/07/2012
- AULA 21 Plantilla para diseñar un Cazatesoros <http://www.aula21.net/cazas/caza.htm>. Recuperado el 14/07/2012
- AULABLOG Aulablog21: <http://www.aula21.net/aulablog21/> Recuperado el 14/07/2012

-
- BLOG de Aula Fantastic Primary <https://sites.google.com/site/fantasticprimary/> Recuperado el 14/07/2012
 - BLOGGER Página de creación de *blogs* www.blogger.com Recuperado el 14/07/2012
 - EL TINGLADO *Blog* de aula www.eltinglado.net Recuperado el 14/07/2012
 - LOUDBLOG Servidor de Internet www.loudblog.com Recuperado el 14/07/2012
 - PICASA Gestor de imágenes picasaweb.google.com Recuperado el 14/07/2012
 - SLIDESTORY Creador de presentaciones multimedia www.slidestory.com Recuperado el 14/07/2012
 - VOICETHREAD Creador de presentaciones multimedia voicethread.com Recuperado el 14/07/2012
 - VOKI Creador de personajes animados parlantes www.voki.com Recuperado el 14/07/2012
 - WORDLE Creador de nubes de palabras www.wordle.com Recuperado el 14/07/2012
 - WORDPRESS Editor de blogs www.wordpress.org Recuperado el 14/07/2012

9.4. RECURSOS PARA LA UNIDAD DIDÁCTICA.

- *BLOG* VEGGIE KIDS Receta de panecillos de guisantes. <http://veggie-kids.blogspot.com.es/2012/03/pea-pancakes-peacakes-another-healthy.html> Recuperado el 14/07/2012
- MAKING FRIENDS Manualidades para el día de San Patricio http://www.makingfriends.com/color/stpats_coloring_pages.htm Recuperado el 14/07/2012
- MY READING TREE Podcast sobre el día de San Patricio http://www.myreadingtree.com/podcast/podcast_42.mp3 Recuperado el 14/07/2012
- WILSTAR Texto sobre la historia de San Patricio <http://wilstar.com/holidays/patrick.htm> Recuperado el 14/07/2012

ANEXOS

Anexo I

Usuarios de Internet en el mundo según la zona geográfica en millones de usuarios
(Ilustración 5).

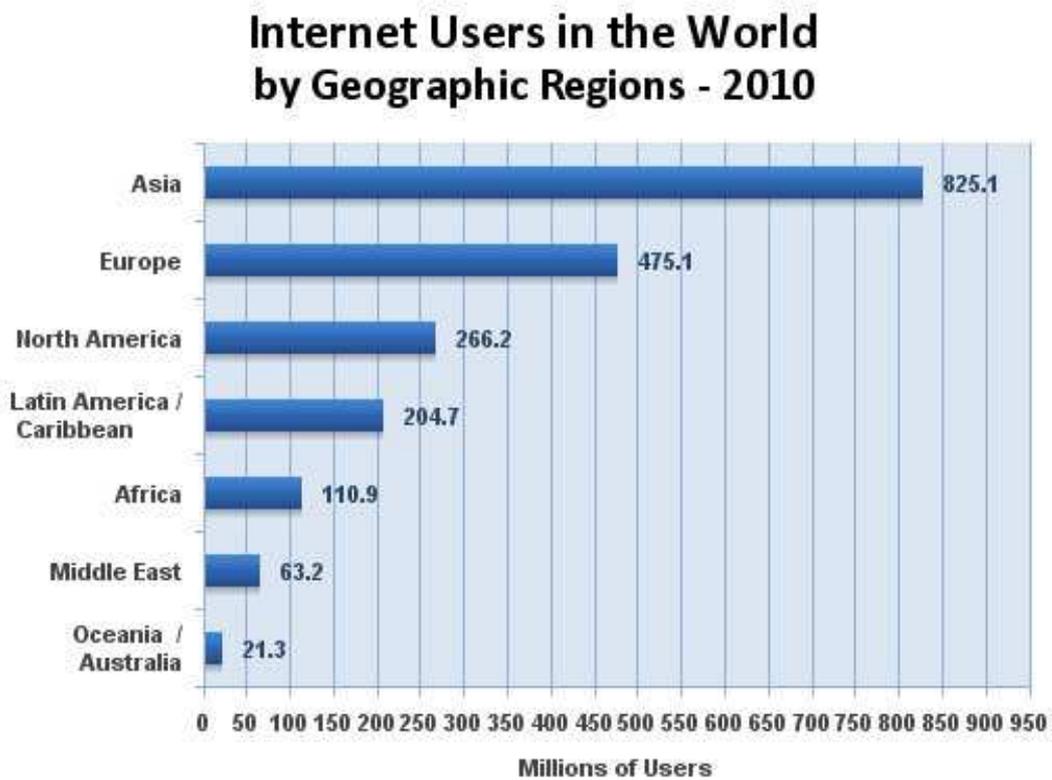


Ilustración 5: Usuarios de Internet en el mundo

Anexo II

Ejemplos de Blogs educativos o Edublogs

Aulablog21 (Ilustración 6): <http://www.aula21.net/aulablog21/>

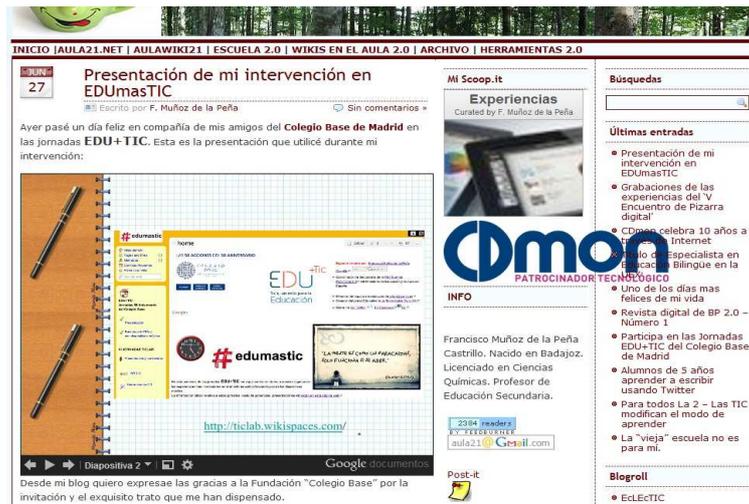


Ilustración 6: Blog Aula 21

Blog aula “El Tinglado” (Ilustración 7): <http://www.ellinglado.net/>



Ilustración 7: Blog El Tinglado

Blog de Aula Fantastic Primary (Ilustración 8):

<https://sites.google.com/site/fantasticprimary/>

Welcome to...
FANTASTIC Primary

Espacio colaborativo diseñado para que los niños puedan ampliar su trabajo en el aula y continuar su proceso educativo en casa. Recursos para trabajar contenidos de Inglés de Primaria, clasificados por nivel y temas.

Enviarnos tus sugerencias. Queremos conocer tu opinión.

Collaborative space designed for children to enhance the work at class and continue the educational process at home. Resources to work English curriculum in Primary School, clasified by level and topics.

Send us your suggestions. We'll be glad to know your opinion.

Deja tus comentarios
Para dejar un comentario, sigue estos pasos:

Últimas Noticias

Unit 5: Structures Recordamos las estructuras que estuvimos trabajando en la unidad 1: I've got (I have got) - tengo. I've got a camera. I haven't got - no tengo. I haven't got ...
Publicado a las 14/05/2012 08:53 por María Jesús Rodríguez Arenas

¡¡¡YA SOMOS BILINGÜEEEEEEEESSSS!!! El pasado MIÉRCOLES nos llegó la maravillosa noticia que todos estábamos deseando recibir: desde que enviamos a la Consejería de Educación toda la documentación (actualizada para el presente curso).
Publicado a las 28/04/2012 03:20 por María Jesús Rodríguez Arenas

Parts of a room Vamos a conocer las partes de una habitación, parts of a room.
Publicado a las 20/04/2012 04:38 por María Jesús Rodríguez Arenas

Mostrando entradas 1 - 4 de 100. [Ver más](#)

Proyecto Fantástico

Esta página se engloba dentro del Proyecto Fantástico, cuya idea original es de María Jesús Rodríguez Arenas. Para conocer mejor nuestro proyecto, te invitamos a visitar la página principal:

PROYECTO FANTASTICO

Ilustración 8: Blog Fantastic Primary

Anexo III

Pasos para utilizar *Voki*.

1. Página de inicio (*Ilustración 9*). <http://www.voki.com/>



Ilustración 9: Página inicial Voki

2. Creación del personaje (*Ilustración 10*).



Ilustración 10: Personaje Voki

3. Opción 1 (*Ilustración 11*): Grabación de voz



Ilustración 11: Grabación de voz

4. Opción 2 (*Ilustración 12*): Texto escrito



Ilustración 12: Texto escrito

Anexo V

Captura de pantalla de *Audacity* (Ilustración 14) y *LoudBlog*(Ilustración 15).

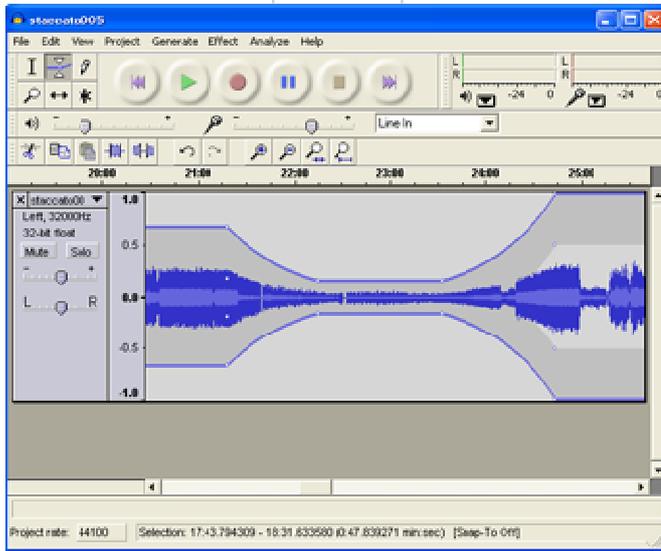


Ilustración 14: Pantalla Audacity



Ilustración 15: Pantalla LoudBlog

Anexo VI

Pasos para la creación de un *blog*.

1. Acceso al creador de *blogs* (*Ilustración 16*).



Ilustración 16: Pantalla principal Blogger

2. Crear una cuenta (*Ilustración 17*):

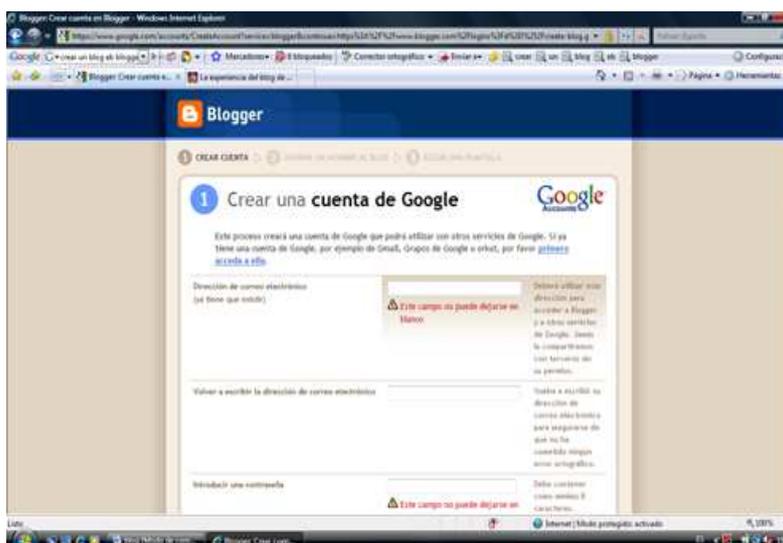


Ilustración 17: Crear cuenta en Blogger

3. Elegir un nombre (*Ilustración 18*):

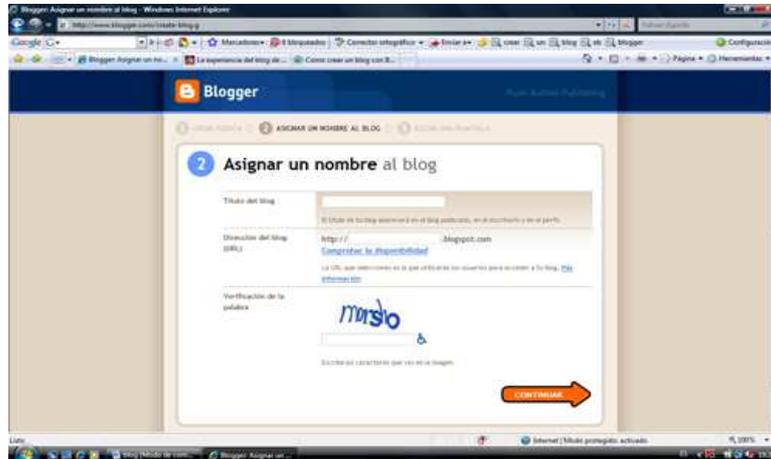


Ilustración 18: Eligiendo nombre para el blog

4. Elegir el diseño (*Ilustración 19*):

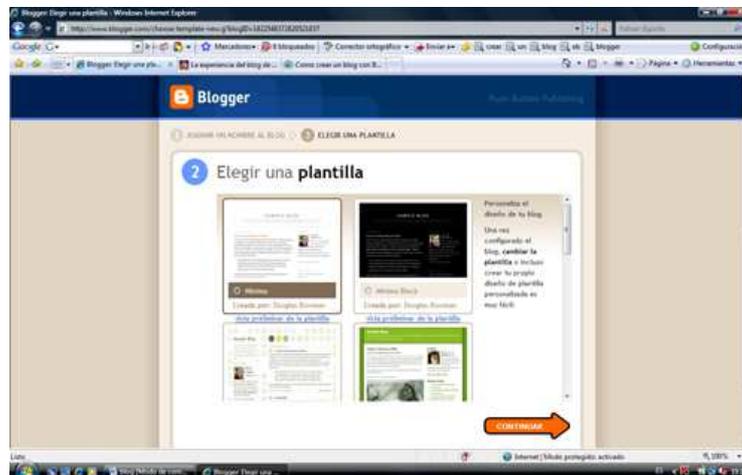


Ilustración 19: Eligiendo el diseño

