

V ENCUENTRO BRASILEÑO DE PROFESORES DE ESPAÑOL

instituto cervantes

belo horizonte



DISEÑO DE MATERIALES DIDÁCTICOS E/LE A TRAVÉS DE LA WEB 2.0 OTRAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

ALFONSO HERNÁNDEZ TORRES
INSTITUTO CERVANTES DE BRASILIA

1. INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han revolucionado el mundo de la enseñanza y han aportado una serie de recursos que anteriormente no existían en el aula; han desarrollado una serie de dinámicas que han facilitado nuestra labor docente, haciéndola más efectiva y desarrollando en nuestros estudiantes nuevas estrategias de aprendizaje. Desde la aparición de la tecnología en nuestras vidas hemos asistido a una serie de transformaciones que han ido demasiado rápido en nuestra realidad inmediata y en lo que ocupa a nuestra actividad académica. Si observamos cómo llegaron las tecnologías a nuestro entorno, podemos comprobar que puede ser comparable a lo que ocurrió con la aparición de la expresión escrita, que podemos considerarla también una tecnología. El ser humano pasa de la oralidad a los textos escritos, y lo que es más interesante aún, al silencio. Ahora, los textos dejan de ser recitados para ser escritos, y comenzarán a interpretar aquellos códigos, a leer en silencio. La ruptura de la tradición oral lleva al hombre a desarrollar otros modelos de comunicación y consecuentemente de aprendizaje, la lectura en silencio llevará a una evolución lingüística y del pensamiento, de alguna manera estamos asistiendo a una revolución tecnológica, puesto que la escritura debemos considerarla una tecnología. Este hecho lo podemos ver comparable con lo que viene sucediendo a finales del siglo XX, la aparición de las TIC que han ido entrando de puntillas en nuestras vidas y que van a ser las principales responsables de una nueva destreza que recoge el *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas* (MCER) un proyecto presentado en Suiza por el Consejo de Europa en 1991 y que después veremos publicado en español en 2002, hablamos de la interacción oral que el MCER define como:

La competencia lingüística comunicativa que tiene el alumno o usuario de la lengua se pone en funcionamiento con la realización de distintas actividades de la lengua que comprenden la comprensión, la expresión, la interacción o la mediación.

En la interacción, al menos dos individuos participan en un intercambio oral o escrito en el que la expresión y la comprensión se alternan y pueden de hecho solaparse en la comunicación oral. No sólo pueden estar hablando y escuchándose entre sí dos interlocutores simultáneamente; incluso cuando se respeta estrictamente el turno de palabra, el oyente por lo general está pronosticando el resto del mensaje del hablante y preparando una respuesta. Aprender a interactuar, por lo tanto, supone más que aprender a comprender y a producir expresiones habladas. Generalmente se atribuye gran importancia a la interacción en el uso y el aprendizaje de la lengua, dado su papel preponderante en la comunicación.

Esta nueva destreza que para muchos podría estar integrada en la destreza oral o en la escrita, para nosotros sería una destreza aparte como apunta el MCER ya que tiene elementos tanto de la oral como de la escrita, además su entorno es totalmente nuevo, ya que ha nacido con la revolución tecnológica y podemos verla todos los días en los chat, foros y otras plataformas de comunicación que han surgido con Internet y la popular web 2.0.

En los últimos años las TIC han ido evolucionando a lo que llamamos web 2.0, que fue utilizado por primera vez por el mayor defensor de software libre Tim O'Reilly en 2004 en una conferencia donde presentó el concepto web 2.0, y que según la Wikipedia, la enciclopedia libre que nació a partir de esta segunda generación de Internet, este nuevo concepto se refiere a:

una segunda generación en la historia del desarrollo de tecnología Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios de una comunidad o red social. La Web 2.0 es también llamada web social por el enfoque colaborativo y de construcción social de esta herramienta.

Como podemos observar en esta definición la web 2.0 hace alusión a un gran número de herramientas sociales que apuestan por la construcción social del conocimiento y el aprendizaje colaborativo. En el momento en que las tecnologías forman parte de nuestra realidad inmediata nos damos cuenta como profesores que están también modificando a los modelos de enseñanza y de aprendizaje, a partir de ahora el aprendizaje y la enseñanza de lenguas gira al *long life learning* donde el alumno se convierte en aprendiente autónomo y el profesor en guía del conocimiento. Nuestras clases van a pasar de tener una estructura cerrada a otra

más abierta y el estudiante tomará un carácter activo en el aula, sin duda, la revolución tecnológica ha modificado nuestro entorno diario y ha creado en la sociedad otras necesidades de las que debemos ser conscientes como profesores. Las tecnologías no han pasado por nuestras vidas de manera gratuita y no podemos prescindir de ellas, aunque hayamos tenido un período de adaptación a las mismas, actualmente están presentes en todos los campos.

2. ¿POR QUÉ APOSTAMOS POR LAS TIC PARA EL DISEÑO DE MATERIALES DIDÁCTICOS?

Como ya mencionábamos más arriba, la tecnología es una revolución en muchos ámbitos y entre ellos el lenguaje. Entendemos por tecnología todo aquello que proporciona herramientas facilitadoras al ser humano para su vida diaria, hemos comparado la revolución tecnológica del nuevo milenio con la aparición de la expresión escrita en tiempos medievales, aquella revolución desencadenó en una destreza y una evolución en nuestro conocimiento, la escritura era una tecnología que se refugiaba en el silencio y en un sistema de símbolos.

En los últimos años las TIC han adquirido un gran protagonismo en nuestras vidas, las tecnologías han querido quedarse con nosotros y dejarnos todo lo que ellas encierran. Han revolucionado el lenguaje con la aparición de una nueva destreza, con la interacción, a partir de ahora podemos hablar de cinco macrodestreza. Además las TIC nos han proporcionado un conjunto de herramientas para el aprendizaje de segundas lenguas.

Con este tipo de herramientas, podemos observar el aumento de la motivación en nuestros estudiantes, incluso nos sirven como dinámica para romper con la monotonía. Al ordenador se le puede asignar la realización de la mayor parte de los ejercicios monótonos. Además con las TIC podemos diseñar materiales que ayudan al proceso individual de aprendizaje, lo que llamamos autoaprendizaje y sin duda, fomentan también la autonomía en nuestros alumnos.

Las actividades que encontramos en la red o que podemos diseñar con las TIC ofrecen una retroalimentación inmediata (feedback) que es un factor muy positivo en el proceso de adquisición de una segunda lengua, ya que el ordenador dice si es correcta o no la respuesta, favorecen el acceso no lineal a la información, podemos acceder en cualquier momento, con las TIC han aparecido nuevos tipos de ejercicios (Hipertexto), los multimedia interactivos que han provocando la desaparición del audiocassette y videocasete por el CD-ROM y el soporte digital.

Estos materiales suponen también una descarga laboral para el docente, ya que si sabemos diseñar una buena actividad podemos delegar muchas de nuestras funciones a las tecnologías y pasar a orientadores y guías del conocimiento.

3. BREVE HISTORIA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) Y LA WEB 2.0

Todo comenzó con la web de Internet que llamamos 1.0, Joan Tomàs Pujolà en su blog EcLEcTIC nos habla de web 1.0 (la web de ellos), web 2.0. (web social) web 3.0. (web del Yo), incluso avanza a la web 4.0. (la web inteligente) y nos documenta con un video que podemos encontrar en youtube con el título de "Web 3.0, Web 2.0, and Web 1.0", partiendo de estas ideas vamos a elaborar un breve historia de las TIC en relación a los materiales didácticos que hemos ido encontrando en las diferentes épocas.

Así empezamos...web 1.0 la de ellos, una web en la que las empresas anunciaban sus productos y éramos meros espectadores, encontramos lo que llamaban programas de autor, unos programas que exigían mínimos conocimientos de informática y nos permiten confeccionar sencillas baterías de ejercicios para el uso de nuestros estudiantes, ejercicios de lagunas, ejercicios de letras revueltas, ejercicio de elisión total o *Storyboard* eran algunas de las actividades que ofrecían y que hoy en día han quedado prácticamente superadas. El *Hot Potatoes* fue uno de los primeros software gratuitos que aparecieron y que hasta hoy estamos usando, podemos diseñar crucigramas, ejercicios de respuesta múltiple, ejercicios de huecos, actividades para ordenar frases entre otras. Algunas plataformas virtuales como *Jcllc* y *moodle* fueron a caballo entre aquella web de ellos y la web 2.0. En aquella primera etapa encontramos software que no fue diseñado con fines didácticos pero le vimos su uso, programas de tratamiento de textos, enciclopedias, diccionarios y cuentos electrónicos e incluso los primeros juegos de simulación. Las *Webquest*, *miniquest* y *cazas del tesoro* fueron actividades que surgieron para ordenar la web de ellos y que han sido las pioneras en actividades para ELE. A través de ellas guiamos a nuestros estudiantes para que naveguen por la red con un orden específico y con unos objetivos.

La web 2.0, como la llamó Tim O'Reilly, nos deja participar, ya no somos meros espectadores sino participantes activos, Internet nos comienza a ofrecer un gran número de herramientas gratuitas, los blogs aparecen como nuestra propia página web que podemos manipular a nuestro gusto, podemos subir incluso audios y vídeos, serán nuestra propia bitácora de aula. La web social fomenta el constructivismo social del conocimiento, encontramos por ejemplo la Wiki, una herramienta que nos puede servir para diseñar actividades que fomenten el trabajo colaborativo, en Internet tenemos la Wikipedia uno de los productos de mayor relevancia en esta segunda generación de Internet. Los foros, chat, *skype* y las redes sociales como el *facebook* colaboran para que la red sea social y participativa. Además, algunas herramientas para editar audio y vídeo ahora son fáciles de usar, encontramos algunas páginas como *Bombay TV* donde podemos subtítular películas, otras como *woices.com*, *evoca.com* o *audacity* para crear nuestro propio

archivo de sonido o podcast, muy útil en la clase de idiomas. Google nos ofrece una gran número de recursos para crear nuestra propia página web, grupo, e incluso con *Google docs* podemos presentar nuestros documentos en línea. La red social ofrece un amplio abanico de posibilidades para la actividad docente, colaborando a una renovación de la educación y del profesor.

4. ¿QUÉ SIGNIFICA SER PROFESOR 2.0?

Como profesores tenemos que estar preparados para los cambios y adaptarnos a las circunstancias, Stephen Downes (2005) nos invita a cambiar con los tiempos, ya que aprender no siempre ha sido igual a lo largo de la historia. Lola Torres y David Vidal (2008:1) nos comentan en su taller “La navaja de Ockham. Diseño y evaluación de actividades 2.0”:

los profesores debemos preguntarnos en todo momento qué significa aprender en la época que nos ha tocado vivir, en qué consiste ese cambio y qué puede suponer para nosotros, los profesores, y para la manera en la que enseñamos.

Ante esta cuestión tenemos que contestarnos a nosotros mismos para ser un profesor 2.0 tenemos que adaptarnos a los cambios, y tener consciencia de que no siempre se aprende de la misma forma, tenemos que tener en cuenta que a parte del avance pedagógico y metodológico, también cambian los entornos de aprendizaje, y ahora asistimos a una sociedad que aprende de manera distinta porque su entorno es digital, continuamente recurren a las tecnologías por muchos motivos, y aquí tiene una gran importancia la web 2.0 o red social porque Internet que comenzó siendo una web de ellos, donde las empresas ofrecían sus servicios y donde éramos meros observadores, se ha convertido en una web social, donde todos podemos participar, incluso se ha creado un mundo real digital. De todo esto tenemos que ser conscientes como profesores ya que no solamente nos encontramos con nuevas herramientas para el aula sino que también este modo de vida virtual tiene grandes ventajas, nuestros estudiantes están acostumbrados a usar chat, foros que podemos usar para diseñar nuestras actividades 2.0, además mediante estas plataformas se fomenta el constructivismo social del conocimiento, y aquí es donde encontramos la originalidad de la web 2.0, los estudiantes cobran un papel totalmente activo que debemos aprovechar como profesores y los docentes adquieren un papel de mediador y de guía, el profesor deja de ser el que tiene el secreto del conocimiento, ahora el conocimiento se construye entre todos y no queda cerrado sino abierto a nuevos contenidos que se pueden adquirir fuera del aula o a lo largo de la vida, porque no dejamos de adquirir conocimientos, y en el aprendizaje de una lengua es fundamental el concepto de *long life learning*, porque la adquisición de una lengua no se adquiere en un curso, sino que se va adquiriendo y practicando cuando la ponemos en práctica fuera del aula y en definitiva la usamos. Todo esto nos proporciona las redes sociales y las plataformas virtuales, a

través de estas herramientas podremos fomentar la autonomía en nuestros estudiantes, fundamental para esta nueva forma de aprender.

El profesor debe conocer e incluso manipular estas herramientas para adaptarse a las nuevas formas de aprender, es acercarse más a los alumnos, romper la barrera profesor y alumno, crear un ambiente favorable para que el estudiante se sienta cómodo en este tipo de plataformas sociales. Desde nuestra propia experiencia podemos decir que las nuevas tecnologías ayudan a romper esta barrera y hacen que nuestros estudiantes sean más participativos y se impliquen mejor. Crear un blog puede ser una buena idea para hacerse un profesor 2.0, sobre todo porque los blogs pueden servir de plataforma de comunicación entre estudiantes y alumnos, más adelante comentaremos cómo explotar didácticamente un blog, pero mencionar que este tipo de plataformas recogen un gran número de herramientas que podemos ofrecer como comentarios que ellos pueden hacer al leer una entrada, opinar sobre el blog e incluso participar como autores. Aunque podemos elaborar muchas actividades 2.0, debemos saber que son una herramienta más para usar en el aula, no es el único recurso que vamos a usar. El uso de las tecnologías debemos hacerlo de forma consciente para que sea efectivo, sin perdernos en el mundo virtual que cada día ofrece más novedades y cambia de manera vertiginosa. Tenemos que considerarlas como una herramienta más que puede complementar cualquier otro recurso que utilicemos en la clase.

Keats y Schmidt (2007) nos hablan de "educación 2.0", que está cambiando el concepto de enseñanza y que está muy lejos de las clases tradicionales, nos advierten que estamos asistiendo a un cambio en la educación, y por tanto en la enseñanza de lenguas, basado en nuevas estrategias que hacen que nuestros estudiantes sean autónomos y sean partícipes del *long life learning*, estos cambios que se dan en la "educación 2.0" desencadenan un papel distinto para los profesores que aparecen como guías en su proceso de aprendizaje que ahora es abierto y no cerrado como era anteriormente, aunque también nos advierten que la introducción de la tecnología no es una tarea fácil y mencionan que para que se produzca este cambio hay que luchar, primero, con "las creencias del profesorado", como dueño del conocimiento absoluto, segundo, con "el peso de la tradición" que está basada en metodologías muy lejanas a ese desarrollo de la autonomía y una enseñanza más abierta, y tercero con "las estructuras educativas" existentes que no introducen las tecnologías en su currículo. Desde nuestro punto de vista, estamos asistiendo a un cambio en la educación pero hablar de "educación 2.0" es demasiado arriesgado, porque la tecnología la vemos como un conjunto de herramientas para ayudar al proceso de aprendizaje de nuestros estudiantes y todo no puede ser 2.0, mas bien es un complemento para nuestra actividad docente que ayuda a desarrollar nuevas estrategias en nuestros estudiantes, también apoyamos la idea que la adquisición de conocimiento ha evolucionado y que el constructivismo social es mucho más completo que los métodos tradicionales, además para fomentar la interacción es mejor hacerlo a través de la tecnología, y en lo que

estamos totalmente de acuerdo es que el aprendizaje es abierto y que nunca podemos saberlo todo.

Profesores 2.0 sí, en el sentido que tenemos que ponernos al día y que no podemos ser ajenos a la revolución tecnológica ni a lo que ha repercutido en la educación, hemos avanzado mucho desde la existencia de Internet e incluso han surgido nuevas estrategias de aprendizaje que son partícipes de ese avance, también es verdad que la tendencia es que todo nuestro mundo gire a Internet pero no puedo hablar de “educación 2.0” porque la propia 2.0 evolucionará a una web 3.0., incluso, como hemos mencionado anteriormente, en algunos foros se habla de esta nomenclatura como una evolución de la 2.0., aquella web social, y actualmente se ha evolucionado a la web 3.0, la web del yo, donde aparecen continuamente recursos para el usuario, para satisfacer las necesidades del yo como individuo, *banner* que acceden a diccionarios, así como otros recursos que aparecen en páginas que son de temas diferentes a los recursos que ofrecen al individuo. Si miramos hacia atrás podemos ver como cada momento, nos ha ido ofreciendo unos recursos distintos y como profesores tecnológicos vamos adquiriendo aquellas herramientas que nos servirán para el diseño de nuestros propios materiales didácticos.

5. ¿CÓMO ELABORAR ACTIVIDADES 2.0?

Haciendo alusión a lo anterior podemos decir que aquella evolución que hemos visto en la web también la hemos visto en el diseño de actividades por Internet, en el apartado tercero de nuestro estudio hemos hecho alusión a la mayoría de las herramientas que nos ha ofrecido Internet desde su comienzo.

Como profesores de español como lengua extranjera (E/le) tenemos que introducir estas herramientas tanto dentro como fuera del aula, ya que pueden servir para reforzar contenidos, completar nuestro manual que muchas veces necesita de estas actividades para practicar determinados objetivos, o también para motivar al grupo clase, ya que muchas veces pueden servir con un objetivo diferente a la enseñanza de contenidos, como una dinámica para grupos. Con el diseño de materiales 2.0 colaboramos con aquel conocimiento constructivo que puede tener el alumno tanto dentro como fuera de clase, aparte pueden ponerse en contacto con las variedades del mundo hispano y conocer su cultura, además un dato que no podemos olvidar es que con este tipo de actividades aprovechamos el tiempo libre del alumno fuera del aula, indirectamente podemos gestionar el tiempo en el que nuestros estudiantes usan Internet diariamente.

Para el diseño de actividades tenemos que tener en cuenta algunas premisas básicas que ya Olga Juan (1999:1) nos comentaba:

“lo que necesitamos los profesores son materiales a través de los cuales, primero, podamos observar que nuestros estudiantes obtienen resultados en su aprendizaje y, segundo, haya un análisis teórico detrás que permita seguir indagando y avanzando en el aprendizaje de lenguas”.

Una actividad en la que consigamos, en primer lugar, ver resultados en el proceso de adquisición de E/le y que además se adecue a los niveles de referencia del español propuestos por el plan curricular del Instituto Cervantes, en segundo lugar que como profesores demos un paso más en la investigación sobre la adquisición de lenguas segundas, es por ello que antes de diseñar una actividad tenemos que ponernos al día de metodologías y procesos pedagógicos e intentar aportar y desarrollar los estudios sobre lingüística aplicada, siempre hay alguna información que podemos aportar y debemos acompañar nuestras actividades de una ficha explicativa para el docente donde dejemos ver entre líneas estos dos puntos. Aún así, para la elaboración de una actividad 2.0 necesitamos tener en cuenta el grupo, ya que si estamos ante nativos tecnológicos podemos trabajar sin problemas o no, tenemos que analizar bien las necesidades del grupo y su relación con la tecnología, en el caso de que no sean nativos digitales tenemos que desarrollar estrategias para introducirlos en la tecnología, además otro punto importante es el momento de inclusión de esta actividad en el currículo, ya que en las actividades 2.0 debemos ver el uso de la tecnología, como ya hemos mencionado anteriormente, las tenemos que ver como una herramienta más y no abusar demasiado de estos recursos, ya que tenemos que ver hasta qué punto supera a una actividad tradicional. A continuación vamos a presentar un pequeño cuadro donde adaptamos estos cuatro puntos al diseño de actividades 2.0:

DISEÑO DE ACTIVIDADES 2.0

| | |
|---|----------------------------------|
| 1. Objetivos que perseguimos en nuestros estudiantes. | ¿Cuáles son los objetivos? |
| 2. Aportación a la investigación sobre adquisición de lenguas segundas. | ¿Qué aportan a la investigación? |
| 3. Conocer al grupo al grupo clase antes de llevarlas a cabo. | ¿A quién va dirigida? |
| 4. Inclusión dentro del currículo | ¿En qué momento la introducimos? |

Lola Torres y David Vidal (2008: 1) hablaron en su taller que una verdadera actividad 2.0 “debería ser un acercamiento dirigido a la acción y a la comunicación, fomentando además componentes estratégicos y reflexivos.”, podríamos relacionar sus palabras con lo mencionado por Olga Juan y la adaptación a nuestro cuadro anterior y ver que aquel acercamiento del que hablan podríamos englobarlo en los objetivos que hemos establecido como punto primero y el desarrollo de

componentes estratégicos y reflexivos con el segundo punto, ya que las preguntas quedan bastante abiertas a lo que podríamos contestar en ellas.

6. EVALUACIÓN DE UNA ACTIVIDAD 2.0.

Una verdadera actividad web 2.0 tendrá que ser una actividad con Internet, que fomente el constructivismo social del conocimiento, una actividad que ayude a adquirir una serie de objetivos a partir del trabajo colaborativo de todos los estudiantes. Cada uno va a aportar su grano de arena en el proceso de adquisición de conocimientos. La web 2.0 nos va a demostrar que nunca dejamos de aprender y una verdadera actividad 2.0 nos tiene que dejar una puerta abierta al descubrimiento de algo nuevo, no son actividades cerradas sino que pueden ser renovadas continuamente. La nueva educación 2.0 contribuye a la construcción del conocimiento durante toda la vida, porque nunca dejamos de aprender, se trata del *long life learning*. Además una verdadera actividad 2.0 responde al conectivismo que defiende que adquirimos conocimiento tanto de forma voluntaria e interna como de manera involuntaria, ya que el conocimiento también está en factores externos. Debemos comentar que este tipo de actividades deben tener recursos de las redes sociales y fomentar la autonomía en nuestros estudiantes. Por último se deben acercar a la acción, a la comunicación y fomentar el componente estratégico y reflexivo.

A continuación os vamos a presentar una secuencia didáctica 2.0 que hemos elaborado a partir de la actividad final de la Unidad 1. Maneras de vivir de *Aula Internacional 4*, una versión 2.0 que ha servido para aumentar la motivación de nuestros estudiantes y conseguir los objetivos de lengua. Podéis ver el producto auténtico de esta actividad de los estudiantes del Instituto Cervantes de Brasilia en el siguiente enlace: <http://www.netvibes.com/alfonsoht#B2.2_Avanzado>. En esta secuencia didáctica hemos intentado hacer uso de Internet y de algunos de los recursos que nos ofrece, hemos seleccionado todos aquellos que nos venían bien para nuestra secuencia, de software gratuito. Previamente hemos abierto una cuenta de clase en cada uno de ellos, ya que para realizar este tipo de actividades necesitamos conocer bien las herramientas y pilotarlas antes para que podamos ver cumplido nuestro objetivo como profesores 2.0.

| |
|---|
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD |
| Eterno Paraíso |
| AUTOR/A |
| Alfonso Hernández Torres |
| APARTADO (según el MCER): |
| http://www.cvc.cervantes.es/aula/didactired/didactiteca/indice.htm |

| |
|---|
| Competencia de Lengua |
| NIVEL |
| B2 (Avanzado) |
| TIPO DE ACTIVIDAD |
| Tarea final |
| OBJETIVOS |
| Diseñar un blog donde presentar el tipo de vida que queremos llevar. |
| DESTREZA QUE PREDOMINA |
| Interacción oral, expresión y comprensión escrita, expresión comprensión oral. |
| CONTENIDO GRAMATICAL |
| Pretérito de subjuntivo y verbos con preposición |
| CONTENIDO FUNCIONAL |
| Expresar nuestra opinión, condiciones y deseos, dar consejos y hacer propuestas. |
| CONTENIDO LÉXICO |
| Vocabulario para hablar de cualidades de personas y cosas; relaciones personales y afectivas. |
| DESTINATARIOS |
| Alumnos de lengua materna portuguesa (brasileños) |
| DINÁMICA |
| Individual, parejas o pequeños grupos y gran grupo |
| MATERIAL NECESARIO |
| Internet |
| DURACIÓN |
| 1h y 50 minutos |
| MANUAL (SI PROCEDE) CON EL QUE SE PUEDE UTILIZAR |
| Unidad 1 "Maneras de vivir" de Aula Internacional 4 |
| FUENTE DE INSPIRACIÓN |
| Unidad 1 "Maneras de vivir" de Aula Internacional 4, p. 18 |

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Vamos a trabajar la Unidad 1 “Maneras de vivir” de *Aula Internacional 4* donde hemos presentado a nuestros estudiantes el pretérito imperfecto de subjuntivo, algunos verbos con preposición, correlación de tiempos verbales, han tenido que expresar condiciones, deseos y hablar de cualidades de personas y objetos. Como tarea final nuestros estudiantes tendrán que diseñar un paraíso dónde vivir, para ello nos iremos al aula multimedia.

ACTIVIDAD 1. Les pediremos que reflexionen con las imágenes y los textos que aparecen en la página 18 de *Aula Internacional 4* y les diremos que piensen bien con cuál se identifican.

ACTIVIDAD 2. En la Wiki de clase, tendrán que realizar un trabajo colaborativo y entre todos irán completando las ventajas y desventajas del tipo de vida que se propone en el manual.

ACTIVIDAD 3. Ahora es el momento de agrupar a nuestros estudiantes según afinidades, en el caso de que los grupos no sean homogéneos tendremos que agruparlos en función a los tres temas propuestos por el libro.

ACTIVIDAD 4. Cada grupo diseñará un blog y lo titularán con una frase original relacionada con su tipo de vida, elaborarán su propia bitácora.

DURANTE

ACTIVIDAD 1. Después tendrán que buscar en la Wikipedia <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada> lo que han elegido, tendrán que definir a los urbanitas, habitantes de la blogosfera y okupas neorrurales, al menos que intenten definir lo que son cada uno de estos grupos. Aprovecharemos este espacio para subir los tres blogs en netvibes (<http://www.netvibes.com/#Geral>) y les pediremos a sus compañeros que visiten los blogs y hagan comentarios sobre si podrían o no vivir en estos paraísos. Y el resultado lo podrán ver en nuestra red de blogs de clase http://www.netvibes.com/alfonsoht#B2.2_Avanzado, es una manera de ofrecerles un feedback y que vean valorado su trabajo.

ACTIVIDAD 2. Después les preguntaremos por qué se ellos piensan que pertenecen a ese grupo y no a otro, tendrán que visitar los blog de sus compañeros y practicar las estructuras: “Yo no podría pasar ni una semana en un lugar en el que...” como indica la unidad, además de las cuestiones que proponen.

ACTIVIDAD 3. Cada grupo tendrá que diseñar su podcast, les pediremos que accedan a woices.com (<http://woices.com>) y en tres minutos tendrán que grabar el perfil de los habitantes de ese lugar imaginario como lo presenta el apartado 10.B de *Aula Internacional 4*.

ACTIVIDAD 4. Pediremos de nuevo a nuestros estudiantes que visiten los blogs de sus compañeros y tendrán que comentar los audios comenzando con la estructura: “A mí me gustaría vivir en el lugar en que la gente...” como lo indica la unidad.

Por último les pediremos que presenten su blog, cada uno con un papel diferente, uno presentará al grupo, otro defenderá al grupo basándose en los comentarios de sus compañeros en las diferentes entradas, y otro miembro del grupo presentará los proyectos futuros. Al final realizaremos una votación al mejor blog.

BIBLIOGRAFÍA

Todos los materiales en línea han sido revisados el 29 de septiembre de 2009

Barba, Carme y Capellá, Sebastià (2003) "Webquest, Una investigación guiada con recursos Internet", *III Congreso Internacional Virtual de Educación (CIVE)*, Universidad de las Islas Baleares, abril 2003 [en línea]. Disponible en la web:
http://webquest.xtec.cat/joomla/files/articles_entrevistes/CIVEbarbacapella.pdf

Cabero, Julio (1999), "La red, ¿panacea educativa?", *Educar*, 25, 61-79 [en línea]. Disponible en la web:
<http://ddd.uab.cat/pub/educar/0211819Xn25p61.pdf>

Cabero, Julio (2000), "La aplicación de las TIC, ¿esnobismo o necesidad educativa?", *Red digital*, 1 [en línea]. Disponible en la web:
<http://reddigital.cnice.mec.es/1/cabero/01cabero.html>

Corpas, Jaime/ Garmendia, Agustín / Sánchez, Nuria y Soriano, Nuria (Coordinación pedagógica de Neus Sans) (2007), *Aula Internacional 4*, Difusión, Barcelona.

Dodge, B. (1998-2009), Página de WebQuest con todas las publicaciones del autor [en línea]. Disponible en la web:
<http://webquest.org/index.php>

Downes, S. (2005) "Education 2.0" *Elearning Magazine*, National Research Council of Canada [en línea]. Disponible en la web:
<http://www.downes.ca/post/31741>

Hernández Mercedes, M^a Pilar (2007), "Aula de español, enfoque por tareas y TIC. Algunas reflexiones sobre las WebQuest en la enseñanza de ELE", *marcoELE*, 5 [en línea]. Disponible en la web:
http://www.marcoele.com/num/5/02e3c09a050001405/pilarhernandez_wq.pdf

Ibáñez, J. E. (2003), "El uso educativo de las TIC" [en línea]. Disponible en la web:
www.pangea.org/jei/edu/f/tic-uso-edu.htm

Juan Lázaro, Olga (1999), "La enseñanza mediante tareas", *A cien años del 98, Lengua española, literatura y traducción. Actas del XXXIII Congreso Internacional de la Asociación Europea de Profesores de español. Soria* [en línea]. Disponible en la web:
<http://www.difusion.com/files/file/articulos/8-Olga-Juan.pdf>

Keats, D. W. & Schmidt, J.P. (2007) "The genesis and emergence of education 3.0 in higher education and its potential for Africa", *First Monday*, 12 (3) [en línea]. Disponible en la web:
<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1625/1540>

Provencio Garrigós, Herminia (2006), "Materiales didácticos y aplicaciones de tecnología lingüística en red para la enseñanza / aprendizaje del verbo", *redELE*, 6 [en línea]. Disponible en la web:
<http://www.educacion.es/redele/revista6/HerminiaProvencio.pdf>

Quintana, Emilio / Torres, Lola (2008) "The New Disorder of Knowledge. Freedom, Chaos and Learning" [en línea]. Disponible en la web:
<http://www.scribd.com/doc/3109377/The-New-Disorder-of-Knowledge>

Siemens, G. (2005) "Connectivism. A learning theory for the digital age." [en línea]. Disponible en la web:
http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism_self-amused.htm

Siemens, G. (2007) "Knowing Knowledge" [en línea]. Disponible en la web:
http://knowingknowledge.com/2006/10/knowing_knowledge_pdf_files.php y en español: <http://siemensinspanish.pbwiki.com>

Torres, Lola (2007) "La influencia de los blogs en el mundo de ELE", *Glosas Didácticas*, 16 [en línea]. Disponible en la web:
<http://www.um.es/glosasdidacticas/gd16/03torres.pdf>

Torres, Lola/ Vidal, David (2008) "La navaja de Ockam. Diseño y evaluación de actividades 2.0." [en línea]. Disponible en la web:
<http://www.scribd.com/doc/9102683/La-Navaja-de-Ockham>

VVAA. (2002) *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación*, Anaya, Madrid [en línea]. Disponible en la web:
<http://cvc.cervantes.es/obref/marco>

VVAA (2006) *Plan curricular del Instituto Cervantes: Niveles de referencia para el español*, Biblioteca Nueva, Madrid

ANTES

1. Observa estas imágenes y textos que te presentamos a continuación del manual *Aula Internacional 4* y piensa en el tipo de vida que te atrae más. ¿Cuáles son las ventajas e inconvenientes que ves si sigues este tipo de vida?



- Hombres y mujeres amantes de las comodidades de la ciudad.
- Viven en "lofts" en antiguas zonas industriales, rehabilitadas como áreas residenciales o en el centro de la ciudad.
- Trabajan en el comercio o los servicios.
- Tienen coches y motos.
- Son amantes de la velocidad, del asfalto, del lujo y de la moda.
- Les encanta cocinar platos sofisticados.
- Van a todo tipo de locales de moda en la ciudad.
- Llevan ropa de marca y tienen un abono para la ópera.
- Su lema: "En el asfalto y a la última".

OKUPAS NEORRURALES



- Han decidido cambiar la ciudad y su trabajo por el campo.
- Se instalan en un pueblo abandonado y lo reconstruyen.
- Son autosuficientes.
- Viven de lo que obtienen de la tierra y del comercio en pequeños mercados de pueblo.
- Algunas comunidades han establecido un sistema cooperativo en el que toda propiedad es común.
- Algunas comunidades rechazan avances tecnológicos como la televisión, el coche, el teléfono...
- Tienen que enfrentarse a la amenaza constante del posible desalojo, pues la mayoría son ocupaciones ilegales.
- Cuando los echan de un pueblo, vuelven a empezar sus vidas en otro.
- Su lema: "Lo natural es sabio".



- Viven en cualquier parte, casi permanentemente conectados a la red.
- Cada pocas horas actualizan su blog.
- Cuelgan fotos, ideas, pensamientos... se desnudan ante un público al que no ven.
- Participan en los blogs de otros y reciben comentarios de otros internautas que pueden ser también *bloggers*.
- Cualquier tema sirve para una nueva entrada de diario o post: un eclipse lunar, un cambio de trabajo, un grano en la nariz, el tedio vital...
- Su lema: "Vive, publica y luego piensa".

(Imágenes y texto de *Aula Internacional 4*, Unidad 1, Difusión, Barcelona, p. 18)

2. Ahora vamos a ir a nuestra Wiki de clase, no olvides seguir las instrucciones que te proponemos y completa junto a tus compañeros las ventajas y desventajas de cada uno de los tipos de vida:

INSTRUCCIONES PARA NUESTRA WIKI

- 1) Entrar en <http://www.seedwiki.com>
- 2) Tenéis que poner el *email* de clase.
- 3) Contraseña
- 4) En *search*: AVANZADO B. 2. 2 ETERNO PARAÍSO (os aparecerá a la derecha, como en gris, otra opción, una vez dentro en *account home page*), veréis AVANZADO B. 2. 2 ETERNO PARAÍSO como una de las *wikis* creadas: es bastante fácil.
- 5) Cuando cliquéis AVANZADO B. 2. 2 ETERNO PARAÍSO, podéis editar y guardar.
- 6) No olvidéis poner un color para distinguir vuestra autoría

3. Ahora nos ha tocado viajar y buscar a un grupo de personas que sea afín a nuestras necesidades ¿Has encontrado a alguien que comparta tus mismos gustos?

4. Tenéis que hacer vuestra propia bitácora, para ello vais a acceder a <http://www.blogger.com>, será vuestra propia ventana hacia el mundo donde presentaréis vuestro paraíso. Tendréis que pensar en un título original para vuestro blog y para vuestro grupo. No olvidéis que para participar en el blog todo el grupo en la *configuración* del blog tenéis que invitar a vuestros compañeros en *permisos*.

DURANTE

1. En la enciclopedia más universal <http://www.wikipedia.com> vais a buscar quiénes sois, urbanitas, okupas neorrurales o habitantes de la blogosfera, allí encontraréis al menos, modelos para realizar vuestra presentación en el blog, será vuestra primera entrada con el título ¿Quiénes somos? o el que queráis.

2. Pasearos por los blogs de vuestros compañeros que están agrupados en la red de blogs de clase clasificada en niveles por vuestro profesor y que tenéis en <http://www.netvibes.com>. Tenéis que comentar la primera entrada que generalmente han titulado ¿Quiénes somos? y explicar por qué no perteneces a su grupo. Aquí puedes usar el ejemplo propuesto por *Aula Internacional 4: Yo no podría pasar ni una semana en un lugar en el que...*

3. Después de los comentarios de vuestros compañeros, tenéis que defender vuestro paraíso, para ello vais a presentar en otra entrada un archivo con vuestra voz

hablando de vuestro tipo de vida y el perfil de los habitantes de vuestro paraíso. Para ello vais a usar la cuenta de clase que tenemos abierta en <http://www.voices.com>

4. Nuestros compañeros intervendrán en las entradas del archivo de audio con las estructuras que propone *Aula Internacional 4*: “*A mí me gustaría vivir en un lugar en el que la gente.../A mí me gustaría que fuera...*”

DESPUÉS

1. Entre todos los miembros del grupo vais a presentar vuestro paraíso, os repartiréis los papeles, uno de vosotros se ocupará de presentar al grupo, otro de defenderlo basándose en los comentarios de las entradas y otro de presentar los proyectos futuros.

2. Al final realizaremos una votación para ver quién es el grupo que ha tenido más éxito y haya elaborado mejor su blog.