

## MATERIALES E/LE EN LA RED: ¿CUÁNDO SON ÚTILES? ¿CÓMO SELECCIONARLOS?

JIMENA FERNÁNDEZ PINTO  
OLGA JUAN LÁZARO

**E**l material de este taller de Expolingua se divide en dos partes complementarias, una primera en la que se trabajan y ejemplifican las características que debería tener un material editado en internet frente a los otros soportes (papel principalmente). Y una segunda parte, en la que se analiza la utilización didáctica de los medios y se presentan una serie de criterios con los que usar la red en clase que posteriormente se ejemplifican en unas actividades.

Con estas dos partes, el profesor podrá seleccionar de la red materiales de calidad y útiles para el momento de aprendizaje en el que los estudiantes se encuentren.

Los contenidos de este artículo son los siguientes:

Parte 1: características de los materiales didácticos en internet

Introducción

1. ¿Qué hay en internet?
2. Material didáctico en la red: ¿es diferente al soporte papel?
3. A modo de apunte final

Parte 2: criterios de uso de la red en clase

Introducción

1. Telépolis: la visión del telemundo
2. La red en clase: criterios de uso, plantillas y guías
3. Actividades para la clase
4. A modo de apunte final

Bibliografía

## PARTE 1

# CARACTERÍSTICAS DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS EN INTERNET

OLGA JUAN LÁZARO, INSTITUTO CERVANTES

## INTRODUCCIÓN

**E**l objetivo que perseguimos es facilitar al profesor herramientas que le permitan acercarse a internet desde una postura crítica a fin de decidir si el material del que dispone es útil para sus estudiantes en un momento del aprendizaje determinado o, por el contrario, otros recursos a su alcance son más convenientes.

Con internet se podría aplicar el dicho popular “no es oro todo lo que reluce”, pero si se parte de un análisis de sus contenidos y una reflexión sobre su uso, el provecho que se le puede sacar en beneficio de los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje (profesores y estudiantes) es elevado. No por ello hay que olvidar la necesaria adaptación de este proceso y de los roles de sus protagonistas al contexto pautado por el desembarco de las *Nuevas Tecnologías* (NNTT).

Esta primera parte del artículo consta de un apartado 1) en el que se aborda, de una forma muy generalizada, un acercamiento a los recursos que hay en internet. Este material se articula en una clasificación muy básica pero necesaria para determinar qué tipo de material vamos a analizar en el siguiente apartado.

En el apartado 2) se ofrece al profesor una plantilla con la que podrá evaluar las características de los materiales didácticos en línea. Esta herramienta pretende tener una utilidad muy práctica y ayudar al profesor a discernir la calidad del tipo de materiales que visita en su navegación por la red.

En el último apartado, el 3), se hace una consideración general sobre el papel del profesor.

### 1. ¿QUÉ HAY EN INTERNET?

Con internet se pueden hacer muchas cosas y conseguir muchos propósitos que nos “solucionan” la vida de una forma cómoda y ágil en una sociedad en la que no sobra tiempo para casi nada. Se accede a internet desde el trabajo, desde casa o desde un cibercafé. También en el aula con los estudiantes se empieza a potenciar su uso, por lo menos el interés de gestores, profesores y estudiantes se incrementa y nosotros, los profesores, nos preparamos para conocer las posibilidades de esta nueva herramienta y hemos empezado a reflexionar sobre su integración eficaz en la adquisición de segundas lenguas o lenguas extranjeras.

Centrados en este contexto de enseñanza/aprendizaje de E/LE, ¿quién puede usar internet?, ¿dónde?, ¿con qué enfoque metodológico?

La respuesta a la primera pregunta parece obvia: internet puede ser útil a profesores y estudiantes.

La respuesta a la segunda pregunta, tal vez ya no sea tan evidente. Las NNTT afectan a todos los niveles de la vida del hombre, del que no se excluye, por supuesto, el mundo académico. Esto supone que se están explorando desde un punto de vista conceptual y formal, y desde todas las disciplinas, cómo se integra el nuevo recurso en la tradicional clase presencial, cómo afecta al proceso de aprendizaje visto como un *continuum* (es decir, también fuera del aula) y cómo modifica la modalidad de enseñanza a distancia.

Dentro del ámbito E/LE, internet es un recurso más dentro del aula, un recurso con el que además el estudiante cuenta, probablemente, en su propia casa y a través del cual se puede acercar al español.

Internet también es un reto en la enseñanza abierta y a distancia de lenguas aportando dos grandes dimensiones: información y comunicación real (con la ruptura de frontera espacio-temporales, lo cual, y visto desde otro punto de vista, supone un nuevo reto: la gestión y administración de actividades comunicativas).

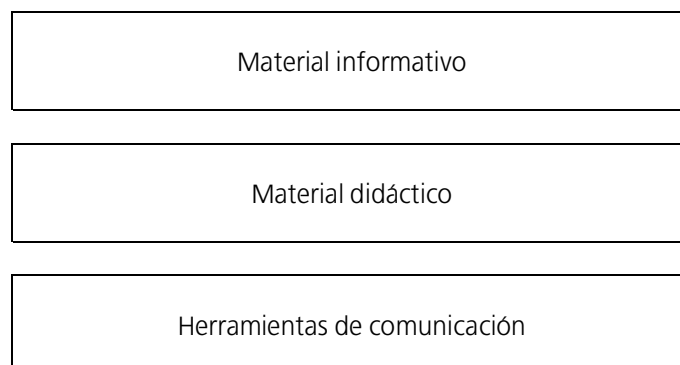
Efectivamente, internet puede ser una fuente para practicar español dentro y fuera del aula. El papel del profesor se modifica, pero no deja de ser una pieza fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Y, por último, la respuesta a la tercera pregunta pasa por el conocimiento de la herramienta para poder sopesar su integración. Con internet se pueden encontrar desde actividades estructurales centradas en la forma y el significado, hasta se pueden encontrar propuestas basadas en la practica de contenidos lingüísticos siguiendo el enfoque comunicativo y la enseñanza mediante tareas. Internet es una fuente de información a la par que una herramienta de comunicación y transmisión de datos única y, hasta la fecha, ningún otro recurso o medio tiene estas posibilidades. En este sentido, cada día los avances tecnológicos nos deparan nuevas sorpresas, pero la reflexión sobre su uso debe preceder a su integración en la didáctica, de lo contrario siempre se irá a remolque de las novedades tecnológicas.

Si nos centramos en lo que internet ofrece al estudiante, podríamos hacer una larga lista en la que se incluirían los siguientes materiales:

noticias de periódico			textos literarios
	catálogos de museos		
imágenes		empresas comerciales	
bancos	enciclopedias		diccionarios
	videos	música	radio
letras de canciones		audioconferencia	correo electrónico
actividades	chat		
	videoconferencia		foros
	listas de distribución		postales
	mapas	juegos y pasatiempos	
	tiendas	guías de viaje	

Todos estos materiales se podrían distribuir entre los siguientes grupos:



En el grupo de "Herramientas de comunicación" prácticamente el 100% de los profesionales de E/LE coincidiríamos en los elementos que se podrían incluir. Pero no así en los grupos de "Material informativo" o "Material didáctico". Vamos a ver qué diferencia a uno y otro grupo.

Una noticia de periódico pertenecería a material informativo, mientras que las actividades entrarían dentro del grupo de material didáctico. Es decir, material didáctico es aquel creado con la intención de practicar un determinado aspecto de la lengua. Material informativo es aquel que podríamos identificar como material real y que el profesor tiene que insertar en una secuencia didáctica para poder llevarlo al aula.

Pero a nosotros lo que nos interesa es la respuesta a la siguiente pregunta: ¿cómo seleccionamos el material informativo que se nos presenta fuera de internet? La respuesta probable es que escogemos en función de los gustos, las necesidades y los objetivos de aprendizaje de nuestros estudiantes y los nuestros propios. El mismo criterio es válido para este mismo grupo de materiales que llamamos informativos en internet.

Y, ¿cómo seleccionamos el material didáctico fuera de internet? Es decir, por qué elegimos el método de una editorial y no otro método de la misma editorial o de otra; por qué nos decidimos por determinado material complementario...

Nuestro objetivo de análisis se centra en este material: las actividades que se encuentran en internet.

## 2. MATERIAL DIDÁCTICO EN LA RED: ¿ES DIFERENTE AL SOPORTE PAPEL?

Quizás nos resulte más familiar acercarnos a los materiales en internet recordando los materiales en papel, a los que estamos tan acostumbrados. Al fin y al cabo, los materiales en formato plano o de papel son el referente con el que contamos y con el que estamos más familiarizados.

Cuando nos enfrentamos a la selección de material (un método, material complementario, etc.) en papel, ¿qué criterios seguimos?

Probablemente nos fijemos en el enfoque metodológico, en las tareas y actividades que se proponen, en la secuenciación, si se practican todas las destrezas y se integran las estrategias de aprendizaje, el papel que el alumno desarrolla en su propio aprendizaje, la variedad y calidad de materiales reales con los que se trabaja, si se incorporan las últimas teorías sobre adquisición de lenguas, etc.

Por supuesto, dedicaremos una especial atención a analizar qué imagen de la cultura de la lengua meta se transmite a través de los materiales seleccionados y cómo se trabaja esta, huyendo de los tópicos culturales en pro de un trabajo de interculturalidad y de comprensión y respeto a las culturas de los estudiantes.

Además de la calidad del material, no hay que olvidar tener en cuenta las necesidades de los alumnos, el contexto espacio-temporal en el que se va a gestionar el uso del material y los medios de los que dispone el aula o el centro para trabajar con diferentes recursos (vídeo, retroproyector, ordenador, conexión a internet...).

¿Podemos seguir los mismos criterios cuando el soporte es diferente? ¿Evaluamos de igual manera un libro, un CD-ROM y un vídeo? ¿Nos centramos en el contenido solamente o también nos ocupamos de la forma?

Pongamos por caso este mismo artículo, ¿sería exactamente igual sobre el papel que en vídeo, CD-ROM o en un hipertexto? La respuesta debería ser negativa.

Cuando empezamos a navegar por la red y visitamos páginas y páginas enlazadas, ¿qué aspectos nos pueden ayudar a discriminar la utilidad e idoneidad de los materiales? A continuación presentamos una serie de criterios con los que hemos estado trabajando con los materiales de internet y que facilitarán la labor de los profesores en la selección de material.

Otros autores como Rosenfeld y Morville (1998) han hecho un análisis de los componentes de un espacio *web* a partir de las necesidades de los usuarios; Ll. Codina (2000) presenta una evaluación de los recursos digitales en un intento de contribuir a un estándar mundial en la catalogación de los recursos que se publican en internet; J. Adell o P. Marqués han descrito el diseño de programas multimedia y programas educativos; dentro de E/LE encontramos las aportaciones de C. Centeno o la de M. Higuera en esta misma edición.

La plantilla para la evaluación de materiales en línea que presentamos se divide en cinco apartados, a saber:

- A) Identificación del material
- B) *Auctoritas*
- C) Navegación
- D) Material: contenido y funcionamiento
- E) Aspecto de la página

Pasaremos a analizar cada uno de los apartados y nos detendremos en aquellos indicadores que nos merezcan una especial atención por constituir una novedad sobre la que hay que reflexionar a la vista del medio en el que nos encontramos.

## 2.1. IDENTIFICACIÓN DEL MATERIAL

- URL
- Nivel
- Destinatarios
- Objetivos
  - Contenidos
  - Destrezas
- Índice o estructura
- Duración de la actividad
- Programas de desarrollo de las actividades

Si nos planteáramos la evaluación de material didáctico en soportes más convencionales y distinguiéramos un apartado dedicado a la identificación del material, prácticamente todos coincidiríamos en señalar los 5 primeros puntos como necesarios. Es decir, la referencia bibliográfica, que sería equivalente a la URL; el nivel<sup>22</sup> y los destinatarios del material, que son aspectos que aparecen incluso en la portada de los materiales para facilitar la búsqueda del usuario; los objetivos, elemento que prácticamente todos los autores incluyen en las fichas de descripción de material didáctico<sup>23</sup>; y el índice, elemento que se ojea en primer lugar, una vez que nos ha llamado la atención el libro (por cualquiera de sus elementos de portada: título, autor, editorial, etc.).

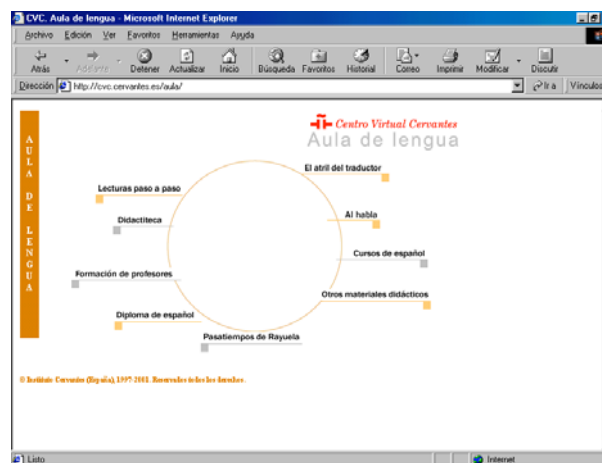
<sup>22</sup> Según el Plan Curricular del Instituto Cervantes (1994), se pueden diferenciar cuatro niveles: inicial, intermedio, avanzado y superior (en este nivel se le supone al hablante una competencia equiparable a la del nativo).

<sup>23</sup> Cada maestrillo tiene su librillo, lo cual significa que cada profesor tendrá sus preferencias en la forma de describir los objetivos de una actividad. A nosotros nos parece fundamental que se distinga entre el tipo de contenidos y las destrezas que se practican, lo cual ayuda a tener identificada la actividad de una manera rápida.

El índice es precisamente uno de los primeros elementos gráficos que se diseña con marcada diferencia respecto al material en papel. Veamos a continuación dos ejemplos, uno es la portada del *Centro Virtual Cervantes* y el otro índice es el de una de sus secciones, la de *Aula de español*.



<http://cvc.cervantes.es/portada.htm>



<http://cvc.cervantes.es/aula>

Todos los profesores intentamos adaptar el material al tiempo de clase del que disponemos y, en caso de mandar "deberes", controlar su duración, para no excedernos y desanimar a los estudiantes dándoles a entender que sin esa cantidad de dedicación no podrán adquirir el nivel de competencia para el que se han matriculado. En el caso de internet, con más motivo, dado que hay que tener en cuenta el coste de conexión.

El último punto de este apartado, los programas de desarrollo de las actividades, es propio del análisis de materiales en este entorno. Conocer la carga de memoria, la instalación de plugins, si son programas habituales en el mercado, si se pueden descargar de forma gratuita de la red, cuánto tardan en descargarse, etc. es parte del éxito en la recomendación de un *software* u otro.

Comentada así la cuestión de los programas, puede parecer que hay que ser un experto en informática, pero nada más lejos de la realidad. Ir adentrándose en este mundo y fijarse en estos aspectos, nos dará la familiaridad que nos permita conocer qué programas son más habituales que otros y, por lo tanto, qué

actividades funcionan con lo que ya está instalado en el disco duro. Con el paso de unos días nos sorprenderemos hablando de las últimas versiones de algún programa.

## 2.2. AUCTORITAS

- Entidad o institución
- Autor: algunos datos profesionales
- Última actualización de las páginas

Cuando adquirimos un manual de E/LE, ¿por qué lo hacemos? Tal vez su autor nos dé garantías, porque hemos seguido su trayectoria profesional, porque le hemos escuchado en una conferencia, porque hemos leído un artículo suyo, porque nos han hablado de él, etc. Tal vez sea la editorial la que nos merezca la confianza, por la calidad que ya hemos comprobado en otras publicaciones, etc.

En internet, debería ocurrir lo mismo, aunque hay muchos usuarios que, por desconocimiento, se acercan a la red buscando material y más material y aceptando prácticamente todo lo que hay.

Hay alguna salvedad que no debemos despreciar. Precisamente por lo novedoso del medio, es de esperar que autores noveles sean los más expertos en esta herramienta y, por lo tanto, los que más temprano hayan empezado a reflexionar sobre sus posibilidades didácticas y los que hayan creado materiales pensados de forma específica para el medio. En cualquier caso, una breve referencia profesional ayuda a conocer la trayectoria seguida por una persona y a conferir fiabilidad al trabajo presentado.

Por otro lado, publicar en internet está al alcance, en principio, de todos. Es decir, pensar en publicar en una editorial no pasa por la cabeza de todo el mundo, pero por el contrario, sí es asequible pensar en tener unas páginas personales y hacer los primeros pinitos en el mundo de la edición digital. No hace falta ser un profesional de la edición (diseñador, maquetador, programador, etc.) para tener una URL identificada con el nombre y el apellido.

Específico de internet, y precisamente una de sus características diferenciadoras de otros recursos, es la posibilidad de actualización del material. Si volvemos a compararlo con la edición en papel, hasta que no se producen "nuevas ediciones" se podría decir que no existen cambios, sino "reediciones". El coste del libro se amortiza precisamente en las reediciones del mismo. Pero en internet, la adecuación del material es un valor inherente al mismo que garantiza el trabajo ininterrumpido de profesionales sobre su contenido y forma.

## 2.3. NAVEGACIÓN

- Identificación de las páginas
- Tipo de navegación
- Tipo de conexión
- Permanencia de la página
- Facilidad de acceso y rapidez de conexión

Si bien la navegación es el primer paso a seguir en un material en línea, los apartados 2.1. y 2.2. son las bases sobre las que descansa esta importante característica de los materiales hipertextuales.

Navegar o viajar por las páginas y espacios que se encuentran en internet es algo que podríamos calificar como sencillo. Sólo hay que ir haciendo clic por los diferentes elementos de la pantalla que lo permiten. Pero vamos a intentar descubrir qué características permiten calificar de bien diseñado un entorno o espacio *web* en lo que a la navegación respecta.

En este apartado, el de la navegación, tendríamos que tener en cuenta los siguientes aspectos:

#### - IDENTIFICACIÓN DE LAS PÁGINAS

Dentro de un mismo material nos encontramos con ramificaciones. ¿Sabemos dónde estamos en cada momento? ¿Podemos ubicar la página que estamos visitando dentro de la estructura general?

Autores como J. Adell (1995) consideran básicos los siguientes aspectos a la hora de definir una estructura de hipermedia<sup>24</sup>, a saber:

- a) determinar su localización actual;
- b) hacerse una idea de la relación de tal localización con otros materiales;
- c) volver al punto de partida;
- d) explorar otros materiales no directamente vinculados a los actuales.

#### - TIPO DE NAVEGACIÓN

Dentro de un espacio web parece evidente que el usuario dispondrá de las herramientas necesarias para avanzar o retroceder, o ir a un punto determinado del índice que necesite consultar. Aunque esto parece una necesidad del usuario obvia, no en todas las *websites* es fácil acceder al índice desde cualquier página o simplemente volverse a situar en el principio del apartado que se está leyendo. Esta complejidad en el acceso a la información puede agotar la paciencia del internauta y desechar la consulta de unas páginas o desestimar su recomendación.

En cualquier espacio web es importante disponer de una navegación lineal para los usuarios no iniciados, junto a una navegación, por ejemplo, de tipo jerárquico o en árbol que permita ir directamente al punto al que se quiere llegar. Uno u otro tipo de navegación no se excluyen dentro de las mismas páginas, al contrario, cualquier usuario debería poder navegar por un material de la forma que más cómoda le resulte o preferir una u otra forma en función de los objetivos.

Más que entrar en detalle en los sistemas de navegación posibles, nos interesa ser conscientes de que tienen que permitir al usuario moverse con libertad y, podríamos añadir, con seguridad. El usuario debería poder elegir en cada momento el sistema de navegación que se adapta mejor a la consecución de sus objetivos. Veamos un ejemplo.

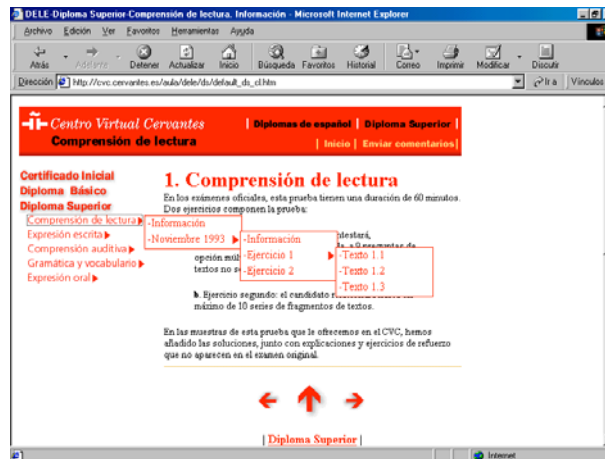
Si soy un estudiante que buscando en internet he llegado por primera vez a la sección *Diplomas de español* del Centro Virtual Cervantes (CVC) y quiero saber qué son estos diplomas y qué contenidos tienen colgados en internet, probablemente opte por una navegación lineal que me asegure que no me voy a dejar ninguna página sin recorrer.

Si seguimos con el mismo supuesto, este estudiante, una vez que conoce la sección y además resulta que decide matricularse para la obtención del Diploma Superior, lo más seguro es que opte por acceder a estas pruebas desde la navegación del menú que se despliega en el marco izquierdo.

---

<sup>24</sup> *Hipermedia* es aquella estructura que consta de texto, imágenes planas, imágenes en movimiento y sonido y que permite navegar a través de cada uno de ellos. *Hipertextual* es la estructura que permite navegar a través de enlaces desde el propio texto (en este caso, solamente se hace referencia al texto).





[http://cvc.cervantes.es/aula/dele/ds/default\\_ds\\_cl.htm](http://cvc.cervantes.es/aula/dele/ds/default_ds_cl.htm)

En el supuesto de un profesor ante las mismas páginas, nos encontraríamos con el mismo caso. Es un profesor de E/LE que no conoce la sección pero sí los *Diplomas de español*. Este profesor quiere ver, en el supuesto a), qué tipo de información se ofrece al estudiante para lo cual escogería la navegación lineal que facilitan las flechas del final de la página. En el supuesto b) quiere ver las actividades de apoyo que hay en la prueba de gramática del Diploma Superior para lo cual necesitaría el menú desplegable del marco de la izquierda.

#### - TIPO DE CONEXIÓN

Las páginas de los Diplomas de español han sido concebidas y estructuradas para ser trabajadas en formato electrónico, es decir, con conexión a red, *on line*.

Pero también podemos encontrar muchas páginas que han sido pensadas para papel y que aparecen en internet sin cambiar su formato, es decir, que no aprovechan las posibilidades específicas del medio pero que, sin duda, tienen su valor: la facilidad con las que esas propuestas pueden llegar a miles y millones de personas por los mismos costes<sup>25</sup>.

Hay otras *web* que permiten su consulta sin estar conectado a red, *off line*, y esto, no cabe duda, puede facilitar mucho el trabajo en un aula multimedia o aula de recursos, ya que no estaremos sujetos al momento de conexión ni al ancho de banda.

La opción de trabajar conectado puede resultar muy costosa si no se cuenta con tarifa plana. Pero si lo que nos interesan son las páginas de los sitios que no permiten trabajar desconectados, ¿qué posibilidades existen? Una de las posibles soluciones son los *Offline Browsers* o programas de descarga que permiten bajarse de la red sitios *web*. El usuario es el que define la cantidad de información de la que quiere disponer<sup>26</sup>.

Cuando estamos leyendo un periódico o una guía de viaje, lo que probablemente necesitaremos es que se pueda imprimir bien la información. Esto no es algo que resulte tan sencillo ya que depende de cómo estén concebidas y diseñadas esas páginas. A veces, entre las opciones de las que dispone se encuentra la de impresión, otras veces nos sorprendemos al presionar la opción de impresión del menú del navegador o el botón derecho del ratón del PC sobre la pantalla y encontrar que lo que se imprime es una serie de folios ininteligibles, con información incompleta.

<sup>25</sup> Según el medio de difusión elegido, se llega a un sector de la población o a otro.

<sup>26</sup> En la dirección <http://download.cnet.com> dentro de la categoría *Downloads - PC - Internet - Browsers - Offline Browsers* se listan varios programas de descarga de páginas *web* con sus enlaces correspondientes.

Si nos ubicamos en el ámbito sobre el que nos ocupa reflexionar, el material didáctico, ¿es necesario que una actividad interactiva se pueda imprimir? ¿Y el conjunto del material?

Que se puedan imprimir actividades interactivas no parece, a priori, que vaya a tener ninguna motivación, ya que se convertirían en meras actividades en papel como tantas otras. Además, se dejaría de tener acceso a las soluciones de forma inmediata, al *feedback* o retroalimentación que hace reflexionar sobre el error, a las ampliaciones o sistematizaciones con las que se enlacen, etc.

Por el contrario, se podría considerar necesario que las explicaciones lingüísticas y culturales, sean del tipo que sean, se pudieran imprimir, con el objetivo de que el estudiante pudiera recopilarlas y acceder a su consulta cuando así lo estimase necesario.

#### - PERMANENCIA DE LA PÁGINA

Internet es un medio en el que la información aparece y desaparece con gran facilidad por múltiples avatares. Esto hace que tengamos que asegurarnos de la remisión a una dirección a nuestros estudiantes y haya que comprobarla cada vez que se va a utilizar, sobre todo si ha pasado ya bastante tiempo desde su última visita. Además de asegurarnos de que todavía permanece en la misma dirección (porque puede estar en la red pero haber cambiado de dirección), hay que asegurarse de que no ha variado la información.

#### - FACILIDAD DE ACCESO Y RAPIDEZ DE CONEXIÓN

Aunque cada vez son más los usuarios de internet y conocen los problemas de flujo de información sin tener que ser avisados a este respecto, no cabe duda de que cuando se quiere aprovechar el tiempo en una clase se pierde la paciencia y pocos reparan en que es un hecho que no se puede evitar. En este caso, el profesor debería probar en las horas en las que se va a acceder a las páginas propuestas cómo están funcionando las conexiones desde el aula en cuestión. Si en la mayoría de los casos, el acceso es muy ralentizado, tal vez convenga proponer otras opciones a los estudiantes.

## 2.4. MATERIAL: CONTENIDO Y FUNCIONAMIENTO

- Enunciados o instrucciones
- Lengua vehicular
- Corrección de la lengua objeto de aprendizaje
- Multimedia
- Tipo de interacción
- Tipo de soluciones
- Ampliaciones del material
- Sistematizaciones del material (esquemalizaciones)

Dependiendo de los diferentes enfoques metodológicos, los enunciados o instrucciones de las actividades han ido variando. Desde meras instrucciones sobre la mecánica de la actividad, tipo "Relaciona", hasta enunciados en los que se contextualizaba la actividad de tal forma que los estudiantes disponen de información suficiente sobre lo que se van a encontrar haciendo y podrán responder más certeramente.

En internet, dentro de esta "cabecera"<sup>27</sup> de la actividad, hay que distinguir, al menos, dos tipos de descripción:

<sup>27</sup> En una página de internet se distinguen básicamente tres zonas: cabecera, cuerpo y pie.

- objetivos de la actividad y contextualización,
- la descripción del funcionamiento de la actividad.

Normalmente, las actividades en papel tienen un único enunciado en el que se aborda esta doble descripción o incluso se obvia una de las dos (dependiendo del enfoque metodológico que se siga). En internet la parte de descripción de la interacción de la actividad suele encontrarse aparte en un botón de "ayuda" que cuenta con recursos como el de la animación para facilitar su interpretación al usuario, es decir, éste ve en pantalla el movimiento que él tendría que realizar (el usuario ve cómo se mueve el cursor del ratón hacia los elementos activos de la pantalla, cómo se pulsa sobre ellos o se arrastra, etc.).

También es verdad, que muchas de las actividades que se presentan en internet no están diseñadas específicamente para el entorno. No vamos a entrar en esto, pero parece evidente que no se trata de reproducir actividades tradicionales sino de aprovechar un nuevo medio con sus características (interactividad, multimedia e hipertexto).

Un estudiante se enfrenta de forma independiente a los materiales en red, y al igual que en el caso de otros soportes, hay que plantearse la utilidad de incluir instrucciones, descripciones de la lengua y de su uso, etc. en la lengua materna del estudiante, es decir, si se va a optar por el uso de una lengua que vehicule y facilite el acceso a la información que se quiere hacer llegar al usuario.

La lengua objeto de aprendizaje tendría que ofrecerse con una adecuación y corrección exquisitas, a nivel lingüístico y pragmalingüístico.

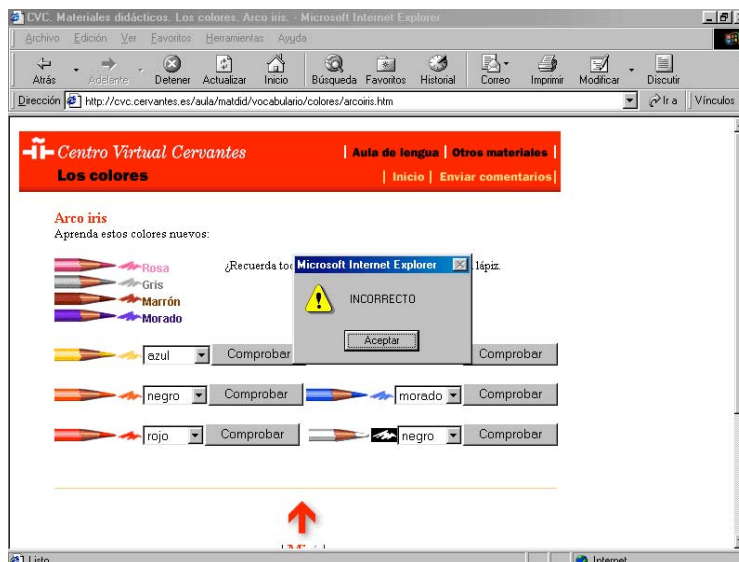
El medio permite la integración de diferentes elementos, como son el texto, las imágenes planas (ilustraciones y fotografías), la imagen en movimiento (vídeo y animaciones), el sonido, etc. La integración armoniosa de estos medios supondrá que se ha conseguido aplicar la idea de un multimedia de forma adecuada (no por acumular mayor cantidad de vídeos está mejor una página, ya que puede resultar contraproducente tanto didácticamente como desde un punto de vista técnico, debido a la cantidad de megas que puede ocupar y que es perjudicial pensando en el actual tiempo de descarga).

Otro aspecto de motivación para el estudiante es encontrarse con una variada tipología de interacciones en una secuencia de actividades. Hay estudiantes que muestran una clara predilección por determinadas dinámicas a la hora de resolver actividades y otros que prefieren alternar entre rellenar huecos, hacer una opción múltiple, descubrir en una sopa de letras los elementos léxicos, etc.

En cualquiera de las dinámicas que se diseñen hay que pensar mucho en cómo se van a ofrecer las soluciones al estudiante, porque esto determinará que el proceso de adquisición de conocimiento se convierta en un acto reflexivo que encamine el aprendizaje o, por le contrario, en casi un acto lúdico en el que sólo haya que ir escogiendo una u otra opción hasta que se dé con la acertada, sin haber provocado en el estudiante ningún acto reflexivo (lo cual supondrá que en caso de volver a realizar la misma actividad, el estudiante volvería a repetir la acción sin mejorar en sus aciertos).

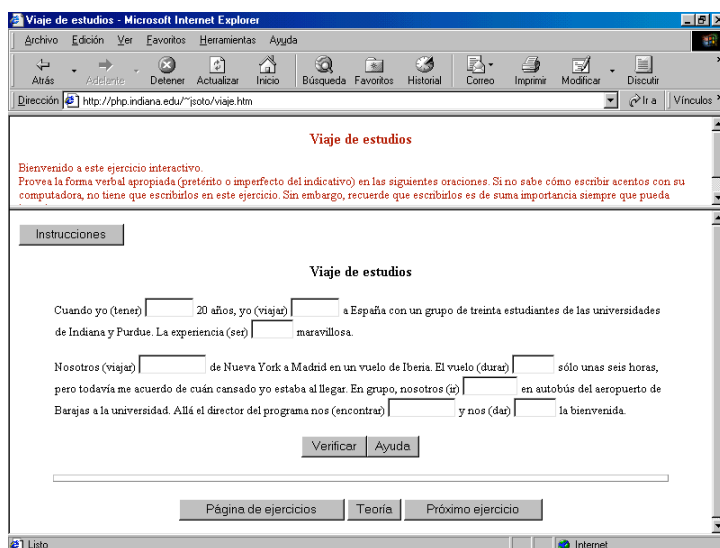
A continuación le ofrecemos tres ejemplos de diferentes *webs* en los que las soluciones se ofrecen de forma diferente. Hay que tener en cuenta que en todos los casos estamos ante un estudiante que se enfrenta de forma autónoma a este material, es decir, el material tiene que proporcionar al estudiante todos los elementos que necesita para progresar en su aprendizaje.

En el primero, <http://cvc.cervantes.es/aula/matdid/vocabulario/colores/arcoiris.htm>, la solución se ofrece para cada ítem y es de correcto / incorrecto.

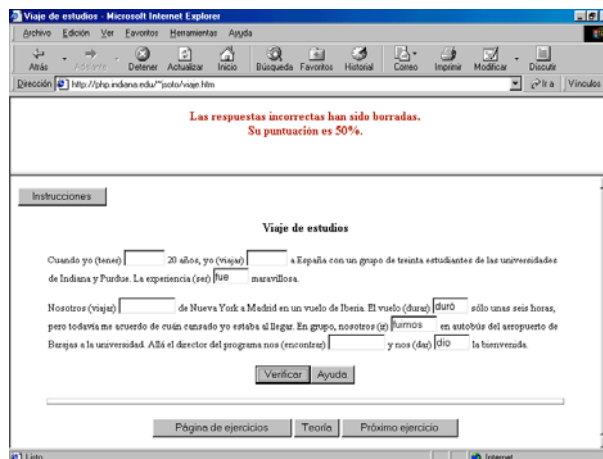


<http://cvc.cervantes.es/aula/matdid/vocabulario/colores/arcoiris.htm>

En el ejemplo siguiente, <http://php.indiana.edu/~jsoto/viaje.htm>, las soluciones se dan como un porcentaje de error sobre el total, dejándose las que son correctas. Si el estudiante pulsa el botón de ayuda, le aparece la primera letra que tiene que completar.

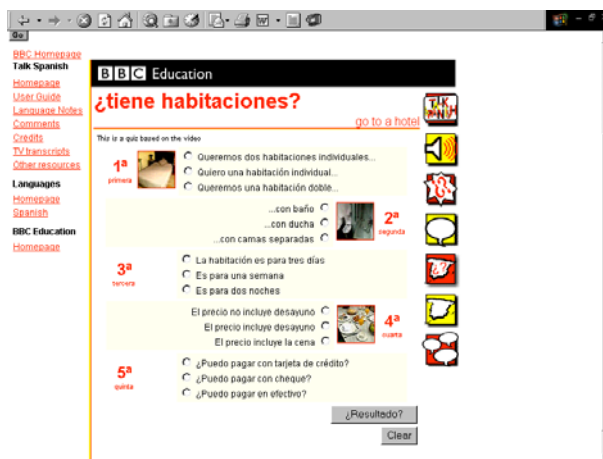


<http://php.indiana.edu/~jsoto/viaje.htm>

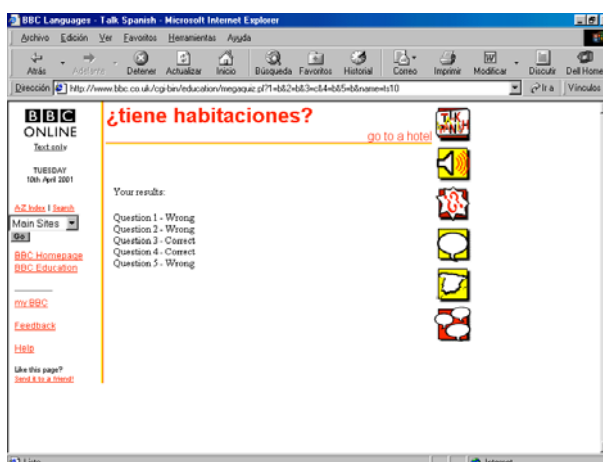


En el ejemplo que ilustramos a continuación:

<http://www.bbc.co.uk/education/languages/spanish/talk/10quiz.shtml>, las soluciones se ofrecen en una página diferente a la de la actividad y sólo se dice si es correcto/incorrecto cada uno de los ítems o si no ha sido respondido.



<http://www.bbc.co.uk/education/languages/spanish/talk/10quiz.shtml>



Estos ejemplos son tan sólo una pequeña muestra cuyo objetivo es que el profesional de E/LE repare en este aspecto a la hora de seleccionar el material para el estudiante.

Internet es un medio de comunicación sin parangón hasta el momento. El aprovechamiento de todas las posibilidades de este medio pasa por el diseño de actividades comunicativas en las que el estudiante tendrá que interactuar con otros usuarios (estudiantes o profesores-tutores) a través de correo electrónico, foros, chats, audioconferencia, etc. Para estas actividades la respuesta depende de otros usuarios y de la sincronía o asincronía del canal de comunicación elegido.

Los materiales hipermedia están diseñados para permitir diferentes formas de acercamiento (hemos visto un ejemplo en los tipos de navegación) y también para permitir diferentes formas y ritmos de aprendizaje. Esta sería la función de las "ampliaciones" y las "sistematizaciones", es decir, ofrecer la posibilidad de satisfacer la necesidad de un estudiante de obtener más información sobre un aspecto de la lengua o la de relacionar ese aspecto con otros afines y con una presentación esquemática. Según J.A. León (1998) "el hipertexto proporciona una herramienta valiosísima para construir conocimiento y facilitar a los usuarios una búsqueda continua de comprensión".

## 2.5. ASPECTO DE LA PÁGINA

En nuestra sociedad la función estética tiene adjudicado un importante papel. En los materiales didácticos el aspecto de una página puede repercutir en cuestiones de motivación del estudiante, que irían desde el rechazo a un material hasta la satisfacción de estar trabajando con esas propuestas pedagógicas.

Pero no sólo es cuestión de motivación, también de adecuación funcional a los objetivos que se proponen. Lo veremos fácilmente con un ejemplo. Estamos acostumbrados a encontrarnos como primer componente de una actividad el enunciado, ¿cuál sería nuestra reacción si el enunciado estuviera desplazado a un tercer o cuarto componente, después de una foto, unos dibujos y unas expresiones de texto sueltas? Lo primero que sentiríamos es desconcierto preguntándonos qué tenemos que hacer con las fotos, qué relación tienen estas con los dibujos y a qué obedecen los textos.

## 3. A MODO DE APUNTE FINAL

Hemos insistido en el carácter práctico de las herramientas que aquí proporcionamos (la plantilla de evaluación de materiales didácticos en línea), pero esto no evitará al profesor el trabajo de navegar por la red y familiarizarse con el material que hay.

Muchas son las publicaciones (libros y artículos) que proporcionan listados de direcciones *web* con diferentes tipos de clasificaciones temáticas e, incluso, comentando sus contenidos, pero hasta la fecha no hay ninguno de esos listados de direcciones que nos proporcione una evaluación sobre su calidad.

También en internet, las *web* de E/LE proporcionan listados de recursos o direcciones *http* a los profesores. Visitarlas y que cada profesor saque conclusiones sobre la idoneidad de utilizarlas con sus alumnos, será una decisión propia.

Si volvemos al terreno conocido, es decir, al papel, audio o vídeo, veremos que nadie nos ha privado de dedicar tiempo a hojear, conocer y experimentar con diferentes métodos y materiales complementarios en sus diferentes soportes. Ahora ya tenemos una gran labor realizada: tenemos establecidos unos criterios metodológicos de los que partir y que son aplicables al material en internet también.

Aunque ahora pueda parecer que tenemos una labor ingente por delante, no lo es tanto, pero tampoco queremos simplificar y hacer creer que es nimia, porque sin duda, hace falta dedicarle tiempo y esfuerzo. Pero si visitamos una página cada día, al final del mes habremos conseguido tener entre 20 y 25 direcciones analizadas, y, la verdad, esta cantidad es muy razonable y accesible.

## PARTE 2

### CRITERIOS DE USO DE LA RED EN CLASE

JIMENA FERNÁNDEZ PINTO

POR UNA UTILIZACIÓN DIDÁCTICA DE LOS MEDIOS Y NO EN EL USO DE LOS MEDIOS PARA LA DIDÁCTICA

## INTRODUCCIÓN

“Una cosa sabemos: que la Tierra no le pertenece al hombre. Es el hombre el que pertenece a la tierra. De eso estamos ciertos. Todas las cosas están relacionadas entre sí como la sangre que une a una familia. Todo está relacionado. Lo que hiere a la Tierra, hiere también a los hijos e hijas de la Tierra. No fue el hombre el que tejió la trama de la vida: él es sólo un hilo de la misma. Cuanto haga con la trama se lo hará a sí mismo.”

Discurso del cacique Seattle al Gran Jefe de Washington

Este trabajo está dirigido a profesores que ya están familiarizados con el uso de la red bien de manera privada como profesional. Lo que interesa aquí es que personas que ya utilizan la red y al menos saben cómo manejarla, empiecen a reflexionar sobre el alcance de este instrumento. No importa aquí la experiencia que tengan con la red en clase, sino la que quieren tener, la que queréis tener los lectores de este artículo. Así es que estas líneas son una invitación a la reflexión y a diferentes maneras de poner en práctica este proceso en la clase con cuestionarios de fácil uso a modo de guías y con actividades puntuales.

Para manejar internet de manera eficaz hay que conocerla y precisamente por ello aquí presentamos algunos recursos de fácil uso aunque de consecuencias profundas. A tal propósito propongo dos tipos de cuestionarios:

1. que nos afecta como profesores que manejamos y facilitamos información apoyándonos en internet.
2. que nos afecta como usuarios de la red hagamos lo que hagamos en ella y más aún si somos responsable de la formación de una parte de la sociedad

## 1. TELÉPOLIS: LA VISIÓN DEL TELEMUNDO

En los escenarios en los que vivimos y que experimentamos la mayoría del tiempo nosotros estamos presentes físicamente, próximos los unos a los otros, podemos vernos las caras y esto es lo que nos permite observarnos y comunicarnos. En cambio con internet entramos en contacto virtualmente y tenemos que hablar de televisión, telecomunicación, televoz, teledinero, telecompra, telenegocio, teleinformación, teleobservación. Todos los autores coinciden en que uno de los desafíos a los que nos enfrentamos es la construcción de la nueva telesociedad como nuevo espacio de relación partiendo unánimemente de que internet es un espacio artificial en el que nos relacionamos a distancia.

Como todo cuanto estamos viviendo y lo que viviremos se acerca más a la realidad soñada que a la ya experimentada, lo único que puede facilitarnos un acercamiento al nuevo teletiempos y telespacio es la ficción que se sirve de la ciencia como trampolín del sueño y la imaginación para alcanzar la reflexión ética y la especulación filosófica. A modo de ejemplo, recordemos que el término ciberespacio nace en la ciencia ficción al igual que muchos nombres y conceptos de la incipiente telesociedad. Es inevitable mencionar lo que la humanidad ha imaginado para acercarnos a la realidad actual desde los dioses mitológicos, desde la botas de las siete leguas del gato con botas hasta *Star Trek*, *Dune* o *Blade Runner*, *1984* o incluso aún más lejos con *Yo, Robot* de Isaac Asimov, etc. La ciencia ficción viene a tendernos un

punto que nos acerca a la realidad más inmediata. Todos los expertos en las transformaciones de nuestra sociedad coinciden en que los temas que internet afecta y trasciende son el tiempo, el espacio, el otro y nuestras relaciones e intercambios con el otro, y los cambios. Curiosamente, en una de las revistas mejor consideradas sobre cine de todos los tiempos, "Cahiers du cinema", en un número especial sobre ciencia ficción se marca como característicos del género de la ciencia ficción los siguientes temas: el tiempo, el espacio, el otro y la metamorfosis. El cine de ciencia ficción, al igual que la literatura de este género, se alimenta de la angustia humana ante la virtualidad peligrosa que parece generar el presente y dicha ficción a su vez se origina en el choque entre lo imaginario y la realidad cotidiana. Así se observa como el paraíso del progreso poco a poco se convierte en un infierno virtual hasta 1984 o el Gran Hermano cuando dejamos de imaginar un mundo mejor, la civilización acaba por construirse dándole la espalda a dicho mundo mejor y pasamos a imaginar el mejor de los mundos. Pero hasta entonces hay otros caminos que se resumen en uno único: la utilización responsable y consciente de los medios que tenemos a nuestro alcance sean éstos virtuales o no: el uso que hacemos de la naturaleza, de nuestro entorno y como no, de internet.

Los relatos y películas que se ocupan de acercarnos al futuro de la humanidad que todos imaginamos más o menos conscientemente son numerosos pero se unifican alrededor de un denominador común: el hombre y su relación con el entorno. Todo apunta a una cierta despersonalización y aún más, a una contundente deshumanización lamentable. Sea así o no, evidentemente depende de todos nosotros, sin embargo lo interesante de dichas propuestas es lo que de ellas nos resulta ajeno, extraño, familiar e incluso lo que imaginamos como posible.

Tomemos a modo de ejercicio de reflexión la película *Alphaville* de Jean Luc Godard. Si bien se trata de una de sus obras más románticamente anárquicas, sí coincide con el realismo organizado propuesto en muchos otros relatos tal como señalamos en la bibliografía.

Alphaville es una ciudad perteneciente a un futuro lejano y a otra galaxia. La gente de allí se ha vuelto esclava de las probabilidades lógicas y viven en un mundo estrictamente racional. Lo que allí se llama Biblia resulta ser un diccionario del que van desapareciendo ciertas palabras según las conveniencias del orden de causa y efecto que domina a dicha civilización. Desde un principio sabemos que las palabras "ternura", "llorar", "petirrojo" y "luz de otoño" no se encuentran en el diccionario-biblia y aún menos "amor". Sus habitantes encuentran tranquilizantes a su alcance constantemente y se saludan casi sin escucharse y de manera mecánica, siempre se presentan de la siguiente manera:

- Buenos días, soy X, ¿qué tal?, muy bien, gracias.

El director de dicho mundo es un exiliado de la Tierra donde se daba por llamar Nosferatu y que en Alphaville es conocido como el profesor Von Braun. Hacia el final de la película el protagonista, Lenny Caution, se enfrenta a él en un diálogo definitivo:

Prof. Von Braun: - Empezamos a dominar una ciencia tan fantástica que el control de la fuerza atómica parecerá ridículo. [Se basa en que] A mi idea moral y sobrenatural de la vocación se opone la de una simple disposición física y mental fácilmente controlable por los técnicos.

Lenny Caution: - Sus ideas son extrañas

Prof. Von Braun: Antaño, en la edad de las ideas, sin dudas las ideas eran y serían sublimes. Pero ya no quedan hombres de su especie, señor Caution. Será usted peor que la muerte, se volverá usted una leyenda, señor Caution.

Pero todo acaba bien porque el protagonista (una suerte de detective a lo Paul Auster) logra salvar a la chica:

Lenny Caution: - ¡Natacha, piense en la palabra "amor"!



Si estamos de acuerdo en que conocer mejor nuestro coche nos ayuda a hacer un uso inteligente de él, lo que acabamos de hacer, una pequeña reflexión sobre la telesociedad, nos será útil para intentar hacer un uso inteligente del camino que se nos abre para construirla. La filmografía no es muy extensa pero sí inestimablemente interesante y podrás encontrarla en la biblioteca de la filmoteca de tu ciudad.

## 1.1. LA CIBERCULTURA

Manuel Castells define la nueva etapa del sistema capitalista como la sociedad informacional y global. ¿Qué sistema social permite que este modo de hacer se instale en él? Es evidente que la historia no puede ser entendida únicamente desde la economía y que es necesario tomar al hombre desde su cultura, su lengua, su forma de imaginar, su visión del mundo, sus símbolos todo lo cual se transmite de generación en generación intercambiando información.

Ahora estamos construyendo un nuevo mapa social a partir de relaciones que se enredan (construyen redes) y que colocan a la persona y al mundo en un contexto nuevo. Hasta ahora contábamos con una visión del mundo que nos erigía como culturalmente capitalistas. No por acaso la cultura que nace del Calvinismo crea una persona centrada en el éxito del trabajo, en el éxito profesional, una persona con carácter, con éxito, que no procede irracionalmente y sí lógicamente y que está legitimado por toda la sociedad. Pero la Europa del siglo XX se hace postmoderna ya que deja de creer con la misma intensidad que la ciencia y la técnica harán al hombre menos irracional, menos ignorante y menos pobre. Se apuesta entonces por la vida cotidiana, el hacer individual en el presente, lo expresivo, la estética y el pluralismo ideológico rechazando las referencias y las utopías. Sin embargo también es cierto que pasamos a vivir la cultura del "Consumo, luego existo" y somos más funcionales: todo tiene un precio, todo es valor, todo es mercancía al fin y al cabo. Las ideologías se vacían, las utopías ya no transforman nada.

A tal propósito Eduardo Galeano manifiesta:

"Libertad es en mi país el nombre de una cárcel para presos políticos, y democracia se llama a varios regímenes de terror; la palabra amor define la relación de un hombre con su automóvil y por revolución se entiende lo que un nuevo detergente puede hacer en su cocina; la gloria es algo que produce un jabón suave de determinada marca, y la felicidad es una sensación que da el comer una salchicha."

Moles habla de una cultura mosaico que se caracteriza por la atomización y descontextualización del discurso ideológico un discurso que es principalmente televisivo. Para imaginarlo cerremos los ojos y veamos un video musical. Eso sería la esencia de la descontextualización. Nuestra comprensión se desarrolla a través de fragmentos inconexos, a veces muy diferentes entre sí y al fin y al cabo finalizamos por reconocer que a pesar de sus características todos forman nuestro nuevo todo. La única posibilidad de integrar esas variadas piezas es modelarlas y ellos se da dependiendo del grupo social al que pertenecemos. Así recibimos una televisión que está formada por fragmentos fácilmente reconocibles y compatibles con otras actividades (podemos planchar y ver la tele, coser y ver la tele, etc.) es un medio muy accesible y por lo tanto condenado a una general banalidad y redundancia.

Desde la televisión como transmisor privilegiado de cultura hemos pasado al ordenador y las redes informáticas. La cultura de ahora es cibercultura. Y ésta es la cultura del nuevo espacio denominado "espacio de los flujos" por Castells o Telépolis por Echevarría. En realidad los nombres varían según los autores pero todos, absolutamente todos, coinciden en que se trata de un espacio artificial en el que las relaciones son distanciales y reticulares. Así la nueva cultura puede traducirse en fragmentos espacio-temporales que circulan por un entramado de redes a la velocidad de la luz, hablamos de una realidad de bits, una ciberrealidad, una telerrealidad, en definitiva: de la virtualidad. En esta nueva realidad ya no hablamos de un texto que se lee sino de un espacio de texto para recorrer, un entorno que se recorre. Así hemos pasado de la lectura a la navegación. Pero también es cierto que tal como McLuhan afirma en "Galaxia Gutenberg" cuando surge un medio nuevo éste intenta integrar a los anteriores para hacer posibles las referencias. Según Echevarría Telépolis es un nuevo Entorno, el tercero, en el que se reflejarían los anteriores E2 (espacio social de interacción con E1 y otros seres) y E1 (el espacio físico). E3

sería un espacio de interacción e interrelación que se superpone a los anteriores mediante las tecnologías. La cibercultura por lo tanto conviviría con la cultura ya existente. Pero también es oportuno recordar que todos los analistas de la red insisten en la necesidad imperiosa de humanizar la cibercultura.

¿Cómo podemos hacerlo nosotros profesores de e/le en nuestro entorno inmediato?. Los usos que hacemos de la red, deberían cumplir ciertos criterios como los que se proponen a continuación.

## 1.2. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA RED

Cada elemento nuevo que se incorpora a la sociedad genera controversias, lo cual es ampliamente satisfactorio dado que permite echar luz al sustrato sobre el que se apoya. Cuanto más se discute sobre ello, más aprenderemos. Internet, como no podía ser de otra manera, también tiene sus acérrimos defensores y sus detractores. Pero ante todo quizás haga falta serenarse un poco, cerrar los ojos y pensar cuántas veces al día hacemos uso de la tecnología. Cómo se ha ido incorporando a nuestras vidas hasta volverse indispensable en ciertos aspectos... cómo podemos utilizarla de mejor manera... en fin, el debate sería largo y tendido. Pasemos, entonces a enumerar las ventajas, desventajas, usos y abusos que de la red se hace.

### VENTAJAS

Este medio se acomoda muy bien a las diferentes teorías sobre el aprendizaje adulto. Si tomamos, por ejemplo, las que analizan el aprender desde la vertiente más interiorista (Teoría de los dominios mentales de Chomsky; Teoría cognitiva sobre los procesos de pensamiento; Teoría de sistemas de Bateson; Piaget con las operaciones mentales que sustentan la experiencia o la de Rogers y Burnard que analiza la experiencia objetiva) llegaremos a la conclusión de que internet es un instrumento que incluye y facilita los procesos estudiados en dichas teorías ya que facilitaría la interiorización del saber.

En efecto, cualquier materia tratada con este medio exige que pongamos en marcha diferentes procesos de conocimiento que madurarán durante el desarrollo de cada tarea; con los cuales pasaremos por distintas etapas de formas de razonamiento cualitativamente variadas; aprenderemos, representaremos y usaremos el saber de diferentes modos; reconoceremos y utilizaremos múltiples puntos de entrada para conseguir una comprensión intensificada; se enfatiza el papel de la experiencia subjetiva, la libertad de elección, el valor de lo individualizado; y usaremos diferentes niveles de aprendizaje contrastantes entre sí.

Si a continuación nos volcamos en las teorías más exteriores (porque tienen en cuenta lo exterior al yo) como la Teoría social de Bandura, las teorías de Gardner y de Bandura (eclecticas y multidireccionales), el constructivismo y la Teoría cognitivo-emocional, esta herramienta también en estos casos parece cumplir los cometidos propuestos.

Entonces internet como herramienta educacional facilitaría ciertos hechos evolutivos; pondría en marcha el desarrollo de valores y conductas propias de la vivencias de ciertos sucesos; también enfatizaría la importancia de condicionantes ambientales y aplicaría cada una de las demandas de las demás teorías.

Evidentemente se trata de un elemento cuyo uso no queda relegado a un territorio vasto e incomprensible. Lo que hasta ahora se ha investigado sobre el adulto, al igual que en otros casos, nos ayuda a entender este nuevo medio.

Desde un punto de vista más práctico internet ofrece las siguientes ventajas:

- podemos elegir cuándo participar (mañana, tarde, noche, lunes o viernes)
- podemos recuperar las clases perdidas fácilmente,
- podemos intercambiar ideas con gente de muchos sitios diferentes y distantes,

- podemos sopesar ciertas opiniones porque disponemos de tiempo para ello e
- imprimimos aquellas que más nos llaman la atención,
- podemos interactuar, participar, intercambiar y discutir libremente.

No hemos de olvidar que se trata de una herramienta, un instrumento usado por humanos y pasará un cierto tiempo hasta que se optimice su valor al máximo de las posibilidades. De nosotros depende.

## DESVENTAJAS Y ABUSOS

Al igual que buenos usos, pues también los hay malos.  
En lo que a educación se refiere:

- limitaciones socioeconómicas al uso de estos medios
- ciertos profesores aún necesitan mucho entrenamiento para dejar correr la libertad y liberarse de su tradicional poder.
- a veces no se insiste en el uso apropiado de internet impulsando la comunicación entre humanos.
- creencias en que las nuevas tecnologías per se lo solucionarán todo.
- cierta inocencia y falta de responsabilidad en el uso de este medio.
- desconocimiento del profesorado de gran parte de los recursos.
- falta de equipamiento y dotaciones.
- resistencias del profesorado.
- necesidad de captar la atención del alumnado sin criterios didácticos.
- abuso indiscriminado de un determinado recurso.

## 2. LA RED EN CLASE: CRITERIOS DE USO, PLANTILLAS Y GUÍAS

A continuación encontrarás diferentes plantillas de aplicación inmediata. Este tipo de medio suele exigir una pequeña familiarización de uso, proceso que suele ser relativamente rápido. Empieza por ti preguntándote por el uso que haces de la red.

### 2.1. PLANTILLA 1: MI USO DE LA RED EN CLASE

Cada respuesta afirmativa nos indica que vamos por buen camino.

Mis usos de internet:

1. PERMITEN ENCAMINAR EL APRENDIZAJE CUANDO LO EVALUAMOS Y FIJAMOS OBJETIVOS
2. PERMITEN REGULAR NUESTRAS MOTIVACIONES, EMOCIONES Y ACTITUDES HACIA LA MATERIA

- 3. PERMITEN PONER EN MARCHA NUESTROS MECANISMOS DE INTERACCIÓN
- 4. AYUDAN A ALMACENAR LA INFORMACIÓN Y A RECUPERARLA
- 5. AYUDAN A PRODUCIR Y COMPRENDER ASPECTOS SOBRE LA MATERIA EN CUESTIÓN
- 6. AYUDAN CUANDO SURGEN DIFICULTADES EN LA COMUNICACIÓN

1. PERMITEN ENCAMINAR EL APRENDIZAJE CUANDO LO EVALUAMOS Y FIJAMOS OBJETIVOS

En primer lugar, el medio no debe entorpecer el fin, no queremos caer en la fragmentación televisiva. Si hemos decidido que necesitamos fotos del proceso de la elaboración de la paella son exactamente éstas las que obtendremos y no otras relacionadas igualmente con la paella pero que se alejan en menos o mayor grado del objetivo trazado. Esto significaría que nos hemos dejado llevar por la navegación libre, que en lugar de aprender hemos hecho un recorrido turístico sin más y que, por supuesto, no hemos cumplido nuestro objetivo (las fotos de cómo se hace la paella paso a paso). Por eso conviene siempre elaborar una pequeña guía de navegación para los estudiantes que se adecue a la tarea que estamos realizando. Aquí puedes utilizar las técnicas que ya empleas para trabajar la comprensión de un texto escrito.

Tarea 1: la paella

Objetivo: encontrar las fotos de cómo se hace una paella

- Foto 1. Ingredientes: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_
- Foto 2. Primero se fríe la \_\_\_\_\_
- Foto 3. Mientras se \_\_\_\_\_
- Foto 4. Luego se ponen los \_\_\_\_\_
- Foto 5. Después se agregan \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_
- Foto 6. Finalmente \_\_\_\_\_

Las tareas más simples de realizar que no requieran una comprensión detallada del proceso pueden permitir emplear pequeñas tablas de autoevaluación al final del proceso, pero solamente una vez que ya estemos familiarizados con el uso de la red (después de un cierto entrenamiento).

Para mí	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.	No me he perdido. Me he perdido. Lo que más me gusta: Lo que menos me gusta: Lo interesante: He podido hacer lo que lo que se me pedía. He hecho lo que necesitaba hacer.	Sí / No / etc.
---------	--	---	----------------

Este medio exige que pongamos en marcha diferentes procesos de conocimiento...

- a) que madurarán durante el desarrollo de cada tarea (aprendo a usar los buscadores a medida que los uso);

b) con los cuales pasaremos por distintas etapas de formas de razonamiento cualitativamente variadas (busco cierto dato, comparo los resultados obtenidos y me dirijo al sitio que cubre mis necesidades, utilizo las herramientas para retroceder y guardar datos, etc.);

c) aprenderemos, representaremos y usaremos el saber de diferentes modos (leemos la información, la resumimos, escuchamos un mensaje, enviamos un mensaje sonoro o escrito, comunicamos los resultados de nuestras investigaciones, etc.);

d) reconoceremos y utilizaremos múltiples puntos de entrada para conseguir una comprensión intensificada (visitamos y consultamos diferentes sitios sobre un mismo tema o diversas páginas dentro de un mismo sitio para elaborar un producto final sobre dicho tema);

e) se enfatiza el papel de la experiencia subjetiva, la libertad de elección (el valor de lo individualizado cada vez que elijo un sitio en lugar de otro);

f) usaremos diferentes niveles de aprendizaje contrastantes entre sí (comparo con mi conocimiento del mundo, con lo que me dicen los demás, reflexiono, interiorizo, observo imágenes, leo texto, comparo ambos, etc.);

g) aumentaremos el conocimiento (antes no sabía utilizar los buscadores y ahora lo sé);

h) memorizaremos (seguramente ya has memorizado los pasos a seguir para suscribirte a un correo electrónico gratuito);

i) adquiriremos conocimiento que se puede guardar o aplicar a necesidades prácticas (ya sabes cómo realizar búsquedas en un determinado buscador y puedes entrar en otros diferentes para realizar otras búsquedas)

j) abstraeremos el significado (te interrogarás sobre lo que ya sabes, explorarás en tu propio intelecto para saber lo que todo eso significa para ti);

l) interpretaremos procesos (después de ver las imágenes de la paella especularás sobre la posibilidad de hacerla en tu casa o comerla en un restaurante).

## 2. PERMITEN REGULAR NUESTRAS MOTIVACIONES, EMOCIONES Y ACTITUDES HACIA LA MATERIA

Esto comporta cambio, cambio de actitudes, cambio de conocimiento, cambio de comportamiento, cambio en la manera general de entender las cosas.

Si nos encontramos con una imagen interesante, queremos saber más sobre ella y entonces leeremos el texto que la acompaña, si nuestro interés sigue creciendo seguramente compartiremos esto con alguien y es muy probable que no nos despeguemos de la pantalla.

Esto es solamente un ejemplo, pero ¿quién no consulta asiduamente el Foro Didáctico del CVC o algunas de sus secciones diarias, por ejemplo?

De hecho, internet como herramienta educativa:

a) facilitaría ciertos hechos evolutivos (es diferente mi apreciación de algo antes y después de haberlo tratado desde la red porque he leído nueva información, porque alguien en un foro me ha facilitado nuevas referencias bibliográficas),

b) pondría en marcha el desarrollo de valores y conductas propias de la vivencias de ciertos sucesos (probarse ropa en una tienda virtual y ya no hablemos de ciertas experiencias de amistad en los chats),

c) también enfatizaría la importancia de condicionantes ambientales (componente multicultural).

Además de los estudiantes, de la postura del tutor, del tono de un mensaje, hay que usar los emoticones (las caritas ☺, ;-), :-P, :-/... etc.), los colores, en fin, todo se combina para crear la melodía. Las relaciones interpersonales se trabajan en las listas de discusión y con los foros, pero es con el correo electrónico y con el chat donde se acaba de relacionarse, por lo tanto hay que considerar válidas, muy válidas todas estas vías sabiendo que cada una ocupa un lugar importante y cumple con una capacidad precisa, pero no olvidemos que no podemos pretender que la cibercomunicación cumpla con los patrones de la comunicación presencial.

A continuación de presentamos un ejemplo de actividad que pone en marcha los mecanismos mencionados anteriormente.

Ejemplo de actividad en clase

TÍTULO: ¿QUÉ HACES LOS SÁBADOS?

¿QUÉ?	¿CÓMO?	¿DÓNDE?
CONTENIDO: cultural, costumbres NIVEL: inicial OBJETIVO: que los estudiantes sean capaces de hablar sobre sus rutinas.	TIEMPO DE PREPARACIÓN: 5 minutos MATERIAL NECESARIO: plantilla de chat DURACIÓN: 20 minutos ORGANIZACIÓN DE LA CLASE: individual	CHAT DE TERRA. ES <a href="http://www.terra.es/chat">www.terra.es/chat</a>

Para esta actividad los estudiantes necesitan conocer el presente de Indicativo.

Los estudiantes van a las salas de chat y averiguan lo que suelen hacer sus interlocutores los sábados. Luego se hace una puesta en común en clase. Tienes que usar también la plantilla de chat propuesta al final de esta actividad para guiar la actividad.

Recordemos algunas de las indicaciones sobre el uso del chat en clase.

Solemos simular situaciones en clase para que los estudiantes puedan practicar los contenidos desarrollados. Pero, ¿qué sucede si invitamos a españoles de diferentes regiones españolas a participar en dicha actividad? Las respuestas las tienes tú misma.

Yo solamente insistiré en las dificultades con que podrías encontrarte. Seguramente nuestros estudiantes estén un poco tímidos y quizás más nerviosos de lo normal. Y si añadimos que ellos y sus interlocutores no pueden verse, estaremos en un chat. Por el momento chateamos por escrito mientras las tecnologías del habla van evolucionando. La expresión escrita suele generar cierta inseguridad y más aún en niveles iniciales. Pero en el chat nadie te pide la exposición de un tema, el ritmo es muy ágil y se puede hacer la misma pregunta muchas veces junto a diversas aclaraciones. Lo que sí es seguro es que cuando un estudiante se comunica con éxito en un chat lo hace mucho mejor en su entorno y con mucha más seguridad.

Antes de iniciar una sesión de chat, abre un espacio de práctica para que los estudiantes se familiaricen con el medio. Les llamaremos sesiones de prueba o de test. Se trata simplemente que antes de dar salida a la actividad, la realicen sin más objetivo que el de probar qué tal les va. Durante este tiempo tienes que estar con ellos apoyándoles, luego podrás dejarles solos. En niveles iniciales permíteles que trabajen con un diccionario virtual para que puedan recurrir a él en cualquier momento.

Para esta actividad vamos a uno de los chats. Los estudiantes necesitan conocer los recursos de comunicación muy bien (lo siento, no entiendo, ¿qué?, no hablo mucho español, etc.)

Plantilla de chat: guiar la actividad

Nombre:	
Minutos para chatear:	Desde..... hasta.....
Vamos al chat: http://	Sala:
Para averiguar:	
Pasos	ejemplo
saludar	
presentarse	
preguntar	
Pedir aclaraciones	
Agradecer	
despedirse	
Lo que hemos averiguado:	

### 3. PERMITEN PONER EN MARCHA NUESTROS MECANISMOS DE INTERACCIÓN

Evidentemente podemos intercambiar ideas con gente de muchos sitios diferentes y distantes en los chats y con el correo, podemos sopesar ciertas opiniones porque disponemos de tiempo para ello e imprimimos aquellas que más nos llaman la atención, podemos interactuar, participar, intercambiar y discutir libremente en foros, listas de distribución, correo y chats.

Pero también con los compañeros de clase y de trabajo y con otros profesionales distantes.

Podemos elegir cuándo participar (mañana, tarde, noche, lunes o viernes) y también podemos recuperar la información perdida fácilmente.

Cada vez que hemos conocido a alguien virtualmente sea en listas de distribución o en foros de discusión, al final siempre hemos acabado en alguna terraza o en alguna cafetería, es más, nos hacía mucha gracia conocernos. Casos como éste son más habituales de lo que nos creemos. Claro que siempre se trata de personas relacionadas con la enseñanza del español, así que tarde o temprano alguno de los dos acaba por hacer un viaje a España. También son muy numerosos los casos de estudiantes que conectan con alguien a raíz de una tarea de clase y acaban conociéndose en algún lugar del mundo.

La transmisión de saber también se da de unas personas a otras y he aquí otra de las grandes aportaciones de internet: la interactividad. El mundo del aprendizaje es cada vez más dinámico porque ahora los usuarios podemos transmitir conocimiento a escalas anteriormente insospechadas. Se nos exige una actitud activa, con conocimientos metacognitivos ya que las oportunidades que nos ofrece este medio para expresarnos libremente no podrán ser bien aprovechadas por quienes adopten otro tipo de actitud. La interactividad de la que estamos hablando es fundamental porque tal como señalan Hodges y Sasnett "la comunicación es el papel de los ordenadores de hoy. La evolución de la informática ha sido una expansión continuada de instrumentos para la comunicación y la expresión de ideas". Esperemos que así sea y hagamos lo posible para alcanzar esa meta.

Los ordenadores se han transformado en herramientas para la comunicación. Por lo que todos los demás términos asociados a este medio confluyen para explicar la interactividad. En efecto, sólo nos basta mencionar a modo de ejemplo "autopistas de la información", porque no se trata de tener, manipular o detentar la información sino de hacerla circular. Asimismo se verifica la integración de medios que se acoplan para edificar la comunicación bidireccionalmente. Estos medios pasan a depender de la Teoría de la Comunicación "que es más abierta a una concepción intuitiva, global y sintética". El aprendizaje, que en un gran porcentaje se realiza en el aula, se convierte en un proceso esencialmente distribuido

porque utiliza recursos que no se encuentran en ningún espacio físico aprensible sino que se ubica fuera en experiencias de interconexión educativa.

#### 4. AYUDAN A ALMACENAR LA INFORMACIÓN Y A RECUPERARLA

Si usamos la opción de “Favoritos” para guardar lo que encontramos, si nos valemos de la opción para ir hacia los documentos anteriores y posteriores, así como los de detener, buscar y los demás de la barra de herramientas, siempre podremos controlar nuestro acceso a la información.

#### 5. AYUDAN A PRODUCIR Y COMPRENDER ASPECTOS SOBRE LA MATERIA EN CUESTIÓN

Si volvemos al ejemplo de la paella, está claro que hasta el menos ducho en cuestiones gastronómicas, podrá explicar cómo es una paella, qué aspecto tiene, algunos de los ingredientes que lleva, etc.

El papel de los profesores será primordial en la formación de individuos capaces de manejarse en este nuevo medio de manera técnica y metacognitiva. Los medios se combinan para ofrecer nuevas formas de transmisión de saberes desafiando los parámetros de la enseñanza clásica. Estas renovaciones implican al equipo docente, al profesor como mediador, se pone el énfasis en el aprendizaje, hay que diseñar y gestionar los recursos, la didáctica se basa en el carácter bidireccional y se fomenta la autonomía del alumno.

La red es una herramienta con la que podemos resumir la interconexión de los actos de cada individuo y de las instituciones con la cultura determinada por un modo de hacer y comprender. La lengua es otro vehículo para ello. Estos dos medios se unen para entregar dicho acervo a un individuo.

#### 6. AYUDAN CUANDO SURGEN DIFICULTADES EN LA COMUNICACIÓN

¿Qué mayor dificultad que la distancia espacial o temporal?

Si en un intercambio en clase nos hablan de la paella y lo rica que está, basta con ir al sitio para verla. Cada vez que no sabemos decir algo, se puede usar una imagen.

Si la dificultad no reside en el contenido y sí en algunos de los emisores, basta con no conectarse con tal persona. Si se trata de nuestro grupo de clase poco cohesionado, en el que tenemos una señora de 70 años, un empresario de 45, un estudiante de 16 y otros de variadas edades, en la red seguramente encontrarán temas que interesen a todos (basta plantear esta actividad en clase).

Los recursos que nos ofrece internet alcanzan un rol muy importante ya que se convierten en una herramienta de comunicación y aprendizaje ofreciendo el medio, los contenidos y el entorno para realizarlo. Asimismo, se permite procesar la información al mismo tiempo que se comunica. La comunicación se establece a distancia e interactivamente. Estas modalidades permiten, tal como reiteramos a lo largo de estas líneas, el trabajo en equipo y la elaboración de proyectos comunes.

Lo que no puede olvidarse es que las coordenadas de tiempo y espacio se vuelven más diligentes, activas y prontas. Ésta es la clave para interpretar muchos de los cambios impulsados desde la puesta en marcha de las redes. Este artículo, por ejemplo, no se habría realizado sin los recursos que internet aporta ya que las autoras nos encontramos en puntos geográficos muy distantes.

Las actividades que diseñemos siempre tienen que estar relacionadas con el tema que estamos estudiando. Este tipo de tareas conduce a una gran comunicación entre los estudiantes y exige que ellos realicen ejercicios fuera de la pantalla de ordenador. Normalmente es aconsejable incluir estas actividades poco a poco y a medida que se vaya generando el entusiasmo colectivo, irán saliendo mejor.



## 2.2 CONSTRUIR LA INFORMACIÓN CON LOS ESTUDIANTES: CRITERIOS DE SELECCIÓN DE INFORMACIÓN EN LA RED

Pasemos ahora a evaluar el uso que de la red se hace en clase por parte de los estudiantes. La tarea que planteamos a continuación no se aplica una vez que tengamos un resultado, sino que se moldea a medida que se va trabajando para que la red nos dé lo que en realidad queremos. Además, esta evaluación se construye con los estudiantes para dirigir nuestro manejo de la red y para verificar que su aplicación esté igualmente vinculada a la lengua que estudiamos y a los objetivos que nos fijamos en la clase.

Tal como observaremos, la información y la manera de tratarla serán fundamentales. No podemos olvidar que internet crece desaforadamente, es un medio sumamente dinámico, su desarrollo parece imparable. Precisamente debido a ello hemos de añadir que muchos sitios no se mantienen actualizados y que se verifica un problema de seguridad que aún no se nota excesivamente. Una vez más se nos exige ser conscientes de la información que obtenemos y producimos en un proceso continuo de aprendizaje.

### LOS GRANDES 6

#### 1. Definición.

- ¿Qué quiero hacer?
- ¿Qué información necesito para llevarlo a cabo?

#### 2. Estrategias de búsqueda.

- ¿Cuáles son las posibles fuentes de información?
- ¿Cuáles son las mejores para mí?

#### 3. Localización.

- ¿Dónde puedo encontrar las fuentes anteriores?
- ¿Quién puede ayudarme a encontrar lo que busco?

#### 4. Uso de la información.

- ¿Cómo puedo guardar la información que he recopilado?
- ¿Cómo puedo organizar la información obtenida?

#### 5. Síntesis.

- ¿Qué aplicaciones puedo dar a la información encontrada?
- ¿Cuál de todas ellas prefiero?
- ¿Cómo puedo usarla en mi vida, en situaciones cotidianas?

#### 6. Evaluación.

- ¿Cómo puedo verificar que he dado lo mejor de mí?
- (Marcar en caso afirmativo).

Todo lo que he hecho concuerda con lo estipulado en 1.

La información que he encontrado en 4 concuerda con lo establecido en el punto 1.

He elegido el tipo de información que me servirá en el futuro.

He elegido las fuentes de información más necesarias para progresar.

He elaborado un buen producto final que refleja lo estipulado en 1.

Empecemos por un ejemplo muy sencillo que nos servirá de punto de partida.

El siguiente ejemplo reproduce lo que contestaría un estudiante. Lo iremos desarrollando a medida que avanza la tarea para ser conscientes en todo momento del punto concreto en que nos encontramos.

Ejemplo: la paella

### 1. Definición.

¿Qué quiero hacer?

Una paella.

¿Qué información necesito para llevarlo a cabo?

Necesito conocer los ingredientes, el procedimiento, la presentación.

### 2. Estrategias de búsqueda.

¿Cuáles son las posibles fuentes de información?

La profesora, la madre de mi amiga Carmen, la red, un libro de cocina.

¿Cuáles son las mejores para mí?

La red porque así aprenderé más sin necesidad de molestar a la madre de mi amiga, puedo ver las fotos de la paella (la profesora no las tiene ni el libro de cocina tampoco), etc.

### 3. Localización.

¿Dónde puedo encontrar las fuentes anteriores?

En la biblioteca de la escuela tenemos ordenadores.

¿Quién puede ayudarme a encontrar lo que busco?

La profesora, mis compañeros.

### 4. Uso de la información.

¿Cómo puedo guardar la información que he recopilado?

Con los "Favoritos", en la opción de guardar, tomando notas, imprimiendo y con notas.

¿Cómo puedo organizar la información obtenida?

En un mapa conceptual.

### 5. Síntesis.

¿Qué aplicaciones puedo dar a la información encontrada?

Puedo enviar la receta a mi amiga Vida, puedo hacer una paella, puedo distinguir los tipos de paella, puedo valorar mejor una paella cuando la como en un restaurante...

¿Cuál de todas ellas prefiero?

Hacerla.

¿Cómo puedo usarla en mi vida, en situaciones cotidianas?

Puedo invitar a mi familia a comer a la vuelta a casa, puedo sugerir a mis compañeros de curso que hagamos una paella entre todos.

### 6. Evaluación.

¿Cómo puedo verificar que he dado lo mejor de mí?  
(Marcar en caso afirmativo).

Todo lo que he hecho concuerda con lo estipulado en 1.   
La información que he encontrado en 4 concuerda con lo establecido en el punto 1.   
He elegido el tipo de información que me servirá en el futuro.   
He elegido las fuentes de información más necesarias para progresar.   
He elaborado un buen producto final que refleja lo estipulado en 1.

Este ha sido un ejemplo de los 6 pasos realizados con los alumnos en el aula. Uno de los puntos más conflictivos del uso de internet como fuente de información es que suelen olvidarse otras fuentes igualmente importantes. Es sumamente importante hacer hincapié en la elección del medio y las razones que nos conducen a ello. Luego, es igualmente crucial establecer un plan de trabajo y las implicaciones de él en nuestro entorno más inmediato. No se trata de usar la red porque está de moda, porque es divertido, fácil, atractivo o rentable. Se trata de un medio, internet es una herramienta que usamos cuando a nosotros nos interesa dado que se acomoda a los objetivos por nosotros marcados.

En todo momento tengo que conocer mis objetivos y a lo que me conducirán. La comunicación siempre debe estar garantizada al igual que el uso de la información que obtenga y su relevancia en la vida de cada día. En caso contrario estaríamos disfrazando de comunicativo un medio al que trataríamos como un fin en sí mismo.

Volvamos a cada uno de los pasos anteriores.

#### *1. Definición.*

- ¿Qué quiero hacer?
- ¿Qué información necesito para llevarlo a cabo?

Establezcamos nuestro objetivo junto a los estudiantes. En este momento estamos identificando nuestras necesidades. Generalmente los estudiantes tienden a ser demasiado ambiciosos proponiendo listas interminables de sugerencias o bien todo lo contrario. Lo mejor es utilizar un mapa conceptual para que todos podamos situarnos en el tema a tratar, cualquier tipo de gráfico que organice el tema y que nos permita observarlo en relación a otros contenidos será de suma utilidad.

#### *2. Estrategias de búsqueda.*

- ¿Cuáles son las posibles fuentes de información?
- ¿Cuáles son las mejores para mí?

Aquí determinamos todas las fuentes que nos posibilitan acceder al objetivo marcado. La lluvia de ideas resultará muy útil, pero luego es necesario establecer categorías y prioridades. Si hemos ido a un buscador para buscar fuentes de información, a veces la enorme cantidad de respuestas que se obtienen puede agotarnos antes de empezar.

Aquí se aplican todas las estrategias de búsquedas como operadores booleanos, palabras clave, etc.

#### *3. Localización.*

- ¿Dónde puedo encontrar las fuentes anteriores?
- ¿Quién puede ayudarme a encontrar lo que busco?

Ahora es cuando se listan las fuentes con direcciones completas. La información se encuentra en lugares diferentes, los contenidos entonces pueden variar, las disciplinas se combinan para darnos diferentes visiones de un mismo tema. Empezamos a discriminar lo que nos interesa reduciendo y ampliando nuestro campo de acción. Es el momento de buscar más y mejor.

#### *4. Uso de la información.*

- ¿Cómo puedo guardar la información que he recopilado?
- ¿Cómo puedo organizar la información obtenida?

Si sabemos cómo organizar la información obtenida, sabremos también cómo guardarla (en notas, en tarjetas, en informes, en mapas conceptuales, imágenes, etc.), ya que de esto se deducirá que la habremos entendido. Es el momento de seleccionar lo que nos interesa de todo lo obtenido hasta ahora. Es el momento de seguir desechando lo que no se acomoda a nuestro objetivo inicial. Ahora entra en juego nuestra opinión y la de los demás, los diferentes puntos de vista, distinguir los hechos relevantes. Comparamos diferentes sitios y distinguimos los más apropiados para cumplir nuestro objetivo de los menos. Al final de todo guardaremos sólo lo que nos interesa de la manera más práctica para volver a recurrir a ella en el momento en que nos haga falta. Es muy aconsejable trabajar desde los presupuestos que marca la pedagogía del portafolio.

### 5. Síntesis.

- ¿Qué aplicaciones puedo dar a la información encontrada?
- ¿Cuál de todas ellas prefiero?
- ¿Cómo puedo usarla en mi vida, en situaciones cotidianas?

Ahora presentamos la información obtenida hasta ahora. Para ello tendremos que organizarla una vez más desde las diferentes fuentes seleccionadas. También es ahora cuando comunicamos toda la información obtenida y la compartimos con los demás. Este momento coincide con el final de una tarea, ahora hay un producto final.

### 6. Evaluación.

- ¿Cómo puedo verificar que he dado lo mejor de mí?
- (Marcar en caso afirmativo).

Este es el momento para evaluar nuestro proceso de aprendizaje para precisamente saber cómo lo hemos hecho, los errores que hemos cometido, los puntos que nos han resultado más difíciles y más fáciles.

## 2.3. PLANTILLA DE OBSERVACIÓN PERSONAL

También podemos guiarnos con cuestionarios muy sencillos como el que tenemos a continuación. Este último tipo no exige otros conocimientos que el que nos regala el sentido común. Nos sirve para saber cómo realizamos una tarea en concreto. Es aconsejable guardar todas las plantillas (ya que las usaremos cada vez que desarrollemos una actividad con la red) a lo largo de un curso, intensivo o extensivo, y al final hacer una reflexión sobre nuestra andadura. Este tipo de plantilla permite una personalización máxima ya que los mismos estudiantes, una vez acostumbrados a su uso, pueden confeccionar las suyas propias. Si éste es el caso, no olvides que **siempre** se debe aplicar lo enunciado en la plantilla de usos, la primera de esta serie.

Para mí	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.</li> <li>2.</li> <li>3.</li> <li>4.</li> <li>5.</li> <li>6.</li> <li>7.</li> </ol>	<p>No me he perdido</p> <p>Me he perdido</p> <p>Lo que más me gusta:</p> <p>Lo que menos me gusta:</p> <p>Lo interesante:</p> <p>He podido hacer lo que lo que se me pedía</p> <p>He hecho lo que necesitaba hacer.</p>	Sí / No / etc.
---------	--	---	----------------

## 3. ACTIVIDADES PARA LA CLASE

Todos los criterios enunciados hasta ahora pueden ser aplicados en la clase y, a mi modo de ver, deberían ser empleados siempre que se use la red como medio. Así es que para facilitar dicha tarea a los

compañeros y compañeras de profesión considero necesario la exposición de algunas actividades que ya estén diseñadas según los criterios mencionados.

Se trata de actividades:

1. ¿Qué haces los sábados?
2. La agencia del tiempo libre
3. ¿Es difícil el español?

### 3.1. ¿QUÉ HACES LOS SÁBADOS?

<b>¿QUÉ?</b> CONTENIDO: cultural, costumbres NIVEL: inicial OBJETIVO: que los estudiantes sean capaces de hablar sobre sus rutinas.	<b>¿CÓMO?</b> TIEMPO DE PREPARACIÓN: 5 minutos MATERIAL NECESARIO: plantilla de chat DURACIÓN: 20 minutos ORGANIZACIÓN DE LA CLASE: individual	<b>¿DÓNDE?</b> CHAT DE TERRA.ES <a href="http://www.terra.es/chat">www.terra.es/chat</a>
---	--	--

Para esta actividad los estudiantes necesitan conocer el presente de Indicativo.

Los estudiantes van a las salas de chat y averiguan lo que suelen hacer sus interlocutores los sábados. Luego se hace una puesta en común en clase. Tienes que usar también la plantilla de chat propuesta al final de esta actividad para guiar la actividad.

Recordemos algunas de las indicaciones sobre el uso del chat en clase.

Solemos simular situaciones en clase para que los estudiantes puedan practicar los contenidos desarrollados. Pero, ¿qué sucede si invitamos a españoles de diferentes regiones españolas a participar en dicha actividad? Las respuestas las tienes tú misma.

Yo solamente insistiré en las dificultades con que podrías encontrarte. Seguramente nuestros estudiantes estén un poco tímidos y quizás más nerviosos de lo normal. Y si añadimos que ellos y sus interlocutores no pueden verse, estaremos en un chat. Por el momento chateamos por escrito mientras las tecnologías del habla van evolucionando. La expresión escrita suele generar cierta inseguridad y más aún en niveles iniciales. Pero en el chat nadie te pide la exposición de un tema, el ritmo es muy ágil y se puede hacer la misma pregunta muchas veces junto a diversas aclaraciones. Lo que sí es seguro es que cuando un estudiante se comunica con éxito en un chat lo hace mucho mejor en su entorno y con mucha más seguridad.

Antes de iniciar una sesión de chat, abre un espacio de práctica para que los estudiantes se familiaricen con el medio. Les llamaremos sesiones de prueba o de test. Se trata simplemente que antes de dar salida a la actividad, la realicen sin más objetivo que el de probar qué tal les va. Durante este tiempo tienes que estar con ellos apoyándoles, luego podrás dejarles solos. En niveles iniciales permíteles que trabajen con un diccionario virtual para que puedan recurrir a él en cualquier momento.

Para esta actividad vamos a uno de los chats. Los estudiantes necesitan conocer los recursos de comunicación muy bien (lo siento, no entiendo, ¿qué?, no hablo mucho español, etc.).

### 3.1.a Plantilla de chat: guiar la actividad

Nombre:	
Minutos para chatear:	Desde..... hasta.....
Vamos al chat: http://	Sala:
Para averiguar:	
Pasos	ejemplo
saludar	
presentarse	
preguntar	
Pedir aclaraciones	
Agradecer	
despedirse	
Lo que hemos averiguado:	

### 3.2. LA AGENCIA DEL TIEMPO LIBRE

¿QUÉ?	¿CÓMO?	¿DÓNDE?
<p>CONTENIDO: cultural y lingüístico muy amplio acorde al plan curricular de este nivel</p> <p>NIVEL: superior</p> <p><b>OBJETIVO:</b> que los estudiantes puedan desarrollar por sí mismos lo hecho en clase</p>	<p>TIEMPO DE PREPARACIÓN: 2 horas</p> <p>MATERIAL NECESARIO: tablas adjuntas y listas de direcciones de la red según cada apartado</p> <p>DURACIÓN: 15 horas</p> <p><b>ORGANIZACIÓN DE LA CLASE:</b> muy variada, consultar cada apartado</p>	<p><a href="http://www.atrapalo.com">www.atrapalo.com</a></p> <p>FOROS Y CHATS DE TERRA, YA.COM</p>

Esta actividad se realiza durante varios días y en cada uno de ellos se recoge un punto importante del plan curricular de este nivel. También puedes utilizar la actividad como elemento aglutinador de los contenidos desarrollados en la clase.

Se forman dos equipos. Si tienes una clase muy numerosa, forma grupos grandes y que en total sean pares porque van a competir.

La profesora es una auxiliar lingüística y cultural en todo momento, ayuda a preparar el material que necesitan y evalúa junto a ellos el producto final de cada etapa.

Cada equipo trabajará desde uno de los sitios recomendados aquí. Van a constituirse en una empresa de viajes, pero con un estilo nuevo. Y para ello tendrán que hacer una campaña de publicidad muy importante. La actividad es como una competición ya que los grupos-agencia tiene que "vender" escapadas y salidas. Pero veamos cómo se articulará todo esto.

#### 3.2.a ¿Quiénes somos?

Hay que definir qué tipo de agencia somos. Vendemos pequeñas escapadas, salidas al cine, teatro y museos a precios muy ventajosos. Somos la alternativa a la agencia de viajes tradicional. NO nos

inventamos los precios sino que usamos lo que ya está en la red. Tenemos que definir a quiénes nos dirigimos, cuál es nuestra filosofía de trabajo y cuál es nuestra historia. Para ello hay que consultar los sitios de la red que gestionamos, hacer un mapa del sitio.

Aquí tienes un ejemplo que puedes desarrollar. Hay que tener en cuenta lo que ofrece el sitio y clasificarlo.

			www.atrapalo.com			
teatro	museos	escapadas		hoteles	Viajes de fin de semana	otros
En todas las ciudades	exposiciones	Dentro de España		En España	En España	
No toda la cartelera	ejemplos	ejemplos		ejemplos	ejemplos	
Ejemplos		Fuera de España		Fuera de España	Fuera de España	
		ejemplos		ejemplos	ejemplos	

### 3.2.b ¿Quién es nuestro cliente?

Tenemos que definir a quién nos dirigimos y para ello completamos el cuadro que hay a continuación. Para realizar esta tarea los estudiantes pueden apoyarse en otras direcciones de internet (puedes consultar el directorio que hay al final de este libro) y también pueden preguntar a otros profesores y a otros estudiantes de otras clases. Cada apartado es lo suficientemente amplio para que se pueda determinar hasta el nivel que más nos interese. En España yo suelo pedir a los estudiantes que pongan ejemplos muy concretos porque antes hemos trabajado en clase muy variados aspectos de nuestra cultura. Esta parte de la actividad nos sirve de repaso del español que conocen y las aportaciones suelen ser muy ricas y variopintas. Basta con que definan el tipo de actividad para encontrar luego ejemplos específicos. Si estás fuera te conviene usar los chats para que los estudiantes puedan descubrir los ejemplos de programas de televisión, de películas, etc. Entonces los estudiantes se dirigen a los chats para averiguar estos aspectos más culturales.

Nuestro cliente

Tipo de persona
Su trabajo
Le gusta
No le gusta
Medio de transporte que utiliza
Donde va de vacaciones
Tipo de decoración de su casa
Gastronomía
Moda
Lecturas
Música
Qué desayuna
La televisión
El cine

### 3.2.c ¿Quién es nuestra competencia?

Necesitamos conocer muy bien nuestra competencia para ofrecer productos únicos. Hay que establecer qué puntos tenemos en común y en qué nos diferenciamos de ellos. Antes tenemos que intentar analizar sus posibilidades de la manera más objetiva posible contestándonos a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuáles son sus puntos positivos?
2. ¿Cuáles son sus puntos negativos?
3. ¿Qué es interesante en ellos?

Luego pasaremos a considerar los puntos en común y los que nos diferencian

### 3.2.d ¿Dónde están nuestros usuarios?

Nos dirigimos a nuestros usuarios. ¿Pero dónde los encontramos?

1. Hay que hacer un barrido de foros en la red para ver cuáles nos interesan más. Puedes pasar una lista de foros a los estudiantes (consulta el directorio) y sugerirles que encuentren otros con un buscador.
2. Tiene que presentar una lista de foros y la justificación de la elección de cada uno de ellos

### 3.2.e La oferta

Vamos a preparar nuestra carta de presentación y nuestra oferta.

Ahora vamos a preparar nuestra carta siguiendo este guión:

- a. destinatarios
- b. lista de ideas
- c. qué ideas utilizamos
- d. palabras clave relacionadas con cada idea
- e. ejemplos relacionados con cada idea
- f. borradores
- g. texto final

La profesora preparará una pequeña presentación de sus alumnos al foro para evitar confusiones (una vez se pensaron que éramos una verdadera agencia de viajes).

### 3.2.f ¡Al foro!

Escribimos a los foros y esperamos las respuestas. Ahora hay que hacer un seguimiento de las respuestas de acuerdo a estos parámetros:



respuesta	¿quién es?	¿Qué nos pide?	¿qué le contestamos?	¿quién contesta?
1				
2				
3				
4				
5				

### 3.2.g Conclusiones

Al final se hace una puesta en común entre todos de lo realizado. Para ello organiza la clase en pequeños grupos sugiriéndoles que piensen sobre lo positivo, lo negativo y lo interesante de toda la actividad. Luego cada grupo expone a los demás sus opiniones y se hace un afiche con las conclusiones comunes.

### 3.3. ¿ES DIFÍCIL EL ESPAÑOL?

¿QUÉ?	¿CÓMO?	¿DÓNDE?
CONTENIDO: opiniones sobre el proceso de aprendizaje y la lengua meta NIVEL: inicial OBJETIVO: que los estudiantes puedan reflexionar sobre su proceso de aprendizaje e intercambiar opiniones sobre ello.	TIEMPO DE PREPARACIÓN: 5 minutos MATERIAL NECESARIO: plantillas de foro y cuadro adjunto DURACIÓN: 2 horas ORGANIZACIÓN DE LA CLASE: parejas y todo el grupo	FORO DIDÁCTICO DEL CVC <a href="http://cvc.cervantes.es">http://cvc.cervantes.es</a>

Es conveniente realizar esta actividad cuando los estudiantes empiezan a desanimarse con las dificultades que presenta estudiar una lengua. Generalmente esto se inicia cuando se estudian los pasados.

Hasta ahora nuestros estudiantes han ido progresando y ya pueden expresarse mínimamente en nuestra lengua. Pero en todo aprendizaje hay momentos más difíciles. El ser conscientes de ello y compartir esta experiencia con otros que ya han pasado por ello y lo han superado suele dar resultados muy positivos. Especialmente en las clases privadas, donde los estudiantes no tiene más espejo que un profesor que domina la lengua que tanto les cuesta.

Esta actividad consiste en escribir al foro para pedir las opiniones de otros y así iniciar un pequeño proceso de reflexión con cariz positivo.

Prepara la sesión de foro teniendo en cuenta lo que te hemos indicado en el capítulo correspondiente y utiliza la plantilla que más te convenga. No olvides presentar a tus estudiantes en el foro para que el nivel de lengua utilizado en las respuestas sea el más adecuado (no queremos que se encuentren con mensajes incomprensibles para un nivel inicial).

Los estudiantes preparan su mensaje, pero antes hay que hacer un pequeño borrador de ideas. Utiliza el cuadro. Para esta fase, si tienes un grupo, es mejor que trabajen por parejas. El mensaje final se prepara entre todos.

En español ya sé...	Lo que es fácil	Lo que es difícil	¿Por qué?	Ideas

## 4. A MODO DE APUNTE FINAL

¿Cómo incide internet en nuestras vidas a nivel profesional y social? Hemos intentado un paseo de reflexión para describirlo. No podemos olvidar que los sitios en la red aparecen, desaparecen, crecen y se multiplican al igual que los programas y los hallazgos y esto nos obliga a una reflexión continuada.

Los temas que más preocupan e interesan son los que hemos ido tratando a lo largo de las líneas precedentes y así hemos abarcado desde la nueva figura del profesor, los recursos que ofrece internet, los diferentes tipos de enseñanza de acuerdo al aprovechamiento de dichos recursos, la comunicación directa mediante internet, el rol que juega este instrumento entre nosotros, los usos y abusos hasta la concreción de todos estos postulados en actividades muy concretas para llevar a la clase de mañana mismo.

Internet afecta nuestras vidas desde variados ángulos, no solamente en la educación, que es lo que nos interesa aquí como profesionales de E/LE. Al fin y al cabo nuestra sociedad ha creado este instrumento para beneficiarse de él. Quizás algunas personas hayan leído la frase anterior con serias dudas sobre su veracidad. Pero si en lugar de la red, pensamos en coches, ascensores, secadoras, la televisión, tostadoras, lavadoras, planchas... nos daremos cuenta de que estamos rodeados de tecnología. ¿Cómo sería nuestra vida sin ella? Desde luego, muy diferente, no cabe duda. Cuando muchas de estas herramientas fueron creadas, no éramos los protagonistas de su nacimiento. Ahora es bien distinto. ¿Qué hemos hecho para que la tecnología eleve nuestra calidad de vida? ¿Y qué podemos hacer ahora que se está desarrollando un nuevo medio? Todo dependerá de cómo lo utilicemos.

Desde pequeños nuestra cultura nos enseña que estudiaremos hasta cierta edad, que en otro momento dejaremos de estudiar para trabajar, en fin que hay un tiempo (y también un lugar) para cada cosa. En ciertos aspectos de nuestra vida la concepción tradicional del tiempo se ve modificada con la implantación de internet como medio. Esto es sólo un ejemplo y no quiere decir que el verano llegará después del otoño, sino que ciertos mecanismos de comunicación se modifican. El comportamiento humano ha ido cambiando a lo largo de la historia en muchos aspectos, sin lugar a dudas la era tecnológica ha conformado muchos nuevos modelos de comportamiento y algunas ideas. Ahora le toca el turno a internet. Coincido con la opinión general de que no ha habido un revulsivo de nuestra sociedad tan importante desde la imprenta (al fin y al cabo éste es el momento histórico que me ha tocado vivir). La red se inscribe dentro de un proceso que culmina (en el presente) con la globalización de la cultura, es decir: ruptura de los límites espacio-temporales tradicionales y exigencia de interactividad y la consiguiente responsabilidad por nuestra parte como partícipes de dicho proceso.

## BIBLIOGRAFÍA

- Adell, J. (1995). "La navegación hipertextual en el World Wide Web: implicaciones para el diseño de materiales educativos", en <http://nti.uji.es/docs/nit/edutec95.html>
- Berkowitz Eisenberg, (1987, actualizado 25 de febrero de 2000). 2000 Big6 Associates, Inc. <http://www.big6.com>
- Baumgartner, P. Y Payr, S. (1996). "Learning as action: a social science approach to the evaluation of interactive media". *Educational Multimedia and Hypermedia*, Association for the Advancement of Computing in Education. Charlottesville. <http://www.webcom.com/journal/boumgart.html>
- Boud, D. and Griffin V. (eds.) (1987). *Appreciating Adults Learning: From the Learners Perspective*. London: Kogan Page.
- Brookfield, Stephen. (1986). *Understanding and Facilitating Adult Learning*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Brookfield, Stephen. (1990). *The Skillful Teacher*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Brundage, Donald and MacKeracher, Dorothy (1980). *Adult Learning Principles and Their Application to Program Planning*. Toronto, The Minister of Education.
- Bush, V. (1945). *As we may think*, Atlantic Monthly (176, July, pg. 101-108).
- Bush, M. y Terry, R. (1997). *Technology-Enhanced Language Learning*. National Textbook Company. Lincolnwood, Chicago, EE.UU.
- Cassany, Daniel (1987). *Describir el escribir. Cómo se aprende a escribir*. Barcelona. Paidós Comunicación.
- Cassany, Daniel (1990). "Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita", *CLE*, 6, págs 63-80.
- Cassany, Daniel; Luna, Marta; Sanz, Glòria (1993). *Ensenyar llengua*, Barcelona, Graó (trad. cast: Enseñar Lengua, Barcelona, Graó).
- Cassany, Daniel (1999). *Construir la escritura*, Barcelona, Paidós: Papeles de Pedagogía.
- Centeno Añeses, C.: "Análisis de los recursos de la red de internet para la enseñanza de español", en <http://www.cip.es/netdidactica/jornadas/ponencias/centeno.htm>
- Clifton, C. (1990). "Review: Intelligent Training Systems and Hypermedia" On Line: <http://www.scism.sbu.ac.uk>
- Codina, L. (1996). *El llibre digital*. Barcelona, Centre d'Investigació de la Comunicació.
- Codina, L. (2000). "Evaluación de recursos digitales en línea: conceptos, indicadores y métodos", *Revista Española de Documentación Científica*, 23, núm. 1, Madrid, pp. 9-44.
- Conklin, J. (1987). "Hiptext: An introduction and Survey". *IEEE Computer*, núm. 9, vol. 20, september.
- December, J. y Randall, N. (1995). *The World Wide Web unleashed*. Indianapolis. Sams Publishing.
- James, R. and Baldwin, G. (1997). "Tutoring and Demonstrating", Centre for the Study of the Higher Education. The University of Melbourne, Australia.
- Fernández, Jimena (1998). "Internet para principiantes, ¿por qué, quién, qué y cómo?", *Frecuencia-L*, 8, págs 17-23, Madrid, Edinumen.
- Fernández, Jimena (1998). *Id de internet*, Colección *Tareas*, Barcelona, Editorial Difusión.
- Fernández, Jimena (1999). "Espacio multimedia: Guía E/le", *Cuadernos Cervantes*, 22, págs 62-80, Madrid, Ediciones L.R.
- Fernández, Jimena (1999). "Tutorías virtuales", *Espéculo*, 11, <http://www.ucm.es/especulo/numero11/tutorias.html>
- Fernández, Jimena (1999). "¡E/LE con la red en la formación!", *Cuadernos Cervantes*, 26, págs. 74-85, Madrid, Ediciones L.R.
- Fernández, Jimena y Juan, Olga (2000). "Criterios de evaluación de materiales E/LE en la red", *Cuadernos Cervantes*, 28, págs 70-85, Madrid, Ediciones L.R.
- Fernández, Sonsoles (1997). "Aprender como juego, Juegos para aprender español", *Las actividades lúdicas en la clase E/LE, Carabela*, 41, Madrid. SGEL.

- Higueras, Marta (1998). *La Malla Multimedia (World Wide Web) como recurso para la enseñanza de ELE*, Madrid, Fundación Antonio de Nebrija.
- Higueras, Marta (en prensa). "Criterios para la elaboración y selección de actividades comunicativas con internet", Madrid, Actas de Expolingua.
- Johnson, D. W. and Johnson R.T. (1986). *Computer-assisted Cooperative Learning. Educational Technology Review*, 26 (1), págs 12-18.
- Johnson, D. W. and Johnson R.T. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*, Barcelona, Paidós Educador.
- Juan, 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.
- Juan, Olga (2001). *La red como material didáctico*, Madrid, Edelsa.
- Juan, Olga (2001). "Actividades con el chat en la clase E/LE: lenguaje usado", en *Cuadernos Cervantes*. Madrid, en prensa.
- Knowles, M.S. (1980). *The Modern Practice of Adult Education: From Pedagogy to Andragogy*. (2nd edition) New York: Cambridge Books.
- Instituto Cervantes (1994). *Plan Curricular del Instituto Cervantes*, Madrid, Instituto Cervantes.
- Instituto Cervantes (1997). *Catálogo de materiales informáticos para el aprendizaje del español como lengua extranjera*, Alcalá de Henares, Instituto Cervantes.
- Marí Sáez, Víctor (1999). *Globalización, nuevas tecnologías y comunicación*, Proyecto Didáctico Quirón, Madrid, Ed. de la Torre
- Marquès, Pere (1998). *Usos educativos de internet. ¿La revolución de la enseñanza?*, <http://www.pangea.org/org/espinal/usuariosred.htm>
- Marquès, Pere. (1999). "Criterios para la clasificación y evaluación de espacios web de interés educativo", en <http://www.pangea.org/org/espinal/avaweb.htm>
- Marquès, Pere. (1999): "Programas didácticos: diseño y evaluación", en <http://www.xtec.es/~pmarques/edusoft.htm>
- Newbl, J. y Cannon, S. (1991). *Effective Learning Groups*, San Francisco, USA, Tucker P.
- Nunan, David (1999). "A foot in the world of ideas: graduate study through the internet", <http://polyglot.cal.msu.edu/lt/vol3num1/nunan/index.html>
- Rosenfeld, L. y Morville, P. (1998). *Information Architecture for the World Wide Web*, O'Reilly & Associates, Sebastopol, CA.
- Rovira, C. (1997). "Entornos hipertextuales de aprendizaje" En P. CID; J. Baró (eds).
- Rovira, C. (1997). "La documentació dins de la societat de la informació". En A. Pérez (coord.) Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Salinas, Jesús (1996). *Telemática y educación: expectativas y desafíos*, [http://www.doe.d5.ub.es/te/any96/salinas\\_chile](http://www.doe.d5.ub.es/te/any96/salinas_chile)
- Smith, Robert (1990). *Learning to Learn Across the Lifespan*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Solé, Isabel (1997). *Estrategias de lectura*, Barcelona, Graó.
- Trenchs i Parera, Mireia (1998.) *E-mails a una mestra*, Lleida, Pagès editors.
- Tucker, R. and Barker, J (1990). *The interactive Learning Revolution - Multimedia in education and Training*, Cambridge University Press.
- Van Dijk, T. A. (1984). *La ciencia del texto*, Barcelona, Paidós.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Zemke, Ron and Zemke, Susan. (July, 1988). *30 Things We Know for Sure about Adult Learning. Training*.