

Universidad Nacional de La Pampa
Facultad de Ciencias Humanas

VIII COLOQUIO - CELU
UNRN – Bariloche 2015
20-22 de agosto

Taller Enseñanza de ELE
y Nuevas Tecnologías

Autores: Martín C. Marusich
Andrea Meza

Eje temático: Diseño y elaboración de materiales para ELSE: presentación de nuevas propuestas.

Año: 2015

Universidad Nacional de La Pampa - Argentina
Programa Misiones IV

Taller: *Enseñanza de ELE y Nuevas Tecnologías*

Docente a cargo: Prof. Martín C. Marusich

Docente colaborador: Prof. Andrea Meza

Carga horaria: 8 (ocho) horas reloj

Destinatarios: Profesores de Español como LE

Sistema de aprobación:

- 80% de asistencia al encuentro presencial.
- Participación activa en las actividades no presenciales a través de foros, tutorías virtuales, plataforma virtual Moodle y encuentros vía *Skype* o *Hangouts*.
- Elaboración de actividades grupales-individuales durante el encuentro.
- Producción de un trabajo final (individual o grupal).

Fundamentación

Las nuevas tecnologías han impactado y siguen impactando de manera vertiginosa en las diferentes esferas de la vida social, modificando nuestros hábitos de comunicación, de trabajo, de entretenimiento y sobre todo, reconfigurando las concepciones de espacio y tiempo. La producción de conocimiento también se ha visto interpelada por la aparición de las nuevas tecnologías, dando lugar a la conformación de la llamada “sociedad de la información o del conocimiento”. Sin duda alguna estos acontecimientos en la producción de conocimientos y en la transmisión de saberes alcanzan también a las instituciones educativas, donde en su interior se resuelven las tensiones generadas en torno a las viejas y nuevas maneras de construir y socializar el conocimiento. En esta línea, nuevas maneras de construir el saber académico requieren de la elaboración de nuevos materiales didácticos, más acorde a los nuevos escenarios educativos. Por ello nos proponemos ofrecer un seminario-taller en el que podamos analizar de manera colaborativa las ventajas y desventajas, las potencialidades y limitaciones de un conjunto de herramientas TIC a fin de utilizarlas convenientemente en la elaboración de materiales alternativos a los libros de textos vigentes para la enseñanza de ELE.

Objetivos generales:

1. Reconocer y valorar el impacto positivo de la implementación de herramientas TIC en la enseñanza de ELE, a fin de elaborar propuestas educativas más significativas y relevantes.

2. Analizar críticamente las potencialidades y limitaciones de una serie de herramientas TIC a fin de implementarlas en la elaboración de materiales didácticos alternativos a los libros de textos.
3. Elaborar actividades prácticas que incluyan ejemplos de materiales auténticos diseñados a partir de la incorporación de herramientas TIC.

Objetivos específicos:

1. Promover el debate acerca de las herramientas TIC más apropiadas y convenientes para el desarrollo de las cuatro macro-habilidades lingüísticas en ELE: comprensión auditiva, comprensión lectora, producción escrita y producción oral.
2. Brindar herramientas para el desarrollo de propuestas didácticas significativas para la enseñanza y aprendizaje de ELSE a partir de las TIC.
3. Elaborar una unidad didáctica, mediada por una implementación significativa de las TIC, para el desarrollo de los contenidos establecidos en el currículum escolar vigente.

Programa de Trabajo

A. Jornada matutina: 3 (tres) horas reloj

Bloque 1: Desarrollo de la habilidad de comprensión lectora
- Diseño de actividades con *Hot Potatoes*
- Elaboración de crucigramas con *Eclipse Crossword*.

Bloque 2: Desarrollo de la habilidad de comprensión auditiva
-Edición de materiales de audio con *Audacity*
-Edición y elaboración de materiales con aplicaciones de *YouTube*.

B. Jornada vespertina: 3 (tres) horas reloj

Bloque 3: Desarrollo de la habilidad de producción oral:
-Diseño de un mural multimodal que incorpore producciones orales. Se utilizará *Murally* y/o *Glogster*.
-Descripción de presentaciones orales con *Prezi*.

Bloque 4: Desarrollo de la habilidad de producción escrita.
-Elaboración de mapas conceptuales con *CMap Tools* y/o *Popplet*.
-Diseño de tareas colaborativas con herramientas de *Google*.

Modalidad de trabajo para cada jornada

- Introducción breve de las herramientas TIC por parte de los/las docentes a cargo.
- Desarrollo de las actividades prácticas en pequeños grupos.
- Socialización de las producciones grupales.

- Discusión plenaria sobre potencialidades y limitaciones de las producciones grupales.

Acciones de seguimiento

Se ofrecerá a los/las talleristas un espacio de acompañamiento a través de la plataforma virtual Moodle/Edmodo, para canalizar consultas, evacuar dudas y efectuar devoluciones de las tareas realizadas.

Evaluación

Para la acreditación del presente seminario-taller, se requerirá:

- certificar el 80% de asistencia al encuentro presencial, equivalente a 4 horas y media.
- participar de las actividades propuestas en el entorno de la plataforma virtual.
- aprobar con calificación igual o mayor a 7 (siete) el trabajo final grupal o individual.

Los/las talleristas dispondrán de un plazo equivalente a un mes para la elaboración del trabajo final.

Recursos

- Conexión a Internet
- Sala Multimediale o de Computación, equipada con parlantes.
- Computadoras personales: notebooks y/o netbooks.
- Cañón proyector
- Aula/s o espacio/s para el trabajo en grupos.
- Pizarras

Cronograma

Jornada	Fecha	Horas
Mañana	3 horas reloj
Tarde	3 horas reloj

Total de horas presenciales	6 horas reloj
Total de horas no presenciales	2 horas reloj
Total de carga horaria	8 horas reloj

Referencias bibliográficas *

- Badia/ García (2006). Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos. En Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento Vol. 3-Nº 2 / Octubre. http://www.uoc.edu/rusc/3/2/dt/esp/badia_garcia.pdf
- Bulla, G. S., Gargiulo H., Schlatter, M. (2009). Organización general de materiales didácticos para la enseñanza online de las lenguas: el caso del Curso de Español-Portugués para el Intercambio (CEPI). In: II Jornadas Internacionales de Tecnologías Aplicadas a la Enseñanza de Lenguas, 2009, Córdoba. II Jornadas Internacionales de Tecnologías Aplicadas a la Enseñanza de Lenguas. Córdoba: PlasmaMedia,. v.CD. p.01 - 12
- Cassany, D. (2012). En línea. Leer y escribir en la red. Barcelona, Anagrama.
- Coll, C. (2008): Aprender y Enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades.
- Dussel, I. (2011). VII Foro Latinoamericano de Educación; Experiencias y aplicaciones en el aula. Aprender y enseñar con nuevas tecnologías. Buenos Aires: Editorial Santillana.
- Dussel I. y L. A. Quevedo (2010). VI Foro Latinoamericano de Educación; Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. Buenos Aires: Editorial Santillana.
- Gargiulo, H; Bulla, G.; Schlatter, M. (2013). O CEPI como ação de política linguística para o intercâmbio acadêmico. En Farenzena, N. (org.) VI Encontro internacional de investigadores de políticas lingüísticas. Porto Alegre, UFRGS (107-112p)
- Levy, D. (2011). Curso virtual: La implementación de las nuevas tecnologías: Clases 1, 5 y 6. En Punto Seguido.
- Lobato.J/Santos Gargallo I. (ed.).(2005) Vademécum para la formación de profesores. Enseñar español como segunda lengua (L2)/y lengua extranjera (LE). Madrid. Edelsa
- Sagol, C. (2011). El modelo 1 a 1: notas para comenzar. Buenos Aires. Ministerio de Educación de la Nación.

* **Aclaración:** las siguientes referencias bibliográficas se proponen primordialmente como material de consulta. Debido a las limitaciones de tiempo del presente taller, dicho material no será trabajado durante el encuentro presencial.

Consortio ELSE/CELU
Universidad Nacional de La Pampa - Argentina
Programa Misiones IV

Enseñanza de ELE y Nuevas Tecnologías

Antes de iniciar el Taller, quisiéramos hacer algunas aclaraciones relacionadas con la metodología de trabajo. Se propone trabajar con una serie muy acotada de herramientas digitales o TIC, con el objetivo de desarrollar en distintos bloques las cuatro micro-habilidades tradicionales en la enseñanza y aprendizaje de segundas lenguas y lenguas extranjeras. No obstante, cabe destacar que muchas de las nuevas tecnologías posibilitan en realidad trabajar más de una macro-habilidad simultáneamente. Es nuestra intención ofrecer distintas opciones de uso de TIC para la elaboración de materiales de trabajo que ustedes podrán implementar en sus clases de ELE.

Por otra parte, es fundamental tener en cuenta que si bien se ofrecen en este Taller numerosos enlaces a videos tutoriales y/o manuales de gran utilidad para un mejor aprovechamiento de las TIC, es mucho lo que puede aprenderse a través de la exploración “curiosa” por parte de los usuarios. Por esta razón, invitamos a ustedes a no limitar el uso de las TIC a las actividades propuestas en este taller, sino más bien a continuar indagando en la inmensidad de posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para la enseñanza de ELE.

¡Empecemos!

Bloque 1: Comprensión Lectora.

A. La aplicación **Hot Potatoes** nos permite elaborar actividades interactivas que bien se adaptan para trabajar la comprensión lectora a partir de textos seleccionados. De esta manera, podemos elegir un texto acorde al nivel de competencia de la lengua de nuestros/as estudiantes.

- En primer lugar, descargamos la [aplicación](#).
- Seleccionamos un texto, analógico o digital, que nos servirá de insumo para las tareas que realizaremos con **Hot Potatoes**. Es fundamental que el nivel de lengua sea el apropiado para el grupo de estudiantes destinatarios.
- Elegimos de entre las opciones de actividades que ofrece la aplicación la que nos parezca más apropiada (o tal



vez queramos trabajar todas):

-**JQuiz**: para tests de opción múltiple

-**JCloze**: para rellenar huecos o blancos con palabras.

-**JCross**: para generar crucigramas

-**JMatch**: para relacionar palabras.

-**JMix**: para reconstruir frases o párrafos.

-**JMasher**: una actividades realizadas con las funciones anteriores en una misma página.

d. **Hot Potatoes** también nos permite crear unidades didácticas, vinculando ejercicios. Para seguir explorando esta aplicación, les proponemos los siguientes enlaces:

- [Manual](#)
- [Video 1](#)
- [Video 2](#)

Interfaz y ejemplo de la función JCloze



Actividades



1. Elegir un texto que permita elaborar actividades interactivas con **Hot Potatoes**. Puede ser necesario editarlo.

2. Elabora con el texto seleccionado un mínimo de 3 (tres) actividades interactivas diferentes. No utilizaremos la opción JCross.

3. Reunir las actividades elaboradas en una misma página Web.

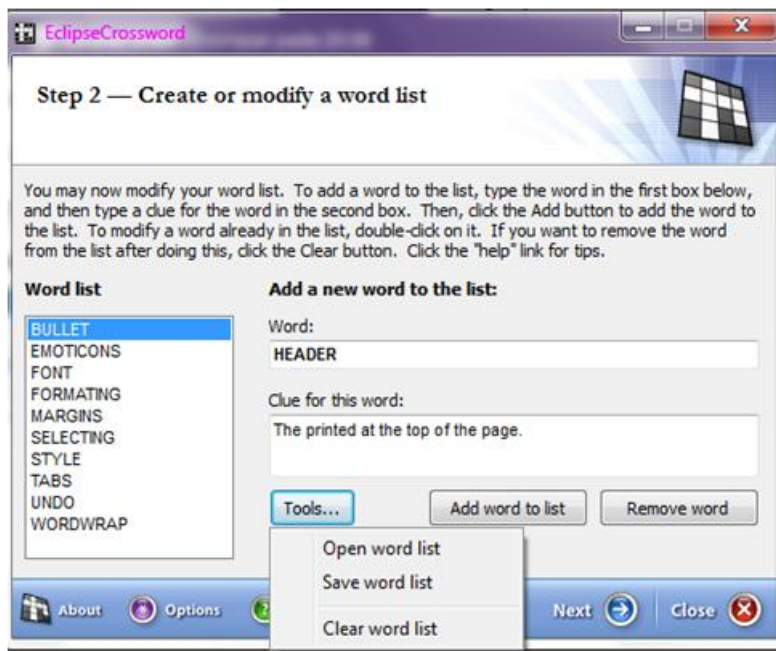
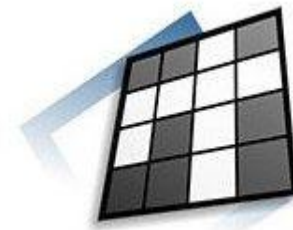
Tiempo estimado: 45 minutos.

B. A través de la aplicación **Eclipse Crossword** es posible diseñar ejercicios de “palabras cruzadas”. Este tipo de actividad resulta muchas veces atractiva para los/las estudiantes por cuanto presenta una variación en el tipo de ejercicios habituales, aún cuando demanda operaciones mentales no por ello menos complejas.

a. Comenzaremos por descargar la [aplicación](#) a nuestros ordenadores.

b. Una vez instalada la aplicación, ingresamos a la herramienta y hacemos un recorrido por su interfaz para familiarizarnos con sus funciones.

c. Como vemos, esta herramienta nos permite crear el crucigrama e imprimir la actividad vacía, la clave de corrección y las “pistas” para resolverla.



Actividades

1. Seleccionamos un texto con el cual elaboraremos el crucigrama.

2. Podemos sugerir a nuestros/as estudiantes dos variantes de la misma actividad. Por ejemplo, se puede proponer que a partir de las pistas ellos/as completen el crucigrama, o, por lo contrario, podemos sugerir que elaboren las pistas a partir de las palabras consignadas en el crucigrama. La elección de una u otra actividad depende del nivel de competencia en la lengua de los/las educandos.

3. Elegimos el tipo de actividad que deseamos realizar y elaboramos el crucigrama. No olvidemos guardar en una carpeta las distintas actividades creadas (crucigrama, clave de corrección, pistas).

Con el objetivo de facilitar el uso de esta herramienta, ponemos a disposición los siguientes vínculos:

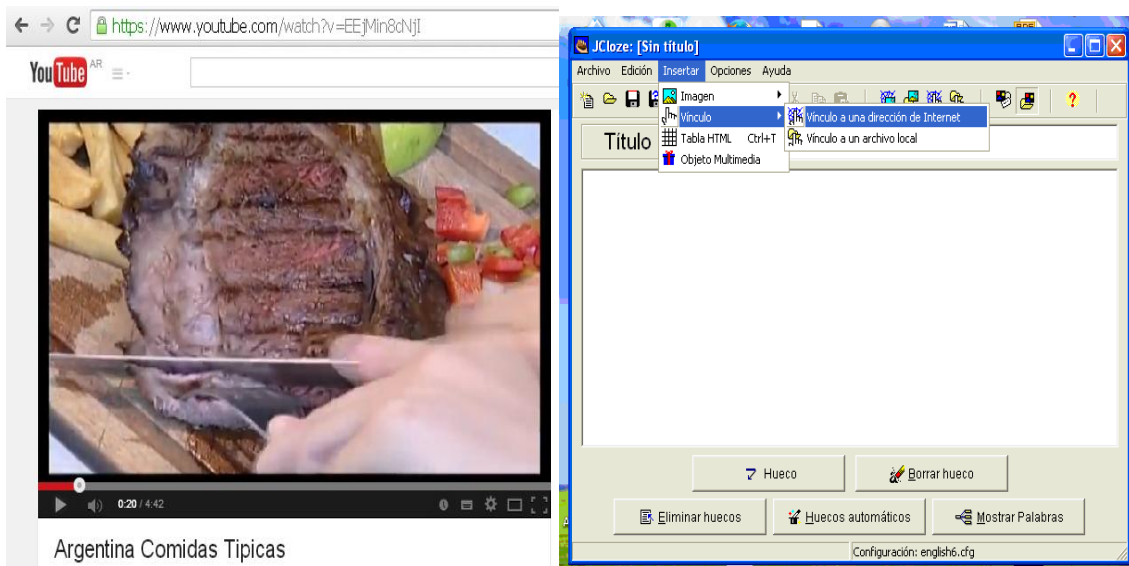
- [Instructivo](#) (en portugués)
- [Video tutorial](#)

Tiempo estimado: 30 minutos.

Bloque 2: Comprensión Auditiva

Para desarrollar la habilidad de la comprensión auditiva, proponemos trabajar con algunas aplicaciones que nos permitirán elaborar y editar material de audio. También resulta necesario tener en cuenta que en muchas ocasiones las actividades propuestas permiten vincular de manera estrecha a más de una macro-habilidad.

1. Una actividad muy sencilla consiste en seleccionar un video de **YouTube** y elaborar a partir del mismo una tarea con la ayuda de **Hot Potatoes**. En este caso será necesario insertar el link o vínculo a la página Web que contiene el video en cuestión a través del menú de Hot Potatoes. Por ejemplo, si elegimos un video sobre comidas tradicionales de Argentina, con la función JCloze podemos diseñar un ejercicio para completar blancos de información.



[Comidas](#) Típicas de Argentina

2. En vez de recurrir a un material ya existente podemos, por el contrario, generarlo nosotros mismos a través de la aplicación **Audacity**, por ejemplo. Esta

herramienta permite la grabación de audio en tiempo real. También es posible editar el audio grabado. De esta manera, se podría diseñar un cuestionario de preguntas y entrevistar a un hablante nativo de español, o solicitarle que se exprese sobre un tema en particular. Restaría entonces elaborar las actividades de comprensión del audio seleccionado.



Actividades

1. Seleccionar un video de una duración máxima de 5 minutos para elaborar una actividad de comprensión auditiva con el mismo. Puede ser necesario editar el video con el programa **Movie Maker** or con el editor de **YouTube**.

Tiempo estimado: 40 minutos

2. Grabar con **Audacity** material de audio en tiempo real. Para realizar esta tarea pueden entrevistar a un nativo de español (el/la docente a cargo del taller). En este caso, deben elaborar el guión de la entrevista y enviarlo en archivo como insumo para la tarea principal.

Para otra ocasión, cuando no sea posible contar con hablantes nativos de español, pueden solicitarles a sus estudiantes que graben parte de una presentación oral. Dichas grabaciones podrán ser utilizadas por el resto de la clase para resolver ejercicios de comprensión auditiva.

Tiempo estimado: 45 minutos

Como apoyatura para la exploración e implementación de **Audacity**, sugerimos los siguientes enlaces:

- [Manual](#)
- [Grabar](#) y editar

Bloque 3: Producción Oral

Para promover el desarrollo de la producción oral, se hará uso de la herramienta **Murally**, ya que es útil y dinámica para crear murales interactivos, y **Glogster**, que ha sido pensado para la elaboración de posters en formato digital.

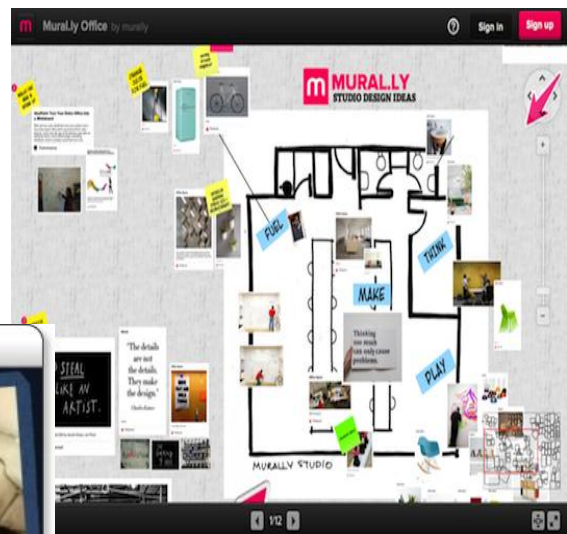
Murally

Nos registramos en [Mural.ly](#) completando los datos solicitados o con nuestras cuentas de **Facebook** y/o **Twitter**. Una vez creada la cuenta comenzamos a elaborar nuestro mural desde el botón de color rosa "**Create new mural**". A continuación, completamos algunos datos del mural: Título, Descripción, Etiquetas, Privacidad (Público o Privado). En el escritorio vemos las herramientas para construir el mural a la izquierda, las opciones para compartir, configurar, etc. en la parte superior y la actividad del trabajo.



Una posible actividad a desarrollar con **Murally** es la de volcar las ideas principales de un cuento o cualquier otro tipo de texto a través de imágenes o simples notas y luego darle el formato y orden deseados. Al concluir con esta primera parte, se procederá a grabar oralmente ese cuento o el tipo de narración trabajada con los alumnos.

Para realizar un trabajo similar al desarrollado con Murally, podemos utilizar la herramienta **Glogster** que tiene la capacidad de mostrar en un mismo documento todo tipo de archivos (audio, video, texto).



A su vez, otra idea para utilizar esta herramienta podría ser la presentación de un video donde los alumnos tengan que actuar determinadas escenas. Se puede también agregar captions al pie del video.

Sugerimos estos enlaces que servirán para un mayor aprovechamiento de estas herramientas:

- [Paso a paso. Glogster](#)
- [Glogster Edu](#)
- [Murally](#)
- [Manual Murally](#)

Otra forma de ayudar al desarrollo de la habilidad oral es a través de la herramienta **Prezi** que es una aplicación multimedia para crear presentaciones dinámicas y originales.



Se puede utilizar **Prezi** para la presentación de algún tema desarrollado en las clases y tal vez si hay diferentes grupos con distintos temas, cada uno lo puede exponer haciendo uso de esta herramienta.

Se ofrecen estos enlaces para la potenciación del uso de la herramienta:

- [¿Para qué sirve?](#)
- [Video: guía paso a paso](#)
- [SlideShare. Portugués](#)

Tiempo estimado: 30 minutos

Actividades

1. Organizados en grupos de 3-4 integrantes, elaboraremos un mural digital con **Glogster** para presentar un tema de interés en clase. Para ello, sugerimos algunos temas relevantes para la clase de ELE:

- a. recetas típicas de la región
- b. pasatiempos y diversión
- c. leyendas populares
- d. rutinas y actividades habituales
- e. música y cultura

f. otros

La propuesta es que se pueda integrar en el mural distintas imágenes, un video de elaboración propia o de terceros, audio, textos y una presentación Prezi con un mínimo de 7 marcos.

Tiempo estimado: 60 minutos

Bloque 4: Producción escrita

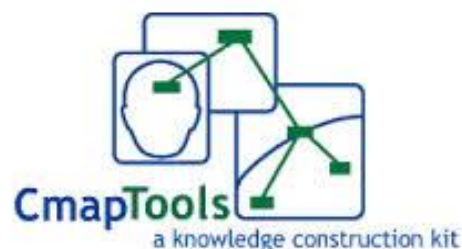
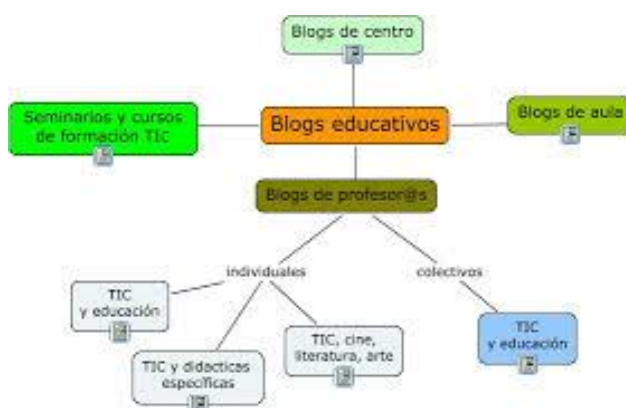
1. Mapas conceptuales



Sin duda alguna, muchas de las herramientas digitales propuestas permiten trabajar de manera conjunta más de una de las cuatro macro-habilidades. En el caso particular de la producción escrita, proponemos elaborar mapas o redes conceptuales con **CMap Tools** o **Popplet** que posibilitan, entre otros usos, resumir de manera más gráfica el contenido de un texto trabajado.

Es muy importante tener en cuenta que dichas herramientas presentan tanto ventajas como desventajas. **CMap Tools**, por ejemplo, cuenta con una interfaz que requiere mayor trabajo por parte del usuario, ya que habilita la selección del formato y el color de varias de sus aplicaciones: objetos, líneas, imágenes, letras. Este tipo de mapa conceptual puede guardarse como imagen o como archivo del programa pero no puede ser modificado por otros usuarios más que por el autor.

Popplet, por el contrario, presenta una interfaz más simple y limitada en términos de opciones para el usuario, lo que la convierte en una herramienta muy “amigable”, de fácil uso. La misma permite el trabajo de diseño y edición de manera colaborativa, ya que opera en línea y el mapa creado puede ser importado a documentos personales, Wikis y páginas Web. La aplicación **Popplet**, no obstante, habilita crear tan sólo 5 (cinco) redes conceptuales de manera gratuita.



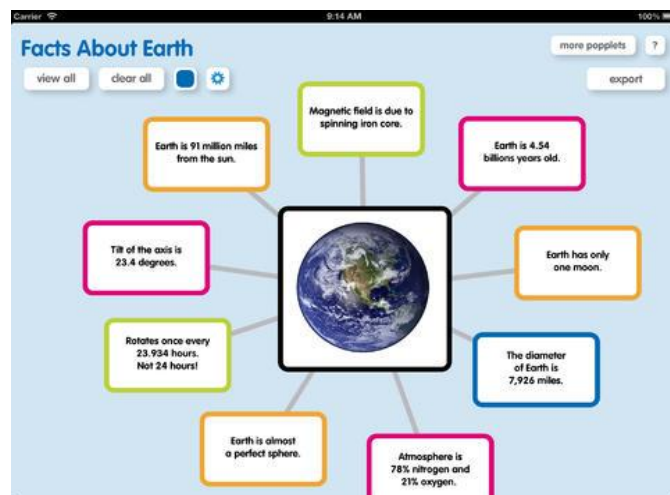
Actividades

Seleccionar un texto de los que se trabajan en clase de ELE y elaborar un mapa conceptual con **Popplet**. La idea es dejar espacios u objetos vacíos para que sus estudiantes puedan completar con datos e información relevante o para que ellos/as establezcan las relaciones pertinentes entre los conceptos vistos. También es posible importar imágenes para ilustrar los conceptos trabajados.

Tiempo estimado: 45 minutos

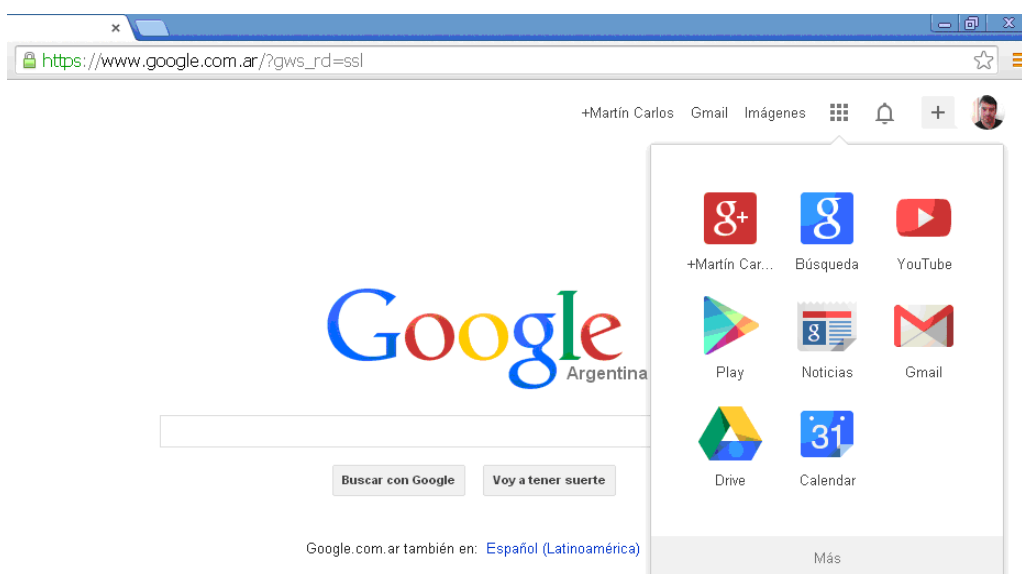
Enlaces útiles:

- [Popplet](#)
- [CMap Tools](#)
- [Tutorial Popplet](#)
- [Tutorial CMap Tools](#)

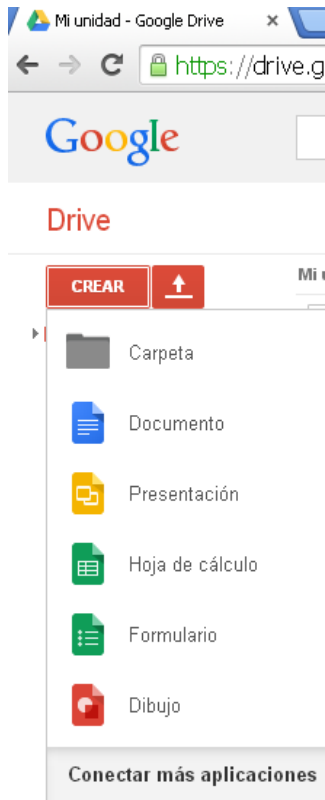


2. Herramientas de Google.

Google ofrece una batería importante de aplicaciones a las que se puede acceder simplemente con tener una cuenta **Gmail**. De no contar con este tipo de cuenta, necesitaremos crearla. Para ello, ingresamos a la página de **Google** y en el margen superior derecho hacemos click sobre la opción **Gmail** donde podremos generar la cuenta de correo. Una vez creada la cuenta, podemos hacer click en el ícono de *Aplicaciones* y seleccionamos la opción *Drive*.



La aplicación Drive permite distintas operaciones, entre ellas, la creación de documentos, presentaciones, hojas de cálculos, formularios y dibujos. Para los propósitos del presente taller sólo trabajaremos con dos de sus aplicaciones.



1) **Documento**: permite la creación de documentos de trabajo colaborativo. Se puede compartir con otros usuarios, en formato de solo lectura o habilitando la edición del documento. Es una herramienta de gran utilidad para quienes requieren trabajar en red y no pueden realizarlo de manera presencial.

2) **Formulario**: posibilita la creación de formularios tipo encuestas, cuestionarios y tests de opción múltiple. Es una aplicación sumamente útil, por ejemplo, para generar y enviar encuestas con el objetivo de rastrear ideas previas, o para evaluar la comprensión de un texto asignado. Las respuestas a una encuesta o test aparecerán en una planilla de cálculo que se completará a medida que los encuestados respondan el formulario enviado.

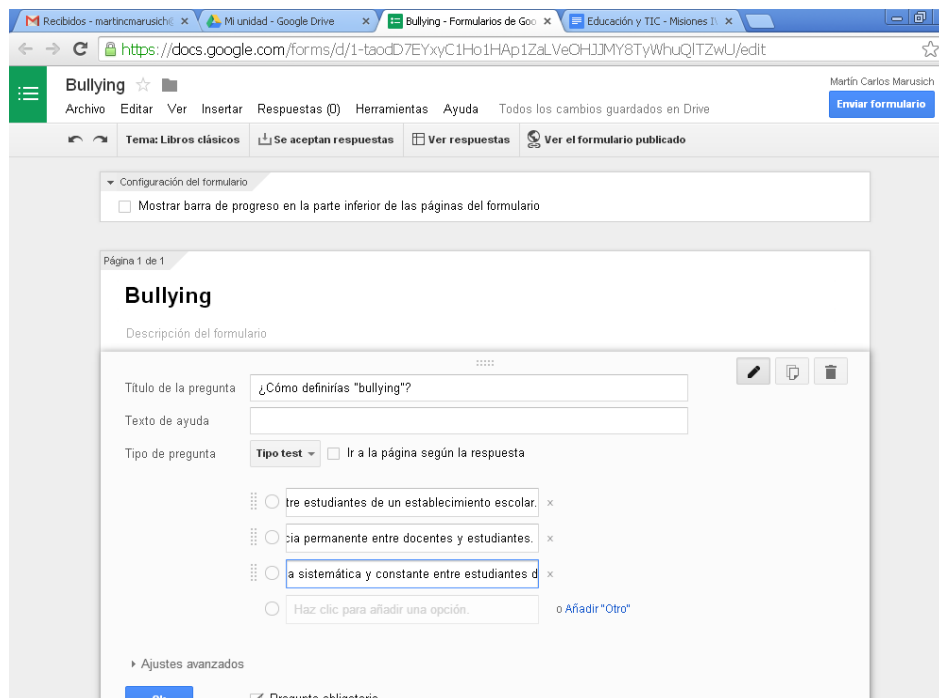
Actividades

1. Elegir **una** de las temáticas propuestas a continuación y elaborar un texto multimodal en grupos de pares. Para ello deberán generar un documento compartido de **Google**. También es necesario que “compartan” dicho documento con los docentes a cargo del taller a fin de poder ofrecer comentarios y sugerencias y efectuar las correcciones pertinentes. Es conveniente aclarar que, por tratarse de un texto multimodal, es necesario que presenten la información en distintos formatos: texto, imagen, video, audio, enlaces.

Temáticas a desarrollar:

- a) Relevancia del Modelo TPACK.
 - b) Uso y utilidad de WebQuests en la clase de ELSE
 - c) Aprendizaje ubicuo, aprendizaje invisible y aprendizaje móvil.
 - d) La Web 2.0 y el rol docente.
 - e) Prioridades en la enseñanza de ELSE para estudiantes lusoparlantes (variedad portugués de Brasil).
2. Seleccionar una unidad didáctica de las que se trabajan en clase de ELE y elaborar un cuestionario con **Google Drive**, con el objetivo de rastrear las

ideas previas de sus estudiantes en torno a una temática particular. Nuevamente, es necesario participar a los docentes a cargo del Taller de la elaboración de dicho cuestionario. Se requiere un mínimo de 8 (ocho) consignas (ítems) que ilustren variedad de formatos: preguntas abiertas, de opción múltiple, de selección de opciones en escala o en cuadrícula, etc. Deberán enviar el cuestionario elaborado a un grupo no menor de 15 (quince) encuestados para luego elaborar un informe breve con las respuestas a las distintas consignas.



The screenshot shows a Google Forms interface for a questionnaire titled "Bullying". The form is in edit mode. The title of the question is "¿Cómo definirías 'bullying'?". The question type is set to "Tipo test" (Multiple choice). There are four options listed: "tre estudiantes de un establecimiento escolar.", "ia permanente entre docentes y estudiantes.", "a sistemática y constante entre estudiantes d", and "Haz clic para añadir una opción.". The "Opción obligatoria" checkbox is checked. The form is on page 1 of 1.

Ejemplo de proyecto de cuestionario sobre bullying.

Tiempo estimado: 45 minutos (para el trabajo durante el Taller)

Trabajo Final Evaluativo

A fin de acreditar la aprobación del presente Taller les pedimos que elaboren, de manera individual o en grupos de pares, una unidad didáctica para sus clases de ELE. Dicha unidad debe evidenciar una incorporación significativa de distintas herramientas TIC para el desarrollo de la competencia comunicativa de sus estudiantes. Pueden emplear las mismas herramientas digitales sugeridas en el taller e incluir otros recursos tecnológicos que consideren apropiados para las actividades que vayan a diseñar.

La elaboración del trabajo final se hará a través de un documento compartido (Google Doc) a fin de que poder ofrecer un acompañamiento durante el proceso, ofreciendo oportunamente sugerencias y correcciones.

Una vez finalizado el trabajo, el mismo se compartirá en el espacio de una Wiki creada para tal fin donde todos los y las talleristas podrán tener acceso a la totalidad de las producciones.

Requisitos para la entrega del Trabajo Final Evaluativo:

- Presentación del esquema de la unidad didáctica (gráfico).
- Incorporación de al menos 4 recursos digitales.
- Actividades secuenciadas que promuevan el desarrollo de al menos 3 macro-habilidades.
- Especificación detallada de recursos, tiempos y bibliografía utilizados.