

Las TICs en las clases de español como lengua extranjera

INMACULADA AGULLÓ BENITO

inma_a_b@hotmail.com

ALBERTO PASTOR SÁNCHEZ

alberpas@hotmail.com

1. Introducción

En la actualidad, nos encontramos ante una situación en la que el avance científico y tecnológico ha dado lugar a la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación (conocidas como TIC), que ha enriquecido el proceso de enseñanza-aprendizaje. A diferencia de los métodos tradicionales, las TIC presentan toda una serie de características que le son propias, a saber, la inmaterialidad, la interactividad, los elevados parámetros de calidad de imagen y sonido, la instantaneidad, etc., que se podrían denominar ventajas junto con el autoaprendizaje, la flexibilidad, el acceso directo a todo tipo de información y recursos de aprendizaje y la interdisciplinariedad, entre otras muchas. No obstante, se ha de ser conscientes también de que las TIC tienen a su vez ciertas desventajas, entre las que cabe mencionar la predisposición del alumno y el profesor, las posibles distracciones, la fiabilidad de la información y el aislamiento. La utilización de las TIC no significa que no se deban establecer unos determinados objetivos y contenidos que se desean alcanzar y transmitir, sino que implica una nueva manera de formularlos aunando lo que podría calificarse o llamarse “tradicional” y “nuevo”. De igual modo, las TIC afectan tanto a la metodología como al proceso de evaluación. Además de estos aspectos, también se ha de observar quiénes serán nuestros receptores y qué características presentan en función de la edad, del nivel y de los medios, es decir, todo lo referente al contexto.

2. Softwares

Bajo el término de *software* se engloba todo lo que son aplicaciones informáticas que permiten al usuario realizar tareas referentes a la edición de textos (tales como procesadores de textos), *softwares* de sistema que permite al resto de los programas funcionar adecuadamente y que facilita la interacción con los componentes físicos y el resto de las aplicaciones (por ejemplo, un sistema operativo). Así pues, se entiende por aplicación informática toda clase de programa informático diseñado para facilitar al usuario la realización de un determinado tipo de trabajo.

2.1. Hot Potatoes

Hot Potatoes es un programa compuesto de seis herramientas para la creación de actividades interactivas con el fin de trabajar puntos gramaticales y léxicos, preguntas de comprensión de textos, etc., al mismo tiempo que permite añadir imágenes y enlaces y ofrece la posibilidad de personalizar las páginas. Para llevar a cabo las actividades, el alumno no necesita tener instalado en su equipo *Hot Potatoes*, solamente es necesario un navegador como *Internet Explorer*, ya que las actividades se guardan en formato HTML. Además, este programa tiene la posibilidad de imprimir las actividades creadas, por lo que puede ser de gran utilidad incluso en momentos en los que no es posible trabajar con ordenadores.

En cuanto a los ejercicios, *Hot Potatoes* presenta los siguientes tipos: ejercicios de elección múltiple, ejercicios de rellenar huecos, crucigramas, ejercicios de

emparejamiento u ordenación y ejercicios de reconstrucción de frases o párrafos a partir de palabras desordenadas. Los ejercicios de elección múltiple se llevan a cabo mediante la aplicación JBC. Con esta herramienta, se puede establecer que cada pregunta tenga tantas respuestas como se desee y que más de una de ellas sean correctas. Además, cada respuesta (ya sea correcta o no) ofrece al alumno una retroalimentación específica y el porcentaje de aciertos aparece cada vez que se selecciona una respuesta correcta. *JCloze* ofrece la posibilidad de crear actividades de rellenar huecos. En cada una de ellas, se puede optar por escoger un número ilimitado de respuestas correctas para cada hueco y permite al estudiante pedir apoyo en cualquier momento que lo necesite, mostrándole una letra de la respuesta correcta o una pista cada vez que pulse el botón “ayuda”. Al igual que en la herramienta anterior, *JCross* (cuya finalidad es la creación de crucigramas), el estudiante puede solicitar una letra cada vez que pulse el botón “ayuda”. En los ejercicios de emparejamiento u ordenación llevados a cabo mediante *JMatch*, los alumnos deben asociar una serie de elementos de dos listas diferentes (ya sean imágenes o texto). Finalmente, los ejercicios de *JMix* consisten en la reconstrucción de frases o párrafos a partir de palabras desordenadas.

A continuación, se ofrecen dos ejemplos de las tareas que se pueden realizar con *Hot Potatoes*. Con la aplicación *JCloze*, se inserta un texto. Una vez hecho esto, se seleccionan todas aquellas palabras que se quieran eliminar, y se inserta una pista o preguntas correctas alternativas.

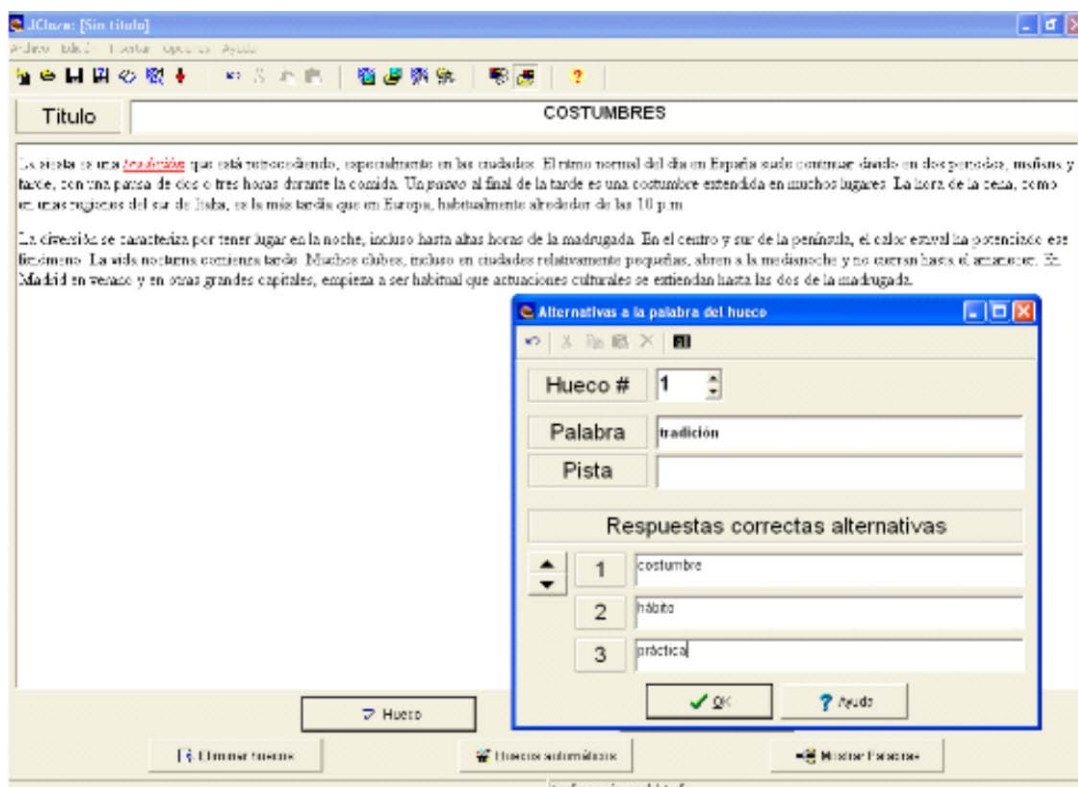


Figura 1. Inserción de texto, eliminación de palabras y respuestas alternativas.

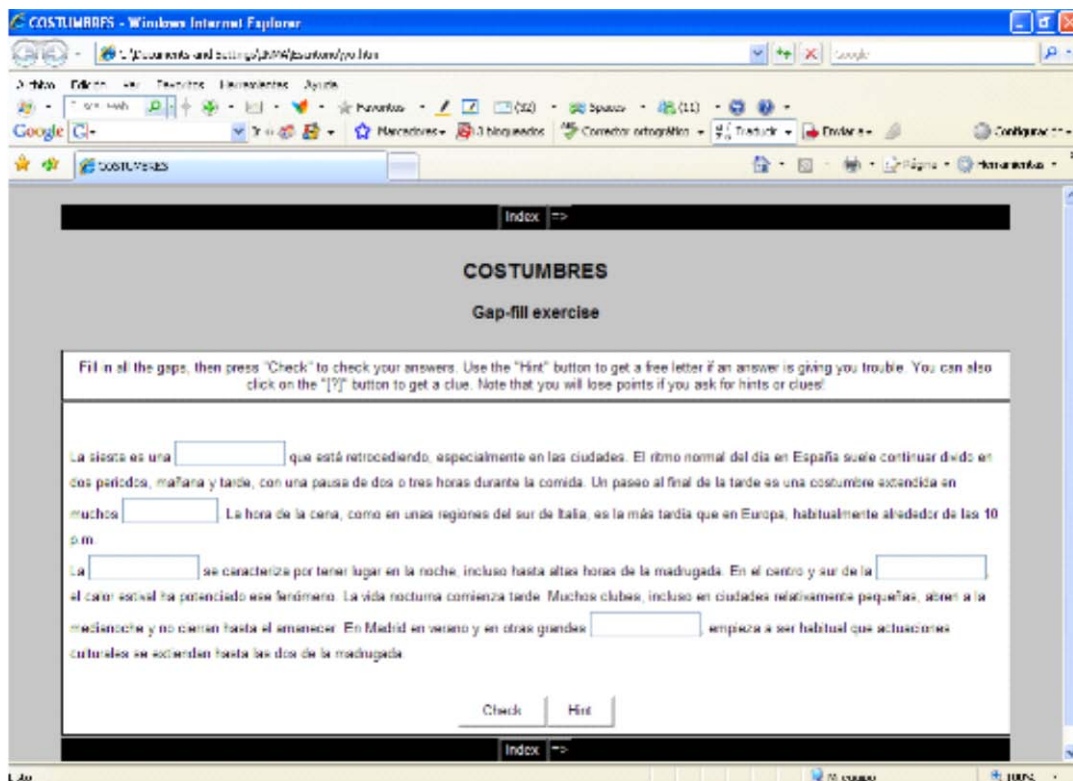


Figura 2. Interfaz del ejercicio creado.

Quiz consiste en la inserción de un texto a partir del cual se extraen toda una serie de preguntas, las cuales pueden ser respuestas cortas, respuestas múltiples, etc.

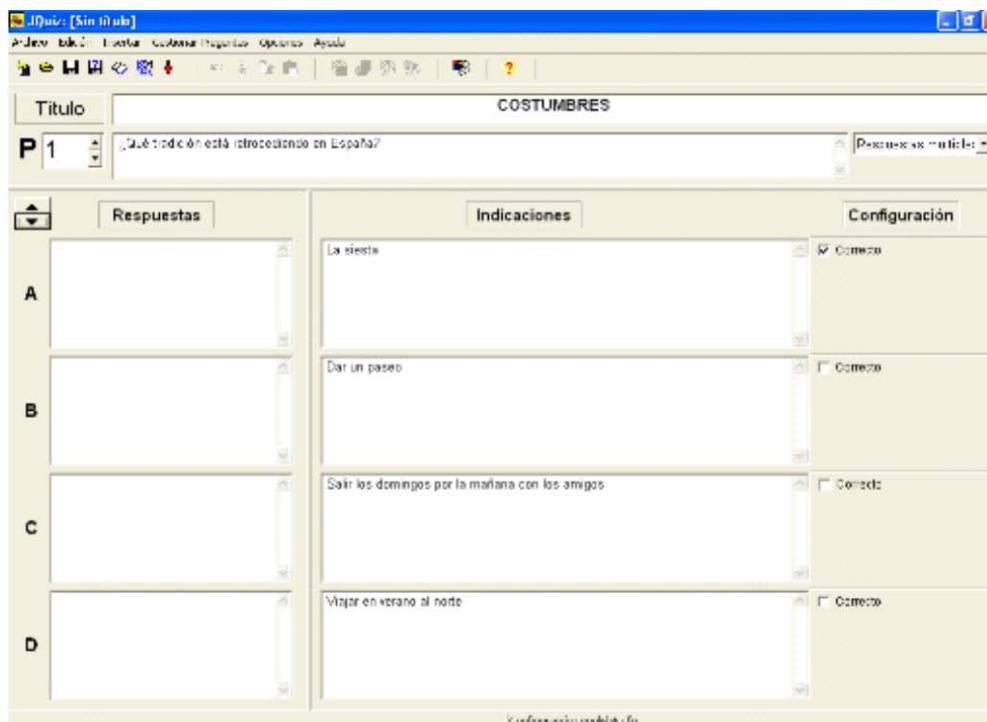


Figura 3. Elaboración del ejercicio.

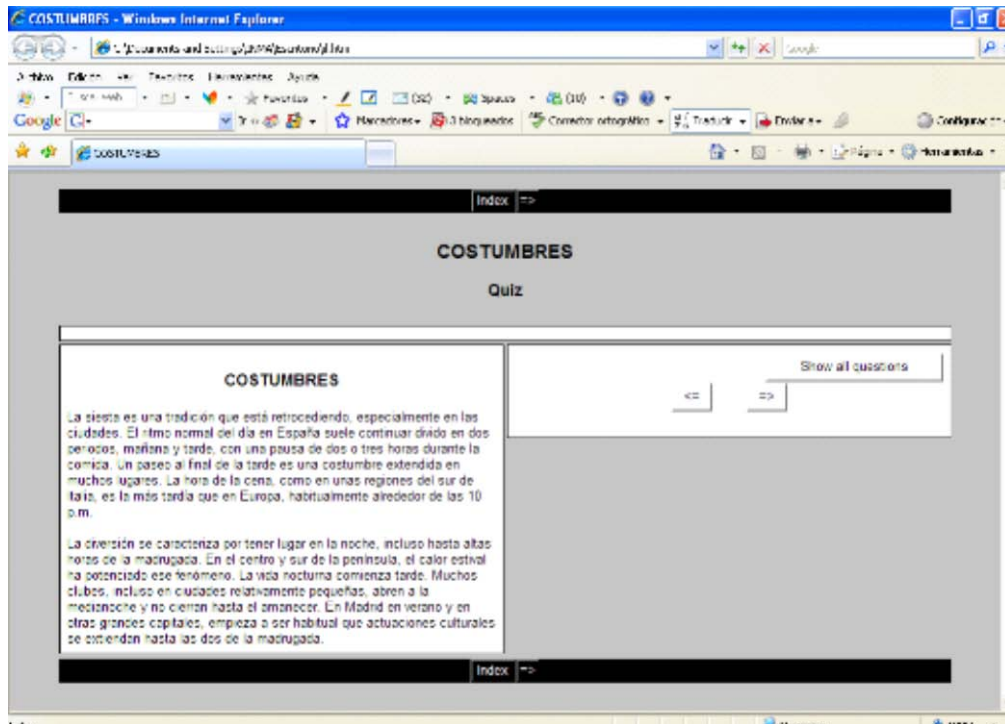


Figura 4. Interfaz del ejercicio creado.

2.2. ReadPlease

ReadPlease es un programa dotado con “voz humana”. Al insertar un texto, el programa lo lee automáticamente. En dicha lectura, se puede seleccionar tanto la velocidad como el tipo de voz. Este programa brinda así la posibilidad de hacer a nuestros alumnos conscientes de la correcta pronunciación de las palabras, y facilita su posterior práctica. No obstante, la curva melódica del hablante no se corresponde con la realidad.

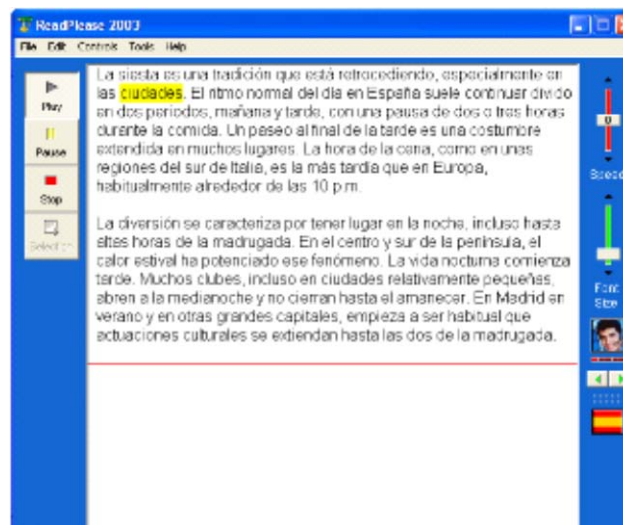


Figura 5. ReadPlease.

2.3. Audacity

Audacity es un editor de audio en continua evolución y disponible en varios idiomas, que permite la grabación, edición y manipulación de sonidos y archivos en varios formatos. Asimismo, este programa permite tanto mezclar sonidos como editar la amplitud y posee un espectrograma y un analizador de frecuencias implementados.

Son varios los usos que se le pueden dar en clase. En primer lugar, grabar sonido directo (es decir, los alumnos pueden grabar sus voces para escucharlas posteriormente y observar posibles errores en sus producciones orales). En segundo lugar, se pueden convertir antiguas grabaciones en formato digital, lo que permite una clara visualización de las partes de las que consta. En tercer lugar, es importante destacar que se puede trabajar con múltiples pistas simultáneamente debido a su interfaz, la cual no solo permite cortar, copiar y pegar sino también mezclar sonidos. Finalmente, cabe mencionar que se pueden eliminar ruidos, cambiar la velocidad y modificar tonos, entre otras muchas posibilidades de trabajo.

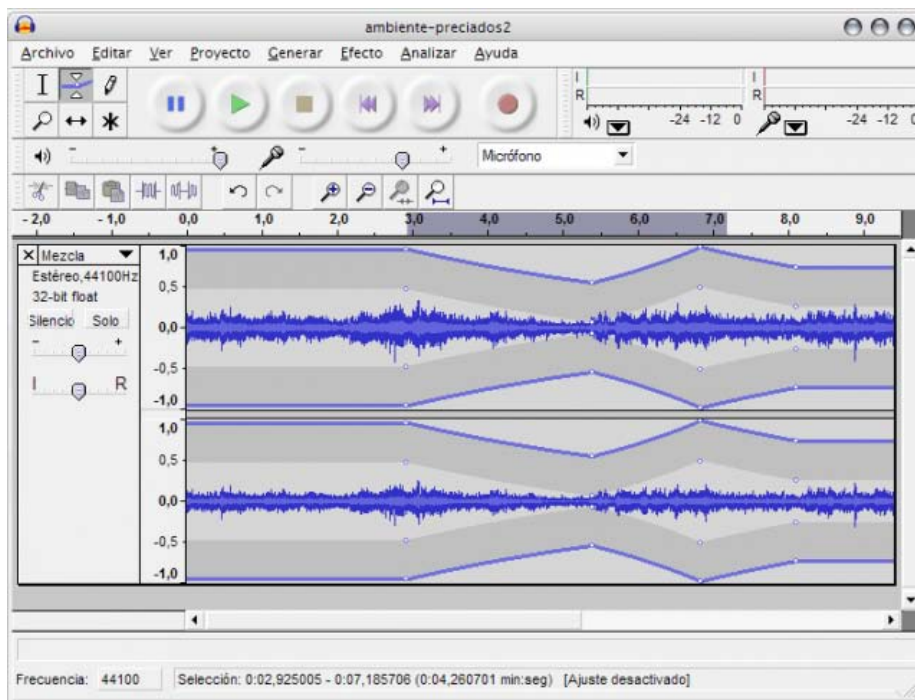


Figura 6. Interfaz de Audacity.

2.4. Skype

Skype es un programa de telefonía y de mensajería instantánea. Mediante este programa se puede mantener conversaciones de voz gratuitas de ordenador a ordenador mediante un micrófono o realizar llamadas telefónicas nacionales e internacionales a un bajo coste. También ofrece la posibilidad de mantener conversaciones escritas instantáneas con los contactos del usuario, a modo de *chat*, y una opción de búsqueda de usuarios registrados mediante una base de datos que facilita la búsqueda basándose en información específica, a saber, el nombre de usuario, el país de origen, la ciudad, etc.

Desde el punto de vista de la enseñanza de E/L2 o E/LE, este programa permite a los estudiantes poner en práctica las competencias de producción e interacción escrita y oral. El estudiante se encuentra ante un uso real de la lengua gracias a la oportunidad de contactar con nativos, lo que le otorgará la ventaja de un aprendizaje de la lengua en un contexto comunicativo y auténtico.

3. Recursos y materiales para la clase de E/LE

Internet ofrece una gran variedad de páginas *web* y *blogs* dedicados a la enseñanza de Español como Lengua Extranjera. De entre todas las páginas visitadas se han seleccionado cuatro como fuente de recursos e intercambio de material entre los docentes de E/LE.

3.1. Polyglot

Se trata de una página *web* (*polyglot-learn-language.com*) diseñada ex profeso para el aprendizaje de idiomas. Su principal objetivo es conseguir intercambios lingüísticos en red a partir de una base de datos. Los usuarios registrados introducen una breve descripción suya y se rellenan dos listas: una lista de los idiomas que desean aprender y otra con los idiomas que pueden enseñar. De este modo, gracias a la base de datos, estudiantes de todo el mundo pueden encontrar un amigo por correspondencia virtual, a través de correo electrónico o webcam, y practicar la interacción oral y escrita de la lengua meta. Este sitio de Internet ofrece también diferentes servicios a los usuarios tales como *chats*, foros de idiomas, cursos de aprendizaje, cuentas de correo electrónico o la posibilidad de crear encuentros, no virtuales, en distintas ciudades.

La aplicación de este recurso en la clase de español como lengua extranjera tiene infinitas aplicaciones, sin embargo, se resalta su uso como actividad de refuerzo para los estudiantes y la oportunidad para conocer a hablantes nativos de español con intereses afines en cuanto al aprendizaje de lenguas se refiere. Conocer a hablantes nativos de la misma edad que los estudiantes facilita una inmersión y un uso real de la lengua en un contexto comunicativo con estudiantes que comparten intereses comunes.

3.2. Didactired

Es una sección de la página *web* del Instituto Cervantes que ofrece a los profesores una inmensa cantidad de actividades e ideas para llevar a cabo en las clases de español. Estas actividades están creadas por docentes de español como lengua extranjera que comparten sus creaciones poniéndolas a disposición del resto de profesores de forma gratuita. Las actividades están organizadas según el nivel o el contenido, de modo que la búsqueda en la página *web* es rápida y eficaz. Las actividades se pueden descargar en formato digital y luego imprimirse para su uso en el aula.

3.3. Formespa

Se trata de otra página *web* dedicada a la enseñanza de español para extranjeros. Esta página ofrece también la posibilidad de obtener recursos didácticos, artículos de docencia, publicaciones, ideas y actividades diseñadas para alumnos de español. En esta página existe un foro de profesores de E/LE para intentar solucionar dudas o problemas que puedan surgir en el aula y *blogs* de E/LE para consultar y adquirir más información.

3.4. TodoELE

Se dirige a profesores de E/LE, a los que ofrece noticias, materiales didácticos, informaciones sobre congresos, bolsa de empleo, cursos de formación, etc.

4. Conclusión

Como se ha podido observar, las TIC tienen varias funciones: fuente de información, canal para la comunicación interpersonal y recurso interactivo para el aprendizaje entre otras muchas. Es sobre éste último en el se ha centrado este artículo, pues creemos que los materiales didácticos multimedia no sólo informan y entrenan a nuestros estudiantes, sino que también los motivan. Además, las TIC permiten traspasar las barreras de tiempo y espacio propias de otros medios de enseñanza tradicionales y ofrecen la posibilidad de poder desarrollar actividades en casa o en cualquier lugar donde se disponga de un ordenador, independientemente de que se posea conexión a Internet.

De esta manera, las TIC suponen una mejora cualitativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje relativo a aspectos básicos en el aprendizaje de una lengua extranjera como los que a continuación mencionamos. En primer lugar, se da un aumento muy considerable de la interacción comunicativa y de la motivación debido a la posibilidad de participar en situaciones reales de comunicación en tiempo real (foros, *chats* y correo electrónico). En segundo lugar, se incrementa el nivel de personalización de las correcciones en audiciones, expresión oral-escrita, gramática y vocabulario. En tercer lugar, se potencia la individualización y la diversificación curricular adecuando el grado de dificultad. Finalmente, se enfatiza la autonomía en el aprendizaje gracias a un incremento del protagonismo del alumno y a la posibilidad de selección entre diferentes actividades según las capacidades de los alumnos y de adaptación a su propio ritmo de aprendizaje.

5. Bibliografía

<http://www.aula21.net>
<http://www.eduteka.org>
<http://dewey.uab.es/PMARQUES/siyedu.htm>
<http://educatics.blogspot.com>
<http://www.educalibre.cl>
<http://www.mec.es/sgci/br/es/centrovirtualrecursos>
<http://www.pangea.org>