

FORO DE APLICACIONES WEB PARA LA CLASE DE ELE

María de las Mercedes Fuentes Hurtado
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
Universidad de Khon Kaen – Tailandia

En este resumen se presentan los comentarios más relevantes extraídos del foro “App en clase de Lengua” para el análisis de aplicaciones informáticas que pueden resultar de gran utilidad en la clase de español como segunda lengua o lengua extranjera.

MICROCIENTOS EN TWITTER

(María Jesús Abilleira)

Los microcuentos pueden ser utilizados en clase de ELE para mejorar la expresión escrita de los alumnos de niveles B1-C2. La propuesta didáctica, presentada en la *Revista Trabalenguas* <http://revista-trabalenguas.info/apocalipsis/>, consiste en la escritura de un microcuento en clase que luego pueda ser compartido en la red social Twitter por medio de un #hashtag. Normalmente, los alumnos adultos son bastante reacios a compartir sus creaciones en internet, por ello, quizás dándole publicidad a la propuesta y compartiéndola con otros profesores, esta podría tener más éxito.

Otro ejemplo de actividad con microcuentos, en la que también puede resultar interesante el uso de Twitter, es la reescritura del microcuento *El dinosaurio* <http://revista-trabalenguas.info/los-microcuentos/>

VOICETHREAD

(Begoña Toral)

La aplicación Voicethreat, que se encuentra en este enlace <http://voicethread.com/products/k12/>, puede utilizarse en la clase de ELE de cualquier nivel para el desarrollo de las competencias comunicativas, de análisis, de síntesis y argumentativas.

La actividad propuesta consiste en utilizar este programa como herramienta para debatir sobre un determinado tema. Los estudiantes graban sus comentarios y el que vaya a dejar el siguiente comentario debe "leer o escuchar" los tres últimos y publicar su opinión. Así, cada alumno debe grabar un discurso para convencer a los demás de su punto de vista. Para ayudarles en esta tarea se puede emplear como fuente un vídeo de Youtube. Además, esta actividad puede ser calificada con la rúbrica de AP collegeboard de los Estados Unidos.

EDMODO vs. FACEBOOK **(M^a de las Mercedes Fuentes)**

Edmodo, <https://www.edmodo.com/> , ha sido la red social elegida para un proyecto conjunto entre dos universidades asiáticas con el objetivo de poner en contacto alumnos que estudian español en distintas universidades para que puedan conocerse, practicar español y hablar de sus "experiencias" estudiando la lengua española. Es similar a Facebook pero mucho más limitado. Ofrece la ventaja de ser accesible desde países como China donde no están disponibles ciertas aplicaciones, como por ejemplo, Facebook.

Con un grupo de Facebook se pueden hacer las mismas funciones que con Edmodo y, por desgracia, con Edmodo resulta más complicado compartir archivos ya que al cargarlos o descargarlos a veces se producen fallos en la plataforma.

Otro aspecto a tener en cuenta es que quizás muchos profesores no quieran tener un grupo de Facebook con sus alumnos porque resulta bastante incómodo que los alumnos tengan acceso a la información personal que podemos publicar en la red; es difícil controlar la privacidad en las redes sociales. Por ello, Edmodo facilita la privacidad de los participantes del grupo, al no ser una red social tan potente como Facebook.

Carmen Sánchez comenta que la productividad de las clases puede ser mayor si nuestros alumnos comparten archivos o contenidos con los profesores. Así, ciertas aplicaciones como son Facebook o Edmodo nos permiten estar en contacto con nuestros alumnos fuera de clase de una manera mucho más eficiente que por correo electrónico. También, tenemos que considerar que los alumnos, en su mayoría, son grandes aficionados a las redes sociales y ello es beneficioso cuando queremos crear un grupo y compartir con ellos información.

Llama la atención como ciertos alumnos, unos casi-adictos a las redes sociales, encuentran bastantes dificultades a la hora de manejar una nueva aplicación como es Edmodo, lo que lleva a pensar que los alumnos no tienen grandes conocimientos informáticos aunque pasen muchas horas conectados a Internet. Ellos han aprendido a usar las redes sociales más habituales para chatear con sus amigos, actualizar sus perfiles y compartir fotografías o información, pero se bloquean cuando tienen que usar nuevas aplicaciones que no conocen y que son, de alguna manera, impuestas por sus profesores.

Por este motivo, puede resultar más eficaz, y se pierde menos tiempo, usando redes sociales a las que los alumnos están ya habituados, si no, el profesor se acaba convirtiendo en parte del servicio técnico, de la plataforma Edmodo por ejemplo, resolviendo todas las dudas del manejo de la aplicación, además de que algunos alumnos deciden no participar en el grupo por el solo hecho de no haber visto nunca ese nuevo entorno.

Tener un mecanismo de comunicación con los alumnos es esencial para que las clases sean más productivas, ya que podemos ampliar información sobre temas que han surgido en clase o compartir materiales interesantes o de refuerzo que les pueden ayudar a los alumnos a mejorar.

VOICE.GOOGLE

(Begoña Toral)

En las escuelas donde no hay laboratorio de lenguas es complicado llevar a cabo prácticas de comprensión oral y expresión oral. Para estos casos existe una aplicación que da buenos resultados: Voice de Google, voice.google.com.

Si se desea proteger la identidad del profesor, es posible abrir una cuenta y usar un número de otra ciudad. Allí es donde llegan los mensajes de voz cuando los alumnos llaman al profesor. De vuelta, el profesor les envía como retroalimentación, vía mensaje de texto, la nota.

En esta presentación de Iria Vázquez Mariño hay muchos ejemplos de herramientas para desarrollar destrezas orales: <http://www.avueltasconele.com/uso-de-herramientas-2-0-para-el-desarrollo-de-las-destrezas-orales/>

PROYECTO GUAPPIS

(Carmen Sánchez)

En este proyecto, profesionales de la educación colaboran para compartir experiencias didácticas utilizando distintas aplicaciones de dispositivos móviles con utilidad en las aulas. En la web <http://proyectoguappis.blogspot.com/> aparecen clasificadas por distintos aspectos una amplia selección de aplicaciones útiles, de manera que cualquiera podrá encontrar alguna que se adapte a las necesidades que busca. Cada artículo cuenta con ejemplos prácticos e incluye información sobre los pasos de utilización, el enlace donde encontrarlas, el precio y los requerimientos necesarios para su uso.

ACTIVIDADES INTERACTIVAS. EDILIM.

(M^a de las Mercedes Fuentes)

Si los profesores pudieran usar los dispositivos móviles, que ya tienen los alumnos, para hacer las clases más dinámicas y entretenidas, al mismo tiempo que se promueve el aprendizaje con actividades en distintos formatos, sería un gran paso para superar las "aburridas" clases en las que el profesor explica y los alumnos copian o hacen los ejercicios de un libro. Pero con respecto a esta idea, puede surgir una reflexión, ¿qué pasa con los grupos donde no todos los alumnos tienen una tablet o un móvil de última generación? Si es así, al introducir actividades en clase que solo se pueden realizar por medio de un dispositivo móvil estaríamos olvidando a aquellos alumnos, que por razones económicas, no disponen de dispositivos de este tipo.

En universidades de países como Tailandia, la mayoría de los alumnos disponen de móviles o tablets potentes, pero no todos los alumnos tienen la suerte de poder permitirse esos dispositivos, por lo que, en estos casos resulta imposible poder llevar a la clase una actividad interactiva en la que haga falta usar el dispositivo que ya se supone que tiene el alumno.

Por otro lado, el uso de actividades interactivas ofrece a los profesores muchas posibilidades de crear recursos didácticos especialmente diseñados para sus alumnos. En ocasiones, los tradicionales libros de texto pueden servir de guía al profesor, pero a veces no están adaptados al grupo de alumnos al que se va a impartir la clase, por lo que

el profesor irremediamente tendrá que crear sus propios materiales para que los alumnos puedan adquirir los conocimientos de una manera más adecuada. Por ejemplo, cuando en los libros para aprender español se estudian las nacionalidades, suelen aparecer: francés, italiana, español, colombiana... pero no aparece "tailandés" o "camboyana", que es lo primero que deberían aprender a decir los alumnos que viven en el Sudeste Asiático. Así que, tener acceso a aplicaciones que nos dan la posibilidad de crear actividades más adecuadas para nuestros alumnos es una gran suerte.

Por ejemplo, para un nivel A1-A2, con el objetivo de afianzar el aprendizaje del léxico, y que también serviría para un grupo de niños pequeños, existe un programa que nos permite crear actividades que resultan muy visuales y llamativas. Este programa se llama Edilim.

Aquí, un ejemplo:

<http://www.educa2.madrid.org/web/educamadrid/principal/files/eb99e872-23d3-4bcd-acc1-471905865d22/larutina.html>

Sin duda, los alumnos se sienten mucho más atraídos por este tipo de actividades que por el tradicional libro de texto, pero ¿realmente podemos llevar a clase estas actividades? Quizás sean más adecuadas para hacerlas como tarea en casa donde es bastante probable que haya un ordenador, pero en clase, quizá no se puedan poner en práctica con ciertos grupos de alumnos.