

TIC y enseñanza de E/LE: abc para principiantes

VIRGINIA GONZÁLEZ GARCÍA
Universitat de València
virginia.gonzalez@uv.es

1. Introducción: ¿qué son las TIC?

Las siglas *TIC*, ampliamente usadas en el siglo XXI, desarrollan el término *Tecnologías de la Información y la Comunicación*. De entre las muchas definiciones existentes, nos quedaremos con la que ofrece un especialista en su integración y uso como herramientas didácticas, Pere Marqués (2000):

Conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, los medios de comunicación de masas, las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Estas tecnologías básicamente nos proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación.

Según esta definición, aunque este término y sus siglas tengan visos de ser actuales, las TIC en sí no lo son tanto, pues engloban, entre otras, la comunicación por teléfono, que cuenta con una antigüedad de más de un siglo. Por este hecho, para aludir a las tecnologías más recientes, centradas principalmente en el desarrollo de internet y la informática, algunos autores prefieren hablar de *NTIC* (Nuevas tecnologías de la información y la comunicación). En este trabajo utilizaremos, no obstante, la sigla más extendida, *TIC*.

Si volvemos a la definición de Marqués, veremos que se alude también a las tecnologías audiovisuales y, en este caso, podemos decir que estas se llevan aplicando en el aula desde hace mucho tiempo, pero con unas funcionalidades que limitaban considerablemente la capacidad creativa del profesor. Por otro lado, para fomentar el desarrollo de las diferentes destrezas fuera del aula e incentivar el aprendizaje autónomo, las opciones, aparte de animar a los alumnos a que se relacionaran con hispanohablantes, consistían en recomendar la escucha de programas de radio o la visualización de la televisión.

Estos dos aspectos: la creación de actividades por parte de los docentes y el uso autónomo de estas herramientas por parte de los alumnos se han visto mejorados, y se podría decir que, con el desarrollo de utensilios digitales de creación de contenidos y el surgimiento de conceptos propios de la web 2.0. (*blogs, wikis, etc.*), nos encontramos ante un momento revolucionario, pues ahora el profesor puede:

- Gestionar y diseñar materiales.
- Hacer uso de un gran número de recursos digitales fuera y dentro del aula.
- Invitar a sus alumnos a que participen en nuevos modo de aprendizaje, autónomos y colaborativos.

En las líneas que siguen vamos a esbozar un panorama abarcador de conceptos, herramientas y utilidades que el profesor de E/LE debería conocer en una primera aproximación al uso de las TIC. La idea de ofrecer este panorama básico viene motivada por el hecho de que, en un ámbito como el de las nuevas tecnologías, en el que los cambios se suceden a una velocidad de vértigo, a menudo los docentes se ven obligados a aprender el manejo de ciertos programas o herramientas informáticas sin

haber recibido apenas instrucciones sobre ellos, sin conocer sus potencialidades y mucho menos dónde pueden encontrar recursos efectivos.

Como en todo primer acercamiento, se ha procedido a través de una selección de recursos, de manera que no están todos los que son útiles, pero son útiles todos los que están. Como el lector observará, se ha dedicado mayor espacio a la presentación de aquellas herramientas consideradas más novedosas o más difíciles de manejar, con la finalidad de lograr un uso adecuado de estas en la práctica docente.

En las siguientes líneas, por lo tanto, comenzaremos con un repaso por conceptos clave del par tecnología y enseñanza de lenguas. Posteriormente emprenderemos un viaje desde recursos imprescindibles para profesores de E/LE, de consulta casi obligatoria en su ejercicio profesional, hasta las novedades de la web 2.0., como el uso de *wikis* o Second Life. Para finalizar, se presenta un cuadro con algunos recursos digitales, acompañados únicamente de una descripción de su finalidad, con el objeto de que el lector indague en ellos y los utilice en sus clases si los considera útiles.

2. Conceptos básicos

La aplicación de las TIC en la enseñanza y en el aprendizaje de lenguas ha dado lugar al surgimiento de diferentes disciplinas dedicadas a su estudio y al desarrollo de aplicaciones tecnológicas específicas para este ámbito. En el marco de estas disciplinas, es conveniente conocer algunos términos que nos facilitarán el manejo de la bibliografía en futuras pesquisas, así como la comprensión y búsqueda de diversos recursos.

2.1. ALAO/ELAO: Aprendizaje/Enseñanza de lenguas asistidos por ordenador

Estas siglas responden a la versión castellana más extendida de la voz inglesa *CALL* (*Computer Assisted Language Learning*). El término pionero en el ámbito hispánico es *ELAO* (enseñanza de lenguas asistida por ordenador) (Ruipérez 2004), por considerarse que el concepto de *enseñanza*, de manera integradora, engloba también el de *aprendizaje*. No obstante, algunos autores consideran preferibles las siglas *ALAO*, pues se refieren a *Aprendizaje de lenguas asistido por ordenador* traducción más exacta del concepto inglés.

Nos decantemos por uno u otro término, todos ellos engloban una gran variedad de acercamientos a las aplicaciones de las TIC en el aprendizaje y enseñanza de lenguas. En el ámbito hispanohablante no existe todavía una organización de expertos en este campo, pero sí que contamos con asociaciones internacionales *Eurocall*, *Calico* y *Worldcall*, cuyo propósito es el desarrollo y la investigación en tecnología centrada en la enseñanza y aprendizaje de idiomas. En sus páginas el visitante encontrará acceso a información sobre futuras reuniones científicas y congresos celebrados por estas entidades, así como la posibilidad de acceder a sus publicaciones. Resultan de especial interés para quien quiera acercarse a la integración de las TIC en E/LE y profundizar en alguno de los grupos de interés en torno a los que se articula la fusión de tecnología y aprendizaje de idiomas: aprendizaje mediado por ordenador, lingüística de corpus aplicada a CALL, procesamiento natural del lenguaje, mundos virtuales y nuevas tecnologías para profesores de idiomas. Recomendamos, por lo tanto, a quienes tengan interés en el ámbito de ALAO, que se sumerjan en las páginas de estas tres asociaciones fundamentales, en las que sin duda encontrarán información útil y datos bibliográficos que les acercarán a esta disciplina:

- *Eurocall*: <http://www.eurocall-languages.org/>¹
- *Computer Assisted Language Instruction Consortium (Calico)*
<http://www.calico.org>
- *Worldcall* <http://www.worldcall.org/>

2.2. E-learning

Este anglicismo es el término que también tiene mayor extensión en el ámbito hispánico y que se aplica a una modalidad de aprendizaje que tiene lugar a través de dispositivos electrónicos. Se trata de enseñanza a distancia en el que se integra el uso de las tecnologías de la información. En castellano se recurre a menudo, para sustituir este anglicismo, al término *aprendizaje virtual*.

2.3. Aprendizaje combinado, mezclado o mixto

Esta variedad (en inglés, *blended learning*) responde a una modalidad de aprendizaje en la cual se combina la enseñanza presencial con la enseñanza llevada a cabo de manera no presencial a través de las nuevas tecnologías. Muchas de las herramientas que se ofrecen en este artículo tienen especial cabida en esta modalidad de enseñanza-aprendizaje.

2.4. M-learning

Podríamos referirnos a este término como la modalidad de *aprendizaje electrónico móvil*, que consiste en el uso de dispositivos móviles, como teléfonos móviles, agendas electrónicas, *i-pods* y todo dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica.

2.5. Web 2.0.

El ámbito del aprendizaje de lenguas asistido por ordenador ha dado un vuelco con las nuevas funcionalidades que ofrece la web colaborativa o también llamada web 2.0. En palabras de Monsoriu en su *Diccionario web 2.0*, este concepto “describe a una segunda generación de contenidos de web creados por los propios usuarios de Internet” (s. v. *web 2.0*). El usuario en esta web dinámica es el motor fundamental de su funcionamiento, de tal manera que Tim O’Reilly (2006), quien acuñó el término *web 2.0*, afirma que su desarrollo ha demostrado que “los usuarios añaden valor”. Veremos en este artículo la gran cantidad de contribuciones de la web 2.0. que contribuyen a desarrollar modelos y actividades centrados en el aprendizaje cooperativo.

3. Páginas web de recursos educativos

Comenzaremos hablando de una de las funcionalidades de internet que mayores ventajas ofrece a los profesionales de E/LE, la posibilidad de funcionar como almacenes de todo tipo de información y recursos, que en el ámbito especializado se conocen como *repositorios*. En este apartado nos dedicaremos a presentar una serie de lugares en los

¹ Esta asociación mantiene dos publicaciones, *ReCALL Journal*, cuyo acceso a través de la red está reservado a los socios y *Eurocall Review*, abierta a cualquier usuario.

que se encuentran a disposición del usuario actividades, unidades didácticas y reflexiones sobre la práctica docente.

3.1. La página del Instituto Cervantes (<http://www.cervantes.es>)

El Instituto Cervantes como organización que tiene entre sus cometidos la formación y enseñanza de E/LE en el mundo, así como la difusión del español y su cultura, viene ofreciendo recursos educativos para profesores y estudiantes desde su fundación en 1991.

Al adentrarnos en su página electrónica encontraremos infinidad de elementos que podemos aprovechar en nuestra labor como profesores. En sus páginas se encuentran documentos fundamentales para el docente de E/LE como son el *Marco común europeo de referencia para las lenguas* o el *Plan curricular del Instituto Cervantes*, que ha sido puesto recientemente a disposición del usuario en internet. Ambos recursos se hallan en la llamada *Biblioteca del profesor de español*, en la que el visitante dispone, igualmente, de acceso a un amplio material bibliográfico especializado que puede orientarle si desea dedicarse a la investigación en esta área.

Si nos centramos en su sección *Didactired*, es en ella donde encontramos un auténtico repositorio de actividades prácticas de E/LE. Su detallada herramienta de búsqueda nos permite localizar recursos y actividades que podemos utilizar en nuestras clases a través de un motor de búsqueda avanzada que permite elegir el tipo de destinatario: jóvenes, adultos, inmigrantes, etc.; el nivel, las competencias que deseamos tratar o el tipo de recurso con el que queremos que cuente la actividad que buscamos.

cvc.cervantes.es/aula/didactired/didactiteca/

Búsqueda simple:	
<input type="text"/>	<input type="button" value="Buscar"/>

Búsqueda avanzada:	
Fecha de publicación:	<input type="text"/> (dd/mm/aa) <input type="button" value="Calendario"/>
Título:	<input type="text"/>
Autor:	<input type="text"/>
Nivel:	<input type="text"/>
Destinatarios:	<input type="text"/>
Recursos:	<input type="text"/>
Apartados	
Competencias generales:	<input type="checkbox"/>
Competencias de la lengua:	<input type="checkbox"/>
Actividades de la lengua, estrategias y procesos:	<input type="checkbox"/>
Técnicas docentes y reflexión para el profesor:	<input type="checkbox"/>
Orden de resultados:	<input type="text"/> <input type="button" value="Buscar"/>

Series mensuales:	
Fecha de publicación:	<input type="text"/> (mes) <input type="text"/> (año)
Título:	<input type="text"/>
Orden de resultados:	<input type="text"/> Fecha <input type="button" value="Buscar"/>

Figura 1. Motor de búsqueda de Didactiteca

3.2. La página de *Todo ELE* (<http://www.todoele.net>)

Al igual que la página del Cervantes, resulta indispensable navegar por *Todo ELE* y, muy especialmente, en su apartado de materiales didácticos, donde aparecen planteamientos muy elaborados, algunos con un formato impecable, y presentados de tal manera que bastará con que el profesor dé la orden de imprimir y acuda directamente al aula con la actividad. Además en esta página se encontrará con ejercicios gramaticales (completar huecos, recursos de internet, etc.), recursos para enseñar literatura en la clase de ELE, información sobre cursos, congresos, becas, etc.

En general, *Todo ELE* ofrece información destacada del mundo de la enseñanza de español para extranjeros y se enriquece día a día con la aportación de sus colaboradores, de manera que es un referente imprescindible que representa además la filosofía colaborativa de la web 2.0.

3.3. Otros repositorios de recursos

En la actualidad son numerosos los portales y páginas de internet centrados en ofrecer recursos a los docentes de idiomas y, más específicamente, de español. Destacaremos aquí únicamente dos más, con la intención de que el lector navegue por ellos y elija los que mejor se adaptan a sus propósitos. En primer lugar, quisiéramos mencionar el repositorio *LORO (Language Open Resources Online)*, desarrollado por el Departamento de Lenguas de la Open University, que alberga recursos para distintos idiomas, entre ellos el español. Generalmente se trata de actividades ya elaboradas, listas para poner en práctica en el aula.

El segundo repositorio que conviene traer aquí tiene un carácter más especializado en el ámbito de ALAO, se trata de la página *CALL@Hull*, centrada en ofrecer recursos en el ámbito de la educación superior. Destaca el espacio dedicado a recursos en internet de las lenguas hispánicas.

4. Blogs de E/LE

Uno de los primeros exponentes de la filosofía colaborativa de la web 2.0. fue el blog, cuyo surgimiento prácticamente desterró la página web personal del panorama de la red. Aunque la popularidad de este género lo hace fácilmente reconocible por todos, aportaremos aquí una descripción para quien todavía no esté familiarizado con él. Son componentes propios del blog la *entrada o post* y los *comentarios*, en los que los usuarios de la web pueden añadir sus opiniones, así como la presencia de múltiples enlaces que refieren a otros blogs o páginas web. Es generalizada también la presencia de *etiquetas o tags* (equivalentes a palabras clave), que dirigen al usuario a otros artículos que compartan este etiquetado. Otro elemento frecuente conforma un sistema de almacenamiento en forma de archivos que permite acudir a entradas de fechas pasadas, a menudo organizadas según la temática, de manera que también resultan útiles como repositorios de materiales didácticos.

Se puede afirmar que el blog es uno de los géneros de la web 2.0. que mayor explotación didáctica ha tenido hasta el momento en el ámbito de la enseñanza y aprendizaje de lenguas. Cualquier búsqueda de la secuencia “blog ELE” en Google, por ejemplo, arrojará miles de resultados.

En general, los blogs se pueden utilizar como herramienta didáctica en la que los alumnos hacen variadas aportaciones. En otros casos, el profesor utiliza el blog para ofrecer actividades a los alumnos que ellos deben realizar o para colgar actividades que se han llevado a cabo en otros soportes. De igual modo, el blog es una herramienta de

gran utilidad para favorecer el intercambio de recursos didácticos y reflexiones sobre la práctica docente.

Ya hemos dicho que hay miles de blogs centrados en la enseñanza y el aprendizaje de español, sin embargo, no nos resistimos a presentar aquí algunos de los que consideramos más útiles.

- Ele2fera (<http://www.todoele.org/todoele20/ele2fera>). Este recurso depende de la página de *Todoele2.0*. y consiste en un repositorio de blogs de la más variada naturaleza, basados todos ellos en E/LE. El usuario encontrará enlaces comentados de más de doscientos blogs.
- Almendra. mi blog de ELE (<http://almendrablogele.blogspot.com>). Con recursos para docentes y para estudiantes.
- Atareados (<http://atareados.blogspot.com/>). Blog centrado en tareas 2.0., que incluye explicaciones y tutoriales sencillos sobre herramientas de internet, así como referencias bibliográficas fundamentales.
- El blog de nodos ELE (<http://www.nodosele.com/blog/>), especializado también en web 2.0. y redes sociales.

5. *WebQuests*

Nos encontramos de nuevo con un anglicismo para designar un tipo de actividad digital que también ha tenido un gran desarrollo los últimos años, sobre todo por hallarse claramente asociada al enfoque por tareas y resultar, por ello, de gran efectividad.

Los que quieran profundizar en este tipo de actividad pueden acudir a la página fundamental de Isabel Pérez (<http://www.isabelperez.com/webquest/>), con un apartado especializado en el concepto de *webquest*.

El término *webquest* podría traducirse al español como ‘búsqueda en la red’ y consiste en el planteamiento a los alumnos de una tarea cuyas diferentes fases de realización y resolución de problemas se deben llevar a cabo a través de Internet. En general, este tipo de actividad se suele articular en torno a una *introducción* que enmarca la actividad y proporciona una serie de datos necesarios para empezar a trabajar, una *tarea* propuesta y una serie de *recursos en internet* en los que los alumnos encontrarán la información requerida.

Al igual que en el enfoque por tareas, la tarea propuesta debe ser una *tarea real*, es decir, cuya realización pueda ser posible fuera del ámbito en que tiene lugar la actividad (recopilar información para un viaje, grabar un vídeo, etc.). Esta tarea “debe implicar actividad cooperativa y llevar a que se desarrollen procesos cognitivos de orden superior” (Hernández 2008: 7). Por otro lado, el tratamiento de la información encontrada en la red por parte de los alumnos debe suponer una reelaboración de esta, y no una simple toma de notas, es decir, debe producirse una transformación de la información. Una de las ventajas que ofrece internet, además, es que los alumnos hacen uso de recursos reales, no elaborados expresamente como objetos pedagógicos:

Acerca efectivamente al alumno a la realidad que está estudiando (información directa y materiales auténticos), permitiéndole el acceso a los mejores recursos de internet, en cuanto a calidad, adecuación y pertinencia. (Hernández 2008:6).

6. Wikis

Seguramente, al leer la descripción que aparecía unas páginas arriba de *web 2.0*, el lector habrá pensado automáticamente en *Wikipedia* como ejemplo de recurso 2.0. Es muy posible, también, que el receptor de estas líneas haya acudido a este recurso para hacer consultas con cierta frecuencia, pero ¿qué es realmente un *wiki*?

Wiki es un término que “nombra una colección de páginas web de hipertexto, cada una de las cuales puede ser visitada y editada por cualquier cibernauta”. (Piscitelli 2005: 86). *Wikipedia* es solo un ejemplo del poder del sistema wiki como generador de escritura colaborativa y su capacidad para democratizar la divulgación de la información y el conocimiento.

En un mundo jerárquico, donde casi todo está organizado no tanto por los que saben sino por los que pueden y quieren; donde la brecha entre el saber y el hacer se multiplica a diario, generando dificultades y frustraciones a granel, el ejemplo de los wikis y de su nave insignia, la *Wikipedia*, muestra que hay otra forma de hacer las cosas y que, por suerte, podemos participar en esas construcciones complementarias. (Piscitelli, 2006: 89).

6.1. Wikis creados por y para profesores de E/LE

Este tipo de *wiki* tiene la misma función que la conocida *Wikipedia*: actuar como recurso enciclopédico que aporta datos de las diferentes perspectivas y disciplinas en las que se ve involucrada la enseñanza de español como lengua extranjera. Los usuarios pueden consultar los contenidos que alberga, así como aportar otros nuevos, corregir o enriquecer los ya existentes. Destacan los siguientes recursos:

- *Elepedia*: <http://www.elepedia.org/>
- *Wikieleando*: <http://wikieleando.wikispaces.com/home>

6.2. Explotación de wikis como recurso didáctico

Aunque supone cierta complejidad y dominio de algunas destrezas básicas de informática, cada vez son más los profesores que recurren a esta herramienta 2.0. para integrarla en su proceso de enseñanza. En la página de *Wikieleando* se ofrece a los intrépidos que quieran adentrarse en el mundo de *wiki* una serie de instrucciones claras para empezar, acompañadas de argumentaciones sobre su utilidad en la práctica docente. El *wiki* se ha conformado como sistema de gran utilidad didáctica, pues permite crear textos colaborativos, compartir los productos de los alumnos, desarrollar su autonomía y hacerlos verdaderos partícipes del proceso de enseñanza-aprendizaje.

7. Podcasts

Un *podcast* es un archivo digital, de audio o de vídeo, que cualquier usuario de la red puede descargarse para escuchar en cualquier reproductor de mp3 sin necesidad de que exista cobertura ni conexión a una red. En la actualidad esta tecnología facilita, por ejemplo, escuchar cualquier programa de la parrilla radiofónica de una emisora como *Radio Nacional de España*, en cualquier momento que elijamos.

¿Cómo se puede hacer uso del *podcast* en el ámbito de E/LE? Hasta hace bien poco, las actividades de comprensión auditiva en el aula de E/LE se limitaban a la reproducción de archivos de audio en casete o en CD, anexos al manual que se utilizaba en cada nivel. Esta escasez de medios limitaba considerablemente la libertad de actuación del profesor para elaborar actividades que tuvieran como foco la comprensión

auditiva y reducía las posibilidades del alumno de desarrollar un aprendizaje autónomo. Salvo en los casos de verdaderos adeptos a las técnicas, el profesor de E/LE se contentaba con añadir a los materiales elaborados por editoriales alguna actividad basada en el uso de canciones en el aula, en la escucha de algún programa de radio grabado por ellos o en el pase de algún fragmento de vídeo o película.

Con la tecnología del *podcast*, el profesor puede recomendar a los alumnos un gran número de páginas en las que podrán profundizar en las destrezas de la comprensión auditiva y de la producción oral, además de hacer ejercicios para practicar la pronunciación. Hay muchas páginas de *podcasts* de E/LE, pero consideramos especialmente recomendable la página de *Audiria* (<http://www.audiria.com>), porque presenta una gran cantidad de archivos de audio y vídeo organizados por niveles que además, en la mayor parte de los casos, vienen acompañados de actividades con las que practicar la competencia léxica y la competencia gramatical.

Por otro lado, la tecnología del *podcast* habilita al profesor para crear sus propios archivos de audio. En la actualidad existen muchos programas dedicados a la grabación de sonido cuyo manejo no ofrece grandes dificultades. Recomendamos aquí el uso de Audacity (<http://www.audacity.es>), pues se trata de una herramienta gratuita y de muy sencillo manejo.

Para grabar, basta con echar un vistazo a su interfaz, muy clara e intuitiva, que posee los comandos que estamos acostumbrados a encontrar en cualquier reproductor de CD.

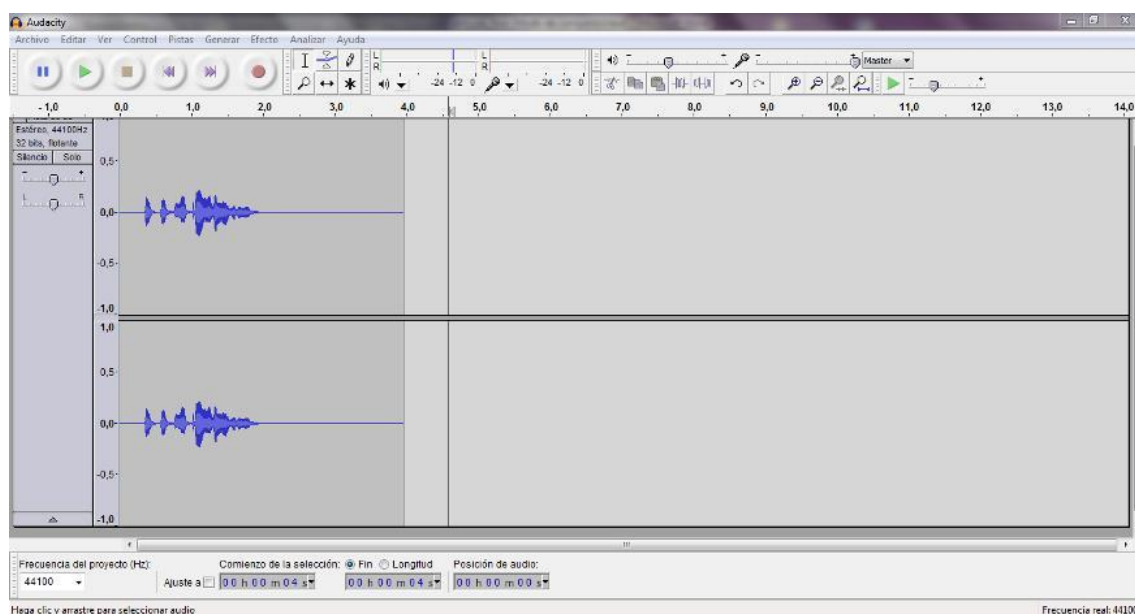


Figura 2. Interfaz de Audacity.

Con un solo clic la herramienta nos permite grabar aquello que deseemos y guardarlo en diversos formatos, incluido el práctico formato *mp3, que nos permitirá reproducir el archivo en cualquier momento y en cualquier aparato. El usuario que tenga unas destrezas mínimas en el uso de programas informáticos podrá grabar pistas más complejas (texto simultáneo a una canción, unión de varios textos, etc.) sin que la tarea presente grandes dificultades.

Es fácil imaginar, pues, que el profesor aumenta exponencialmente, con este programa u otros que ofrezcan las mismas utilidades, las posibilidades como creador de

sus propios contenidos. Así pues, no solo podemos grabarnos a nosotros mismos sino que podemos buscar diferentes modelos de pronunciación para aportarlos a nuestros alumnos y elegir los contenidos de nuestros archivos de audio, ya que es relativamente fácil manipular archivos de audio de otros creadores (programas de radio, por ejemplo), y convertirlos en objetos de aprendizaje para usar en el aula, pues este tipo de programa permite cortar los archivos y reproducirlos por secciones de forma aislada o eliminar aquello que no nos interese.

Además de los usos mencionados y de otros que el profesor pueda hacer como elaborador y diseñador de contenidos, la herramienta resulta de gran utilidad en actividades que tengan como objeto el desarrollo y la evaluación de la destreza de producción oral.

Son de sobra conocidas y trabajadas las estrategias que el profesor puede llevar a cabo para corregir la producción escrita de manera constructiva con el alumno y evitar así que las tareas consistan en un mero ir y venir de textos emborronados en rojo del profesor al alumno, sin gran efecto en la competencia que se desea mejorar. Parece, sin embargo, que las destrezas comunicativas, al ser controladas, corregidas o evaluadas casi siempre de manera inmediata, no favorecen el desarrollo de técnicas de control (aunque se eviten interrupciones que desconcentren al emisor del mensaje o se recurra a la toma de notas para comentar después en el aula). La grabación de las intervenciones orales y la valoración de estas junto a los alumnos puede subsanar alguna de estas carencias.

8. Mundos virtuales

En los últimos años se hace posible acceder desde Internet a mundos virtuales en tres dimensiones en los que los usuarios pueden crear un avatar propio que los represente e interactuar con otros avatares u objetos de manera similar a la que tendría lugar en el mundo real. El universo virtual más popular es *Second Life*. Los avatares disponen de chat de audio o de texto para comunicarse entre ellos, además de la opción de mensajería instantánea (Yus 2010: 235).

Estas posibilidades de comunicación e interacción real entre los participantes, está siendo explotada en la didáctica de lenguas. En el caso del español, destaca la experiencia que se ha llevado a cabo entre estudiantes holandeses de la Universidad de Utrecht y estudiantes españoles de la Universitat de València en el marco del proyecto NIFLAR (*Networked Interaction in Foreign Language Acquisition and Research*). En esta actividad llevada a cabo en *Second Life*, se proponían cinco tareas a los estudiantes que interactuaban en ámbitos creados para este propósito.

Otras opciones de explotación de la plataforma empiezan a despuntar con islas como Virtlantis en las que se realizan actividades en diversos idiomas (francés, inglés, japonés, español, etc.), que van desde las charlas sobre aspectos determinados al intercambio de idiomas de manera individual.

Por otro lado, parece claro el gran desarrollo que esta plataforma o mundos virtuales similares tendrán en el futuro debido a la posibilidad de impartir clases a distancia y a la gran variedad de ámbitos que se ponen a disposición del usuario. Así, por ejemplo, un profesor puede quedar a tomar café en la isla de Barcelona con un alumno que se encuentre al otro lado del mundo o darse un paseo con algún grupo por las Islas Canarias virtuales, por citar solo alguna de las opciones que ofrece *Second Life*.

9. Las infinitas posibilidades de la red. Otros recursos

Resulta difícil abarcar todas las explotaciones que se pueden hacer en un curso de E/LE tanto de la web 2.0. como de las herramientas digitales que podemos encontrar en Internet. Y es que algunos programas o aplicaciones de uso común entre nosotros, como las redes sociales (*Facebook, Tuenti*, etc.) se vienen aprovechando desde hace tiempo por docentes de idiomas para completar la formación en el aula.

No nos vamos a dedicar a analizar el auge presente y futuro de las redes sociales, sino que nos centraremos en otro tipo de herramienta 2.0., que favorece la creación de contenidos digitales. Destacamos aquí un listado de estos recursos escogidos por diversos motivos.

1. Su carácter lúdico.
2. Su fácil manejo, que nos permite aprender a utilizarlos en unos minutos y que las hace aptas para que las apliquen nuestros alumnos.
3. Su gran versatilidad, que los hace apropiadas para insertar en cualquier unidad didáctica que nos planteemos.

Desde estas líneas, y para terminar, invitamos al lector a que se adentre en las posibilidades que ofrecen estos utensilios digitales, con los que sin duda enriquecerá su labor docente y contribuirá al aprendizaje significativo y autónomo de sus alumnos.

OTRAS HERRAMIENTAS ÚTILES PARA CREAR ACTIVIDADES Y OBJETOS DE APRENDIZAJE	
1. Herramienta que edita fotos a las que se les puede agregar audios	http://www.fotobabble.com/
2. Herramienta que crea avatares que hablan	http://www.voki.com/
3. Herramienta que crea dibujos animados	http://www.dfilm.com/live/home.html
4. Herramientas que crean cómics	http://www.makebeliefscomix.com/ http://www.pixton.es/ http://bitstrips.com/create/comic/
5. Herramienta que crea películas clásicas con subtítulos	http://www.grapheine.com/classiktv/
6. Herramienta que pronuncia determinados textos	http://www.oddcast.com/
7. Podcast y gestor de <i>tándem</i> de lenguas	http://www.palabea.net/E/LEarning

Figura 3: Tabla de otros recursos

Bibliografía

- Hernández, M.^a del Pilar (2008): “Tareas significativas y recursos en Internet. Webquest”, *MarcoELE. Revista de didáctica ELE*. Núm. 6. 1-25. Disponible en: <http://www.marcoele.com/num/6/02e3c09a600997f04/pilarh.pdf>
- Landone, Elena (2004): “El aprendizaje cooperativo del E/LE: propuestas para integrar las funciones de la lengua y las destrezas colaborativas”. *Revista RedE/LE*, núm. 0. Disponible en <http://www.educacion.gob.es/redE/LE/revista/landone.html>
- Marqués, Pere (2000): “Las Tic y sus aportaciones a la sociedad”. Disponible en <http://peremarques.pangea.org/tic.htm> (última revisión 23/03/2008)
- Monsoriu, Mar (2010): *Diccionario web 2.0*. Madrid: Creaciones Copyright.
- O'Reilly, Tim (2006): “Qué es 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software”, en: *Portal de la Sociedad de la Información de Telefónica*. Disponible en http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/seccion=1188&iidioma=es_ES&id=2009100116300061&activo=4.do?elem=2146
- Piscitelli, Alejandro (2005): *Internet, la imprenta del siglo XXI*. Barcelona: Gedisa.
- Ruipérez, Germán (2004): “La enseñanza de lenguas asistida por ordenador (ELA0)” en J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo (eds.), *Vademécum para la formación de profesores. Enseñar español como segunda lengua (L2) / lengua extranjera (LE)*, Madrid: SGEL. 1045-1060.
- Tallei, Jorgelina (2011): “Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación en E/LE: algunas consideraciones”, *Nuevas rutas*. Disponible en http://portfoliodespanol.files.wordpress.com/2011/02/38-40_nuevas-rutas.pdf
- Yus, Francisco (2010): *Ciberpragmática 2.0*. Barcelona: Ariel Letras.

Listado de páginas web y recursos mencionados:

Audacity

<http://www.audacity.es>

Audiria

<http://www.audiria.com>

Almendra. mi blog de ELE

<http://almendrablogele.blogspot.com>

Atareados

<http://atareados.blogspot.com/>

Biblioteca del profesor de español del Instituto Cervantes

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/default.htm

CALL@Hull

<http://www.fredriley.org.uk/call/index.htm>

Computer Assisted Language Instruction Consortium (Calico)

<http://www.calico.org>

Didactiteca del Instituto Cervantes

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

Ele2fera

<http://www.todoele.org/todoele20/ele2fera>

Elepedia

<http://www.elepedia.org/>

Eurocall

<http://www.eurocall-languages.org/>

Instituto Cervantes

<http://www.cervantes.es>

Loro (Language Open Resources Online)

<http://loro.open.ac.uk/>

Niflar

<http://www.virtual-spain.es/>

Nodos ELE

<http://www.nodosele.com/blog/>

Página de Isabel Pérez

<http://www.isabelperez.com/webquest/>

Second Life en español

<http://www.virtual-spain.es/>

Todoele

<http://www.todoele.net>

Tutorial sobre *webquest*

http://estatico.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/niveles/media/programas/reporte_media/webrecursos/tut_webquest.pdf

Wikieleando

<http://wikieleando.wikispaces.com/home>

Worldcall

<http://www.worldcall.org/>