

Apps reutilizables que pueden salvarte la vida (o las clases de E/LE)

ANA MORATÓ PAYÁ
Escuela de español Taronja
anamorpa@gmail.com

Resumen: Este artículo propone utilizar, reutilizar y explotar al máximo las aplicaciones para tabletas o dispositivos móviles facilitando, incentivando y motivando no solo el trabajo del alumno sino también el del profesor. Se pretende ofrecer un banco de dinámicas con el objetivo de consolidar y revisar los contenidos comunicativos y lingüísticos estudiados en la clase de español como lengua extranjera (E/LE) desarrollando todas las competencias de la lengua, como la comprensión y expresión oral, la comprensión y expresión escrita, la interacción y la pronunciación en un entorno real y familiar, de forma lúdica y motivadora. Este banco de dinámicas está dirigido a todos los niveles del *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas* (MCER) y el *Plan curricular del Instituto Cervantes*.

Palabras clave: APPs, tabletas, aprendizaje de lenguas, TIC, E/LE.

Apps which can save your life (or the E/LE lessons)

Abstract: This article suggest to use, reuse and maximize applications for tablets and mobile devices in order to encourage and motivate both students and teachers and make their daily work easier. We intend to offer a workshop with the purpose of consolidation and revision the communication and linguistic contents studied in the E/LE class developing all the competencies of the language. Such as, listening, speaking, reading, writing, interaction and pronunciation in a comfortable and real environment. We want to stimulate a fun way of studying. This workshop is suitable for all levels of goals referred to the languages and the educational plan of the *Instituto Cervantes*.

Key words: APPs, tablets, language learning, ICT, Spanish class.

1. Introducción

La preocupación por parte del profesor por dinamizar las clases y motivar al alumno hace tiempo que es uno de los grandes temas de interés en la enseñanza de lenguas. Es por ello que se considera que las nuevas tecnologías son un apartado importante en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje y esto crea la necesidad de que el docente esté familiarizado con el uso de las mismas para aplicarlas dentro y fuera de clase. Tanto en la clase de español como lengua extranjera (E/LE), como en la enseñanza de lenguas en general.

Esta propuesta didáctica recomienda el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) para compartir y crear espacios de trabajo colaborativos en los que se fomente el uso de la lengua, consiguiendo al mismo tiempo, modernizar el método de trabajo. De este modo, el estudiante aprende a través de diferentes dinámicas de trabajo y de una forma lúdica y motivadora.

Si en la clase de E/LE se utilizan las aplicaciones (APP) en dispositivos móviles (tabletas), se consigue familiarizar al alumnado con las nuevas tecnologías y, en el caso de que ya lo estén, se consigue que mantengan el contacto con ellas. Esto dependerá de la situación de cada estudiante y de su contacto con las TIC en el ámbito educativo de

su país de procedencia. Además, no se exige ser conocedor del manejo de la tableta en su totalidad puesto que su uso se concentra en una APP concreta.

En conclusión, esta propuesta quiere dar una serie de pautas para saber cómo podemos utilizar y, sobre todo, reutilizar aplicaciones y cómo destinarlas a un fin educativo. Al ser su resultado un material tangible, en la mayoría de los casos podremos valorar detenidamente los resultados y las respuestas espontáneas por parte del alumno.

2. ¿Por qué utilizar las aplicaciones para dispositivos móviles en la clase de E/LE?

La tableta es una herramienta que permite trabajar en clase de una forma lúdica y motivadora, y con ello, asimilar mejor los contenidos. Es un dispositivo que cada vez está más presente en la vida del estudiante y nos permite descargar aplicaciones gratuitas ya creadas. Estas aplicaciones, no necesariamente tienen que estar enfocadas a la enseñanza (en este caso la enseñanza del español como segunda lengua), muchas han sido diseñadas con distintos fines (dibujar, pintar, jugar, crear videos, hacer fotografías originales, crear cómics, hacer test, etc.). La mayoría de estas aplicaciones son gratuitas, por lo que trabajar con ellas puede dar un vuelco a nuestras clases y darles ese atractivo que tanto nos preocupa.

3. ¿Cómo utilizar las aplicaciones en la clase de E/LE?

El debate constante sobre el uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza de lenguas, nos hace cuestionarlo todo un poco. Incluso desconfiar de su efectividad. Utilizar las *TIC* dentro del aula en su justa medida, puede llegar a ser muy positivo y beneficioso para el aprendizaje del alumno. En nuestro caso, en la clase de E/LE, también para potenciar la interacción del alumno y conseguir una mejoría en cuanto a la inmersión cultural. En cambio, abusar de ellas puede producir un efecto negativo. El secreto está en saber cómo gestionar su uso. Es por eso que esta propuesta didáctica recomienda utilizar las *APP* siempre como complemento de aprendizaje para consolidar los contenidos trabajados previamente en la clase. Se trata de utilizar aplicaciones que ya están creadas (posiblemente con otros fines) y utilizarlas para llevar a cabo una actividad determinada dentro de la clase de E/LE. ¿Quién habría pensado alguna vez que una aplicación creada para que los niños decoren casas, podría servirnos?

4. ¿A quién van dirigidas estas dinámicas?

Estas dinámicas están dirigidas a todos los niveles del *MECRL*. Por supuesto también a profesores creativos y dinámicos dispuestos a innovar e involucrarse con las nuevas tecnologías.

5. ¿Para qué utilizar las aplicaciones en la enseñanza-aprendizaje de E/LE?

- Para fomentar las tareas colaborativas en parejas o grupo
- Para fomentar la autoevaluación y el autoaprendizaje
- Para crear dinámicas y actividades lúdicas
- Para crear materiales por los estudiantes
- Para consolidar los contenidos estudiados durante la clase

6. ¿Qué destrezas trabajamos?

Las posibilidades que ofrecen las aplicaciones para dispositivos móviles, nos permiten trabajar muchas de las competencias esenciales en el proceso de aprendizaje de la enseñanza de lenguas. Por ejemplo:

- La comprensión de lectura y auditiva
- La expresión e interacción oral y escrita
- La cohesión grupal
- La capacidad de síntesis
- La pronunciación y la entonación

7. Tipos de aplicaciones

7.1. Con fines generales

Nos permiten reutilizar y crear materiales propios

- a. VOICE: Podemos crear y narrar una historia a través de imágenes con voz en off.



A todos los niveles:

- Describir personas o situaciones (A1-C1)
- La pronunciación y la entonación
- Hacer hipótesis sobre alguien o algo (A1-C1)
- Crear anuncios publicitarios (A1-C1)
- Crear una historia en pasado (A2-C1)

Nivel intermedio-alto (B1-C1):

- Crear un curriculum vitae
- Visualizar y narrar un cómic en voz en off (ESTILO INDIRECTO)
- Narrar historias y cuentos (ENTONACIÓN Y MELODÍA)

- b. PIC TALK Y PHOTOCOMIC: Permite crear viñetas con fotos reales.



A todos los niveles:

- Crear diálogos mediante fotos (A1-C1)
- Crear un cómic (A1-C1)

Nivel alto (B2-C1):

- Visualizar y narrar un cómic en voz en off (ESTILO INDIRECTO)

- c. SOCRATIVE: Permite evaluar o autoevaluar de forma anónima y en tiempo real



A todos los niveles:

- Diseñar preguntas tipo test
- Crear Cuestionarios
- Hacer preguntas rápidas
- Crear encuestas

7. 2. Con fines específicos

Nos permiten trabajar un contenido específico

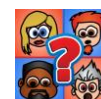
- a. LIL DECORATOR: Permite decorar una casa con su mobiliario correspondiente.



A todos los niveles:

- Describir una casa y sus habitaciones (SER/ESTAR/TENER/HAY)
- Opinar sobre la casa de nuestro compañero (INDICATIVO/SUBJUNTIVO)
- Dar instrucciones a los compañeros para crear la casa (IMPERATIVO)
- Aconsejar sobre la casa de los compañeros (CONDICIONAL)
- Trabajar el léxico de las partes de la casa y el mobiliario (VOCABULARIO)

- b. ADIVINA EL PERSONAJE: Permite describir el físico de personajes. Esta APP, se propone utilizarla solo como soporte y trabajar de forma oral. No utilizamos el modo de conexión online entre tabletas.



A todos los niveles:

- Describir el físico (Nivel básico e intermedio)
- Trabajar el léxico del físico (Nivel básico e intermedio)

8. Resultados obtenidos y conclusiones

Los resultados obtenidos son totalmente ventajosos. El alumno trabaja en tiempo real y con materiales de uso cotidiano, por lo que se consigue que no se dé cuenta de que está en clase trabajando y sobre todo aprendiendo.

Las aplicaciones y dinámicas que se presentan en esta propuesta didáctica son pequeños ejemplos de la cantidad de actividades que se pueden realizar con ellas para complementar las clases de E/LE. Es por ello que dependiendo del profesor, del perfil del grupo y de la creatividad de ambos, pueden nacer un sinnúmero de ideas lúdicas y diferentes.

Todas las actividades han sido probadas con estudiantes de diferentes nacionalidades y edades. Se insiste en utilizar las aplicaciones para tabletas siempre como complemento de la enseñanza-aprendizaje, para consolidar los contenidos vistos durante la clase y cohesionar el grupo interactuando y divirtiéndose aprendiendo. Hay que recordar que la gestión de su uso es el ingrediente principal para lograr el éxito de las clases y para renovar y salvar las clases de E/LE.

Bibliografía

Instituto Cervantes (2007). *Plan curricular del Instituto Cervantes*. Madrid: Biblioteca nueva.

Instituto Cervantes. *Nociones específicas del plan Curricular*. Disponible en http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/niveles/09_nociones_especificas_introduccion.htm.

Universidad Católica de Valparaíso (2011). *La importancia de las nuevas tecnologías y el rol docente*. Disponible en http://aula.virtual.ucv.cl/wordpress/nuevas_tec_rol_docente/.