

Universidad de León
Facultad de Educación



TRABAJO FIN DE MÁSTER

**Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria
Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de
Idiomas**

CURSO ACADÉMICO 2015/16

LAS TIC EN EL AULA:

Entre tradición e innovación

THE *TIC* ON THE CLASSROOM:

Between tradition and innovation

1 de julio de 2016

Una firma manuscrita en tinta que parece leer 'Érika Redruello Vidal'.

Autor: Érika Redruello Vidal

Una firma manuscrita en tinta que parece leer 'José Ramón Morala'.

Tutor: José Ramón Morala

ÍNDICE

Introducción	2
Objetivos	5
Metodología	6
Las TIC en el aula: entre tradición e innovación	7
Un acercamiento a su uso	7
Aspectos positivos	8
Alejamiento de la actualidad	11
Algunas propuestas útiles	14
Empleo de TIC poco usuales	18
Las TIC más innovadoras: una pequeña propuesta	19
Conclusiones	26
Bibliografía	27
Anexos	30
Anexo 1: Las TIC en Secundaria	30
Anexo 2: Gráficos de las encuestas	31
Anexo 3: <i>Centro Virtual Cervantes</i>	33
Anexo 4 : <i>Todoele</i>	34
Anexo 5: <i>Kahoot!</i>	34
Anexo 6: Socrative	35
Anexo 7: <i>Classcraft</i>. Visión del docente	35
Anexo 8: <i>Classcraft</i>. Visión del alumno	36

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un elemento clave en el desarrollo de la sociedad del conocimiento, su impacto está alcanzado a todos los sectores, y su influencia es de tal forma que no sólo afecta a la velocidad con la que nos llega la información, el volumen que es puesta a nuestra disposición, o la precisión con la que podemos realizar determinadas actividades; sino también a la forma como llegamos a procesar la información, la manera en la cual aprendemos, las diversas formas en que se nos enseña, y las opciones que tenemos para comunicarnos. (Salinas Ibáñez, 2008: 83)

El presente trabajo se ha centrado en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC en adelante) y su empleo en el aula por parte del docente. El trabajo se ha dividido en, por un lado, una parte puramente teórica donde nos centraremos en la importancia de este tipo de recursos, respaldados por teóricos y estudiosos y, por otro lado, una parte dedicada a la propuesta de recursos informáticos, donde explicaremos su uso y su puesta en práctica en el aula, así como su comparación con otras herramientas similares.

Existen estudios dedicados a la importancia de estos recursos a la hora de impartir clase, así como otros que exponen propuestas didácticas empleándolos, pero pocos recogen recursos innovadores debido a su constante actualización. Así pues, se ha llevado a cabo un trabajo que englobe, tanto aquellos recursos que muchos docentes usan desde hace años; como herramientas que no suelen emplearse pero que pueden tener un fin didáctico. Todo el trabajo atenderá, en la medida de lo posible, al enfoque de dichas herramientas en la enseñanza de español como lengua extranjera, pues es nuestro ámbito de trabajo y podemos hablar desde la propia experiencia, y creemos que algunas herramientas son imprescindibles para el aprendizaje de una lengua.

Motivos

La elección del tema del trabajo se ha dado, principalmente, debido a la importancia que tienen los recursos informáticos actualmente. Como indica Salinas Ibáñez (2008: 85):

Tres son para nosotros los grandes motivos que llevan a justificar su presencia en el terreno educativo: el vivir en un nuevo modelo de sociedad, el que son medios de comunicación de las generaciones actuales, y las posibilidades que nos ofrecen para crear nuevos escenarios para la formación y el aprendizaje.

Además, la *Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)* se centra en

el desarrollo de competencias, entre las que se halla la competencia digital, descrita como:

[...] aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación (y) supone, además de la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital. Requiere de conocimientos relacionados con el lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia.

Esto conlleva el conocimiento de las principales aplicaciones informáticas. (MECD, 2015: 6995)

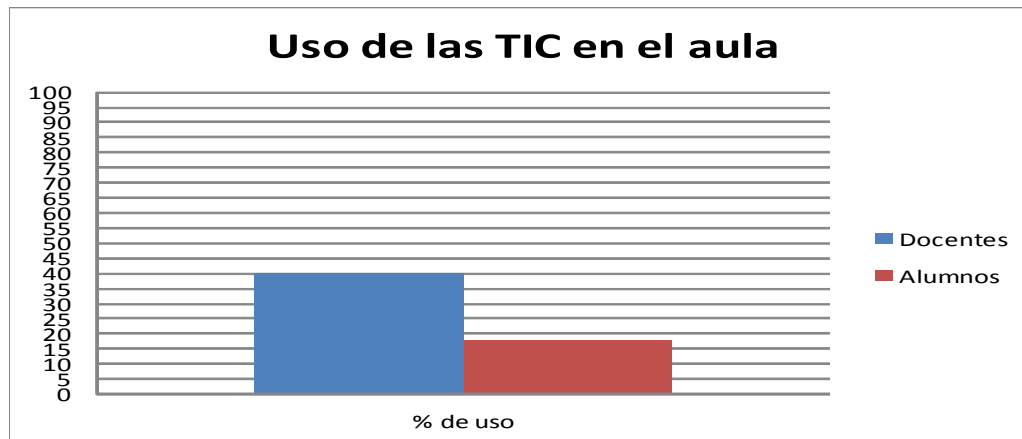
Así mismo y como apunta Paredes Labra (2011: 175-6), estas herramientas permiten a los docentes actualizar el programa de sus asignaturas, planificar sus clases, trabajar en equipo (tanto con sus alumnos como con otros docentes), buscar materiales, almacenar recursos útiles, preparar actividades, sesiones, unidades, crear entornos de aprendizaje (foros, aulas virtuales, blogs...), llevar a cabo correcciones y seguimientos, hacer tutorías online, o gestiones como reuniones o controles de la asistencia, entre otras muchas actividades.

Creemos muy importante que dichas herramientas se empleen en el aula, tanto para potenciar el aprendizaje de los alumnos, como para facilitar la tarea de enseñar, además de que su empleo está muy extendido actualmente, pues hacer uso de Internet es común a cualquier hora pero, como señala Bartolomé Alonso (2014: 26) «Las redes son un medio, un recurso, que puede ayudar a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, siempre y cuando, insistimos, sea pertinente su uso, no una excusa o un deseo de modernizar el aula.» Es el docente el que tiene que saber usar estos recursos correctamente teniendo en cuenta «qué queremos hacer, cómo hacerlo, para quién y por qué» (Cejudo, Osuna y Almenara, 2015: 41).

Otra de las razones que han motivado la elección del tema es el continuo cambio de estas aplicaciones a partir de nuevas creaciones y actualizaciones donde se incluyen nuevos usos y mejoras. De este modo, creemos que todo docente debería conocer algunas de ellas para poder dejar de lado aquellas que no ofrecen los avances que otras sí aportan.

Aunque muchos docentes emplean las TIC en sus clases, estas se reducen a las más típicas, por lo que nos interesa llevar a cabo una diferenciación entre *TIC* e *innovación*. Para observar el empleo de este tipo de herramientas en las aulas se han realizado una serie de encuestas (Anexo 1) en las que se advierte que, aunque el uso de las mismas se exige en el aula desde el año 2006 tal y como figura en la *Ley Orgánica de Educación*, casi la mitad de

los docentes no las emplean y el casi 20% de los estudiantes no recuerdan haberlas visto usar:



Además, en el caso de que se usen, siempre son las mismas, por lo que queremos mostrar otro tipo de herramientas útiles para dar clase a la vez que se innova en el aula.

Por último, la motivación del alumnado nos ha parecido realmente importante. La puesta en práctica de diversos recursos y el análisis de los resultados obtenidos hace creer que su empleo aumenta la motivación, los resultados, la dinámica de la clase y acerca la materia a la vida cotidiana de los alumnos. De este modo, aparte de que las TIC son una gran ayuda para el docente a la hora de preparar las clases, también mejoran la perspectiva del alumno, ya que lo hacen alejarse de la monotonía y la rutina.

Organización

Primeramente y, tras haber explicado lo que se va a hacer a lo largo de las siguientes páginas y concretar los motivos de la elección del tema, se expondrán los objetivos, donde explicaremos qué pretendemos alcanzar con su realización. Así mismo, se han dedicado unas páginas a la metodología que se ha seguido, en la que comentaremos los pasos que hemos llevado a cabo para su confección: la recogida de información, la puesta en práctica, etcétera. Tras ello, se encuentra la propia realización del trabajo, donde hablaremos de aplicaciones, recursos y herramientas; tanto usos de los mismos como puesta en práctica en el aula. Por último, se ha dedicado un apartado de recogida de conclusiones extraídas a lo largo del proceso a modo de recapitulación de todos aquellos aspectos más importantes o destacados. Por supuesto, toda la información extraída de artículos y obras, así como páginas web utilizadas se recogerán en un apartado de bibliografía que se situará en las páginas finales.

OBJETIVOS

Los objetivos que se persiguen en el presente trabajo podrían resumirse en, por un lado mostrar la importancia de los recursos y herramientas informáticos en la actualidad y; por otro, señalar algunas aplicaciones útiles para el docente a la hora de preparar las clases.

Se intentará llevar a cabo un desarrollo del tema de las herramientas TIC haciendo hincapié en aquellos estudios que se centran en el empleo de las mismas en el aula, haciendo propuestas de uso a partir de actividades. La abundancia de estudios nos muestran la importancia que poseen los recursos tecnológicos debido al gran empleo de la informática y la tecnología actualmente. Así pues, uno de los objetivos que perseguiremos en todo momento es mostrar la importancia de este tipo de herramientas debido a su facilidad de uso, a la mejora del ambiente en el aula y las muchas facilidades que suponen.

Como se ha mencionado, otro importante fin del presente trabajo es la propuesta de herramientas útiles para el docente. Por una parte, nos interesa mostrar diferentes aplicaciones, tanto las más empleadas actualmente –algunas de las cuales se encuentran en cierta medida obsoletas, teniendo en cuenta los avances en la tecnología–, como las más innovadoras, que pueden sustituir a las anteriormente citadas. Dentro de estas últimas, pretendemos explicar su funcionamiento –ya que son recursos desconocidos de manera general–, las opciones que ofrecen, las facilidades que otorgan y, en general, el partido que se les puede sacar en el aula. Por otra parte, intentaremos llevar a cabo una comparación entre aplicaciones, viendo en qué ayudan más al docente unas y otras y cuándo creemos que es convenientes usarlas, siendo el profesor el responsable de decidir si el contexto (materia, curso, grupo, momento...) es el adecuado para emplear este tipo de herramientas.

Por último, un objetivo que se persigue en todo momento es el de concienciar de todo lo que puede ayudar al docente el empleo de estas herramientas. Ya no solo a la hora de preparar las clases, aportar al alumnado unos contenidos y desarrollar en ellos mismos unas competencias, sino por el cambio que se produce en su conducta y resultados. A partir de la experiencia personal, intentaremos mostrar cómo los alumnos se sienten más motivados con este material debido a que lo perciben más cercano a su vida, lo cual mejora el ambiente y la dinámica de la clase y, en general, mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje.

METODOLOGÍA

Para llevar a cabo este trabajo se han seguido unos pasos previos que nos han permitido ordenar contenidos y mostrar un orden de los mismos desde un apartado más teórico a uno más práctico en la que se desarrolla la parte más importante.

Primeramente, se ha recogido información en la que se apoya el presente trabajo y la defensa del uso de las TIC en el aula, como los resultados de una serie de encuestas realizadas, la importancia otorgada a la tecnología o los aspectos positivos que esta otorga.

Tras esto, hemos recopilado artículos y obras sobre tecnologías empleadas en el aula, tanto explicaciones y muestras sobre la importancia de este tipo de recursos, su repercusión en el aula, aspectos positivos y negativos, etcétera; como muestras y ejemplos de aplicaciones, recursos y herramientas, así como propuestas didácticas (actividades, sesiones, unidades didácticas...). Todo ello lo hemos introducido a lo largo del trabajo para apoyarnos en teorías de diversos autores y teóricos de la didáctica, así como de las nuevas tecnologías. Además, muchos nos han servido para poder llevar a cabo una recopilación del tema y elaborar una propuesta propia de forma innovadora.

Por último, se ha elaborado el propio trabajo, basado en una recopilación de recursos informáticos. Este se ha dividido en aquellos que suelen usarse habitualmente, como *Power Point*, vídeos, imágenes, audios, *Google...* –viendo las posibilidades que ofrecen en el aula y teniendo en cuenta que muchas no proporcionan aspectos novedosos que otras sí brindan–, algunas herramientas que no se emplean habitualmente en el aula y que no están destinadas a la misma, como *Twitter* o *Gmail* –a partir de las que mostraremos actividades que pueden realizarse, recalando que, si el docente las conoce y sabe utilizarlas con criterio, unos objetivos claros y unas pautas determinadas, pueden usarse de manera satisfactoria–, y ciertas aplicaciones útiles para el docente que explicaremos y propondremos como reemplazo a otras.

Todo el trabajo gira en torno a una puesta en práctica, pues se han empleado algunas de las herramientas propuestas en el aula de manera real en clase de E/LE para poder observar si las mismas funcionan verdaderamente o no. De este modo, todos los recursos anteriormente mencionados se intentarán enfocar a dicha materia.

LAS TIC EN EL AULA: ENTRE TRADICIÓN E INNOVACIÓN

Un acercamiento a su uso

Nuestro estudio, como mencionamos anteriormente, se ha basado en una serie de encuestas sobre el empleo de las TIC realizadas a docentes y estudiantes, tanto de Secundaria como de estudios posteriores, pero teniendo en cuenta que realizaran sus estudios de ESO a partir de la implantación de la *Ley Orgánica de Educación*, pues ya a partir de ella se propone el uso de este tipo de recursos. Como muestran los resultados (Anexo 2) tanto docentes como estudiantes recuerdan haber usado o visto usar las mismas aplicaciones: *Power Point* o *Prezi*, *Google*, páginas web (estas tres herramientas, en mayor medida), blogs, chats y foros, dejando de lado otras de las propuestas. Esto nos hace ver el gran uso de las mismas desde hace años, lo que nos hace suponer que dan buenos resultados, aunque creemos que otras aplicaciones ofrecen más posibilidades, pero no se usan por su desconocimiento. En cuanto a los motivos para usarlas, destaca notablemente el hecho de que aumenta la motivación del alumnado, aunque muchos creen que mejoran tanto la participación como el trabajo colaborativo así como que ayudan al docente a la hora de preparar las sesiones. Aun así, actualmente se emplean poco en las aulas debido a motivos –según los encuestados– como la falta de medios en los centros o que los docentes no conocen estos recursos o no saben emplearlos, razones que se recalcan sobre el resto, aunque muchos estudiantes de Bachillerato creen que al usar este tipo de herramientas puede perderse el control de la clase, quizá por experiencia propia.

Actualmente ya no se ve al docente como centro del proceso de enseñanza en el que se imparten unos contenidos mientras el alumno los memorizan para, posteriormente, escribirlos en un examen y olvidarlos al aprobar la asignatura. Las nuevas metodologías presentan un sistema en el que «es necesario el desarrollo de una organización centrada en el alumno» (Salinas Ibáñez, 2008: 68), por lo que la materia debe estar orientada al mismo de una manera activa y participativa en la que se incluyan las herramientas TIC en el proceso de aprendizaje.

En este nuevo contexto de enseñanza los papeles de profesores y alumnos cambian favoreciendo un enfoque centrado en el alumno que mejora la autonomía respecto de su propio aprendizaje. Las actividades TIC pueden ser muy variadas, [...], integrar diferentes recursos, ofrecen la posibilidad de retroalimentación y trabajo cooperativo, proporcionan consejos explícitos sobre la forma de aprender, ofrecen gran cantidad de input, objetivos claros, acceso a otras fuentes

de información y actividades muy motivadoras. Todas estas características son perfectamente compatibles con los presupuestos teóricos del enfoque comunicativo, el aprendizaje constructivo y significativo, y el aprendizaje cooperativo. (Fernández-Valdés Lloret, 2007: 37)

Aspectos positivos

Si bien es cierto que cada día los recursos informáticos se emplean en mayor medida, muchos docentes aún no los usan debido a razones como que falle su funcionamiento, la falta de tiempo o recursos, o perder el control de la clase, aunque planteen diversas ventajas, como las facilidades que otorgan, la mejora del aula en multitud de sentidos (motivación, colaboración, participación...) y todo aquello que favorecen a la enseñanza de idiomas.

Además, podemos encontrar muchas herramientas, información y recursos de esta índole, así como soportes donde utilizarlos, como bien señala López-Romero González (2010: 160) pues, aunque en este trabajo nos hemos centrado en el ámbito de la docencia, lo cierto es que hay infinidad de aplicaciones informáticas que sirven al alumno para aprender.

Siempre es importante promover la participación y la motivación en el aula y, desde nuestro punto de vista, el empleo de las herramientas TIC lo consiguen, pues los alumnos están muy familiarizados con ellas y las perciben más cercanas a su entorno, lo que hace que su atención aumente y el ambiente mejore. Y es que, los adolescentes y las nuevas generaciones, en general, como explica Salinas Ibáñez (2008: 86):

Han nacido en este nuevo mundo, y desde pequeños se han familiarizado con las tecnologías, la navegación por Internet, las tecnologías móviles, el desplazamiento “no lineal” por la información, y la construcción de mensajes y significados multimedia. Nosotros solemos aprender las tecnologías vía lectura de sus manuales, mientras que los jóvenes las aprenden por descubrimiento. A nosotros nos suele dar reparo trabajar con las tecnologías desconocidas, a ellos les fascina y encanta; es el miedo de unos, o el atrevimiento hacia lo desconocido de otros. Como señalan Toffler y Toffler (2006,95) para los adolescentes “... las nociones de tiempo y distancia significan muy poco. Procesan más y más información a ritmos más y más rápidos, y se aburren con cualquier cosa que consideren lenta”.

La multitud de recursos y herramientas que existen, como hemos comentado, permiten desarrollar todas las destrezas –de aquí que se destaque su uso en la enseñanza de segundas lenguas y lenguas extranjeras– a partir de audios, vídeos, grabaciones, textos, aplicaciones de fomento de la escritura, procesadores de texto, etcétera. Como explica López-Romero González (2010 : 162-64), se pueden realizar muchas actividades a través de las TIC: tareas,

ejercicios, pruebas, evaluaciones, autoevaluaciones...» Esta diversidad logra que puedan aplicarse en cualquier materia mientras se propone, en todo momento, un contexto de aprendizaje en el que los alumnos observan el objetivo de las actividades que realizan.

La utilización de las redes sociales en la enseñanza del español como lengua extranjera lleva ya unos cuantos años desarrollándose de manera vertiginosa. Desde que las TIC se integraran en los procesos de enseñanza-aprendizaje, Internet ha formado parte de nuestra manera de enseñar. (Díaz Pérez, 2014: 25)

Como señala Díaz Pérez y hemos mencionado, llevar las TIC al aula no es algo nuevo, aunque nos encontramos en su momento de máximo esplendor. Las mismas promueven el aprendizaje a partir del enfoque comunicativo¹ (uso de correos, foros, chats...), de una manera significativa (comunicación real), constructiva (papel activo) y autónoma (Peralta Bañón 2008: 131). «Puesto que la finalidad del lenguaje es la comunicación entre personas, las herramientas comunicativas –escritas y orales, sincrónicas y asincrónicas– son, en mi opinión, las que hacen de Internet un recurso extraordinario para la enseñanza de una lengua extranjera» (Peralta Bañón, 2008: 135). Además, las TIC «pueden ayudar [...] a que exista interacción entre dos o más personas [...] con la consiguiente riqueza de intercambios y negociación de significados; [...] y hacen posible que haya un claro referente extralingüístico.» (Fernández-Valdés Lloret, 2007: 43)

Todos estos aspectos, junto con otros muchos, conforman el lado positivo de la enseñanza a partir del empleo de las TIC pero, aun así, hay que tener en cuenta la realidad del aula y que es posible que los medios necesarios para llevar a cabo actividades y sesiones de este tipo fallen, así como que el centro no cuente con ellos, siendo este el responsable de continuar la sesión (o llevarla a cabo) sin los mismos y siempre eligiendo aquello que beneficie el aprendizaje del alumno. Como señala López-Romero González (2010: 160-61):

Las TICS ayudan al profesor y al alumno, siempre que se sepan usar, por eso los profesores tendríamos que aprender muchísimas cosas relacionadas con el mundo de la informática. Las TICS ofrecen muchas oportunidades para mejorar el trabajo educativo en el aula y al mismo tiempo, la ocasión de la educación a distancia. Por lo tanto es fundamental que los profesores [...] aparte de saber utilizarlas y enseñarlas, sepan dejarlas a un lado cuando no sean

¹ Metodología que se debería seguir en el aula, según la ley educativa. En ella «se valoran tanto las funciones del lenguaje como el proceso de comunicación» (Fernández-Valdés Lloret, 2007: 36) y está regida por unos principios que podrían resumirse en que el alumno es el centro de la enseñanza, los materiales propuestos deben ser reales y, finalmente, se tiene que acercar la materia a la vida del alumno.

necesarias. Lo mismo si se trata de un aprendizaje online, saber cuáles son las mejores y más sencillas y por supuesto, saber usarlas. Las TICS están relacionadas directamente con la palabra "innovación" y, creo que toda innovación significa un cambio de actitud en el profesor, mediante su uso, con vistas a lograr un mayor progreso humano.

No hay que olvidar que la tecnología es un medio para conseguir unos determinados objetivos, nunca un fin en sí mismo, por lo que no hay que emplearla como una obligación, además de que es necesario tener unos motivos claros a la hora de usarla, así como conocer el momento y recurso idóneo en cada circunstancia. Como exponen Poch y Harmegnies (1999: 492) «Los profesores [...] deben cuidarse, aunque queden fascinados por las posibilidades de nuevos materiales, de no olvidar la especificidad misma de las metodologías que utilizan.» Será el docente el responsable de tomar todas estas decisiones siempre intentando mejorar el aprendizaje de los alumnos. Para emplear estos recursos es necesario tener «una intencionalidad pedagógica en mente, que puede ser presentar un tema, fomentar el desarrollo de ciertas competencias o generar un intercambio de opiniones». Y, tras ello, seleccionar «los materiales más apropiados según las características de los destinatarios, los objetivos que se pretende alcanzar, la infraestructura tecnológica disponible, etc.» (Starc, 2009: 3).

Como hemos mencionado anteriormente, la ley educativa actual (*LOMCE*) indica la inclusión de recursos informáticos y aplicaciones de esta índole en el proceso de enseñanza. En la ley anterior a esta (*LOE*), puesta en práctica entre los años 2006 y 2015, también se defiende el uso de tales recursos: «En el segundo ciclo se fomentará una primera aproximación a la lecto-escritura, a la iniciación en habilidades lógico-matemáticas, a una lengua extranjera, al uso de las tecnologías de la información y la comunicación y al conocimiento de los diferentes lenguajes artísticos.» Y donde, además, se especifica en los objetivos (MECD, 2006: 17169):

La educación secundaria obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

[...] e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

El *Boletín Oficial de Castilla y León (BOCyL)* especifica su uso en todo momento, como puede apreciarse en las líneas que adjuntamos: «5. La integración y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación se promoverá como recurso metodológico

eficaz para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje.» (MECD, 2015: 32056)

La metodología [...] ha de estar orientada a potenciar el aprendizaje por competencias por lo que será activa y participativa, potenciando la autonomía de los alumnos en la toma de decisiones, el aprender por sí mismos y el trabajo colaborativo, la búsqueda selectiva de información y, finalmente, la aplicación de lo aprendido a nuevas situaciones. Todo ello teniendo en cuenta, además, las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y comunicación. (JCyL, 2015: 32099)

Además, en estos documentos se defiende el empleo de metodologías activas a partir de la realización de tareas y proyectos (ABP). Como defiende Peralta Bañón (2008: 131):

Las TIC pueden contribuir a poner en práctica las premisas de los enfoques comunicativos y, más concretamente, de la enseñanza mediante tareas; puesto que, promueven el trabajo colaborativo [...] y proporcionan un contexto real y auténtico para las actividades propuestas.

Todos los aspectos positivos que hemos señalado del uso de las TIC, su defensa en la ley educativa desde hace más de diez años y todo lo que las mismas facilitan, nos hace defender su explotación en el aula. Aun así, muchos docentes no emplean dichas herramientas cuando, por ley, deberían hacerlo, siendo la causa, en ocasiones, el desconocimiento de las mismas. Desde nuestro punto de vista y como señala García-Valcárcel (1996: 185-6) la formación del profesorado no solo se debe hallar en la iniciación docente o en alumnos que se encuentran en un pre-entrenamiento, sino que la concebimos como «una indagación que permita al profesor reflexionar sobre su práctica educativa y tener resortes para poder perfeccionar poco a poco su labor como profesional en la práctica educativa». Creemos que todo docente debería conocer aplicaciones que puedan servir para mejorar el proceso de enseñanza pues, como explican Medina y Sevillano (1996: 154), las Nuevas Tecnologías «pueden ser útiles por ejemplo, para un contexto determinado, para un nivel singular y no serlo, para otro. Más todavía, pueden significar una gran aportación para un momento concreto y no representarla para otro dentro del proceso de Enseñanza-Aprendizaje».

Alejamiento de la actualidad

Es cierto que la inclusión de TIC en el aula no tiene que ir, de forma obligatoria, acompañada de la innovación, pero actualmente se emplean muchos recursos informáticos que están, en cierta medida, anticuados, pues no ofrecen las mismas posibilidades que otros. Desde nuestro punto de vista, la innovación debe estar presente en las aulas –si fuera posible–

de mano de las TIC. Como menciona Paredes Labra (2011: 177):

Innovar para ayudar(nos) a crecer como personas supone ir más allá de lo establecido, que suele ser educativamente corto, adocenante y repetitivo; implica tomar decisiones que afectan generalmente a la forma de concebir el currículo y por tanto de organizar la vida del centro, el espacio y el tiempo en Secundaria.

A lo largo de este apartado mencionaremos algunas de las aplicaciones que más se explotan en el aula pero que, desde nuestro punto de vista pueden ser reemplazadas por otras².

Como se comentó, uno de los recursos comunes según las encuestas realizadas es el del buscador de información *Google* (<https://www.google.es/>). Desde nuestro punto de vista, esta herramienta es esencial, sobre todo para solventar dudas que puedan surgir en el aula sobre aspectos muy puntuales como fechas, títulos o nombres. Es cierto que las imágenes y los vídeos (uso básico que le dan los docentes) se considera empleo de tecnología en el aula, pero dicho navegador sirve para mucho más, pues todo se encuentra en él y es la base para acceder a todas las aplicaciones y recursos de los que hablaremos a continuación.

Así pues, creemos que el empleo de imágenes puede ser muy útil en el aula pues «una imagen vale más que mil palabras» y «tienen un potencial claramente mayor para ayudar a *darle sentido* a la información» (Medina y Sevillano, 1996: 158). En diversidad de aulas de idiomas veremos el uso de una imagen para plantear un ejercicio de descripción de lo que se ve en la misma, pero dicho recurso puede emplearse de muchas más formas. A partir de una imagen se puede crear una historia (útil en idiomas, en lengua y literatura...), describir un proceso (tecnológico, físico, biológico, geográfico...), trabajar la descripción en la materia de lengua o del realismo en literatura... además de que en algunas asignaturas, como Arte, es necesario incluir este tipo de recursos y en muchas otras es una herramienta muy útil para ayudar a los alumnos a comprender diversos aspectos de las materias.

Otro recurso destacable son las páginas web, utilizadas, por lo general, para realizar consultas en momentos precisos sobre aspectos concretos, aunque, en ocasiones, no se trabaja con ellas³, siendo habitual ver al docente apuntar la dirección en la pizarra, dejando al alumno el trabajo de investigarla, en vez de trabajar con la misma en el aula. Así mismo, creemos que

2 De este tipo de aplicaciones hablaremos en el apartado siguiente, llevando a cabo una comparación entre aquellos recursos y aplicaciones que creemos más «anticuados» y los más novedosos y completos.

3 En este punto parece pertinente apuntar que el hecho de que los docentes faciliten recursos y herramientas de este tipo a los alumnos es positivo, pero creemos que siempre se tienen que trabajar en el aula.

llevar a cabo un proyecto como la creación de una página web del centro en la que se «cuelguen» todos los trabajos de los alumnos, como textos, exposiciones, vídeos, fotos, etc., es muy motivador para ellos, pues pueden observar el fruto de su trabajo en todo momento.

Según las encuestas, es muy empleado en el aula el programa *Power Point*, siendo reemplazado en los últimos años por *Prezi* (<https://prezi.com/login/>), ambos muy útiles para realizar exposiciones a la hora de presentar diversos contenidos visuales como imágenes, gráficos o tablas, así como para facilitar al alumno la tarea de tomar apuntes, dejando de lado las clases basadas en el dictado. Aun así, en ocasiones se emplean como sustitución de la explicación, cuando es el docente el encargado de dar la clase en todo momento, guiar a los alumnos en su proceso de aprendizaje, resolver dudas, motivarlos y, en líneas generales, conseguir en el aula un ambiente dinámico con un constante proceso de *feedback*.

Power Point es la herramienta más usual para realizar presentaciones por ser la que está presente en la mayoría de los ordenadores, pues gran cantidad de ellos tienen el sistema operativo *Windows* y poseen este programa de forma gratuita. Tan usual es su empleo que ver una exposición, una ponencia, una conferencia o cualquier acto de este tipo sin ella, hace que parezca que «falta algo». *Power Point* no necesita conexión a Internet y las presentaciones creadas con él pueden convertirse a formato pdf –un aspecto muy positivo, pues hará que se vean en cualquier ordenador sin posibles fallos– pero, aun así, creemos que tiene ciertas limitaciones –no olvidemos que, aunque con actualizaciones, se creó en los años 80– y que acciones tan básicas como incluir una imagen y eliminar su fondo se hacen complicadas y, en ocasiones, no proporcionan los resultados esperados.

«Conscientes de que abusar de las presentaciones estáticas puede afectar la interacción con los alumnos y generar una sobrecarga de información que interfiera con la comprensión, hemos incorporado las presentaciones interactivas» (Starc, 2009: 4). Una forma de emplear este recurso desde otra perspectiva –y no solo para llevar a cabo presentaciones– es su uso de manera interactiva, de forma que los alumnos participen y no solo se limiten a copiar lo que aparece en pantalla. Recordando a un *hipertexto*, una presentación interactiva:

[...] contiene diapositivas de preguntas intercaladas con otras de respuestas afirmativas y negativas. En cada diapositiva se insertan botones de acción para los que se definen hipervínculos que permiten que los estudiantes hagan su propio recorrido por la presentación. Si la respuesta elegida es correcta, avanzan hacia la siguiente diapositiva. Si es incorrecta, vuelven atrás para

hacer un nuevo intento hasta llegar al final. Este tipo de presentación resulta atractiva y motivadora justamente por el hecho de requerir la participación de la audiencia. (Starc, 2009: 4)

En cuanto a *Prezi*, esta es una herramienta muy útil y, sobre todo, muy visual para realizar presentaciones, que se ha empezado a utilizar hace poco tiempo en las aulas, a pesar de que la misma fue creada en el año 2009. Otorga posibilidades que el *Power Point* no tiene, pero el hecho de necesitar el programa descargado en el dispositivo en cuestión, la cantidad de recursos de dicho dispositivo que necesita o prescindir de una buena conexión a la red –pues si no es así la presentación falla–, son aspectos que, en ocasiones, hacen rechazar este recurso.

Creemos que el uso de herramientas tan empleadas como estas⁴ puede resultar realmente atractiva para los alumnos, los haría reflexionar y no solamente se basaría en un ejercicio –que nos recuerda a métodos tradicionales– en el que el docente expone una serie de contenidos y los alumnos se limitan a copiar y, de vez en cuando, a interactuar con el mismo.

Algunas propuestas útiles

Aunque los recursos anteriormente propuestos son, desde nuestro punto de vista y como demuestran las encuestas realizadas, los más empleados en el aula, es cierto que existen muchos otros que pueden ayudar en gran medida a llevar a cabo la labor docente.

Como ya hablamos sobre el uso de imágenes, es cierto que todo aquello visual es más atractivo para el alumno y llama su atención. Un recurso muy sencillo que puede servir, por ejemplo, para presentar un tema, son las nubes de palabras, a través de las que el alumno observa diferentes términos y se crea una idea sobre, por ejemplo, de qué tratará dicho tema. Hay muchas aplicaciones para crear nubes de palabras, como es el caso de <http://www.nubedepalabras.es/>, con opciones que permiten elegir forma de la imagen, tamaño, tema, colores, fuente... siempre con ayuda de un asistente que se puede elegir usar o no.

Siguiendo con el uso de imágenes pero esta vez de una forma más dinámica y colaborativa, podríamos destacar los mapas conceptuales que, aunque puedan parecer simples a primera vista, lo cierto es que son muy útiles para realizar algunas actividades. Por ejemplo, el docente puede crear un mapa conceptual de manera sencilla (hacerlos manualmente siempre es más laborioso y supone más tiempo) y proponerlo en clase inacabado de manera

4 En la sección «Las TIC más innovadoras: una pequeña propuesta», se mencionarán algunas aplicaciones que creemos que podrían sustituir a estas en ocasiones, variando el empleo de herramientas para crear presentaciones, lo que evitaría caer en la rutina al docente a la hora de preparar las clases.

que se complete con ayuda de los alumnos para presentar un tema o llevar a cabo una recapitulación de uno ya visto. Este tipo de recursos se puede crear a partir de páginas web como <https://www.text2mindmap.com/>, que no supone registro del usuario, se puede elegir color de muchos elementos (líneas, palabras...), orden, modificar, guardar en la página, descargar la imagen en diferentes formatos y, además, elegir el tamaño que se quiera en la imagen, así como fuente, grosor de las líneas, etcétera.

Para terminar con el aspecto visual, creemos conveniente mencionar el empleo de vídeos. En ocasiones el docente usa un vídeo como un reemplazo de sí mismo y su propia explicación, ya que hay muchos en la plataforma *Youtube* que explican todo tipo de aspectos, pero pueden llegar a resultar tediosos y aburridos para el alumno. De este modo, proponemos el uso de estos recursos para complementar los contenidos dados y trabajarlos en el aula, no como una sustitución de la explicación. Además, los vídeos tienen que ser, preferiblemente, breves, pues vivimos en una época en la que todo se hace deprisa y un vídeo que dura más de cinco minutos no lo vemos, un texto demasiado largo no lo leemos, y un audio que no se escuche rápido nos aburre. De este modo, es preferible un vídeo que dure menos de un minuto a uno que dure más de cinco, pues los estudiantes prestan más atención al principio.

En cuanto a la escritura y al uso cooperativo de recursos, es probable que el trabajo de forma colaborativa en el aula a partir de la creación de blogs, otorgue resultados muy positivos, pues potencian la escritura del alumnado, se pueden compartir vídeos e imágenes, el alumno se ve formando parte de un grupo –por lo que su motivación y responsabilidad aumenta– y, además, en el aula de idiomas se pueden dar contextos reales de comunicación (Marín Díaz, 2011: 22). Muchas herramientas permiten la creación de un blog, como *Google sites* (<https://sites.google.com/?hl=es&pli=1>), aunque últimamente se emplean cada vez menos, por lo que algunas de las páginas que permitían su creación ya no están disponibles, aparte de que muchos usuarios de Internet los ven «anticuados». Lo mismo ocurre con los foros, aunque se emplean mucho en la vida cotidiana a la hora de resolver preguntas y buscar respuestas en la red. El uso de este tipo de mecanismos creemos que puede llegar a ser muy útil en la enseñanza de lenguas, pues en ellos se dan contextos reales de comunicación y esto puede ayudar a los usuarios a establecer contacto con hablantes de la lengua que están estudiando. Aun así y como hemos especificado, creemos que los mismos se emplean cada

vez menos en el aula, como puede verse en los gráficos en los que se recogen las experiencias de los usuarios entrevistados, quizá debido a la cantidad de tiempo que conllevan.

Aunque todas las herramientas y recursos que hemos mencionado anteriormente se pueden extrapolar perfectamente a la enseñanza de lenguas, creemos que el empleo de audios es especialmente útil en ella. Es cierto que los mismos se usan de forma usual en las aulas, pero creemos que no se escogen los más adecuados. Por desgracia, y aún actualmente, lo habitual es ver al docente con un aparato de música en el que se hace uso de un CD o una casete y selecciona un audio de una, dos o varias personas hablando de una forma muy artificial, de modo que los estudiantes aprenden cómo no se habla en la vida real. Desde nuestro punto de vista, el empleo de audios es muy útil en la enseñanza de idiomas para desarrollar la capacidad oral de los alumnos, pero deben reflejar conversaciones reales.

En cuanto a la enseñanza de español, hemos recogido algunos recursos que nos parecen muy útiles a la hora de preparar sesiones y llevarlas a cabo, pero debido a la extensión de este trabajo no nos detendremos demasiado en sus posibilidades.

Primeramente nos gustaría distinguir el uso de diccionarios pues, como exponen Cruz Cabanillas y Tejedor Martínez (2003: 70), «el diccionario ofrece respuestas a muchas preguntas». Estas obras son muy útiles a la hora de hacer consultas puntuales y aprender léxico de un idioma, pero en multitud de ocasiones los adolescentes no los usan por pereza o por no comprarlas. Creemos que el mostrar a los alumnos los diccionarios virtuales, como el *Logos* (<http://www.logos.it/>) –que sirve, además, para cualquier idioma–, el *Dirae* (www.dirae.es) o el *Diccionario de la Lengua Española* (<http://dle.rae.es/>), –que posee remisiones internas a partir de enlaces hipertextuales, a partir de las que pueden consultarse abreviaturas, otras acepciones... y pueden hacerse consultas y anotaciones, entre otras aplicaciones (Millán, 1999: 158)– puede marcar la diferencia entre que los consulten y no lo hagan. Debido a las aplicaciones de este tipo de herramientas, disponibles de forma gratuita en los sistemas operativos *iOS* y *Android*, es posible consultarlas en todo momento, solo necesitando conexión a Internet, pudiendo trabajar con ellas en todo momento en el aula de forma colaborativa mientras los estudiantes aprenden a usar dichas aplicaciones, asimilan el idioma y usan su teléfono móvil –lo cual siempre aumentará la motivación–.

Por otro lado, creemos necesario distinguir el Centro Virtual Cervantes

(<http://cvc.cervantes.es/>), pues en él podemos encontrar infinidad de recursos y materiales de todo tipo, sobre todo si nos centramos en la enseñanza de lengua castellana o español. Los Congresos de ASELE (http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/asele/default.htm) son muy útiles a la hora de estar informado sobre novedades en la enseñanza de E/LE, pues desde hace años se publican las conferencias de los congresos celebrados hasta el momento, donde se exponen temas muy interesantes. Si nos centramos en la propia web y en la sección «Enseñanza», podemos encontrar diferentes apartados (Anexo 3) que no explicaremos debido a que están dedicados al aprendizaje más que a la enseñanza, es decir, al trabajo autónomo del alumno en el aula de informática o en su propia casa pero, aun así, muchos de los materiales que podemos encontrar en esta web, como textos, *podcasts*, actividades... pueden emplearse como apoyo a la hora de preparar sesiones y actividades.

Para terminar este apartado, y aunque existen otros recursos útiles en la enseñanza (en concreto en la de español), como las monografías expuestas en la página web de ASELE (<http://www.aseled.org/>) –que proporciona publicaciones, congresos, etcétera–, *Molinolabs* –que recoge multitud de aplicaciones para trabajar con la lengua–, ElCafELE –donde se encuentran vídeos, actividades, etcétera–, o la web de *Formespa* –con diversas actividades, publicaciones...– entre otras, hemos elegido explicar la página web <http://www.todoele.net/>, pues en ella se pueden encontrar muchos recursos útiles para el docente creados por profesores de español, como novedades, cursos, ofertas de trabajo y materiales de todo tipo donde se puede filtrar el contenido buscado (Anexo 4). Incluso posee un apartado con diferentes herramientas TIC para el aula (<http://www.scoop.it/t/todoele-herramientas-aplicaciones-ele>) y herramientas para crear rúbricas, vídeos, animaciones... y, en resumen, diversos materiales de los que el docente puede sacar partido.

Como todas las citadas y explicadas, hay multitud de herramientas que pueden usarse en clase de E/LE. Un buen resumen y aportación de recursos es el que proporciona Cuadros Muñoz (2014: 35):

En el aspecto formativo de los docentes, [...] No hay más que acudir al cada vez más consolidado hashtag #twitterele, que ha supuesto verdaderamente un antes y un después en el mundo ELE. Es asimismo extraordinario el progreso de cuentas corporativas que, además de ofrecer materiales gratuitos, disponen de cuentas de Facebook y Twitter bastante activas: asociaciones (la propia organizadora de este congreso, ASELE), portales temáticos como Inmigramob, Todoele, blogdeespanol, esecvc, icervantes, Practica Español, EducaSpain

(ELE), C_Intercultural, Profedelee o el podcast social Ldelengua (Figura 3); revistas como Rutaele, editoriales como Difusión, Edelsa o Santillana; la presencia, cuando no aumento e incluso consolidación, de grupos de docentes en Facebook o Google Plus (comunidades de Google, como Enseñanza del Español), o entidades que les dan a las redes un uso simultáneo de formación de profesores y aplicación al aula (UAB Idiomes, respecto a su cuenta de Twitter @uabidiomesbcn) o de profesores que en sus web-blogs comparten actividades y experiencias, como Jramonele, Profeland, Profesorenapuros.es, Sinapsis ele o Nodosele,...

Empleo de TIC poco usuales

Aunque habitualmente se empleen las herramientas «prototípicas» a la hora de preparar sesiones –que son, en general, las expuestas anteriormente–, desde nuestro punto de vista, cualquier material o recurso es útil en el aula si sabe explotarse didácticamente.

A lo largo de este apartado hablaremos de las aplicaciones *Gmail*, *Instagram* y *Twitter* –aunque podríamos mencionar otras– y del uso que se les puede dar en el aula de español. Para llevarlo a cabo, nos hemos basado en la propia experiencia al emplearlas que hemos desarrollado en el aula de un instituto público de Educación Secundaria de Portugal.

Primeramente distinguiremos el servicio de correo electrónico –como son *Hotmail* o *Yahoo*– *Gmail* (<https://mail.google.com/>), empleado a diario millones de personas para ponerse en contacto de una forma más o menos formal con unos determinados fines. Como apuntan Alba Pastor y Nafría López (2004, 228): «El correo electrónico es uno de los servicios más sencillos que ofrece Internet y a la vez el más utilizado». Aunque según las encuestas apenas se emplee en el aula, dicha aplicación puede usarse tanto en E/LE como en Lengua castellana y literatura a la hora de, por ejemplo –y como es nuestro caso– enseñar el género epistolar. Muchos manuales muestran este contenido de forma que los estudiantes escriban cartas, pero lo cierto es que a través de este recurso se puede, por un lado, aprender a dirigirse a una persona (amigos, docentes, instituciones...) teniendo en cuenta el contexto (no olvidemos la importancia en la lengua de la adecuación), mientras enseñamos a los alumnos a escribir las cartas del siglo XXI y a manejar la aplicación.

Este recurso se utilizó en una clase de 4º de la ESO a través de una actividad incluida como tarea final en una unidad didáctica en la que los alumnos tenían que enviarse correos electrónicos entre ellos (y al docente para su posterior corrección), tras haber trabajado en el aula la estructura del correo y las formas de tratamiento. La actividad resultó motivadora y los resultados fueron buenos pero, si la situación de comunicación hubiera sido real, habría

habido más motivación y, además, habrían aprendido más sobre la forma de hablar español de manera más coloquial, pues los manuales suelen mostrar el lado formal de la lengua.

Por otro lado, hemos escogido la aplicación *Instagram* pues creemos que es muy útil en cuanto a la extracción de imágenes que pueden usarse en el aula y, además, debido a que los alumnos están familiarizados con ella por su éxito actual, saben manejarla. Como ya se ha mencionado, las imágenes pueden dar pie a la creación de diversas actividades y ejercicios, pero si no solo les mostramos una foto, sino que les pedimos que la busquen ellos mismos en cuentas como la de *National Geographic* (<https://www.instagram.com/natgeo/>) y que, a partir de las mismas, se trabajen adjetivos, la descripción, la escritura, etcétera, estarán más motivados y, como hemos comprobado en el aula, los resultados serán muy positivos.

Finalmente, hemos querido señalar la aplicación *Twitter* (<https://twitter.com/>) por los buenos resultados que hemos obtenido con su uso. De nuevo se trata de un recurso cuyo uso es común en la vida cotidiana de los estudiantes, por lo que, primeramente, no tenemos que explicarles cómo funciona y, además, es una aplicación que potencia la escritura y, dentro de ella, aspectos como la capacidad crítica, y de resumen o la muestra de opinión, entre otras.

Dicha herramienta se empleó en un aula de 1º de Bachillerato tras debatir sobre el uso de las redes sociales, motivando a los alumnos y consiguiendo que hubiera completa una participación tras preguntarles qué creían que pasaría si Internet se acabara, lo cual creó polémica entre ellos y sirvió para que participaran de manera muy activa en la tarea consistente en escribir *tweets* bajo el hashtag #SiTwitterSeAcabara, repasando el condicional y observando su capacidad de resumen y opinión personal.

TIC innovadoras: una pequeña propuesta

Muchas son las herramientas de las que puede valerse el docente a la hora de dar clase: libros digitales, *webquests*, programas informáticos, aplicaciones disponibles para todo tipo de soportes, páginas web, juegos... pero a lo largo de este apartado, y como ya anunciamos en la parte introductoria, se han escogido una serie de recursos que ya no solo sirven para preparar las clases, sino que además, crean colaboración, pues los alumnos no solo se limitan a copiar, hacer preguntas y estar en clase, sino que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por un lado, hemos querido destacar dos aplicaciones que, aunque se basan en la realización de ejercicios de la misma forma que se ha hecho desde hace años, las mismas se

valen de la tecnología, tanto a nivel individual, pues los alumnos tienen que usar su teléfono móvil –que siempre los motiva y los anima a participar en la actividad –, tanto general, pues son necesarios un ordenador con conexión a Internet y un proyector en el aula.

Primeramente hemos escogido la aplicación *Kahoot!* (<https://getkahoot.com/>) pues, aunque cada vez se conoce más en los centros, lo cierto es que se aplica en una pequeña medida, según las encuestas realizadas. La misma permite conocer los conocimientos de los alumnos de una forma más dinámica que si se les entregaran ejercicios en un papel, aunque recuerda actividades que se realizan en las aulas desde hace años. Hay tres modos a elegir: *quiz* (preguntas tipo test), *discussion*, donde se expone un tema de debate que aparece en pantalla junto con dos bandos («a favor» y «en contra», por ejemplo) y los estudiantes se posicionan de un lado o de otro; y *survey*, un modo similar al *quiz* pero sin puntuaciones, útil para dar *feedback* y ver lo que saben los alumnos. En los modos basados en preguntas, el docente crea una serie de cuestiones bajo una temática, con un mínimo de 2 respuestas y un máximo de 4, y un tiempo determinado (10 o 20 segundos, según quiera este) para, posteriormente, realizar dicho «ejercicio» en el aula. Dichas «pruebas» se guardan en el perfil del docente (uno de sus puntos negativos es que hay que registrarse para poder emplearla) y, tras ello, solo tiene que acceder a la aplicación en el aula. Los alumnos accederán a través de sus teléfonos con conexión a Internet a la página <https://kahoot.it/#/>, introducirán el código que aparece en pantalla (relativo al cuestionario en sí) y escogerán un *nick* que los represente; tras ello, las preguntas irán apareciendo en el proyector del aula, así como las respuestas por colores, que se verán en cada uno de los teléfonos móviles de los alumnos para que ellos indiquen la respuesta correcta. Del mismo modo, se observarán las respuestas que se van recogiendo, el tiempo restante y el número de la pregunta en cuestión (Anexo 5). Por equipos o de forma autónoma, los alumnos deben escoger la respuesta correcta en el menor tiempo posible pues, cuanto menos tarden en contestar correctamente, más puntos conseguirán. Además, cada vez que se finalice una pregunta, se mostrará la clasificación de los 5 primeros puestos con sus respectivas puntuaciones, haciendo que la competitividad crezca y los alumnos se esfuercen más por contestar bien. Para terminar, se mostrarán las puntuaciones finales con la posibilidad de que los alumnos muestren su opinión sobre el *Kahoot!* realizado.

Otra aplicación muy parecida a esta es *Socrative* (<http://www.socrative.com/>), cuyo

funcionamiento es prácticamente igual que el del *Kahoot!* pero con la diferencia de que ofrece más posibilidades, aunque el aspecto de la misma sea menos llamativo. Si se accede como estudiante, *Socrative* se muestra tal y como *Kahoot!*, pero si, en cambio, la emplea docente, las posibilidades aumentan. Primeramente las actividades propuestas ya no solo se reducen a un cuestionario tipo test, sino que pueden realizarse de varios tipos (Anexo 6). En «Comenzar cuestionario» se pueden crear nuevas «pruebas», las cuales se pueden consultar y descargar en el apartado «Gestionar cuestionarios», aparte de observar los informes de resultados. Además, de nuevo hay diferentes modos: un cuestionario, «Carrera espacial», donde se valora la rapidez de respuesta, se juega por equipos y se ve en pantalla el avance de cada uno; preguntas rápidas, donde el docente crea las respuestas en el acto y los resultados se ven en directo, y «Encuesta final», basada en una evaluación. Del mismo modo, hay varios tipos de preguntas: tipo test, verdadero/falso y respuesta corta, las cuales (como novedad respecto a *Kahoot!*) se pueden mezclar. En cuanto al cuestionario, este tiene varios modos de juego: contestar y ver la respuesta (como en el *Kahoot!*), navegar para poder modificar las respuestas posteriormente o realizarse de forma guiada con ayuda del profesor.

Hemos escogido estas dos aplicaciones debido a que, según la experiencia, consiguen mejores resultados que realizar este tipo de ejercicios de una manera más tradicional. Aunque las mismas se basan en cuestionarios, test, y demás ejercicios que los alumnos podrían realizar en formato papel, este tipo de herramientas –sobre todo el hecho de poder usar su teléfono móvil– motiva a los alumnos en gran medida. Esto consigue que la participación aumente que y, además, se incremente la colaboración con los ejercicios realizados en parejas, mientras que hacerlos competir entre ellos a veces puede generar problemas –aunque dicha competitividad también logra que los alumnos se esfuercen más–. Además, hace posible realizar una evaluación formativa, pues el docente puede corregir las respuestas a medida que avanza el cuestionario, algo muy útil que, además, mejora el *feedback* que obtiene el alumno.

Por último, creemos conveniente mencionar otras aplicaciones de este tipo pero, debido a que no las hemos llevado a la práctica y que creemos que son, en cierta medida, peores que *Kahoot!* y *Socrative* no las desarrollaremos de la misma forma. Una de ellas es *Plickers*, que funciona de la misma forma que las ya explicadas pero, en este caso, los estudiantes contestan a partir de carteles, que son fotografiados por el docente con un móvil,

recogiendo las respuestas y llevando a cabo un gráfico de los resultados⁵. Por otro lado, mencionaremos la aplicación *Poll everywhere*, que, de nuevo, emplea la misma metodología, pero las respuestas de los alumnos pueden hacerse a través de la web, de un mensaje de texto (*sms*) o de un *tweet*, posibilitando a los estudiantes para emplear diversos dispositivos, tanto un ordenador, como una tablet o su mismo teléfono móvil, con o sin conexión a Internet.

Debido a que cada vez es más usual el desarrollar las clases a distancia –pues «se trata de una forma de enseñanza muy acorde con las exigencias de independencia, individualización e interactividad del desarrollo del aprendizaje en estos tiempos» (Medina y Sevilla, 1996: 153) –, así como tutorías o conferencias, hemos decidido mencionar la importancia de herramientas que posibilitan este tipo de actos ya que, como apunta Bartolomé Alonso (2014: 30): «[...] Rompen la barrera de espacio y de tiempo, ya que no es necesario estar presente o reunido con cualquier integrante del aula para plantear alguna pregunta o compartir algún tema, además de hacer posible la interacción frecuente y la retroalimentación». Para ello, hemos seleccionado la aplicación *AVIP*, una plataforma audiovisual que, según la propia página web⁶, proporciona «presencialidad virtual», es decir, permite que todo usuario desde cualquier dispositivo con conexión a Internet sea capaz de asistir a las clases de un centro como si estuviera allí, tanto en directo como de forma diferida. Lo que diferencia esta aplicación de otras como *Skype* es que esta está preparada para realizar sesiones a distancia, por lo que se puede ver tanto al docente impartiendo a clase, como la pantalla que esté usando (pizarra digital, proyector...). Este asistente es propiedad de la UNED, por lo que es necesario obtener un permiso para usarlo, pero es algo realmente útil en muchas ocasiones. Al igual que plataformas virtuales como *Moodle* facilitan el acceso a apuntes y todo tipo de materiales –lo cual es muy práctico a la hora de comunicarse a distancia–, *AVIP* proporciona todas estas facilidades e incluye servicios mejorados que poseen otras herramientas no destinadas para este tipo de usos.

Como mencionamos anteriormente y como puede observarse en las encuestas realizadas, el empleo de herramientas como *Power Point* o *Prezi* es muy usual en las aulas. Aun así, creemos que tienen ciertas limitaciones, por lo que hemos seleccionado una serie de

5 Para conocer en mayor medida esta aplicación, sería recomendable ver una puesta en práctica del mismo, por lo que hemos seleccionado el vídeo https://www.youtube.com/watch?v=Xgz0c0s_w6A para que el lector pueda conocer, de una manera más explícita, cómo funciona esta aplicación.

6 <https://www.intecca.uned.es/inteccainfo/plataforma-avip/que-es-avip/>

recursos similares que también pueden usarse en el aula.

Existen muchas herramientas para crear presentaciones, como es el caso de *Videoscribe* (<http://www.videoscribe.co/>), cuyo uso es recurrente en vídeos de, por ejemplo, *Youtube*, y que consiste en el visionado de una mano a cámara rápida que escribe y dibuja lo que el usuario quiera. Del mismo modo, encontramos otras como *Powtoon*, diferenciada del resto por darnos la posibilidad de crear presentaciones totalmente animadas, *Emaze*, que se parece en gran medida a *Prezi* –al igual que *Slideshare*– y otras muchas que pueden encontrarse.

A partir de *De Mobo* (<http://www.demobo.com>) pueden realizarse diferentes tareas como preparar clases, presentaciones, etcétera. La página web ofrece cuatro opciones: usar el móvil como dispositivo a control remoto de vídeos de *Youtube*, (*De Mobo Tube*), emplear el móvil como un botón *quiz buzzer* para jugar a juegos tipo trivial (*Quiz Buzzer*), como un proyector de fotografías (*Carousel by de Mobo*) y, como nos interesa en este caso, como un dispositivo a control remoto para manejar presentaciones *Prezi*, *Slideshare*, *Issuu*, etcétera para no estar pendientes de estar cerca del ordenador a la hora de manejar la presentación.

Otras aplicaciones que podemos mencionar son *Storybird* que permite crear historias de todo tipo, algo muy apropiado para la enseñanza de idiomas, *Pixton*, que posibilita el crear cómics donde se cuenten dichas historias, o –entre otras– *Mindomo*, útil para crear actividades, mapas conceptuales, tareas... y que permite elegir el modo de trabajo y observar el progreso de cada uno de los alumnos de forma individual o grupal.

Nuestra propuesta se basa en la mezcla de aplicaciones de este tipo. Cambiar la rutina es también innovar, por lo que emplear *Power Point* y *Prezi* junto con otras aplicaciones – dependiendo de los objetivos y la materia– y siempre fomentando el trabajo en grupo, la cooperación y el dinamismo, puede dar resultados muy positivos, pues los alumnos se motivarán más. Aunque nos valgamos de tecnología, no podemos emplear metodologías tradicionales ya que lo importante realmente es cómo se desarrolla la clase, no qué empleamos para ello.

Por último, se ha dedicado el apartado final a hablar del juego (aunque en sí mismo es una herramienta para el aula) *Classcraft* (<http://www.classcraft.com/es/>), que intentaremos explicar lo mejor posible, pues puede parecer un poco complicado. Hemos elegido esta aplicación debido a que creemos que es muy útil a la hora de motivar a los alumnos, aunque

se ha de tener en cuenta que se basa en un medio para aumentar participación y trabajo en equipo en el aula y su planteamiento puede suponer mucho tiempo tanto lectivo, como del docente, por lo que su uso en cursos como 2º de Bachillerato quizá sea inapropiado por la falta de tiempo y la necesidad de enseñar todo el temario con vistas a las pruebas de Selectividad. Tiene que ser el docente quien decida si dicha herramienta «compensa» pues, al contrario que el resto de aplicaciones mostradas, se basa en un medio para llevar a cabo la clase (al igual que herramientas de realización de presentaciones) cuyo empleo conlleva mucho tiempo de las sesiones y sus resultados –obtenidos a largo plazo– se resumen en el aumento de motivación, participación y colaboración, mientras que otras aplicaciones desarrollan diferentes destrezas del alumnado.

Este recurso se basa en un juego en el que se necesita un ordenador y una pantalla con conexión a Internet, aunque los alumnos pueden conectarse también desde su móvil. Para empezar, el profesor posee un apartado (Anexo 7) en el que especifica cuánto tiempo va a durar el juego así como el número de alumnos y equipos, pues la clase debe dividirse en grupos de 5 o 6 alumnos. Tras ello, cada estudiante escoge un personaje y una clase: guerrero, mago o curandero –depende de la misma se obtienen unos determinados puntos de vida y de habilidad, así como poderes– y un sexo, y modificarán su apariencia a su gusto.

El juego se basa en un sistema de puntos como en un juego de rol. De este modo, los poderes que existen se escogen siguiendo un esquema y, a partir de ellos, los alumnos pueden hacer diversas cosas (hacer ganar HP, puntos de salud, a un compañero, por ejemplo). Con el tiempo y la realización de tareas (ayudar a los compañeros, trabajar en equipo, hacer los deberes...⁷), los XP (puntos de experiencia) y los GP (monedas de oro) aumentan, lo que hace que se suba de nivel y, en consecuencia, se aprendan diferentes habilidades (minutos extra para hacer exámenes, salir antes al recreo...). Por otro lado, si la actitud de los alumnos es negativa, sus HP se verán disminuidos llegando el caso de que se puedan perder todos esos puntos, recibiendo un castigo (hacer un trabajo, quedarse sin recreo...) y haciéndoselo perder también a todo su grupo, por lo que siempre interesa trabajar en equipo.

Por otro lado, el juego posee diversos modos (Anexo 8), donde el docente selecciona la

⁷ Es necesario apuntar que todas las pruebas de buen o mal comportamiento vienen predeterminadas por el programa *Classcraft*, pero las mismas pueden modificarse en todo momento por el docente, delimitando él mismo los parámetros de buen o mal comportamiento.

clase que va a jugar, cada alumno ve su personaje y características; se consultan los «Eventos del día», que pueden consistir en diferentes sucesos: se propone un reto, todos los equipos o alumnos ganan algo, etcétera; se observan los contenidos de la materia, hay «misiones» basadas en preguntas y pruebas que pueden servir, por ejemplo, de repaso... Y finalmente, se pueden consultar las tareas pendientes y las puntuaciones de los alumnos, aparte de que el programa cuenta con un sistema de mensajes tipo chat para poder comunicarse.

Además, pueden participar otros docentes, que pueden introducir los datos de los mismos alumnos con sus respectivos avatares; padres y tutores, permitiéndoles ver el comportamiento de los alumnos y todo lo que hacen en clase mientras los alumnos puedan jugar en casa en todo momento y se motiven por el hecho de recibir recompensas.

Dicha aplicación ha dado muy buenos resultados a docentes como se explica en la página principal pero, además, su uso se ha hecho famoso a partir de docentes que la han llevado a la práctica a la hora de enseñar. Hace unas semanas (09/05/2016) se publicó una noticia en el periódico *Diario de León* en la que se hablaba del profesor Marcos García, profesor de filosofía en el Instituto de Educación Secundaria y Bachillerato Padre Isla (en León) por emplear un juego de rol en el aula con muy buenos resultados (http://www.diariodeleon.es/noticias/leon/ensenar-filosofia-juego-rol-lleva-profesor-leones-cima_1067734.html). Aunque el programa no se especifica, podemos observar que las fotos de la pantalla del aula concuerdan con imágenes del programa descrito. De esta manera, creemos conveniente señalar que el uso de la denominada «gamificación» es realmente útil en las aulas y que, como puede comprobarse, los resultados de los alumnos son realmente positivos mientras se propicia la colaboración y el trabajo diario.

CONCLUSIONES

A lo largo del presente trabajo se han realizado una serie de encuestas que nos han permitido observar cómo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son poco empleadas en las aulas de Educación Secundaria o, en caso contrario, se emplean pero de manera muy simple y siempre recurriendo a las mismas herramientas y recursos.

Desde nuestro de vista, el uso de tales aplicaciones es muy necesario en el aula debido a muchas razones, entre las que destacan la ayuda que proporcionan al docente (pues hay recursos de todo tipo que pueden emplearse en diversidad de materias y con múltiples objetivos), la motivación que despiertan en el alumno al emplear aplicaciones que, por ejemplo, les hacen usar el móvil en el aula de manera didáctica; o la mejora de resultados, así como el incremento de la participación y del trabajo en equipo. Además y según se ha mostrado, la ley educativa actual (*LOMCE*) recalca su empleo en las aulas y su explotación de manera que los alumnos conozcan dichos recursos y puedan emplearlos en el futuro.

Hemos observado que el empleo de herramientas de este tipo no siempre va acompañado de la innovación y, aunque no se especifica que esto deba hacerse, creemos que el docente debe de formarse en los ámbitos que sean necesarios de forma continua. Todo profesor debería ser investigador en todo momento, conociendo nuevos recursos, aplicaciones, programas, actualizaciones, etcétera para poder llevarlos al aula, siempre con el objetivo de intentar ayudar al alumno y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aun así, conocer recursos que presenten cierta innovación se hace complicado –así como encontrar publicaciones recientes en las que se muestren aplicaciones novedosas– pues la rapidez con la que las mismas se quedan «obsoletas» es notable. Con vistas al futuro, sería recomendable el seguir explorando nuevas alternativas que llevar a la práctica en el aula, así como empleos nuevos de las que ya se conocen en mayor o menor medida.

Consideramos que el docente es el responsable de investigar en este ámbito continuamente, así como de llevar las aplicaciones a la práctica con unos fines didácticos delimitados y siempre controlando su uso en el aula. Las TIC, aunque muy útiles como hemos subrayado, no son un fin, sino un medio, por lo que hay que tener claro que lo importante a la hora de dar clase en todo momento es el «cómo», siendo el docente el responsable de elegirlo en todo momento y teniendo al alumno siempre como centro del proceso de enseñanza.

BIBLIOGRAFÍA

Estudios

- Bartolomé Alonso, P. (2014). El mundo ELE en la sociedad digital. Comunicación presentada en *Redes sociales en la enseñanza de ELE. Mesa Redonda*. Universidad Carlos III de Madrid, ASELE. Recuperado de:
http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/25/25_0025.pdf [Consulta: junio 2016]
- Bautista García-Vera, A. (2004), *Las nuevas tecnologías en la enseñanza. Temas para el usuario*. Universidad Internacional de Andalucía: Akal.
- Blecua, J.M., Clavería, G., Sánchez, C. y Torruella, J. (1999), *Filología e informática. Nuevas tecnologías en los estudios filológicos*. Seminario de Filología e Informática (Departamento de Filología Española), Barcelona: Milenio
- Cruz Cabanillas, I. & Tejedor Martínez, C. (2003). *La aplicación de las nuevas tecnologías al aprendizaje y enseñanza de lengua inglesa*. Madrid: Universidad de Alcalá, Colección Aula Abierta.
- Cuadros Muñoz, R. (2014). El mundo ELE en la sociedad digital. Comunicación presentada en *Redes sociales en la enseñanza de ELE. Mesa Redonda*. Universidad Carlos III de Madrid, ASELE. pp. 26-32. Recuperado de:
http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/25/25_0025.pdf [Consulta: junio 2016]
- Díaz Pérez, J. C. (2014). *Redes sociales en la enseñanza de ELE. Mesa Redonda*. Universidad Carlos III de Madrid, ASELE. pp. 33-42. Recuperado de:
http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/25/25_0025.pdf [Consulta: junio 2016]
- Fernández-Valdés Lloret, E. (2007). *Las TIC en clase de ELE. Interculturalidad y desarrollo afectivo. Propuesta de una unidad didáctica TIC para un aula de enseñanza de ELE afectivamente eficaz*. (Trabajo Fin de Máster). Instituto Cervantes, UIMP. Recuperado de:
http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/MaterialRedEle/Biblioteca/2009_BV_10/2009_BV_10_11Fernandez_Valdes.pdf?documentId=0901e72b80e1ffb0 [Consulta: junio 2016]

- López- Romero González, E. (2010). Las TICS en la enseñanza del español presencial y online. Comunicación presentada en el *XLV Congreso El Camino de Santiago: Encrucijada de lenguas y culturas*. Actas XLV (AEPE). La Coruña. pp. 159-165. Recuperado de:
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_45/congreso_45_15.pdf [Consulta: junio 2016]
- K. Clarc, Mariela & A. Benedetti, Laura (2009). *La utilización de las TIC en clase de español como lengua extranjera*. Universidad del Salvador: ELE-USAL. Recuperado de:
<http://servicios.usal.edu.ar/vrid/ead/StarcBenedetti.pdf> [Consulta: junio 2016]
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (BOE núm. 106 de 3 de mayo de 2006).
- Marín Díaz, V. (2011). *Cómo trabajar la competencia digital en educación secundaria*. (1ª edición). Sevilla: Alcalá de Guadaira
- Medina Rivilla, A., Herrán Gascón, A., & Sánchez Romero, C. (2011). *Formación pedagógica y práctica del profesorado*. Madrid: Editorial Universitaria Ramón Areces
- ORDEN EDU/362/2015*, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. (BOCyL núm. 86, 8 de mayo de 2015).
- Peralta Bañón, C. (2008). El papel de las TIC en el ámbito de la enseñanza de ELE. Comunicación presentada en las *Actas del V simposio internacional José Carlos Lisboa de didáctica del español como lengua extranjera 2008*, Río de Janeiro: Instituto Cervantes de São Paulo. pp. 131-136. Recuperado de:
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/rio_2008/14_peralta.pdf [Consulta: junio 2016]
- Real Decreto 1105/2014*, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (BOE núm. 3, 3 de enero de 2015).
- Salinas Ibáñez, J. (2008). *Innovación educativa y uso de las TIC*. Recuperado de:
<http://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/2524/innovacioneduc2008.pdf?sequence=1> [Consulta: junio 2016]
- Salvadores, J.F. (9 de mayo de 2016). Enseñar filosofía con un juego de rol lleva a un profesor

leonés a la cima, *Diario de León*, Recuperado de:
http://www.diariodeleon.es/noticias/leon/ensenar-filosofia-juego-rol-lleva-profesor-leones-cima_1067734.html [Consulta: junio 2016]

Tejedor, F.J. & Valcárcel, A.G. (1996), *Perspectiva de las Nuevas Tecnologías en la educación*. Madrid: Narcea

Velasco, M. (2015), *Herramientas TIC TAC y TEP para docentes*. Recuperado de
<http://www.gruposincom.es/manueligolesias/TIC-TAC-TEP.pdf> [Consulta: junio 2016]

Recursos electrónicos

Asociación para la Enseñanza del español como lengua Extranjera, *ASELE*,
<http://www.aselered.org/> [Consulta: junio 2016]

Brand, J., Brooker, J. y Versvik, M., *Kahoot!* <https://getkahoot.com/> [Consulta: junio 2016]

Burbn, Inc., *Instagram*, <https://www.instagram.com/> [Consulta: junio 2016]

Google, *Gmail*, <https://mail.google.com/> [Consulta: junio 2016]

Google, *Google sites*, <https://sites.google.com/?hl=es&pli=1> [Consulta: junio 2016]

Instituto Cervantes, *Centro Virtual Cervantes*, <http://cvc.cervantes.es/> [Consulta: junio 2016]

Logos Group, *Logos*, <http://www.logos.it/> [Consulta: junio 2016]

MasteryConnect, *Socrative*, <http://www.socrative.com/> [Consulta: junio 2016]

Prezi, <https://prezi.com/login/> [Consulta: junio 2016]

Real Academia Española, *Diccionario de la Lengua Española*, <http://dle.rae.es/> [Consulta: junio 2016]

Reese, E., *Plickers*, https://www.youtube.com/watch?v=Xgz0c0s_w6A [Consulta: junio 2016]

Rodríguez Alberich, G. y Real Academia Española (2014), *Dirae*, www.dirae.es [Consulta: junio 2016]

Suárez García, J., *Todoele*, <http://www.todoele.net/> [Consulta: junio 2016]

Text2mindmap, <https://www.text2mindmap.com> [Consulta: junio 2016]

Twitter, <https://twitter.com/> [Consulta: junio 2016]

UNED, *AVIP*, <https://www.intecca.uned.es/inteccainfo/plataforma-avip/que-es-avip/>
[Consulta: junio 2016]

Young, S., *Classcraft*, <http://www.classcraft.com/es/> [Consulta: junio 2016]

Zygomatic, *Nube de palabras*, <http://www.nubedepalabras.es/> [Consulta: junio 2016]

Anexos**Anexo 1: Las TIC en Secundaria****LAS TIC EN EL AULA**Ocupación: estudiante / docente

Estudios actualmente:

→ Si eres docente:

1 - Años de docencia (en prácticas, X años, recientemente):

2 - Tipo de docencia (secundaria, FP, universitaria...):

1. ¿Conoces las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)? (*Power Point, Twitter, blogs, Kahoot!...*) Sí No 2. ¿Recuerdas haber usado TIC en el aula de Secundaria? Sí No

2.1. ¿Cuáles? (Puedes marcar varias)

<i>Twitter</i> <input type="checkbox"/>	Páginas web <input type="checkbox"/>	<i>Youtube</i> <input type="checkbox"/>
<i>Kahoot!</i> <input type="checkbox"/>	Chats o foros <input type="checkbox"/>	Correo electrónico <input type="checkbox"/>
<i>Power Point o Prezi</i> <input type="checkbox"/>	Blogs <input type="checkbox"/>	<i>Skype</i> <input type="checkbox"/>
<i>Classcraft</i> <input type="checkbox"/>	Webquests <input type="checkbox"/>	<i>Google</i> (imágenes, búsquedas...) <input type="checkbox"/>
<i>Facebook</i> <input type="checkbox"/>	<i>Socrative</i> <input type="checkbox"/>	Libros digitales <input type="checkbox"/>

Otras:3. ¿Crees que este tipo de recursos deberían utilizarse en el aula? Sí No

3.1. ¿Por qué? (Puedes marcar varias)

Motivan al alumno <input type="checkbox"/>	Mejoran la participación <input type="checkbox"/>
Facilitan la tarea al docente <input type="checkbox"/>	Ayudan al trabajo cooperativo <input type="checkbox"/>
Mejoran el ambiente del aula <input type="checkbox"/>	Potencian la autonomía del alumno <input type="checkbox"/>
Se desarrollan mejor destrezas orales y escritas <input type="checkbox"/>	Dan contextos reales de comunicación <input type="checkbox"/>
Distraen al alumnado <input type="checkbox"/>	Entorpecen el aula <input type="checkbox"/>

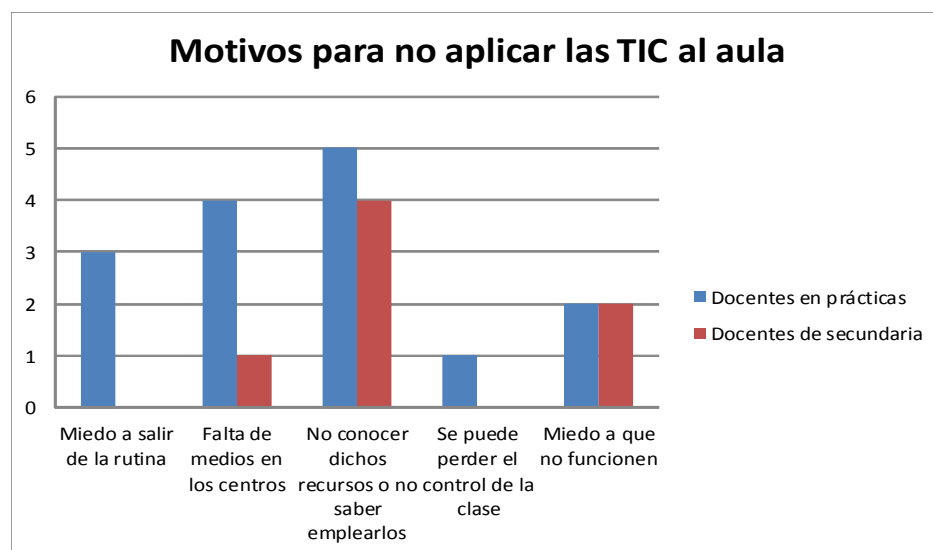
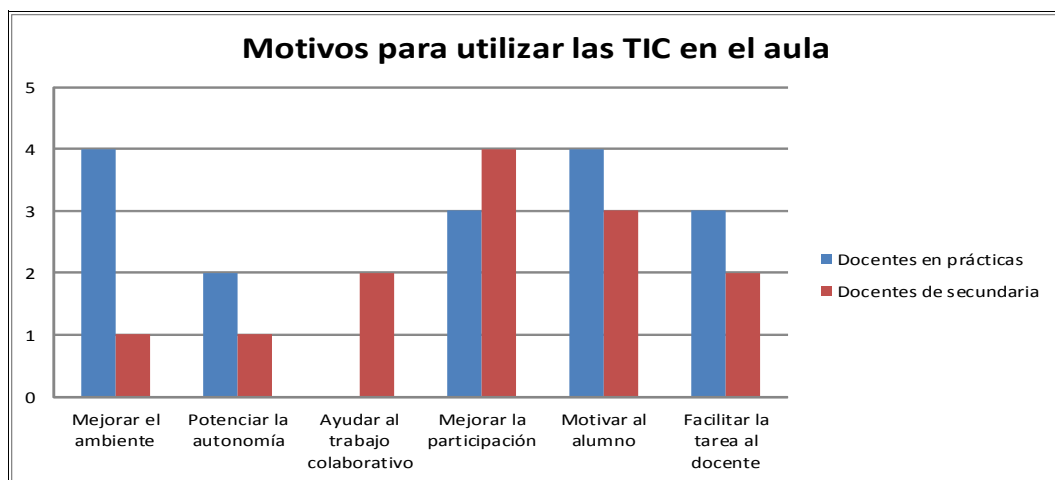
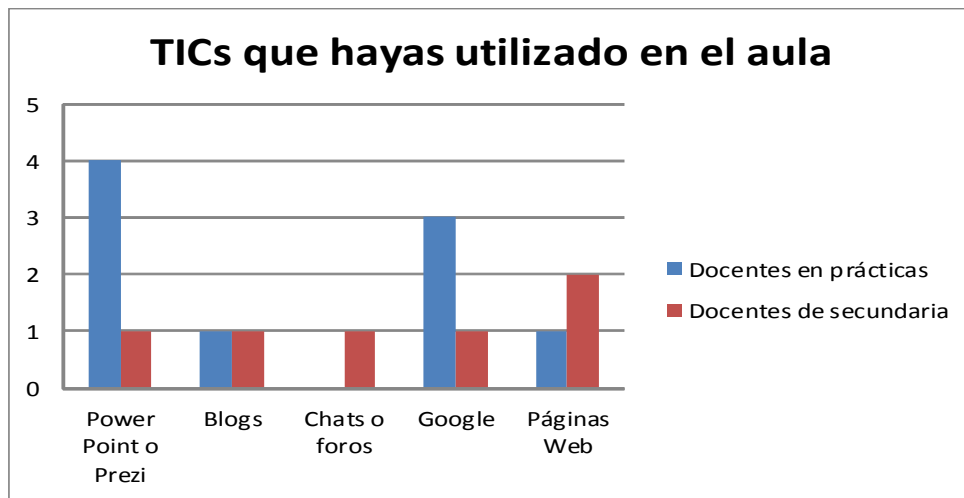
Otras:

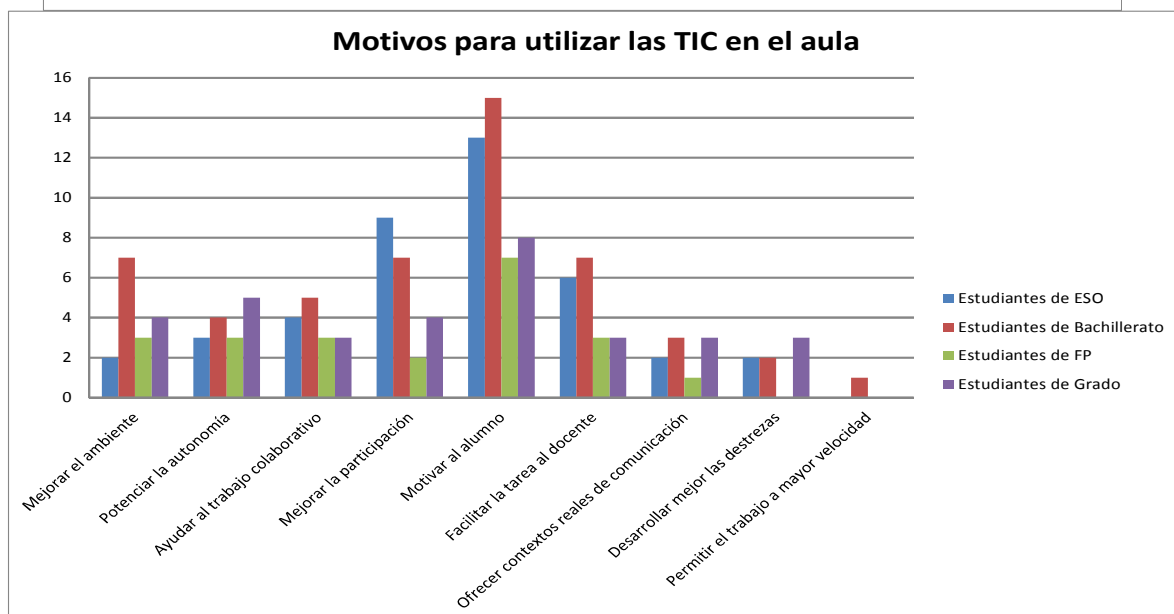
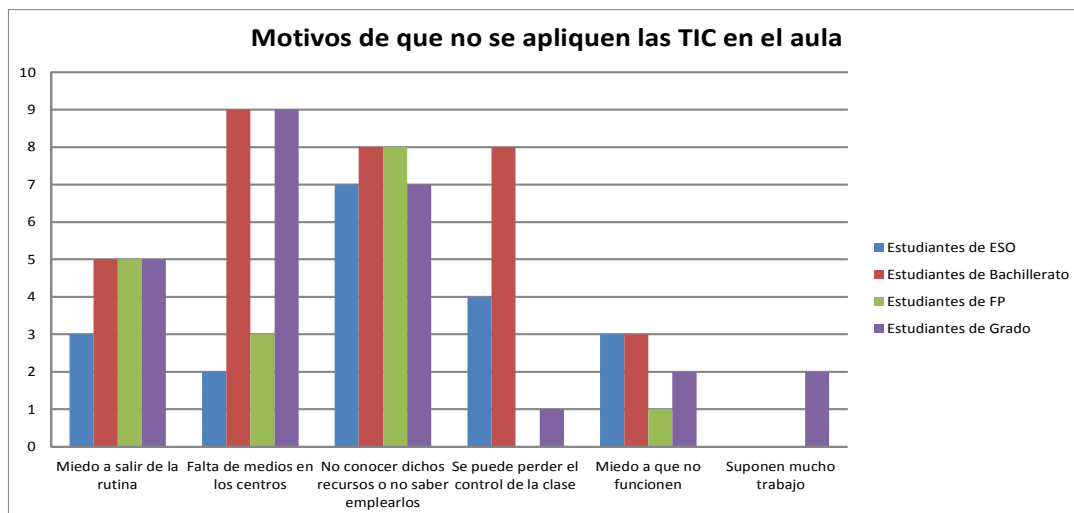
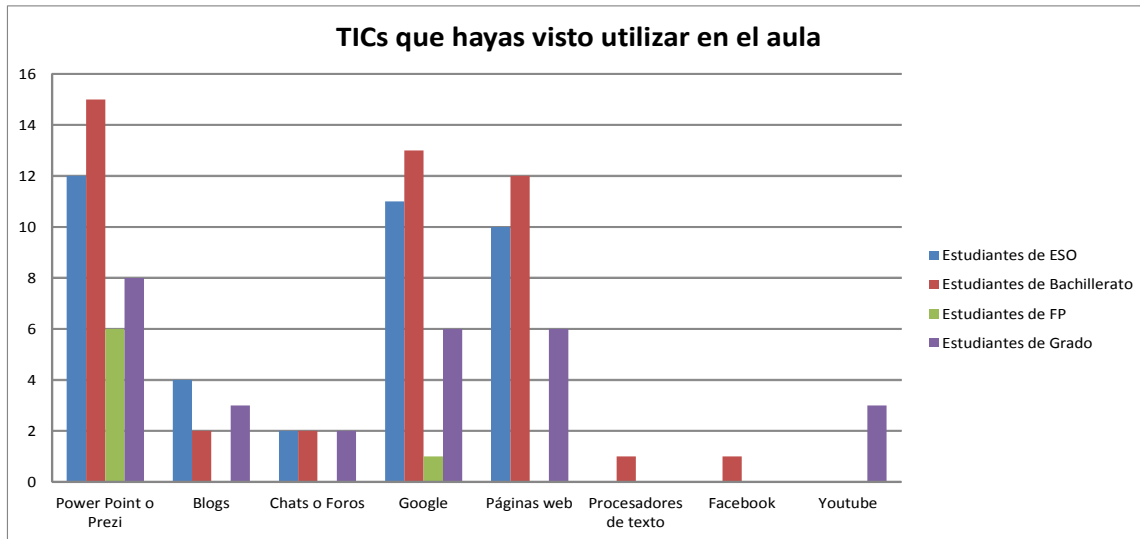
4. ¿Por qué crees que muchos docentes no las usan? (Puedes marcar varias)

Miedo a salir de la rutina <input type="checkbox"/>	No conocen dichos recursos o no saben emplearlos <input type="checkbox"/>
Falta de medios en los centros <input type="checkbox"/>	Se puede perder el control de la clase <input type="checkbox"/>
Miedo a que no funcionen (tanto físicamente como en resultados obtenidos) <input type="checkbox"/>	

Otras:

Anexo 2: Gráficos de las encuestas





Anexo 3: Centro Virtual Cervantes

cervantes.es
Sobre nosotros | Registro | Mapa | Enviar comentarios | Accesibilidad

CV Centro Virtual Cervantes

BUSCAR

ENSEÑANZA
LITERATURA
LENGUA
ARTES
CIENCIA

Enseñanza

Modelos de examen DELE
Modelos interactivos de los exámenes DELE de los niveles B1 y B2.

En sintonía con el español
Nuevo proyecto que entrega cada mes un *podcast* descargable con actividades interactivas, un espacio para el profesor y una *bitácora* abierta a la participación.

DidactiRed
Sección con actividades para las clases de español. Propuestas de actividades para el aula, de reflexión para el profesor y de técnicas para mejorar la práctica docente, recogidas y clasificadas en la Didactiteca, que incorpora una herramienta de búsqueda. (Fichas imprimibles).

Mi mundo en palabras
Módulos de actividades, dirigidas a niños de entre 7 y 9 años, que trabajan el léxico en contextos infantiles: la escuela, el parque, la familia, los juegos, la casa, los animales...

Cursos de español: Aula Virtual de Español (AVE)
Curso completo de español por Internet: más de diez mil actividades, foros, tutores virtuales, chats y un sistema de seguimiento automático.

La formación virtual en el nuevo milenio
Los retos que en 2000 planteaba Internet en el mundo de la enseñanza a distancia.

Plan curricular



Niveles de referencia para el español
Texto que desarrolla y fija los niveles de referencia para el español según las pautas del Consejo de Europa en su *Marco de Referencia*. La obra, sin precedentes, constituye una herramienta para todos los profesores de español.

Historias de debajo de la luna
Materiales didácticos para el desarrollo de la conciencia intercultural en la clase de ELE, elaborados a partir de entrevistas a personas de distintas nacionalidades que aportan sus experiencias (cambio de país, aprendizaje del español, integración en la vida laboral...) y presentan un cuento tradicional de su país. (Actividades imprimibles).

Pasatiempos de Rayuela
Más de mil pasatiempos interactivos para el aprendizaje del español: jeroglíficos, crucigramas, rompecabezas... Clasificados por niveles de aprendizaje y tipos de interacción. Además, se proporciona el programa informático para la creación de actividades.

Formación de profesores
Espacio dedicado a las personas interesadas en orientar su actividad hacia la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE). Proporciona información sobre el acceso a puestos de trabajo y la formación en la especialidad, tanto la ofrecida por el Instituto Cervantes como en otras instituciones públicas y privadas.

BIBLIOTECA DEL PROFESOR DE ESPAÑOL

Recursos y obras de consulta para el profesor de español.

Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación
Base común establecida por el Consejo de Europa para la elaboración de programas de lengua, orientaciones curriculares, exámenes, manuales y materiales de enseñanza.

Actas de la ASELE
Actas de los 24 primeros congresos de la Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera (ASELE).

Publicaciones de la AEPE
Actas de congresos y coloquios, boletines y revistas de esta veterana asociación de profesores de español.

Actas de los CIEFE
Actas completas de los Congresos Internacionales de Español con Fines Específicos.

Antologías de textos de didáctica del español
Textos esenciales para la autoformación de los profesores.

Bibliografía de Didáctica
Catálogo bibliográfico de artículos sobre ELE publicados en España.

Diccionario de términos clave de ELE
Consultas sobre terminología para profesores de español. Más de setecientas entradas ordenadas alfabéticamente y con referencias cruzadas.

La enseñanza de segundas lenguas a inmigrantes
Documentos, guía de recursos y foro virtual sobre la enseñanza del español a inmigrantes.

Reseñas de manuales de gramática del español
Análisis de los manuales disponibles que facilita al profesor una correcta toma de decisiones para enseñar español del modo más preciso y claro en sus distintos contextos de aprendizaje.

III Congreso Internacional SICELE

PRUEBAS PARA LA OBTENCIÓN DE LA NACIONALIDAD ESPAÑOLA 2016





FOROS. Segunda acepción de 'cabrear': ¿término jurídico?

FOROS. 'Creación' y 'recreación': diferencias

EL TRUJAMÁN. Del taller de un traductor de poesía

RINCONETE. Víctor Ros, heredero de Sherlock Holmes (2)

LENGUA. Hoy en «Martes Neológicos»: savoir faire

FOROS. Ayuda con la sintaxis, por favor

FOROS. Diferencia entre algunos adjetivos

FOROS. ¿Esta frase es correcta gramaticalmente?


FOROS. ¿Autor o plagador?

Cursos para profesores de español · 2016





Anexo 4 : *Todoele*

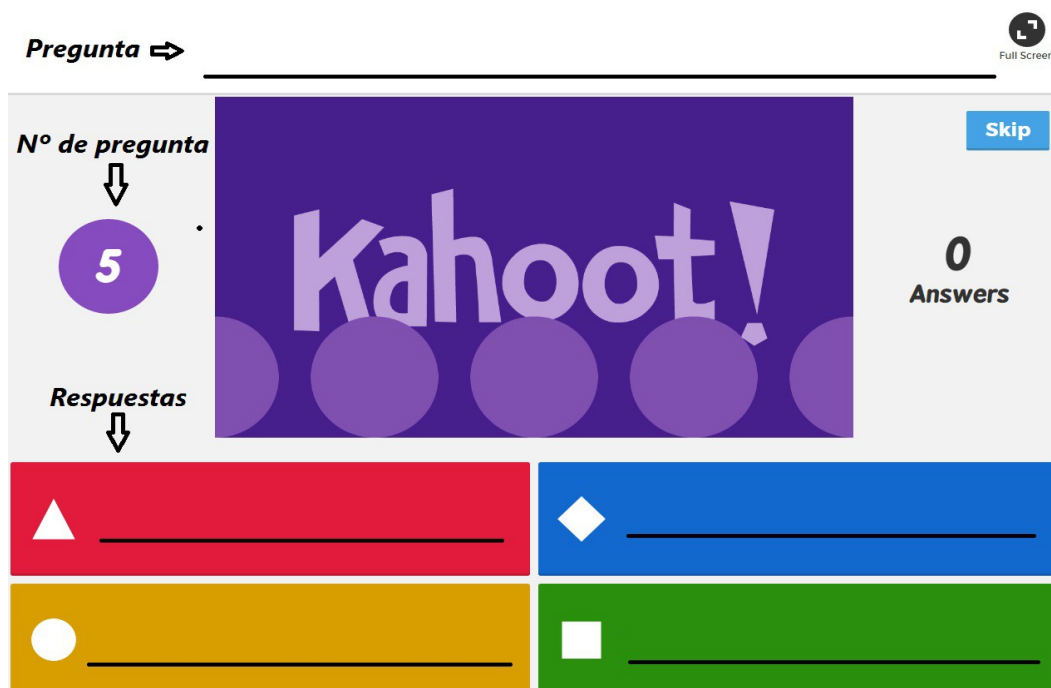


The screenshot shows the Todoele.net website. At the top, there is a search bar with the text "Busca en Todoele con Google" and a "Buscar" button. Below the search bar is a navigation menu with tabs for "NOVEDADES", "MATERIALES", "FORMACIÓN", "TRABAJO", "EL2", "TIC", and "OTROS RECURSOS". The main content area is titled "Actividades" and features a search bar, a "Filtrar" button, and three filter tabs: "Gramática", "Funciones", and "Cultura". Each filter tab has a dropdown menu currently set to "Todos". Below the filters, there is a section for "Ordenar por" with a dropdown menu set to "Título" and a "Nivel" dropdown menu. The activity listings include:

- #Refugiados, una secuencia didáctica**: Nivel Avanzado. Contenidos gramaticales: Presente. Contenidos funcionales: Describir, expresar opinión. Contenidos culturales: La guerra de Siria, refugiados.
- "Canción de amiga", de Ángel González**: Nivel Intermedio (B1). Contenidos gramaticales: Pasado, presente. Contenidos funcionales: Describir, expresar impresiones, expresar opinión, expresar sentimientos, narrar, resumir información. Contenidos culturales: Literatura, poesía, Ángel González.
- #YoSoy132**: Nivel Avanzado (B2). Contenidos gramaticales: Presente, pasados. Contenidos funcionales: Argumentar, expresar hipótesis, expresar opinión, expresar sentimientos, narrar, resumir información. Contenidos culturales: Hispanoamérica, México, movimientos sociales.

On the right side of the activity listings, there is a button labeled "ENVIAR ACTIVIDAD".

Anexo 5: *Kahoot!*

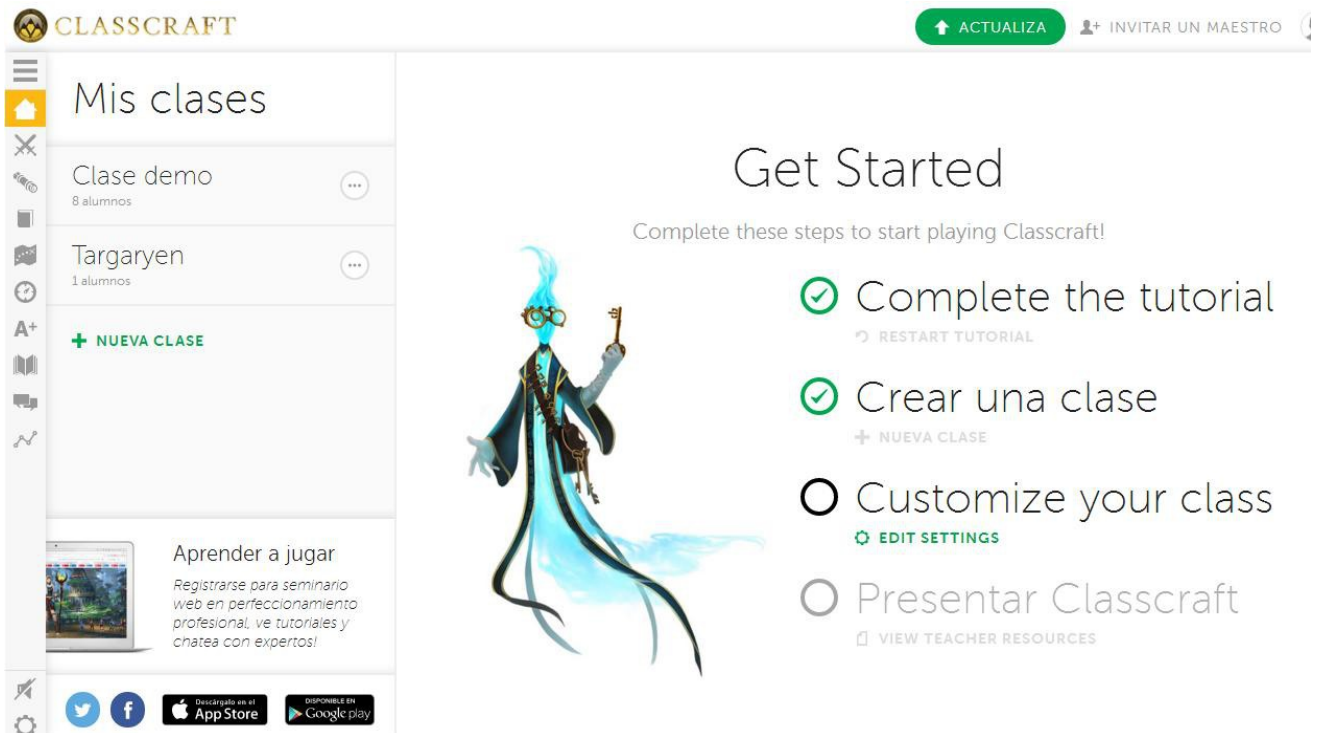


The screenshot shows the Kahoot! game interface. At the top, there is a "Pregunta" section with a right-pointing arrow. In the top right corner, there is a "Full Screen" button. The main area is a large purple rectangle with the word "Kahoot!" in white. To the left of the purple rectangle, there is a "Nº de pregunta" section with a downward arrow and a purple circle containing the number "5". Below this, there is a "Respuestas" section with a downward arrow. To the right of the purple rectangle, there is a "Skip" button and a "0 Answers" counter. At the bottom, there are four colored boxes representing answer options: a red box with a white triangle, a blue box with a white diamond, a yellow box with a white circle, and a green box with a white square. Each box has a horizontal line for text input.

Anexo 6: Socrative



Anexo 7: Classcraft. Visión del docente



Anexo 8: Classcraft. Visión del alumno

The screenshot displays the Classcraft interface for a student named Opal Ancona. At the top, the 'CLASSCRAFT' logo and 'Clase demo' are visible, along with an 'ACTUALIZA' button and a user profile icon. The class name 'Las Ostras Atractivas' is prominently displayed. A list of students is on the left, with Opal Ancona selected. The top right shows the status of other students: Tyrell Delaughter (10 HP, 1 AP), Opal Ancona (29 HP, 8 AP), Bryon Coello (36 HP, 32 AP), and Alecia Willems (1 HP, 23 AP). The main panel for Opal Ancona shows she is a 'Maga' at 'Niveles 3'. Her stats are: HP 29/30 (Puntos de vida), AP 8/50 (Puntos de poder), XP 3576/3000 (Puntos de experiencia), and GP 223 (Monedas de oro). Below the stats are buttons for 'Transfiero de Magia' and 'Teleportación'. A large green button at the bottom says 'APRENDER LOS PÓDERES'. The background features a 3D illustration of a character in a brown and white outfit holding fire, standing in a lush, fantastical environment with a large, multi-tiered structure.

CLASSCRAFT Clase demo

ACTUALIZA

Las Ostras Atractivas

Tyrell Delaughter: 10 HP, 1 AP
Opal Ancona: 29 HP, 8 AP
Bryon Coello: 36 HP, 32 AP
Alecia Willems: 1 HP, 23 AP

Opal Ancona
Niveles 3
Maga

HP 29 / 30 Puntos de vida
AP 8 / 50 Puntos de poder
XP 3576 / 3000 Puntos de experiencia
GP 223 Monedas de oro

Transfiero de Magia | Poderes | Teleportación

APRENDER LOS PÓDERES

- 1 - Herramientas del maestro
- 2 - Tablero de juego
- 3 - Eventos aleatorios
- 4 - Contenidos de aula interactivos
- 5 - Misiones
- 6 - Rueda del destino
- 7 - Libro de calificaciones
- 8 - Libro de Lamentaciones
- 9 - Mensaje
- 10 - Analítica

Sonido | Ayuda | Ajustes