

## PRÁCTICUM Y MEMORIA DE MÁSTER

***Análisis y diseño de materiales para la clase de E/LE  
con herramientas de la web 2.0***

***Nombres y apellido/s: María Laura Mecías***

***Fecha: Agosto 2010***

***Tutora: Sofía Romanelli***

Índice	Página
<b>Introducción</b>	
0.1. Objetivos y/o preguntas de investigación: ¿Qué puede ofrecer la web 2.0 en la enseñanza-aprendizaje de E/LE?	
0.2. Metodología	
0.2.1. Justificación de la selección de los materiales	
0.2.2. Descripción de los materiales	
0.2.3. Criterios, categorías e instrumentos de análisis	
0.2.4. Descripción del grupo meta / programación.	
0.2.5. Descripción de la estructura donde va enclavado el material.	
0.2.6. Descripción del proceso creativo.	
0.2.7. Descripción de la tipología de materiales, programación y/o actividades.	
0.2.8 Justificación de la organización de la memoria.	
<b>Primera Parte: Análisis de Materiales – Cuaderno Mayor</b>	
1. Introducción: Apuntes sobre la necesidad de analizar materiales	
2. Análisis de <i>Aula del Sur 1</i> según Cuaderno Mayor	
2.1. Las actividades de comunicación (variable 5 de <i>Cuaderno Mayor</i> )	
2.2. Consideraciones a tener en cuenta para el proceso creativo.	
<b>Segunda Parte: Diseño de Materiales – E/LE 2.0</b>	
1. Estado de la cuestión	
1.1. Breve historia de la web	
1.2. Conectivismo	
2. E/LE 2.0	
2.1. ¿Qué es una actividad 2.0?	
2.2. Enfoque por tareas para el diseño de actividades 2.0	
2.3. Revisión y análisis de actividades 2.0 que circulan en el medio	
2.3.1 Actividades erróneamente llamadas 2.0	
2.3.2. Verdaderas actividades 2.0	
2.4 Crear actividades 2.0: la realidad en el aula	
3. Herramientas 2.0 para enseñar español	
3.1. El blog	
3.1.1. Blog: Aula del Sur 2.0	
3.2. Google Maps	
3.3. Podcasts	
3.4. Redes Sociales: Facebook	
3.5. Wikis	
4. Epílogo 2.0	
<b>Conclusiones</b>	
<b>Bibliografía</b>	
<b>Anexos</b>	

## Introducción

La elección de este tema viene motivada por cuestiones como la aplicación práctica de fundamentos teóricos y el análisis de los materiales de clase, entre los que sobresale el desarrollo de nuevos paradigmas teóricos que en este momento ayudan a comprender mucho mejor cómo utilizar estas herramientas surgidas gracias a la web de segunda generación en educación. Nos referimos al Conectivismo, teoría desarrollada por Siemens y Downes desde el año 2004. El interés en esta teoría se justifica por su manera de entender el proceso de enseñanza/aprendizaje, excediendo incluso las fronteras demarcadas por el Constructivismo y los paradigmas derivados del “no método” en el aula de E/LE. En nuestra opinión el conectivismo supone una comprensión del contexto que rodea la educación del siglo XXI, que está caracterizada por el surgimiento de nuevos medios de comunicación, nuevas formas de relacionarnos, el permanente contacto con las distintas fuentes de información, etc. Así es como se están desarrollando nuevas maneras de transmitir información, distribuir el conocimiento y el acceso al conocimiento mismo. Por lo tanto, aunque todavía este tema esté fuera del alcance de algunas instituciones, esta nueva manera de aproximarse al saber afecta indefectiblemente todo proceso de enseñanza-aprendizaje.

Movidos entonces por un especial interés personal en las nuevas tecnologías comenzamos a implementar algunas herramientas de la web 2.0 intuitivamente para nuestras clases: el uso del correo electrónico, el blog y los espacios de “chat” son algunos ejemplos de la primera aproximación al tema. A medida que buscábamos información para la elaboración de actividades para las clases dieron inicio las primeras lecturas e iniciales investigaciones de bibliografía sobre el tema. Los fundamentos filosóficos y pedagógicos que descubrimos son el sustento de este período educativo y nos inspiraron a continuar profundizándolo. No cabe duda que estamos frente a un nuevo contexto educativo de enseñanza-aprendizaje y que como profesorado tenemos que estar a la altura de las circunstancias, por lo cual debemos preguntarnos qué significa aprender, cómo se aprende en la época en la que nos toca desempeñarnos como docentes, en qué consisten los cambios que estamos viviendo y cómo puede afectar el modo en el que enseñamos. Las herramientas 2.0 colaboran significativamente en el aprendizaje en general y en nuestro caso las veremos

aplicadas a la enseñanza del español en particular. En la presente memoria no sólo abordaremos el tema desde un punto de vista teórico que servirá de panorama del estado de la cuestión, sino que al mismo tiempo se desarrollará una propuesta didáctica que esperamos sirva como modelo para inspirar nuevas aplicaciones y diseños de materiales con herramientas de la web 2.0. Es nuestro deseo que el resultado de esta memoria sea fructífero y colabore con los colegas para que dentro del profesorado se pierdan algunos temores y se promuevan desarrollar programas que se nutran de actividades pertenecientes al contexto real de aprendizaje de las nuevas generaciones ya que hasta el momento la bibliografía sobre la aplicación del conectivismo a la enseñanza del español como lengua extranjera aún es escasa.

### **0.1. Objetivos y/o preguntas de investigación.**

#### **¿Qué puede ofrecer la web 2.0 en la enseñanza-aprendizaje de E/LE?**

Esta cuestión ha motivado y guiado en todo momento el presente trabajo, dando lugar a plantearse una serie de objetivos para la práctica:

- Analizar un manual utilizado en un centro de inmersión (*Aula del Sur 1*, Ed. Difusión) siguiendo la herramienta “*Cuaderno Mayor*” (Joseba Ezeiza, 2006)
- Revisar críticamente los estudios de las teorías de aprendizaje como el conectivismo.
- Analizar las actividades 2.0 ya existentes y elaborar una guía para diseñar nuevas actividades con varios tipos de recursos de la web.
- Diseñar una batería de actividades complementarias basadas en las posibilidades didácticas que ofrece la web de segunda generación que serán almacenadas en un blog.

## 0.2. Metodología

El método de trabajo que se va aplicar en esta memoria de Máster será un método subjetivo-interpretativo-cualitativo. En este método de trabajo es importante la experiencia subjetiva, la observación y la comprensión del fenómeno de estudio, así como una experiencia de clase desde donde se pueden aportar diseños de materiales relevantes para otras situaciones y entornos.

La primera parte de la memoria consistirá en el análisis de *Aula del Sur 1* siguiendo el instrumento de Joseba Ezeiza, *Cuaderno Mayor* (2006). Luego del análisis se llevará adelante la consiguiente propuesta de creación de materiales complementarios utilizando las nuevas tecnologías. Dentro de esta sección, en primer lugar se desarrollará una parte teórica en la cual se describirá el fundamento educativo y la filosofía de la educación en la cual se apoya la implementación de herramientas 2.0 para la educación en general. Se revisarán las teorías de aprendizaje, y cómo del constructivismo hemos llegado a la etapa del conectivismo. Al mismo tiempo, se describirá cómo el desarrollo de las nuevas tecnologías indudablemente influye en el aprendizaje. La segunda parte será más bien práctica que teórica. En ella realizaremos una revisión crítica de una actividad que se ampara en este título (herramientas de la segunda generación de la web) pero que no se corresponde realmente con su nombre y luego propondremos una propuesta de diseño de materiales con sus correspondientes ejemplificaciones.

Para analizar las actividades ya existentes y al mismo tiempo para diseñar las nuevas actividades que enclavaremos en *Aula del Sur 1*, utilizaremos los pasos propuestos por Cornejo y Herrera (2009) ya que sus estudios son pilares fundamentales en la aplicación de estas nuevas tecnologías para la enseñanza de E/LE.

Finalmente se analizarán algunos recursos existentes de la web 2.0 que tienen aplicación para la clase ELE y se elaborará una guía para el diseño de nuevas actividades 2.0 ancladas en el manual *Aula del Sur 1* recientemente publicado por Editorial Difusión y Voces del Sur. Se presentará una propuesta de batería de actividades junto con su respectiva evaluación de calidad y de efectividad.

### 0.2.1. Justificación de la selección de los materiales

El manual seleccionado para llevar adelante la producción posterior de actividades de segunda generación ha sido escogido por los siguientes factores:

- *Aula del Sur 1* es el fruto de una nueva edición basada en los manuales de la Editorial Difusión, Aula Internacional, que han demostrado a lo largo de los últimos años ser los manuales que responden con mayor flexibilidad y apertura a diferentes contextos de enseñanza basados en el enfoque de acción por tareas.
- Está editado especialmente para utilizarse en el Cono Sur donde prima la variante rioplatense, y todo el diseño de las unidades didácticas responden a un contexto Latinoamericano.
- Por su presentación y edición responde de manera eficiente al trabajo en clase proveyendo al profesor de variedad de materiales de input y de ejercicios para realizar con los estudiantes.
- Responde a un vacío de manuales de variedad rioplatense orientados a la enseñanza de español en contextos de inmersión con el respaldo de un cuerpo de autores de relevancia internacional.
- Presenta una herramienta de trabajo dinámica y eficaz que ya comprobaremos luego siguiendo la guía de *Cuaderno Mayor*.

### 0.2.2. Descripción de los materiales

Manual: "Aula del Sur 1"

Orientación. Manual basado en el enfoque por tareas.

Autores. Corpas, Jaime; García, Eva; Garmendia, Agustín; Kosel, Carina; Soriano Carmen. Tonnelier, Bibiana. Coordinación pedagógica: Neus Sanz.

Editorial. Difusión (España) / Ediciones Voces del Sur (Argentina)

Año de la primera edición. 2009

Año de edición del ejemplar estudiado. 2009

Componentes. Libro del alumno, libro del profesor y audiciones descargables.

Nº páginas del libro del alumno. 152

Nº de lecciones o unidades didácticas. 10

Nº de páginas por unidad 8 páginas.

Secciones fijas.

1. Comprender
  2. Explorar y Reflexionar
  3. Practicar y Comunicar
  4. Conocer
-

Otros recursos y apartados: Más ejercicios, Más gramática, Más información y Más reflexión.

*Aula del Sur 1* es un manual de Editorial Difusión y Voces del Sur adaptado para el Cono Sur. Desde su aparición en 2009 ha sido un material de trabajo y referencia permanente para los cursos de español que se dictan en Argentina, no sólo por la calidad del trabajo y del equipo que redactó *Aula Internacional*, sino también porque esa misma adaptación al español rioplatense hace que el material responda al contexto real del curso de inmersión.

Cada unidad didáctica de *Aula del Sur* está organizada en las siguientes secciones:

1. **Comprender:** en esta sección se presentan textos y documentos variados que contextualizan los contenidos lingüísticos y comunicativos a tratarse en la unidad donde generalmente los estudiantes realizan actividades de comprensión.
2. **Explorar y Reflexionar:** en esta sección se realiza una observación de la lengua para descubrir su funcionamiento con muestras de reglas y esquemas gramaticales.
3. **Practicar y Comunicar:** en este bloque se desarrollan actividades para practicar y comunicar con gran variedad de propuestas de trabajo implicando permanentemente al alumno en el uso de la lengua.
4. **Conocer:** esta última sección se dedica a la divulgación de contenidos culturales que presentan la realidad del Cono Sur.

Además el manual cuenta con los siguientes apartados:

- **Más ejercicios:** se brindan más actividades de práctica formal que estimula la reflexión y la fijación de los contenidos lingüísticos presentados en las unidades didácticas.
- **Más gramática:** una sección donde se presenta de forma más detallada y extensa los elementos gramaticales tratados en las unidades didácticas.
- **Más información:** a modo de anexo se brinda información de interés sobre los países de habla hispana, fichas enciclopédicas y las provincias argentinas en particular.

- **Más reflexión:** respondiendo al MCER se propone un ejercicio final de autoevaluación de los contenidos aprendidos en cada manual y una sugerencia de organización de la carpeta de actividades del alumno.

El material de audio está disponible en internet para su descarga en forma gratuita dentro del sitio web de la publicación, dichos archivos son de formato MP3. Cabe mencionar también que se ha elaborado el Libro del Profesor para *Aula del Sur 1*, donde se facilitan los procedimientos, las propuestas didácticas complementarias y las soluciones de los ejercicios para los docentes.

El objetivo de esta memoria es analizar el material existente y diseñar para él una variedad de actividades 2.0 suplementarias que puedan ser desarrolladas en las clases y abrir un nuevo espacio de trabajo con las nuevas tecnologías para los cursos de inmersión.

### 0.2.3. Criterios, categorías e instrumentos de análisis

Investigadores del idioma inglés como lengua extranjera y colegas nos han precedido en la vasta tarea del sondeo de la cuestión de los materiales, Tomilson (2003), Sheldon (1988) y Littlejohn (1992) entre otros, han trabajado en baterías y guías de análisis de materiales que abrieron el camino a otros investigadores y profesores de lenguas extranjeras. El hallazgo de la tesis doctoral de Joseba Ezeiza Ramos (2006), y su instrumento diseñado especialmente para analizar materiales / manuales, *Cuaderno Mayor*, será la guía sobre la cual pondremos en evaluación el manual anteriormente mencionado.

En definitiva, podemos hablar de una aproximación al estudio de los materiales que trata de **comprender la raíz del plan de trabajo** que éstos proponen con el objeto de **facilitar la intervención activa y consciente** de los **profesores** en su aplicación y de posibilitar, con ello, **el desarrollo eficaz y efectivo** de la enseñanza-aprendizaje en el aula. En este sentido, se tratará de una modalidad de análisis con un cariz marcadamente “idiográfico” que persigue determinar el **valor intrínseco** de una determinada propuesta; no obstante, dicha validación se realizaría dentro de un marco de actuación concreto (“eficacia”) y exploraría el tipo de aportación que puede el material realizar a un determinado proyecto de enseñanza/aprendizaje (“eficiencia”). (Ezeiza, J., 2006)

Para llevar adelante el análisis de *Aula del Sur 1* seguiremos entonces los criterios y categorías recogidas por Ezeiza (2006) ya que su aporte consiste en una herramienta que ha superado los niveles anteriores abordados por otros

investigadores que sólo y parcialmente podían proveernos de un tipo de análisis, ya sea descriptivo, valorativo o de parrillas y cuestionarios que no llegaban a transmitir con validez y fiabilidad la eficacia o eficiencia de un material.

#### **0.2.4. Descripción del grupo meta / programación.**

*Aula del Sur 1* es una publicación en conjunto con las editoriales Difusión y Voces del Sur, que adaptan los manuales *Aula* en una versión de lengua española rioplatense, destinada justamente a los grupos de adultos provenientes de diversas regiones del mundo, que se dirigen a los países del Cono Sur para realizar los cursos de español en un contexto de inmersión. La programación de los manuales responde al nivel A1 del MCER. Según las experiencias que se están realizando en el centro privado de idiomas de la Ciudad de Buenos Aires donde estamos tomando los registros, el nivel lleva aproximadamente 80 horas de clase en situación de inmersión.

#### **0.2.5. Descripción de la estructura donde va enclavado el material.**

Los materiales que se diseñarán en la segunda parte de nuestra memoria formarán una recopilación de materiales complementarios de actividades 2.0 para el manual que serán almacenadas en un blog especialmente diseñado para este propósito desde donde los profesores y los estudiantes podrán acceder para utilizar las propuestas didácticas.

#### **0.2.6. Descripción del proceso creativo.**

*“...Lo único que vale es lo que demuestra eficacia día a día...”*

(Gracia Lozano y Plácido Ruiz, 1996)

La fase del diseño creativo consta precisamente en la aplicación de las ideas y los principios generales puestos a un objetivo concreto y el desarrollo del material adecuado para él. En la práctica docente hay una gran interacción entre el material de clase que se recibe para administrar (los manuales) y la propia creación de materiales por parte del profesor. Nos encontramos permanentemente ante la idea de un profesor-diseñador y por eso mismo diseñamos una propuesta de actividades que pueden ser modelo de futuras nuevas propuestas para la clase. En las actividades veremos expuestas nuestras convicciones teóricas acerca del proceso de enseñanza-aprendizaje como también una toma de postura frente a la naturaleza del lenguaje.

Naturalmente, el diseño del material estará sustentado en la experiencia aúlica con la que contamos y en nuestros principios básicos irrenunciables:

- Considerar la lengua como un instrumento de comunicación antes que como un objeto de aprendizaje (Gracia Lozano y Plácido Ruiz, 1996)
- Ofrecer tareas de comunicación real en la clase
- Brindar la libertad al alumno en la elección de las respuestas
- Abrir el juego al trabajo con estrategias de aprendizaje
- Proporcionar al alumno el tiempo necesario para la comprobación del efecto de su producción.

Al mismo tiempo el diseño de actividades se respalda en los estudios realizados previamente por Herrera y Cornejo (2009) quienes han llevado adelante un proceso creativo similar para el manual *Gente 2*, también de Editorial Difusión.

Como hemos mencionado, tenemos el hábito de llevar a clase muchas veces todo aquello (material auténtico) que cae en nuestras manos y tiene un gran potencial para ser utilizado por nuestros estudiantes con un fin educativo. La selección de estos elementos tantas veces es casual y otras no. En este caso, seleccionaremos algunos elementos de la web 2.0 que forman parte del mundo cotidiano de nuestros estudiantes pero en este caso, los dirigiremos a la práctica de la L2. Tomaremos estos elementos y luego de conocerlos profundamente para reconocer el valor potencial que hay en ellos, los transformaremos de tal modo que podamos administrarlos pedagógicamente de acuerdo con la visión de enseñanza-aprendizaje y de la naturaleza de la lengua que poseemos.

Los materiales que diseñaremos responden a las corrientes de educación que se fueron abriendo de acuerdo a la realidad que ofrece la web de segunda generación: el conectivismo y el cooperativismo. Dentro de esta línea, que profundizaremos oportunamente en la sección correspondiente, se diseñarán las actividades para brindar un espacio diferente de trabajo con los estudiantes dentro del enfoque por tareas en la web 2.0.

#### **0.2.7. Descripción de la tipología de materiales, programación y/o actividades.**

Respetaremos la programación básica del manual y diseñaremos tareas que estén vinculadas con las unidades temáticas ya diseñadas y sus contenidos funcionales y

---

gramaticales. Las actividades se diseñaron teniendo en cuenta la variedad de propuestas de herramientas 2.0 para llevar a cabo un trabajo en clase que permita la práctica y el ejercicio de tareas en un espacio virtual habitual y cotidiano para los estudiantes.

#### **0.2.8. Justificación de la organización de la memoria.**

Durante el proceso de redacción de la memoria hemos dispuesto una organización que responde a la practicidad y a la necesidad de desarrollar los temas para facilitar la interpretación del lector. Si bien la presente es una memoria práctica, cuenta con un soporte teórico que es imprescindible anticipar previamente al desarrollo de los puntos concretos, análisis de un manual y creación de materiales. De tal forma, la primera parte consiste en el análisis de un manual con su correspondiente introducción para comprender el protocolo aplicado al mismo. Y a su vez, la segunda parte, tiene como prolegómenos la explicación de las teorías educativas sobre las cuales se sustenta la creación de las actividades. La presente disposición brinda un marco a cada uno de los dos segmentos del desarrollo y encuadra de mejor forma la producción de los nuevos materiales.

## Parte I

### Análisis de Materiales – Cuaderno Mayor

*El estudio de los materiales permite una aproximación desde la “teoría” y una aproximación desde la “práctica” (Ezeiza, J., 2006)*

#### 1. Introducción: Apuntes sobre la necesidad de analizar materiales

La enseñanza del español como lengua extranjera se ha visto altamente impulsada por los nuevos retos a los que el siglo XXI nos enfrenta como habitantes de un mundo globalizado. Habiendo cruzado los límites de España donde se había originado el desarrollo de esta actividad, la enseñanza de E/LE en Latinoamérica ha generado una cantidad innumerable tanto de debates como de herramientas y materiales para la tarea. El mercado editorial ha crecido a la par que lo ha hecho el número de personas interesadas en aprender esta lengua. Por eso mismo nos interesa analizar un cuerpo de materiales de reciente publicación, ya que es importante a la hora de enseñar contar con un recurso que fehacientemente garantice una buena calidad de materiales listos para ser implementados por el profesor en la clase. Los manuales publicados por las editoriales constituyen una referencia básica para profesores y formadores y este análisis que nos proponemos seguramente contribuirá para la mejora continua de la enseñanza, para la reflexión de nuestros colegas y al mismo tiempo para la evaluación de una propuesta concreta como lo constituye *Aula del Sur 1* de Editorial Difusión y Voces del Sur. Tal como lo hemos presentado en los objetivos, seguiremos para el análisis una propuesta de evaluación de materiales creada por Joseba Ezeiza Ramos, *Cuaderno Mayor*, con el fin de encontrar una herramienta de análisis más abarcadora y que responda de una manera más eficiente al profesor o formador que quiere conocer a fondo un material que desea llevar a su clase.

Para dar comienzo al análisis queremos presentar nuestra postura frente al uso de lengua y la función de los materiales en clase E/LE.

El uso de la lengua –que incluye el aprendizaje- comprende las acciones que realizan las personas que, como individuos y como agentes sociales, desarrollan una serie de competencias, tanto generales como competencias comunicativas lingüísticas, en particular. Las personas utilizan las competencias que se encuentran a su disposición en distintos contextos y bajo distintas condiciones y restricciones, con el fin de realizar actividades de lengua que conllevan procesos para producir y recibir textos relacionados con temas en ámbitos específicos, poniendo en juego las estrategias que parecen más apropiadas para llevar a cabo las tareas que han de realizar. El control que de estas acciones tienen los

participantes produce el refuerzo o la modificación de sus competencias (MCER, 2002: 9).

Este fragmento del MCER pone de relieve todos los elementos que juegan un rol indispensable para el aprendizaje de una L2. El hablante, en este caso, el alumno, utilizará la lengua por medio de sus competencias ya que como agente social utiliza la comunicación en la mayoría de los casos para realizar distintas tareas. En este caso el MCER está haciéndose eco de la teoría de la acción, y como Ezeiza nos hace reflexionar:

Este punto de vista aboga por una concepción de la lengua que trasciende lo estructural y lo cognitivo y que observa la necesidad de considerar, también, las funciones sociales y culturales que la lengua cumple en el marco de la realización individual o colaborativa de las tareas (Ezeiza, J., 2006)

Con este enfoque como teoría, sin duda es necesario contar en clase con una serie de elementos que faciliten nuestra tarea y que sepamos están creados en sintonía con nuestras convicciones. Podemos discutir cuáles son las ventajas y desventajas de ceñirse a un manual para una clase de lengua extranjera, pero simplemente mencionamos que los argumentos desfavorables en cuanto al uso de materiales en clase son muchos y válidos. Podemos resumir en general que algunos materiales ofrecen una muestra distorsionada de la lengua, que pueden reducir la actividad del profesor en clase, que no incluyen el valor de lo cultural y lo social solamente circunscribiéndose a la enseñanza gramatical, etc. Sin embargo desde nuestra posición, cualquiera de las propuestas metodológicas existentes (desde las más abiertas y vivenciales hasta las más mecanicistas y estructurales) puede responder y colaborar dado el amplio horizonte de necesidades pedagógicas que surgirán en cualquier clase de L2 ya el cuerpo de los estudiantes permanentemente es diverso, con contextos y necesidades diferentes.

Apuntaremos brevemente algunos elementos favorables que han sido destacados por otros investigadores y que Ezeiza ha reunido:

- Los manuales constituyen una gran ayuda en aquellas situaciones en las que los alumnos no cuentan con la posibilidad de mantener contacto directo con la segunda lengua (O'Neill, 1982 y 1993; Hutchinson, 1996).
- Muchas actividades y materiales recogidos en ellos responden a necesidades generales que afectan, prácticamente, a todos los estudiantes (O'Neill, 1982 y 1993; Crawford, 2002).
- Los manuales tienen una presentación que responde a los estándares de calidad vigentes en la sociedad y, en general, tienen una maquetación mucho más

funcional que cualquier material que pueda confeccionar un profesor para sus alumnos (O'Neill, 1982; Crawford, 2002).

- Si se conciben como un “paquete de recursos” –y si son susceptibles de ser adaptados y modificados por los profesores-, pueden resultar una ayuda muy útil; entre otras razones, porque permiten acceder en cualquier momento a un amplio abanico de actividades, contenidos e informaciones (Brumfit, 1979; Allwright, 1981; O'Neill, 1982 y 1993; Bell y Gower, 1998; Richards, 1998 y 2001; Crawford, 2002; McGrath, 2002; Islam y Mares, 2003; Saraceni, 2003).
- Ofrecen una buena orientación a los alumnos. Contribuyen a que éstos visualicen y entiendan la lógica del programa o del itinerario que se les propone; sirven, también, para establecer más claramente qué va a ser evaluado. (O'Neill, 1982 y 1993; Grant, 1987; Ur, 1996-b; Crawford, 2002).
- Pueden ser útiles como referencia para medir los progresos realizados ya que ofrecen a los alumnos una base sobre la que determinar en qué aspectos se está produciendo un avance y qué aspectos pueden requerir algún tipo de refuerzo (McGrath, 2002).
- Ofrecen una base sobre la que articular una posible negociación de los objetivos, los contenidos, los procedimientos o del ritmo de trabajo (Clark, 1989-b; O'Neill, 1993; Hutchinson y Torres, 1994; Crawford, 2002).
- Pueden facilitar la gestión del aula y la de los procesos de aprendizaje (Hutchinson y Torres, 1994; Hutchinson, 1996; Crawford, 2002)
- Contribuyen a construir una rutina estructurada que permite ajustar la impredecibilidad de la dinámica interaccional del aula a un nivel tolerable. Esto aporta la seguridad psicológica que alumnos y profesores requieren para participar de forma activa en dicha dinámica interaccional y para ensayar fórmulas que permitan un aprendizaje más rápido y eficaz (Prabhu, 1989 y 1992; O'Neill, 1993; Hutchinson y Torres, 1994; Hutchinson, 1996; Crawford, 2002).
- Ofrecen a otros agentes implicados (instituciones de enseñanza; empresas que pagan los cursos de sus trabajadores; instituciones administrativas; padres y madres...) un canal que legitima su intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje (O'Neill, 1993; Hutchinson, 1996).
- Facilitan el aprendizaje autónomo de los alumnos fuera del aula (O'Neill, 1982 y 1993; Hutchinson, 1996; Lee, 1996).
- Aligeran la carga de trabajo de los profesores, lo cual les permite dedicar más recursos a la atención personalizada del alumno (Block, 1991; Bell y Gower, 1998)
- Pueden facilitar la renovación curricular y la introducción de principios innovadores en la práctica del aula (Hutchinson y Torres, 1994; Hutchinson, 1996; Edge y Wharton, 1998; Crawford, 2002; Canniveng y Martínez, 2003).
- Permiten vehicular la formación de profesores y pueden favorecer el desarrollo profesional de los docentes. (O'Neill, 1982; Nunan, 1991; Edge y Wharton, 1998; Richards, 1998; Masuhara, 1998; Popovici y Bolitho, 2003).

(Ezeiza, J., 2006)

*Cuaderno Mayor* es una nueva aproximación metodológica para el estudio de materiales de enseñanza basada en una herramienta original para el registro y tratamiento de importantes volúmenes de datos.

*Cuaderno Mayor* no es una herramienta rápidamente improvisada, sino el resultado de un largo proceso de maduración en el que se han alternado varias etapas de reflexión y de investigación bibliográfica, con etapas de experimentación y prueba.

En total se han definido 16 variables, 53 parámetros y 119 categorías, y se han organizado en tres grandes apartados generales:

- a) El uso de la lengua, el usuario y sus competencias;
- b) la facilitación del aprendizaje de la lengua; y,
- c) la estructuración de la enseñanza.

Este esfuerzo ha permitido poner en evidencia que, efectivamente, es posible elaborar un marco de análisis que cubra un amplio espectro de valores, conceptos y criterios en un esquema coherente, sistemático, transparente y no excluyente.

(Ezeiza, J., 2006)

Ezeiza (2006) se ha inclinado a elaborar un protocolo basado en preguntas cerradas y respuestas alternativas, de modo que las preguntas funcionen para orientar selectivamente la atención del analista sobre los aspectos en los que se desea operar. Por otro lado, los listados de respuestas alternativas tienen como función dar testimonio del amplio abanico de opciones metodológicas con las que disponemos para elaborar didácticamente el contenido que corresponda.

En este trabajo nos hemos empeñado en la tarea de concretar una fórmula que permita transformar en conocimiento tangible las experiencias e intuiciones acumuladas en los materiales didácticos. Esto ha supuesto la búsqueda de un punto de encuentro entre la dimensión práctica y la dimensión teórica de la enseñanza.

(Ezeiza, J., 2006)

En el Anexo adjuntamos una tabla que contiene el esquema general de la herramienta para que el lector pueda tener una apretada síntesis de todas las variables que pueden abordarse para analizar un material. Para los fines que perseguimos en la presente memoria (el diseño de actividades 2.0 para la clase E/LE), hemos escogido analizar una de las variables, aquella que está íntimamente relacionada con el posterior abordaje creativo. Por lo tanto analizaremos exclusivamente la **variable 5** que trata **las actividades de comunicación (la comprensión oral / la comprensión lectora / la expresión escrita / la expresión oral)**

Con el objetivo de obtener un resultado que guíe los pasos de la posterior creación de actividades sin condicionamientos, hemos seleccionado al azar (por sorteo) cuatro unidades didácticas del manual poniendo bajo la lupa del protocolo seleccionado para el análisis, todas sus actividades a fin de crear una propuesta 2.0 acorde a las necesidades de cada unidad.

## 2. Análisis de *Aula del Sur 1* según *Cuaderno Mayor*

En el capítulo anterior hemos ido delimitando progresivamente el espacio al que tratamos de circunscribir nuestro trabajo. En primer lugar hemos pautado los objetivos que perseguimos para diseñar actividades 2.0 que respondan a la realidad educativa a la cual nos estamos enfrentando en el siglo XXI. Para ello, en segundo lugar, fue necesario evaluar un material a fin de someterlo al análisis y frente a estas respuestas que describiremos a continuación tomar una decisión para el proceso creativo.

A continuación describiremos la variable sometida a análisis y los resultados obtenidos.

### 2.1. Las actividades de comunicación (variable 5 de *Cuaderno Mayor*)

Analizar las actividades de comunicación de *Aula del Sur 1*, nos permitirá evaluar qué tipo de tareas serán necesarias diseñar para complementar el trabajo del aula desde la web de segunda generación.

Según *Cuaderno Mayor*, dentro de esta variable se encuentran las siguientes subvariables que analizan el trabajo de las destrezas:

#### **V5. Las actividades de comunicación**

##### **-La comprensión oral**

- 5.1 El tipo de actividad.
- 5.2 La posición del oyente.
  - 5.3 El propósito de la escucha.
- 5.4 La modalidad de la escucha.
  - 5.5 Los procesos de escucha.
- 5.6. Las microhabilidades implicadas.

##### **-La comprensión lectora**

- 5.7 El tipo de actividad.
- 5.8 El papel del lector.
- 5.9 El propósito de la lectura.
- 5.10 La modalidad de la lectura.
- 5.11 Los procesos de comprensión.
- 5.12. Las microhabilidades implicadas.

##### **-La expresión escrita**

- 5.13 El tipo de actividad.
- 5.14 El papel del escritor.
- 5.15 El propósito de la escritura.
- 5.16 La modalidad de la escritura.
- 5.17 Los procesos de composición.
- 5.18. Las microhabilidades implicadas.

##### **-La expresión oral**

- 5.19 El tipo de actividad.
- 5.20 El tipo de interacción.
- 5.21 La finalidad de la comunicación.

5.22 Las condiciones de la comunicación.

5.23 Los procesos de producción.

5.24. Las microhabilidades implicadas.

(Ezeiza, 2006)

¿Qué nos puede ofrecer el análisis de esta variable? Respondemos con las mismas palabras de Ezeiza:

Por su diseño, el protocolo de análisis permite obtener informes descriptivos (listados organizados de rasgos) que pueden ser utilizados para discutir los resultados en clave cualitativa. Pero, también, ofrece la posibilidad de obtener resultados numéricos (número de ocurrencias, porcentajes, medias, etc.) y de operar estadísticamente con ellos. (Ezeiza, 2006)

Sometimos al análisis según esta variable las siguientes unidades de *Aula del Sur* 1:

- **Unidad 3: ¿Dónde está Córdoba?** En ella se pretenden alcanzar los siguientes objetivos: describir lugares y países, expresar existencia, hablar de ubicación, hablar del clima, aprender usos de hay, estar, el superlativo, los pronombres indefinidos, los cuantitativos y los interrogativos.
- **Unidad 5: Tus amigos son mis amigos.** En ella se busca aprender a hablar del aspecto y el carácter, a expresar gustos e intereses, a preguntar/contrastar sobre gustos, a hablar de relaciones personales, a utilizar el verbo gustar, aprender los pronombres posesivos y las relaciones de parentesco.
- **Unidad 7: ¡A comer!** En esta unidad se pretende aprender a desenvolverse en un restaurante, a pedir y dar información sobre la comida, a usar la forma impersonal con se, los verbos poner y traer, a conocer los hábitos gastronómicos del Cono Sur y los platos típicos del mundo de habla hispana.
- **Unidad 8: El barrio ideal.** En esta unidad se proponen los siguientes objetivos: describir pueblos, barrios y ciudades, hablar de los que más nos gusta de un lugar, pedir y dar información para llegar a un sitio, aprender sobre los cuantificadores y las formas para resaltar un aspecto, a conocer sobre los servicios de un barrio.

Queremos dejar por sentado que hemos descartado la primera y la última unidad ya que son unidades de apertura y cierre con un diseño general y especialmente dedicado a esos fines y por lo cual distorsionaría los resultados del protocolo.

Hemos podido comprobar que, dentro del total de muestras tomadas de las unidades anteriormente descritas (89 actividades) *Aula del Sur 1* responde verazmente a sus presupuestos metodológicos de acuerdo a lo que arrojan los resultados: un 37% de las actividades son exclusivamente de expresión oral, un 27% de expresión escrita, un 23,6% son actividades de comprensión lectora y finalmente un 12,4% son actividades de comprensión oral. (Ver en análisis que figura en el Anexo 2)



Concretamente, hemos destacado algunos rasgos que señalan la eficacia del manual en vistas a una clase E/LE en situación de inmersión:

- Dentro de la **comprensión oral**: la posición más frecuente del oyente es como destinatario del mensaje, el propósito de la escucha es informativo y la modalidad de la escucha es receptiva y se comparte explícitamente con el estudiante el fin por el cual se realiza. Dentro del trabajo con esta destreza las microhabilidades de la comprensión local y la realización de inferencias a partir de lo escuchado sobresalen ampliamente.
- En cuanto a la **comprensión lectora** y el alto porcentaje que representa, cabe mencionar que se tratan de actividades de sensibilización y de comprensión local en las cuales el lector requiere decodificar y desentrañar algunas veces o explorar y analizar en otras. Las actividades posicionan al lector para que recupere la información y compruebe su comprensión con diversos propósitos derivados. La lectura tiene como grandes fines el aprendizaje de formas y la

realización de otras tareas en relación con la lectura, dichos fines son explícitos para el estudiante.

- Dentro de las actividades de **expresión escrita**, destacan aquellas que proponen trabajos sobre ciertas estructuras gramaticales o determinados repertorios léxicos, principalmente esto responde también al nivel de lengua que se enseña. El propósito más recurrente es el documental (con un registro total de 9 actividades), luego el instrumental (6 actividades) y finalmente el funcional (sólo con un registro de 3 actividades). El fuerte propósito que guía la escritura es el de escribir para aprender (lo demuestran las 17 actividades registradas). La modalidad de escritura acorde al nivel promueve escribir enunciados sueltos, palabras, construir frases, etc. Y el fin de la actividad se plantea abiertamente a los alumnos. Sin embargo ofrece pocos recursos para estimular la expresión escrita, la competencia gramatical, fonológica y ortográfica.
- Por último y como actividades que representan el porcentaje más alto dentro del universo analizado, las de **expresión o interacción oral** alternan, en ocasiones la interacción entre alumno-audiencia y alumno-alumno (parejas) con 12 muestras la primera y 11 la segunda. El alumno está involucrado en una interacción abierta donde se ofrecen modelos o criterios que delimitan la modalidad de la comunicación. El proceso de producción se estructura por la finalidad de la comunicación y tiene en varios casos una fase de planificación de la actividad. Como destreza que destaca sobre las demás siguiendo las líneas del método escogido por el cuerpo editorial, trabaja microhabilidades que inciden en la conducción del discurso, ya sea para tomar la palabra, cambiar el turno, pedir y dar aclaraciones, o para preguntar y responder en forma espontánea interaccionando entre los pares.

Ver en el **Anexo** la Tabla con el registro de todas las muestras en esta variable.

**CM – Aula del Sur 1 – Variable 5 (Ezeiza, 2006)**

## **2.2. Consideraciones a tener en cuenta para el proceso creativo**

Todos estos datos parecen avalar, en términos generales, el enfoque que *Aula del Sur 1* postula a priori. A pesar de ello la sección de “*Explorar y Reflexionar*” es la que más se aleja del mismo por su objetivo de transmitir la información gramatical correspondiente con actividades de corte más tradicional. Dentro de este último grupo se encontrarían las categorías que se refieren a la expresión escrita que, a todos los efectos, es la destreza que se tiene menor presencia y desarrollo en el corpus analizado.

Con respecto a la integración de las actividades notamos que hay un enlazamiento muy frágil entre una y otra. Cada tarea está vinculada con las demás de un modo superficial. Hemos detectado una gran ausencia de trabajo ortográfico y fonético en las actividades, lo cual puede constituir una vía abierta para la creación de materiales complementarios en esas áreas.

## Parte II

### Diseño de Materiales – E/LE 2.0

#### 1. Estado de la cuestión

La bibliografía sobre la teoría conectivista y su aplicación al contexto de enseñanza de español como lengua extranjera es escasa porque es una teoría muy reciente. Sobre la teoría en sí es posible encontrar algunos trabajos, dedicados sobre todo a explorar los límites del paradigma, su aplicación y su futuro. También podemos encontrar artículos que plantean objeciones y problemas, y la bibliografía general ha crecido exponencialmente a raíz del CCK08 (curso sobre el conectivismo brindado por Stephen Downes y George Siemens en el año 2008), sobre todo en artículos en internet (entradas en blogs, reseñas, comunicaciones en congresos, etc...). No podemos dejar de mencionar que hay muchos blogs, grupos, y foros en los cuales los interesados espontáneamente han organizado información y desde donde se difunden varios eventos y cursos de formación sobre la temática 2.0 como también los trabajos que presentamos en los congresos en los que hemos participado previamente con algunas ponencias sobre el tema. Justamente por su “naturaleza conectivista” la mayoría de estos blogs se dedican a reseñar artículos o ponencias de los autores que tratan el tema, y a generar debates, publicar opiniones y reseñas de personas que comparten o discrepan, generando **un gran nodo de información** sobre el tema. Enseñar español en un contexto educativo de web 2.0 implica que poco a poco se incluyan actividades y métodos de enseñanza que utilicen estas herramientas; por lo tanto también en este mundo virtual conectado, encontraremos blogs y foros exclusivamente dedicados a la enseñanza de español por medio de estas herramientas, donde profesores que han comenzado a indagar en esta nueva pedagogía comienzan a compartir sus experiencias de clase, sus materiales y sus ideas. En estos contextos hemos encontrado verdaderos aciertos, pero al mismo tiempo grandes equívocos. De esta manera, con la redacción de la memoria queremos abrir camino a las nuevas tendencias con un sólido fundamento, a la vez que nos servirá como trabajo de reflexión y recapitulación de lo hecho hasta ahora.

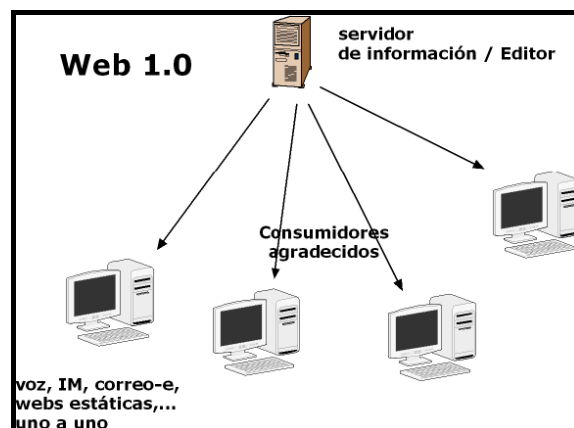
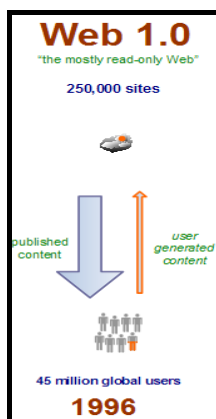
### 1.1. Breve historia de la web

En general los autores consultados (Siemens, 2006; Keats y Schmidt, 2007; Torres y Vidal, 2008; Vellegal, 2009) coinciden en dividir la historia de Internet hasta hoy en tres momentos, las web 1.0, 2.0 y 3.0, y proyectan una cuarta etapa, la web 4.0.

Dado que el objetivo de esta memoria es el diseño de materiales con herramientas de la web 2.0, nos limitaremos a explicar las dos primeras etapas y su influencia en las maneras de aprender y, por extensión, de enseñar.

- Web 1.0: En esta etapa la web se caracterizó por ser un espacio virtual de solo lectura, es decir, unidireccional, que alcanzó su apogeo en la década del noventa (Vellegal, 2009). Quienes administraban los sitios eran los únicos que producían contenidos. La interacción entre los usuarios sucedía a través del correo electrónico o el chat y de uno a uno. Alfonso Hernández Torres (2009) la llama “la web de ellos”.

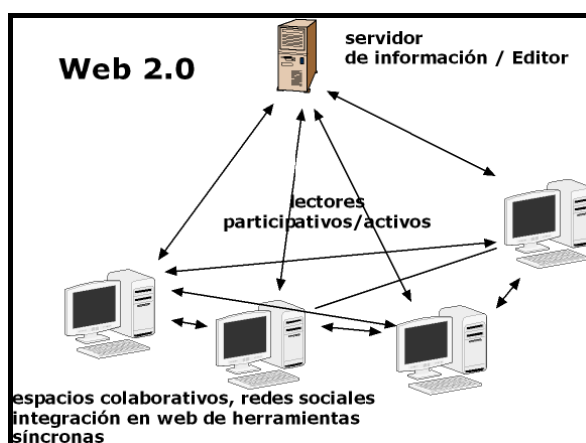
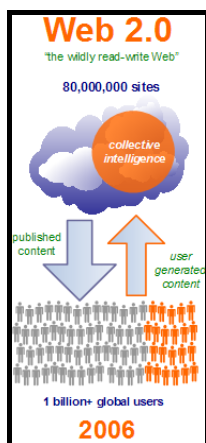
En los siguientes esquemas de Ana Vellegal, podemos observar la dinámica de la web 1.0:



- Web 2.0: Esta etapa significó un cambio de paradigma en la concepción de Internet, es la web colaborativa en la que los usuarios abandonan el rol de receptores y se vuelven participantes activos. Sus características son: la bi o multidireccionalidad, la creación de contenidos a cargo de los usuarios, la interacción social y las comunidades virtuales formadas espontáneamente. En este momento, también, comienza a imponerse la computadora basada en la web sobre la clásica computadora de escritorio. (Keats y Schmidt, 2007).

Para lograr esta súper interactividad y aprovechar al máximo la inteligencia colectiva la web 2.0 ofrece un gran número de tecnologías, que continúan reproduciéndose a diario. Entre ellas, las más populares son: weblogs, wikis, sindicación de contenidos a través de RSS, sitios para compartir videos, fotos y audio, foros de discusión, redes sociales, mensajería instantánea, videoconferencia, audioconferencia, etc.

Otra vez, emplearemos dos esquemas de Ana Vellegal para ilustrar el concepto de web 2.0:



Las etapas de Internet encuentran su correlato en la educación, ya que como experimentamos cada día, los avances tecnológicos la modifican profundamente. En este sentido, Keats y Schmidt (2007) hablan de tres generaciones de educación:

- Educación 1.0: es aquella en la que los estudiantes obtienen educación de sus profesores quienes les proporcionan información a través de clases magistrales, libros de texto, videos y también Internet, pero entendida como recurso de una sola dirección. En este contexto los alumnos son consumidores de contenidos provistos por los docentes.

- Educación 2.0: es aquella que utiliza tecnología de la web 2.0 en un marco de educación tradicional, en el que todavía el profesor ocupa un rol primordial, pero en el que el alumno empieza a ganar protagonismo. Las herramientas 2.0 se emplean como complemento de clases tradicionales.

-Educación 3.0: es, según los autores, la verdadera transformación de la educación para el futuro. En este momento los estudiantes asumen un rol absolutamente activo y administran su propio aprendizaje. Ellos son co-creadores de las fuentes de conocimiento y el profesor no es ya el proveedor sino que colabora y orienta durante el proceso. Las tareas son actividades flexibles y estimulan la creatividad, se trabajan a través de redes sociales. Además, las fronteras entre las instituciones se vuelven menos rígidas y se modifican los procesos de acreditación de saberes.

Este acercamiento es por demás interesante y prometedor. Sin embargo, nuestro contexto de investigación todavía se encuentra en el límite entre la educación 1.0 y la 2.0. Por eso consideramos esencial reflexionar sobre estos nuevos conceptos para poder actualizar nuestros criterios en educación y poder analizar y evaluar nuestro entorno generando herramientas de aprendizaje que respondan a la realidad educativa actual.

## **1.2. Conectivismo**

Como bien señalan Torres y Vidal (2008), nos encontramos frente a una nueva realidad social y pedagógica que necesita ser explicada de una nueva manera para que quienes estamos en la docencia podamos entenderla y aprovecharla. Las teorías pedagógicas anteriores como el Conductismo, el Cognitivismo y el Constructivismo son modelos que aparecen limitados para dar cuenta de los enormes cambios en las maneras de aprender y de hacer circular contenidos que implica la aparición de la web 2.0.

El modelo teórico que parece explicar mejor los efectos de la tecnología 2.0 en la dinámica aprendizaje/enseñanza es el Conectivismo, trabajado principalmente por George Siemens y Stephen Downes en diversos artículos. El eje de esta teoría está puesto en el individuo y en el proceso de aprendizaje más que en el resultado.

The e-learning application, therefore, begins to look very much like a bloggingtool. It represents one node in a web of content, connected to other nodes and content creation services used by other students. It becomes, not an institutional or corporate application, but a personal learning center, where content is reused and remixed according to the student's own needs and interests. It becomes, indeed, not a single application, but a collection of interoperating applications an environment rather than a system.

<http://www.downes.ca/post/31741> (última comprobación, junio de 2010).

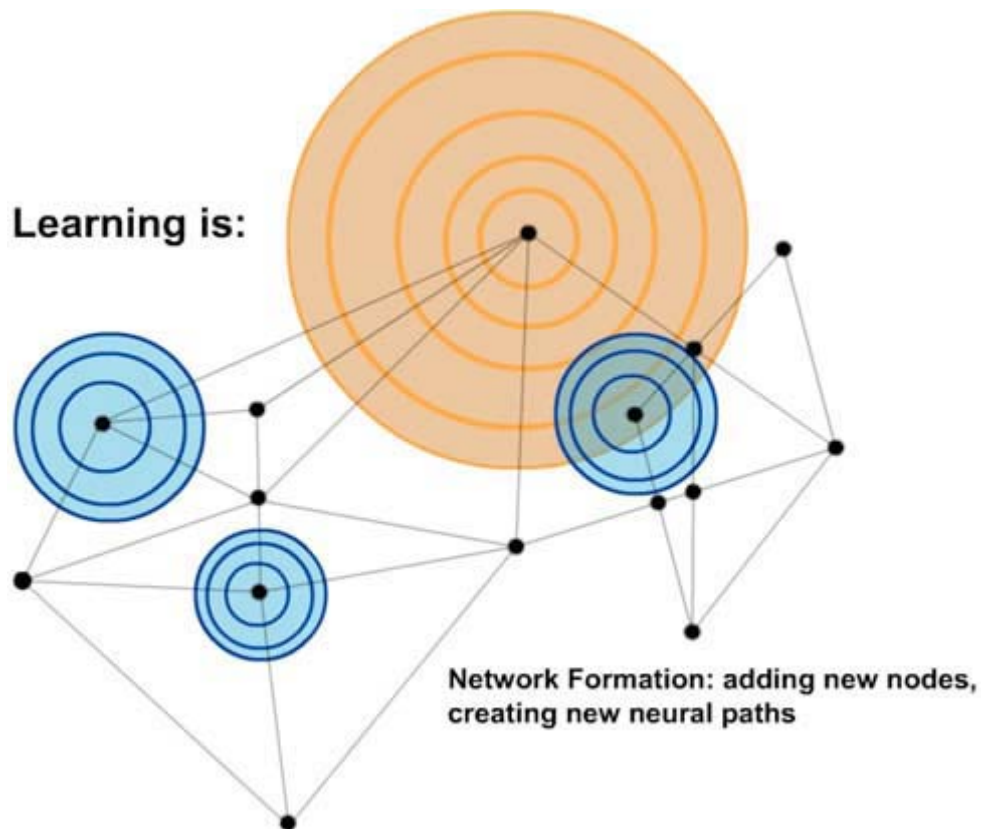
El ser humano es un ser social y las herramientas 2.0 potencian este rasgo. En el escenario actual, el aprendizaje no solo ocurre como proceso interno de la mente del individuo (según lo describen las teorías anteriores), también sucede fuera de él, ya que en la sociedad la clave es la externalización. Además, el aprendizaje ocurre todo el tiempo tanto de manera formal como informal y excede la duración de un curso, se mantiene a lo largo de toda la vida (Long Life Learning). De esta manera cada individuo crea y enriquece su Entorno personal de aprendizaje (PLE: Personal Learning Enviroment).

Downes (2006) sostiene que el aprendizaje es esencialmente una conversación que se manifiesta en palabras, fotos, videos, entre el aprendiente y otros individuos, que pueden ser expertos o también aprendientes. Por eso, para él aprender es un fenómeno que sucede en la participación en comunidades.

Constantemente recibimos nueva información que puede volver obsoleta la anterior, por eso para este modelo aprender es formar conexiones relevantes entre contenidos y personas. La estrategia de conectar es más importante que la de adquirir información. Estamos frente a un conocimiento conectivo como alternativa al conocimiento entendido como resultado de la experiencia o el razonamiento. Es por eso que se pone el acento en el proceso y no en el contenido, ya que el contenido cambia y se adapta constantemente. Desde este nuevo paradigma, parafraseando a Siemens (2006), aprender no significa adquirir sino asimilar y ya no se trata de entender elementos aislados sino de comprender cómo se conectan. Estos elementos son la fuente de información que en la web 2.0 se denominan “nodos”.

Learning is the process of creating networks. Nodes are external entities which we can use to form a network. Or nodes may be people, organizations, libraries, web sites, books, journals, database, or any other source of information. The act of learning (things become a bit tricky here) is one of creating an external network of nodes—where we connect and form information and knowledge sources. The learning that happens in our heads is an internal network (neural).

(Siemens, 2006)



Si la forma de aprender cambia es fundamental modificar el rol del profesor. En este escenario, el docente, en palabras de Torres y Vidal (2008) es *“un gestor —un guía, un facilitador— de los espacios de aprendizaje y de la información que se genera dentro y fuera del aula.”* Ya no es fuente de información. Él deberá fomentar la autonomía del aprendiz, la colaboración y el intercambio entre los miembros del grupo y los demás usuarios de la web. El aula, desde esta perspectiva, se vuelve un espacio físico o virtual imprevisible por lo que el profesor y las actividades deberán ser lo suficientemente flexibles como para adaptarse a las necesidades de los estudiantes y al contexto.

## 2. E/LE 2.0

*Aprender una lengua extranjera es dotarse de un instrumento para participar comunicativamente en las situaciones de nuestra vida que demanden su uso adecuado.*  
(Zanón, 1995)

Dentro del campo de la enseñanza de E/LE se ha comenzado desde hace varios años a incursionar sobre estas cuestiones y a diseñar materiales que responden a esta tendencia. Nuestra intención es profundizar en el tema y proponer nuevas herramientas que permitan al profesor llevar a cabo la experiencia de enseñanza aprendizaje por medio de nuevos canales, que sabemos, pronto se transformarán en recursos para recordar al paso que evolucionan las nuevas tecnologías. Sin embargo, aunque es un tema bastante trillado en Europa y América del Norte creemos que comenzar a desarrollar estas cuestiones en Sudamérica y, especialmente en los programas de inmersión de Argentina, puede ser la apertura de un camino y el inicio de una nueva etapa de investigación en nuestros centros de enseñanza. En este capítulo se trabajarán los diferentes recursos de la web 2.0 con los cuales se pueden diseñar materiales para la clase ELE.

El mundo E/LE 2.0 nació aproximadamente junto con el blog de Francisco Herrera “Profesores de español en apuros” que creó para La Janda International House de Vejer de la Frontera en el año 2005. Este blog se transformó luego en “ele 2.0, un profesor de español en el parque temático digital (<http://www.lajanda.blogspot.com>). Francisco Herrera fue el primero en acuñar el término y es la referencia principal respecto a cualquier estudio de ELE 2.0. Por eso mismo y por el valor de su trabajo en estos últimos años, veremos en la memoria la importancia de sus investigaciones, aportes y conclusiones acerca de esta arista dentro de la enseñanza de español como L2.

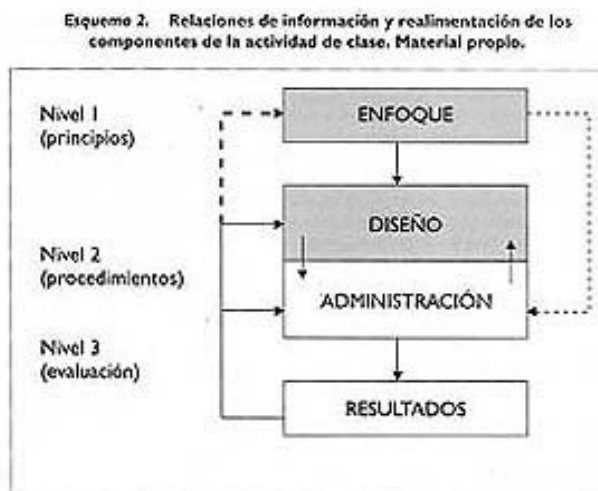
### 2.1. ¿Qué es una actividad 2.0?

Antes de comenzar a diseñar las tareas debemos ponernos de acuerdo sobre algunos conceptos. Todo hecho, tarea y situación de aula pueden convertirse para un buen profesor en una verdadera actividad.

Existen tantas actividades de clase cuantos temas y situaciones se enseñen de acuerdo a los objetivos que se propongan en cada encuentro. Definir una actividad 2.0 implica tener en cuenta el tradicional concepto de actividad de clase con los siguientes complementos:

- el punto de atención primario estará puesto en el proceso más que en el resultado final. Este tipo de actividades realizadas en el espacio de Internet “conectan” la realidad del aula con **la vida real digital** (Torres y Vidal, 2008);
- sirven de espacio de permanente actualización ya que sin costos, se pueden variar y adaptar las actividades de acuerdo a los grupos que se presentan;
- para llevarlas a cabo, **el profesor asume un rol de gestor del espacio de aprendizaje** y de la información que se genera en él, dando mayor lugar al alumno a realizar sus propias conexiones para lograr el aprendizaje, de modo tal que se ve involucrado en su propio **aprendizaje** haciéndose más **responsable** y trabajando activamente con el resto de los participantes favoreciendo el aprendizaje **colaborativo**.
- Por último, lo esencial es que esta actividad debe desarrollarse o conectarse con una **red social** donde varios miembros o usuarios sean los gestores y colaboradores en la ejecución de la tarea, no como tradicionalmente conocemos el trabajo en grupos, sino de una manera donde cada proceso es el que aporta y suma una alternativa al resultado final de la tarea.

## 2.2. Enfoque por tareas para el diseño de actividades 2.0



**ESQUEMA 2**

Abordaremos el diseño de actividades de clase teniendo en cuenta las siguientes convicciones sobre el concepto de lengua y los métodos de enseñanza de segundas lenguas que favorecen su adquisición. El esquema de Gracia Lozano y Plácido (1996) representa el circuito que nos proponemos realizar en el

desarrollo de esta memoria.

Si nuestro compromiso es con una enseñanza destinada a desarrollar la habilidad comunicativa de los alumnos, si admitimos que el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua desde esta dimensión está informado básicamente por la necesidad de promover un uso «real» y significativo de esa lengua, tendremos que adoptar algunos principios básicos irrenunciables:

- a) Es necesario considerar la lengua como un instrumento de comunicación antes que como un objeto de aprendizaje.
- b) *Input* y *output* deberán considerar simultáneamente todos los niveles de la comunicación (gramatical, léxico, discursivo, etc.), situando por tanto la unidad mínima de trabajo por encima del nivel oracional (Morrow, 1981).
- c) La producción y comprensión del alumno deberá responder a un propósito de comunicación real.
- d) Hay que permitir la libertad de elección del alumno con respecto a qué dice, cómo lo dice y con qué instrumento.
- e) Se debe proporcionar la posibilidad de que el alumno compruebe el efecto de su producción (Gracia Lozano y Plácido, 1996)

Administraremos entonces actividades que se respaldarán dentro de estos enfoques y puntos de vista. La enseñanza de español con actividades 2.0 que proponemos en esta memoria se enfocará en un **aprendizaje mediante “tareas”**. Recordemos el concepto de tarea:

Una tarea es:

1. representativa de procesos de comunicación de la vida real;
2. identificable como unidad de actividad en el aula;
3. dirigida intencionalmente hacia el aprendizaje del lenguaje;
4. diseñada con un objetivo, una estructura y una secuencia de trabajo  
(Javier Zanón, 1995)

El autor la define como una actividad o serie de actividades que conducen a un objetivo concreto y común a varios participantes, para cuya consecución será necesaria la cooperación, la comunicación y la negociación entre estos.

Para diseñar actividades de clase trabajaremos con **tareas comunicativas** y no con tareas pedagógicas, ya que las primeras son aquellas que tienen como objetivo que el alumno se comunique con la lengua meta en una situación real dentro del aula, es decir que pueda hablar, leer, comprender y escribir en lengua extranjera, usar con fluidez y propiedad los contenidos lingüísticos para resolver situaciones reales de comunicación. Las tareas así concebidas se convierten en herramientas motivadoras que difieren de otras propuestas clásicas de los libros de textos.

En el enfoque por tareas, esta reflexión forma parte del trabajo; las motivaciones para aprender, concretadas en una tarea real, son el motor de todo el proceso y generan situaciones auténticas de comunicación, donde el aprendiz puede definir qué necesita hacer y qué necesita aprender para conseguir realizar el objetivo previsto. (Fernández, S., 2001)

Si bien en la actualidad existen muchos manuales en los cuales el enfoque por tareas es la metodología escogida, ¿por qué insistimos en el diseño de materiales 2.0 con el mismo enfoque? Porque estas actividades se ejecutan con un soporte tecnológico que los estudiantes utilizan en su vida cotidiana para resolver diversas situaciones, para aprender en su lengua materna y para socializarse con los demás. Como mencionábamos en la introducción sobre el conectivismo, enseñar con estos medios propone asumir que el aprendizaje puede darse dentro y fuera del aula, durante y posteriormente al curso concreto de español, es decir, que el aprendizaje de una segunda lengua con herramientas de la web 2.0 favorece un aprendizaje para toda la vida (LFL).

La enseñanza mediante tareas (Task-Based Language Teaching)# se produce como consecuencia de integrar tres ideas rectoras:

- El concepto de competencia comunicativa (Swain, 1985) no reducible al dominio de los contenidos lingüísticos. Ya sean estructurales o funcionales, no hasta saber sobre los contenidos, es necesario saber usar los contenidos para la comunicación. Esto implica planificar en clase tareas de uso de los contenidos que son enseñados. Ese uso debe ser lo más próximo a los usos reales de la lengua extranjera en la vida de los alumnos.
- Por lo que se refiere a los mecanismos de aprendizaje de una lengua extranjera, como muestran los estudios sobre Adquisición de una Lengua Extranjera (Ellis, 1993), no podemos hablar de un proceso lineal de adquisición, contenido a contenido. Los de estos estudios muestran una construcción global del sistema lingüístico nuevo, consistente en una sucesión de sistemas internos o interlenguajes transitorios donde el material lingüístico es reestructurado (McLaughlin, 1990) en un proceso cíclico. El currículo lineal de contenidos lingüísticos no parece el más idóneo para organizar la enseñanza de la lengua.
- En cuanto al diseño curricular, numerosos autores (Breen y Candlin, 1980; Stern, 1983; Richards, 1984; Johnson, 1987; Nunan, 1988) reivindican un currículum de lengua capaz de integrar los diferentes ejes del proceso educativo (objetivos, contenidos, metodología y evaluación). Las propuestas acordes con estos planteamientos intentan, con mayor o menor éxito, dotar al diseño del curso de lengua de este carácter globalizador. Para ello, todas reivindican la utilización de la tarea como unidad organizadora de los diferentes componentes del proceso de enseñanza y aprendizaje.

(Javier Zanón, 1995)

Ellis (1993) desarrolla el concepto en seis características:

1. La tarea es un plan de trabajo.
2. Está centrada fundamentalmente en el significado.
3. Implica procesos reales de uso de la lengua.
4. Puede requerir el uso de cualquiera de las actividades de la lengua, así como de varias a la vez.
5. Pone en marcha procesos cognitivos, es decir, de pensamiento.
6. Termina con un producto claramente comunicativo.

En conclusión, el concepto de **interacción** es el que mejor representa el proceso de adquisición de una lengua extranjera y todos los elementos que interactúan en clase se convierten en elementos primordiales de aprendizaje. Utilizamos una imagen de Herrera y Cornejo (2009) con la cual se presenta claramente la interacción dinámica entre profesor, alumno y tarea dentro del contexto de aprendizaje.



(Herrera y Cornejo, 2009)

Diseñar actividades 2.0 por medio del enfoque por tareas significa entonces asumir un papel de profesor investigador que crea materiales para su clase y necesita contar con una guía sólida para poder alcanzar los objetivos que se propone. No existe nadie mejor que un **profesor investigador** que cree materiales ya que la formación surge de la práctica diaria en el aula; sólo hay que empezar a utilizar la experiencia propia, y en este caso ofrecemos como camino inicial estos documentos de la memoria que sin duda darán paso a nuevas creaciones y propuestas didácticas para la clase E/LE.

### **2.3. Revisión y análisis de actividades 2.0 que circulan en el medio**

*Crear, compartir y participar son los principios básicos de esta segunda generación web.*  
(Herrera y Cornejo, 2009)

Luego de haber indagado sobre la filosofía de la educación que subyace dentro de esta línea de enseñanza-aprendizaje (conectivismo) y después de haber delimitado el concepto y todo lo que implica realizar una actividad 2.0, podemos revisar con espíritu crítico constructivo cierta cantidad de actividades “colgadas” en la web que han sido correcta e incorrectamente etiquetadas como actividades dos punto cero. Esta revisión general servirá de modelo para la consecuente propuesta de diseño de actividades, para que tengamos en cuenta los aciertos y sepamos distanciarnos de los errores.

#### **2.3.1. Actividades erróneamente llamadas 2.0**

Comenzar por la negativa es un camino para llegar a la mejor definición. Muchos profesores en el afán de comenzar a explotar algunas herramientas de la web 2.0 trasladaron actividades y prácticas del aula a un blog por ejemplo. En estos casos, los alumnos en vez de resolver los ejercicios en una hoja de papel impreso, lo hacían en el blog, sin ninguna otra intención más que la de responder unas preguntas que dirigía su profesor en una entrada cualquiera. Este tipo de actividad, no genera ninguna interacción entre los estudiantes ni con el mismo docente que hacía las preguntas o con el resto de la comunidad de la blogsfera si no se compartían los resultados o se debatían sobre ellos. Otro ejemplo podría ser el de subir un audio en una entrada de blog: el alumno podría escucharlo y resolver actividades de comprensión auditiva como antiguamente se utilizaban los cassettes que luego fueron reemplazados por los CDs. Como estos intentos hay miles; se han etiquetado actividades como 2.0 pero en verdad solamente utilizan una plataforma, un soporte diferente al que tradicionalmente usaban, sin tocar el fondo que la misma herramienta pone a disposición. Estos errores pueden haber ocurrido por desconocimiento a pesar de haber existido una buena intención. Justamente por eso a continuación revisaremos con algunos ejemplos lo que significa - desde el camino afirmativo - una actividad 2.0.

### 2.3.2. Verdaderas actividades 2.0

Tal como afirmamos en el caso anterior, usar una herramienta como el blog, los documentos compartidos, etc. no significa que nuestro trabajo se incluya dentro de la línea de la web 2.0. Para que sean verdaderas propuestas dentro de este ámbito deben dar la posibilidad de generar o publicar contenido, de poder compartir ese contenido con otros usuarios de la web y participar colaborando en la “**gran conversación digital**”.

Este aprendizaje, perfectamente integrado en el enfoque comunicativo, amplía sus posibilidades con la web social. Según Francisco Herrera, la ELE 2.0 puede desarrollar los siguientes aprendizajes, según las herramientas que se utilicen: es **cognitivo y significativo** a través de mapas conceptuales como Cmap Tools; el **constructivismo** se emplea a través de las plataformas de aprendizaje y gestión de cursos virtuales como Moodle; **es comunicativo y reflexivo** con los blogs y los podcast; **visual** con las herramientas de imagen como youtube (vídeo) y Flickr (fotografías) y, por último, **cooperativo** a través de los wikis.(Rovira Collado,2009)

Tomaremos como ejemplo el blog que proponen crear para complementar el curso de español realizado por Herrera y Cornejo (2009), como soporte digital del manual *Gente* de Editorial Difusión. En la guía que los autores realizaron y que ha sido la musa inspiradora de la presente memoria, se propone una serie de actividades para cada unidad con las cuales los estudiantes pueden continuar trabajando fuera o dentro del aula en el mundo 2.0.

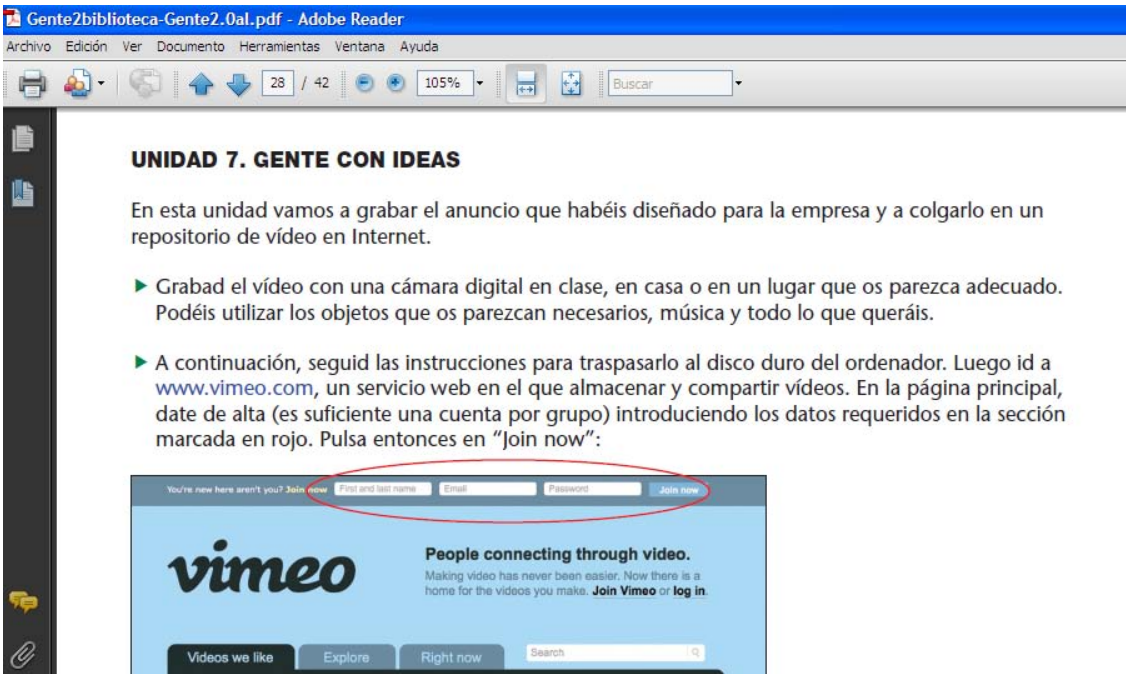
La propuesta consiste en elaborar un blog propio en el cual se colocarán posteriormente todas actividades sugeridas para cada unidad temática con diferentes herramientas como: el trabajo con redes sociales, la elaboración de un diaporama con un programa llamado *slideshare* que permite compartir las presentaciones, la grabación de una propia entrevista o audioguía o la publicación de fotografías para generar debates y comentarios sobre ellas.

En la elaboración de esta guía como fruto de su investigación se destaca la claridad con la cual explican a los estudiantes los pasos a realizar para poder lograr manejar las herramientas que se proponen. Las instrucciones son una vital parte del trabajo ya que es imprescindible conocer las herramientas para alcanzar el objetivo lingüístico que proponemos y no demorarnos demasiado en su manipulación. Este dato es esencial para el profesor a la hora de diseñar una actividad 2.0: debemos tener en claro que **cuanto más simple sea la propuesta mejor será el rendimiento** que obtengamos de ella ya que de ese modo, los alumnos no se demorarán en investigaciones informáticas sino que se aplicarán a la tarea inmediatamente. Cabe

---

destacar también que las generaciones que están asistiendo a nuestras clases, viven, se comunican y se educan con estas herramientas, por lo cual, contamos con un trabajo menos a la hora de proponer este tipo de enseñanza. Sin embargo, no podemos dejar de lado que no todos los estudiantes tengan el mismo nivel de conocimiento y de manejo de las herramientas que proponemos en clase, por lo cual el profesor deberá siempre tener unas rápidas instrucciones como las que se presentan en el trabajo que citamos con anterioridad.

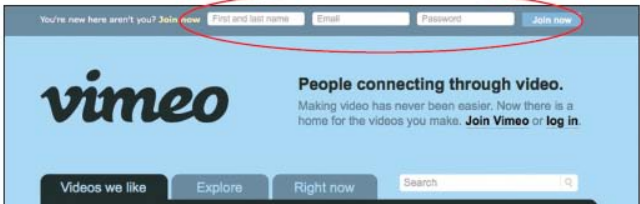
Seleccionamos un breve ejemplo como muestra de una verdadera propuesta:



**UNIDAD 7. GENTE CON IDEAS**

En esta unidad vamos a grabar el anuncio que habéis diseñado para la empresa y a colgarlo en un repositorio de vídeo en Internet.

- ▶ Grabad el vídeo con una cámara digital en clase, en casa o en un lugar que os parezca adecuado. Podéis utilizar los objetos que os parezcan necesarios, música y todo lo que queráis.
- ▶ A continuación, seguid las instrucciones para traspasarlo al disco duro del ordenador. Luego id a [www.vimeo.com](http://www.vimeo.com), un servicio web en el que almacenar y compartir vídeos. En la página principal, date de alta (es suficiente una cuenta por grupo) introduciendo los datos requeridos en la sección marcada en rojo. Pulsa entonces en "Join now":



Para concluir afirmamos con los autores:

Como dice Christian Van Der Henst, la web 2.0 no es una tecnología, es una actitud. Y como tal solo se da cuando se produce un cambio de paradigma, una forma distinta de ver las cosas. (Herrera y Cornejo, 2009)

## 2.4. Crear actividades 2.0: la realidad en el aula

*Escogeremos la tecnología que mejor se adapte al objetivo final que queremos conseguir. (Herrera y Cornejo, 2009)*

*Aula del Sur 1* es un manual de Editorial Difusión y Voces del Sur adaptado para el Cono Sur. Desde su aparición en 2009 ha sido un material de trabajo y referencia permanente para los cursos de español que se dictan en Argentina, no sólo por la calidad del trabajo y del equipo que redactó *Aula Internacional*, sino también porque esa misma adaptación al español rioplatense hace que el material responda al contexto real del curso de inmersión.

El objetivo de esta memoria es analizar el material existente y diseñar para él una variedad de actividades 2.0 que puedan ser desarrolladas en las clases y abrir un nuevo espacio de trabajo con las nuevas tecnologías para los cursos de inmersión.

La propuesta de actividades 2.0 formaría parte del trabajo del alumno y dependiendo el caso, los materiales que diseñaremos se incluirán en alguna de las secciones antes descriptas según sea conveniente. Para el diseño de estas actividades tomamos como referencia los conceptos que Neus Sans (coordinadora pedagógica también del manual) recomienda tener en cuenta como criterios rectores a la hora de diseñar nuevos materiales:

- **CONTEXTUALIZACIÓN:** Preferir siempre la recepción o generación de textos contextualizados.
  - **SIGNIFICATIVIDAD e INTERACCIÓN:** Siempre considerar el significado de las formas lingüísticas tanto en su descripción como en la práctica.
  - **IMPLICACIÓN:** Buscar siempre algún tipo de implicación lúdica o intelectual por parte del alumno en la resolución de cualquier actividad. Considerar la creatividad como algo inherente al uso de las lenguas.
  - **EVITAR EL “MALABARISMO” Y LA RESOLUCIÓN MECÁNICA:** Evitar que el material promueva el desarrollo de habilidades ajenas a la comunicación o se resuelva mecánicamente.
  - **RELEVANCIA** de los recursos propuestos para la resolución de la actividad.
  - **CORRECCIÓN:** El material debe potenciar/permitir la corrección positiva y personalizada (considérese el potencial de la creación cooperativa respecto al aprendizaje de la gramática).
  - **ENTRENAMIENTO ESTRATÉGICO:** Propiciar el análisis / descubrimiento. Aprender a aprender.
  - Prever la **ADMINISTRACIÓN** en clase. Organización social del aula.
  - **CONCIENCIA DEL PROCESO:** Conciencia por parte del alumno de cuáles son los objetivos de la unidad didáctica y focalización de los medios lingüísticos.
- (Neus Sans, 2008)

Como menciona el epígrafe de este capítulo, es importante **escoger la herramienta que mejor responde al objetivo** que nos planteamos. Probablemente luego de nuestra propuesta, surgirán innumerables actividades gracias a la creatividad de los colegas que comenzarán a indagar y a experimentar.

Apoyándonos en el MCER sostenemos que:

La inserción efectiva de la tecnología en la enseñanza debe de conducir a la creación de entornos, abiertos, multimodales y contextuales que realmente potencien el aprendizaje colectivo (Marco Europeo de Referencia, 2001; Lund 2006a).

En este caso, seleccionamos las unidades didácticas y las temáticas que mejor responden a un programa de inmersión teniendo en cuenta las variables de “tiempo” y “permanencia” de los estudiantes en un centro para llevar a cabo un curso de 80 horas. Al mismo tiempo queremos que conste que hemos seleccionado al menos una actividad por herramienta para poder luego abrir el juego a nuevos diseños de actividades.

Cuando diseñamos cualquier tipo de material debemos prever también el momento de evaluación de eficacia del mismo. Por lo tanto, en la siguiente grilla se sintetizan todos los puntos que hemos desarrollado previamente acerca de las actividades 2.0 y que debemos tener en cuenta para constatar su real utilidad.

Tomado de Herrera y Cornejo (2009).

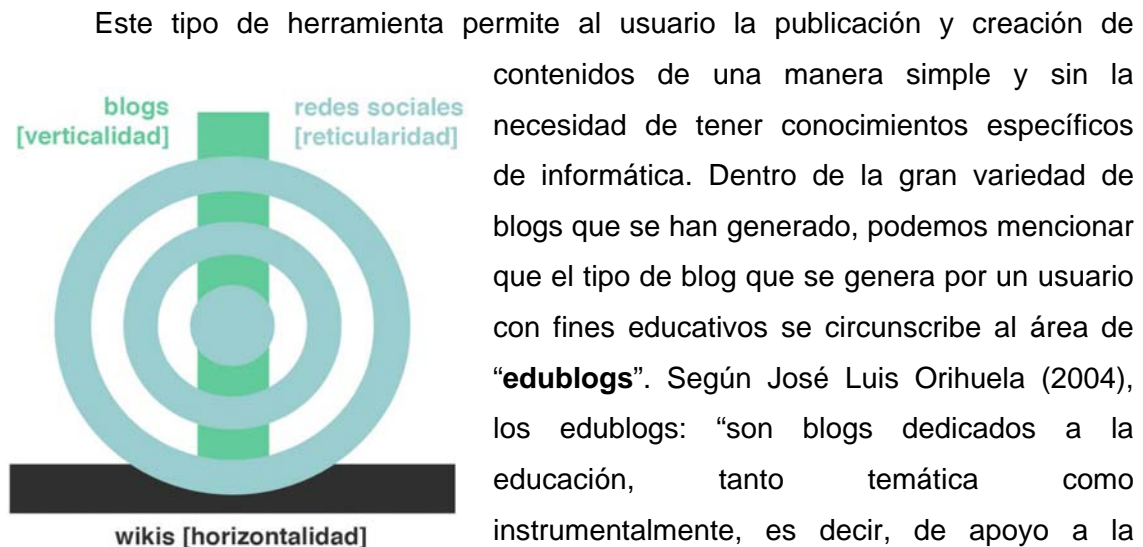
<b>Evaluación de la tarea 2.0</b>			
<b>Tarea 2.0</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>
<b>Plan de trabajo</b>	¿existe un plan de trabajo?		
	¿está claramente secuenciado?		
	¿son coherentes los diferentes puntos del plan?		
<b>Significado</b>	¿se hace más hincapié en el significado que en la forma?		
<b>Uso real de la lengua</b>	¿se hace un uso real de la lengua?		
	¿se hace en los contextos adecuados a la tarea?		
	¿da pie a interacciones auténticas?		
<b>Destrezas</b>	¿integra las destrezas lingüísticas?		
	¿lo hace de forma coherente y natural?		
<b>Procesos cognitivos</b>	¿activa procesos cognitivos?		
	¿lo hace de manera que son parte sustancial del trabajo?		
<b>Producto final</b>	¿hay un producto final?		
	¿es de naturaleza comunicativa?		
	¿se integra en la conversación digital?		

### 3. Herramientas 2.0 para enseñar español

*“Don't focus on the tools and the direct application of the tools. Focus on what the tools allow us to do better and then find a way to implement that functionality in an organization”*  
(Siemens, 2008)

#### 3.1. El blog

Para una definición de blogs remito al lector a la que ofrece *Wikipedia* en español: “Un BLOG (...) es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente”.



Este tipo de herramienta permite al usuario la publicación y creación de contenidos de una manera simple y sin la necesidad de tener conocimientos específicos de informática. Dentro de la gran variedad de blogs que se han generado, podemos mencionar que el tipo de blog que se genera por un usuario con fines educativos se circunscribe al área de “**edublogs**”. Según José Luis Orihuela (2004), los edublogs: “son blogs dedicados a la educación, tanto temática como instrumentalmente, es decir, de apoyo a la enseñanza presencial en diferentes disciplinas”. Una definición tan amplia como ésta, permite dar lugar a que existan tantos blogs como enfoques, métodos, materias y profesores haya en el mundo. Pero en este caso, proponemos como herramienta la creación de un blog donde el profesor y los alumnos interactuarán en la diferentes “entradas”. Denominamos “entradas” a cada nuevo tema de trabajo o discusión que genere el administrador del blog, en este caso el profesor. Esta aplicación requiere una prolija administración para que realmente pueda ser útil a los fines que se persiguen. Dentro de ella el profesor almacena información, videos, audios, comentarios de clases, trabajos de los alumnos y por lo tanto se convertirá poco a poco en un verdadero portafolio de clase. Cuando nos referimos a la necesidad de una buena administración queremos decir que el administrador deberá tener en cuenta una forma de clasificar la información de manera tal que los lectores, alumnos o colegas, puedan hallar con facilidad lo que están buscando. Dentro de un edublog, la

clasificación se realiza por medio de las llamadas “etiquetas”. Cada entrada que se genera permite la posibilidad de ser clasificada por medio de una serie de palabras que permiten su fácil acceso.

Sin detenernos más en los detalles de la aplicación, queremos focalizar en los beneficios que nos provee para la clase E/LE.

Un blog, o edublog permite:

- crear y acceder a otros entornos de aprendizaje donde es necesario el uso de la lengua meta,
- trabajar aspectos de la lengua y contenidos que en la mayoría de los casos no es posible trabajar en clase por la limitación del tiempo,
- crear un entorno lúdico en el que practicar la lengua y más relacionado con los intereses de los estudiantes, y
- prolongar el espacio del aula dondequiera que el estudiante acceda a la aplicación.

Dadas las ventajas que acabamos de mencionar, el blog será el lugar donde se almacenarán y se guardarán la mayoría de los diseños que propondremos con el resto de las herramientas 2.0. Por medio de las facilidades que permite la tecnología del “blogger” podemos incluir vínculos y enlaces, videos, comentarios de redes sociales etc.

Para integrar el diseño y la evaluación en una primera instancia verificaremos si la actividad que proponemos a los estudiantes responde efectivamente en sus aspectos de diseño y al uso del español fuera del aula. En segundo lugar verificaremos si los artificios didácticos utilizados para conseguir el fin están razonablemente justificados.

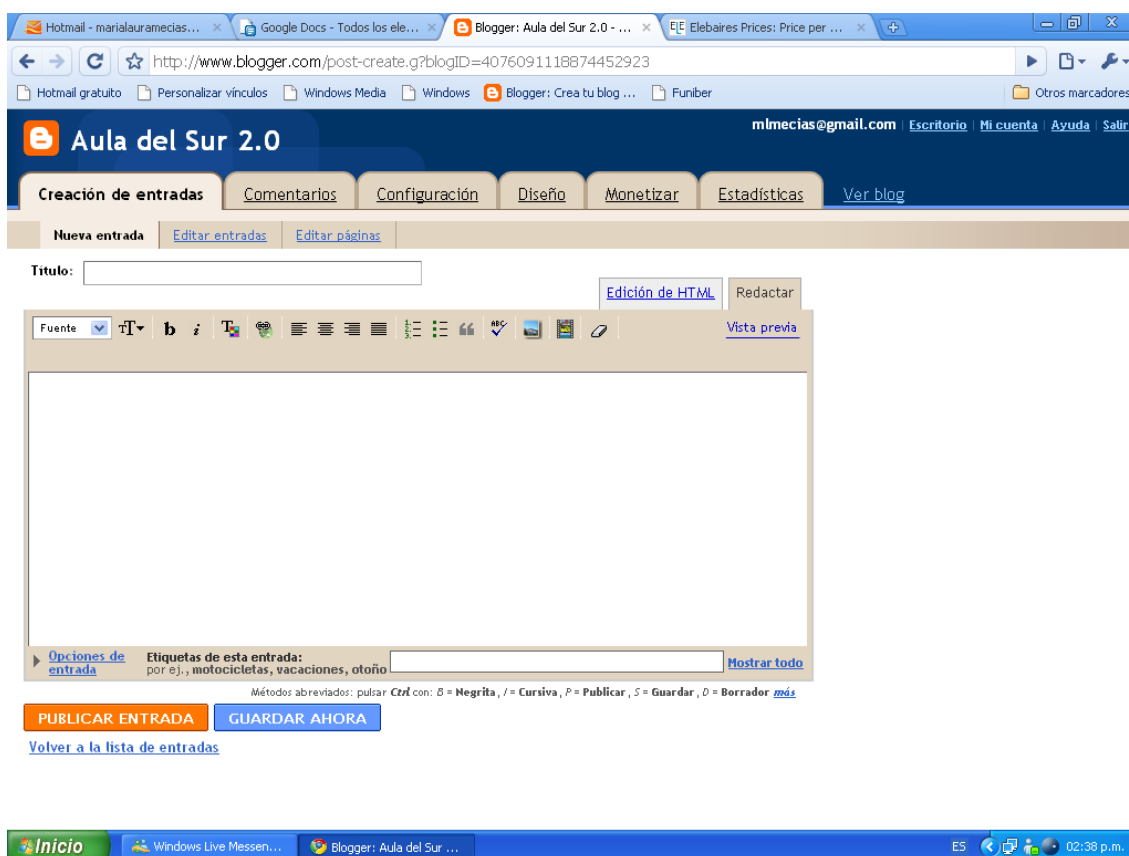
Para Gracia Lozano y Plácido Ruiz (1995) la tarea debe ser común o generalizable, es decir extensible al mundo real. Los blogs son herramientas que utilizamos para diversos fines como mencionábamos anteriormente: hay blogs personales, de viajeros o profesionales, sobre eventos, sobre destinos o hasta inclusive muchísimos blogs sobre la lengua española. Esta herramienta es de uso cotidiano en los jóvenes para mantenerse en contacto con una comunidad interesada en los asuntos de los que cualquier blog se ocupa. Estaremos entonces creando un **edublog** el cual estará vinculado con el blog propio de cada estudiante de ese curso creado justamente para comunicarse con los demás, almacenar sus actividades, sus

producciones y servir así de portfolio digital del aprendizaje de español como segunda lengua.

Creemos que el **trabajo con las destrezas está naturalmente integrado** ya que todas las subtareas serán recopiladas y fortalecerán la creación de contenidos, comentarios, debates y diálogos en el espacio de la red. Marcamos en los objetivos de las actividades que se trabajará fundamentalmente la retroalimentación y la negociación de sentido en la mayoría de las propuestas. Desde el comienzo de la propuesta hasta el momento de la valoración final **el alumno** está **implicado permanentemente**: la elección del blog propio, la definición de sus características, con infinitas posibilidades de creatividad (siempre y cuando el alumno se comprometa y se entusiasme con la tarea), una tarea final que puede ser como sugerimos, el puntapié para que se continúen utilizando estas herramientas como medio de comunicación para la clase. En consecuencia con lo dicho, el **foco** está puesto en la tarea más que en la sistematización de la lengua y le estamos posibilitando al alumno varias posibilidades de **elección** de cómo llevar este proyecto adelante. Si bien el tiempo de la creación del blog y del armado del mismo puede aparecer como una desventaja, consideramos que la **relación coste-beneficio** vale la pena. Es una tarea rentable si el profesor toma la decisión junto con el grupo de continuar utilizando este medio de comunicación como un espacio de prolongación de la clase, abriendo más posibilidades de input de lengua fuera del tiempo del curso y generando en los estudiantes la motivación de interactuar en español por un medio virtual. Intrínsecamente relacionado con lo anterior, esta elección de material de trabajo será **funcional** a posteriori también si lo fue (como creemos) en la tarea final, ya que para este tipo de grupo meta el trabajo con este tipo de materiales (herramientas 2.0) es muy fácil de utilizar y están constantemente expuestos a ellos. Intentamos en la medida de nuestras posibilidades hacer una **presentación** clara y atractiva de las actividades que proponemos vinculándolas permanentemente con las unidades didácticas cuidadosamente elaboradas por el equipo de *Aula del Sur*.

### 3.1.1. Blog: Aula del Sur 2.0

Para presentar concretamente el diseño de materiales, hemos creado el blog homónimo que podemos hallarlo en el siguiente enlace: [www.auladelsurdospuntocero.blogspot.com](http://www.auladelsurdospuntocero.blogspot.com) Si bien existen diversas plataformas desde las cuales se pueden crear blogs o edublogs (ver en el anexo las que apuntamos), esta aplicación de Google, Blogger, es una de las plataformas más sencillas y rápidas de aprender a manipular, por lo cual hemos generado el blog dentro de este administrador.



(Imagen de pantalla de la aplicación Blogger para crear el edublog)

El diseño del blog es personal y las aplicaciones que hemos seleccionado para que estén en pantalla son las más útiles para el fin que tiene el edublog: la caja con las etiquetas para facilitar el acceso a las actividades, la caja con el archivo el blog que se almacena cronológicamente, una caja especialmente dedicada a los blogs de los alumnos (si los tienen, para estar vinculados), otra con la posibilidad de suscribirse al blog para recibir mensajes cuando hay nuevas publicaciones, y otra para ver y conocer quiénes son los seguidores de este blog.

En este blog hemos almacenado las actividades creadas luego de realizar el análisis del material. Queremos dejar sentado en este apartado que sólo hemos hecho una muestra de la diversidad de actividades que se pueden crear a la luz de estas herramientas. Contamos que con un ejemplo de cada una será suficiente para dar muestra de las nuevas posibilidades que se abren de trabajo creativo al utilizar estas nuevas tecnologías para la clase E/LE. En el Anexo adjuntamos una breve descripción de cada una de las herramientas utilizadas para estas actividades como también de otras que si bien no han sido utilizadas para la presente memoria, pueden ser útiles para nuevas propuestas didácticas. (Ver Anexos 3 y 4).

### **3.2. Google Maps**

Para la elaboración de algunas actividades utilizaremos una serie de aplicaciones provenientes de Google. La empresa Google Inc. es dueña del motor de búsqueda homónimo (Google) y fue fundada en 1998 por dos estudiantes de doctorado en ciencias de la computación la Universidad de Stanford: Larry Page y Sergey Brin. Su producto fundacional ha sido el buscador, sin embargo, con el tiempo la empresa comenzó a ofrecer otros servicios o aplicaciones de internet: un servicio de correo electrónico llamado “Gmail”, su mapamundi en 3D o mejor conocido como “Goolge Earth” y entre ellos el “Blogger” producto con el cual se diseñan blogs / bitácoras como mencionamos en el apartado anterior.

En el diseño de las actividades relacionadas con la ubicación en el espacio y la descripción de lugares utilizaremos como herramienta una aplicación de Google llamada “Google Maps”. Éste es un servicio que nos permite visualizar el mundo a través de mapas o de imágenes tomadas por satélite, pero también podemos combinar las dos al mismo tiempo. Nos permite guardar mapas propios, crear hojas de ruta, subir imágenes asignadas a un punto geográfico determinado, escribir un comentario de esa fotografía y leer y/o comentar lo que otras personas dicen o preguntan del lugar que estamos visualizando. También permite la creación de pasos para llegar a alguna dirección, lo que permite al usuario crear una lista paso a paso para saber el cómo llegar a su destino, calculando el tiempo necesario y la distancia recorrida entre las ubicaciones. Por sus funcionalidades y por el uso cotidiano que tiene esta herramienta será de gran utilidad para diseñar actividades que permitan a los estudiantes interactuar entre sí y con la comunidad virtual.

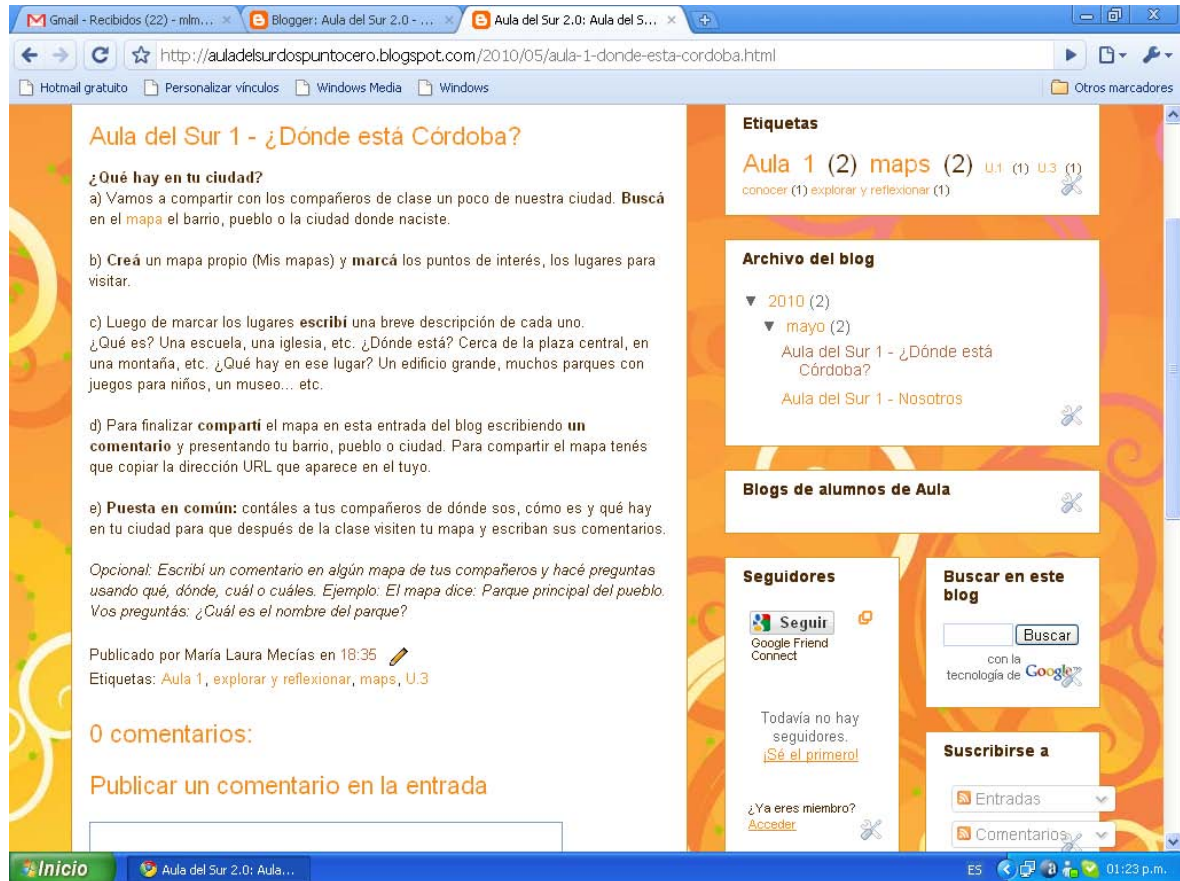
En la Unidad 3, “¿Dónde está Córdoba?”, los estudiantes van a aprender a describir lugares y países, a expresar existencia, a hablar de ubicación, del clima y a aprender los usos del verbo haber y estar. La actividad 2.0 que diseñamos se ubica en la sección “Explorar y Reflexionar” luego del ejercicio 5 “¿Qué hay en Uruguay?”.

**Actividad – ¿Qué hay en tu ciudad? (Ver consignas en Anexo 5)**

- Título: ¿Qué hay en tu ciudad?
- Tipo de actividad: expresión escrita y oral trabajando sobre un soporte digital
- Tiempo de duración estimada: 15 a 20 minutos

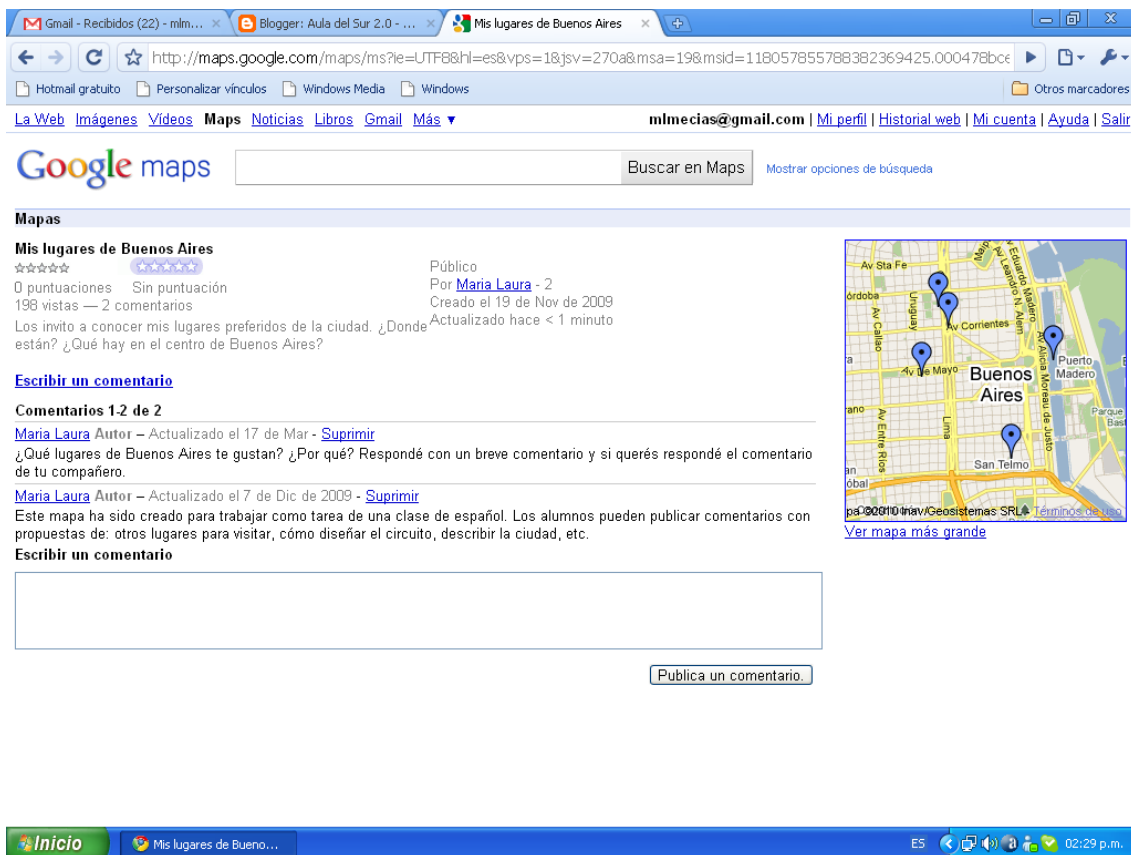
Esta actividad se sugiere para hacer como tarea en el caso que no haya suficiente tiempo para hacerlo en clase o que se reemplace por otra.

- Material necesario: PC / Blog / Mapa
- Agentes: individual – en parejas
- Objetivos: practicar en un medio virtual las diferencias de uso entre hay y está/n.
- Procedimiento: Si los estudiantes ya están familiarizados con la herramienta Google maps, el profesor puede asignarla como actividad de tarea fuera de clase, recomendamos hacerlo con ellos ya que consistiría en la primera actividad de este tipo. En la entrada del blog de *Aula del Sur 2.0* figuran los pasos que los estudiantes deben seguir para realizar la actividad. Se sugiere mostrar en clase la entrada del blog, leer juntos los pasos y sugerir algunas estrategias que pueden serles de utilidad a los estudiantes para mejorar la expresión escrita. El punto final en el que se desarrolla la expresión oral (puesta en común) puede llevarse a cabo en el siguiente encuentro a modo de conclusión de la actividad y dejando abierto el juego para que los estudiantes visiten los mapas de los compañeros y escriban en ellos sus comentarios o preguntas colaborando así con la conversación digital en L2.
- Evaluación: el profesor revisará los mapas y hará las indicaciones necesarias individualmente.



(Imagen de Pantalla entrada de blog correspondiente a la actividad diseñada)

Apreciamos que esta actividad tiene un plan de trabajo secuenciado cuyos puntos se encuentran relacionados entre sí y promueven el uso real de la lengua en un contexto que da pie a interacciones auténticas. Se integra el uso de las destrezas: interacción oral, comprensión auditiva, expresión oral y escrita. Los procesos cognitivos se activan de tal forma que se transforman en parte sustancial de la actividad y de ese modo se llega a la realización de un producto final esencialmente comunicativo e integrado a la conversación digital.



(Imagen de Pantalla Google Maps – Actividad ¿Qué hay en tu ciudad?)

### 3.3. Podcasts

Esta herramienta 2.0 surge alrededor del año 2004 cuando “...Adam Curry usó una especificación del formato RSS, de Dave Winer, para incluir archivos adjuntos. A través de la etiqueta <enclosure> añadió archivos de audio a un archivo RSS y decidió crear un programa para poder gestionar esos archivos, al que llamó iPodder, en relación con el reproductor portátil de música que poseía, un iPod...” (Wikipedia en español, podcasting, última comprobación junio 2010) Esta transmisión de archivos de audio y/o video, comenzó a difundirse gracias a la posibilidad que ofrece de crear archivos propios, descargar ajenos y suscribirse para recibir actualizaciones y nuevos podcasts de sitios donde los nuclea. La ventaja del podcast es que permite la descarga y la posterior audición sin necesidad de tener cobertura de internet, es decir que una vez recibido el material es posible utilizarlo en cualquier lugar con una simple computadora, reproductor de mp3 o Ipod. ¿Pero cuál es la diferencia de esta herramienta y de nuestros tradicionales Cds o DVDs? Lo revolucionario fue justamente

el hecho de poder crear uno mismo sus archivos de audio, alojarlos en un sitio gratuito como lo es un blog y suscribirse en red a los podcasts de otros productores o reproductores del mundo que los comparten el espacio de diálogo digital aún sin poseer altos conocimientos de programación de alta tecnología. Esta suscripción en red permite recibir programaciones, variedades regionales, audios de todo tipo de acuerdo a nuestra previa selección y configuración de modo tal que por medio de “las etiquetas” podemos elegir qué recibir y qué almacenar en nuestro RSS, es decir nuestra propia sindicación de contenidos. Actualmente existen sitios especialmente creados para alojar, crear y difundir podcasts. Un excelente ejemplo es **Podcastellano**, un proyecto de la comunidad hispana de podcasting con información, noticias, documentación y ayuda sobre podcasts en español. (<http://www.podcastellano.es>)

¿Cómo hacer un podcast? En pocos pasos seremos capaces de crear nuestro propio archivo de audio, alojarlo en un espacio donde se pueda compartir y posteriormente descargarlo. En primer lugar es necesario grabar el contenido (música, voz o ambas cosas) por medio de un programa de edición de audio. En nuestro caso, sugerimos el sitio **Evoca** ya que es de distribución gratuita y libre adaptado a Windows, Mac, etc. ([http://www.evoca.com/links/espanol.jsp#googtrans/en/es\\_AR](http://www.evoca.com/links/espanol.jsp#googtrans/en/es_AR) ) Como mencionábamos en el caso del blog, es fundamental gestionar las etiquetas, de modo tal que una vez grabado el archivo y convertido en el formato que permite ser alojado en el servidor que uno posea sea fácilmente localizable y responda con esa etiqueta a la mejor descripción posible del audio realizado. Finalmente es necesario alojar el podcast en un servidor para que lo puedan escuchar los demás oyentes de la web.

**¿Cómo se puede diseñar una actividad de clase de español utilizando esta herramienta de la web 2.0?** He aquí un gran desafío para el profesor y para su creatividad. No cabe duda que esta herramienta no sólo permite llevar material auténtico a nuestras clases no importa el lugar del mundo donde nos encontremos, sino que también será un permanente contacto de input luego de las clases para aquellos que se suscriban a estos canales. Como elemento adicional y no menos importante, estos programas permiten que los mismos estudiantes graben sus producciones orales para escucharse y autoevaluarse, por ejemplo. De esta manera la herramienta tiene un doble beneficio: se transforma en transmisora y al mismo tiempo

---

almacena nuestros registros de producción de forma tal que con el tiempo podemos ver el progreso, la mejora o la necesidad de pulir algunos errores cristalizados.

Existen en la actualidad una serie de sitios donde podemos encontrar contenidos de podcasts didactizados. Como toda herramienta diseñada para un contexto determinado tiene sus ventajas y sus desventajas. Puede ser de gran utilidad para un profesor investigar estos sitios que recomendamos de manera tal que pueda inspirarse en algunos contenidos ya diseñados para realizar los propios. Destacamos: [www.notesinspanish.com](http://www.notesinspanish.com); [www.dpili.com](http://www.dpili.com), y [www.coffebreakspanish.com](http://www.coffebreakspanish.com) . Es importante al mismo tiempo considerar un grupo de sitios de podcasting donde nuestros estudiantes pueden aprender español: [www.rtve.e](http://www.rtve.e), [www.espaciopodcast.com](http://www.espaciopodcast.com), [www.ivoox.com](http://www.ivoox.com) . (Ver sus descripciones en el Anexo).

Como propuesta de actividad con un podcast proponemos trabajar con la sección “Conocer” de la Unidad didáctica *5 de Aula del Sur 1*. En esta sección de carácter cultural se presentan tres tipos de festivales que se llevan a cabo en diferentes países de Sudamérica: el Festival de Tango, el de la Canción y el de música barroca. Para continuar con la propuesta didáctica del Libro del Profesor, nuestra actividad será una derivada de las que se proponen en el libro. Luego de oír tres muestras de música y de leer la información brindada en la sección el profesor propone completar un cuadro donde los alumnos deben registrar las fechas, las ciudades y el estilo musical de cada evento. Al finalizar por medio de la puesta en común puede sugerir continuar con la siguiente actividad derivada 2.0.

**Actividad – A mí me interesa el Festival de...**

- Título: Festivales del mundo
- Tipo de actividad: interacción oral
- Tiempo de duración estimada: 20 minutos
- Material necesario: cuaderno de notas, PC con micrófono y conexión a internet, programa para grabar podcasts.
- Agentes: parejas
- Objetivos: practicar la expresión y la interacción oral por medio de las entrevistas. Grabar la entrevista para difundir información cultural en español y poder realizar una autoevaluación de la producción.

- Procedimiento: Los alumnos se organizarán en parejas para realizar la tarea propuesta. Uno de los estudiantes será el periodista que escribirá en su cuaderno de notas las preguntas necesarias para saber más sobre el festival que el otro estudiante conoce y del que generalmente participa. Puede ser un festival de música o de otro tipo: cine, teatro, etc. Una vez que cada pareja está de acuerdo y han organizado las preguntas se disponen a grabar la entrevista. El profesor deberá recordarles los pasos necesarios para grabar el podcast\* en caso que los alumnos desconozcan cómo hacerlo. Los alumnos no deberán mencionar el nombre del festival de modo tal que luego de la grabación sus compañeros puedan adivinar y comentar la posterior entrada en el blog de la clase que se generará para almacenar la producción de cada pareja.
- Evaluación: los alumnos reunirán el material en el blog y el profesor guiará el momento para realizar una autoevaluación de la tarea con la ayuda de un cuestionario de respuesta simple.



(Imagen de pantalla de la entrada del blog correspondiente a la actividad diseñada con podcasts)

El plan de trabajo con la herramienta 2.0 (podcast) está integrado al tema propuesto por el manual, de tal modo que las actividades comunicativas que se generan brindan el espacio necesario para fortalecer el trabajo con las destrezas de interacción oral, comprensión oral y producción escrita. Si bien los materiales que son necesarios para la consecución de la tarea pueden llegar a ser novedosos para los estudiantes, el foco de la misma está puesto en el significado más que en la forma. Lo esencial es lograr una comunicación similar a una real entre un periodista y un entrevistado, lo que genera un espacio de uso real de la lengua con interacciones auténticas que pueden desprenderse del guión borrador de los estudiantes. El producto final es la grabación y la posterior auto evaluación. Estos aportes brindan información sobre otros festivales del mundo y sin duda colaboran con la incorporación de nuevos contenidos (en este caso, archivos de audio) en la conversación digital.

### 3.4. Redes Sociales: Facebook

Comenzamos con esta cita textual para recordar algunos elementos y conceptos que hemos mencionado en los capítulos iniciales de esta segunda parte y que tienen su realización o su aterrizaje concreto en esta herramienta de la web 2.0.

*Lo que es evidente es que entre el primer estadio de la web y la llamada red social hay una continuidad natural jalonada de pequeños y grandes saltos en su evolución, así que sin temor a equivocarnos podemos afirmar que el momento actual, el de la consolidación y generalización de los servicios colaborativos, no es más que un punto en la línea vital de la digitalidad. El hecho de que para muchos Facebook haya tomado el relevo a la blogosfera no significa que los blogs hayan muerto, sino más bien que estos últimos simplemente han encontrado su lugar como herramienta de edición y distribución de contenidos, cosa que aún no se puede decir de la mayoría de las redes sociales actuales. (Herrera y Conejo, 2009)*

Sin duda que la **red social**, es una de las herramientas que tiene mayor difusión a nivel “recreativo” o de “esparcimiento”, sin embargo veremos cómo este elemento de la vida cotidiana de los estudiantes puede transformarse en un



canal educativo. Una red social es un recurso de internet para comunicarse e interactuar con personas con las cuales se comparte algo: parentesco, amistad, carreras, gustos, profesiones, pasatiempos o aficiones, etc. La red, Facebook, mencionada en la cita de Francisco Herrera (2009), es la que ha tenido mayor repercusión desde su creación en 2004 por Mark Zuckerberg para un grupo de estudiantes de Harvard. Se trata de una red social gratuita en la que las personas pueden compartir información personal, profesional, crear espacios de diálogo y debate y al mismo tiempo nos habilita para crear grupos de afinidad, y relacionarnos con personas que tienen esas preferencias.

En palabras de Alejandro Piscitelli (2009), autor del “Proyecto Facebook”:

“Facebook está contribuyendo a la alfabetización digital por caminos inéditos (caracterizado por el casi nulo costo cognitivo, la casi no intersección entre una proporción enorme de usuarios y otros usos de la web, a excepción del correo electrónico, o la potencial aparición de redes sociales de segunda generación temáticas y de nicho -usando plataformas como Ning- para las cuales Facebook sería la propedéutica y el entrenamiento, necesario pero pasajero? – Facebook es una poderosa herramienta de alfabetización digital inocua y transparente”. (Tomado del blog de Dolors Reig <http://www.dreig.eu/caparazon/2009/03/22/facebook-twitter-cultura-redes-sociales> )

No podemos afirmar que exista un promedio de edad para participar en estas redes sociales, actualmente Facebook cuenta con más de 350 millones de usuarios de múltiples orígenes y edades. Hoy en día es el canal de comunicación más rápido y eficaz que permite conocer y saber lo que otras personas están haciendo en cualquier otro lugar del mundo, por lo tanto no podemos dejarla de lado si queremos profundizar en el uso de estas herramientas para el aprendizaje de segundas lenguas.

Desde el surgimiento de estas redes sociales inmediatamente estamos ante la presencia concreta y real del concepto de aprendizaje cooperativo que mencionábamos dentro del capítulo que hemos dedicado al conectivismo. Este **aprendizaje social abierto** se ha generado por las situaciones de aprendizaje que han devenido con la web 2.0. Dentro de las más serias investigaciones sobre nuevas tecnologías se encuentra el trabajo de Dolors Reig, quien en su blog “El caparazón”, reúne información sobre las nuevas tecnologías y estudios aplicados a la enseñanza. Acerca del **aprendizaje social abierto**, Reig menciona el trabajo que en esta área están realizando los creadores del grupo “**Nodos Ele**”, grandes teóricos de la ELE 2.0 como Emilio Quintana, Lola Torres y David Vidal, grupo que fue fundado en 2007 como red colaborativa informal por Victoria Castrillejo, Emilia Cornejo, Francisco Herrera, Emilio Quintana y David Vidal.

Los creadores del grupo han publicado un manifiesto en el cual expresan:

“El paradigma conectivo se ajusta mejor a esta nueva realidad, ya que sostiene que el aprendizaje ocurre a la vez dentro y fuera del individuo y se centra en la conexión entre estos dos espacios y en el hecho de que recibimos constantemente nueva información que deja obsoleta la anterior. La importancia reside en la capacidad estratégica de establecer conexiones relevantes para el aprendizaje, antes que en la información que se aprende en sí misma. La piedra de toque de esta teoría es el individuo, que establece conexiones en un mundo hiperconectado y sobreexpuesto a información. El reto ahora consiste en redefinir cuál es el papel de los agentes del aprendizaje en el aula, que ha quedado aún más difuso que antes si cabe. También tendremos que establecer de cierta manera cuál es el espacio en el que se lleva a cabo el proceso de enseñanza/aprendizaje, cuyas barreras parecen haber traspasado hace tiempo las paredes del aula” (Nodos ELE, Manifiesto 2009)

*La colaboración en el aula, el trabajo en grupo y el intercambio de conocimientos van más allá de la interacción en aula y llegan a la docencia virtual* (Rovira Collado, 2009) La enseñanza de español como L2 se ubica actualmente en este mundo hiperconectado y sobreexpuesto a la información. Por lo tanto tenemos

que descubrir el potencial que esta herramienta nos ofrece para compartir el conocimiento.

“...Como en cualquier red social, la riqueza está en sus miembros, y cuando más miembros pertenezcan a la red, mayores serán las posibilidades de interacción y aprendizaje. (Rovira Collado, 2009)

Es así que hemos creado un grupo dentro de esta red social para poder ubicar las propuestas de actividades 2.0 que se dedican exclusivamente al trabajo en esta red. El grupo se llama **Aula del Sur 2.0** y es fácil de localizar desde el buscador interno de Facebook para lo cual, el usuario debe estar registrado previamente.

### **¿Qué tipo de aplicaciones de esta son útiles para diseñar una actividad?**

Dentro de Facebook existen una serie de herramientas que pueden ser muy útiles de explotar para compartir conocimientos, mantener contacto con los estudiantes o simplemente difundir eventos a realizar. En este caso para la redacción de la memoria, hemos creado el grupo donde colocaremos ejemplos de actividades que se pueden sugerir, para que luego cada profesor de acuerdo al grupo a cargo y sus posibilidades creen su propio grupo de clase para mantenerse en contacto. Recordamos aquí que nuestro grupo meta de referencia es un grupo de adultos en situación de inmersión provenientes de diferentes puntos del planeta que se encuentran en Buenos Aires para estudiar español al menos por cuatro semanas. En este contexto será más intenso el uso de las herramientas de comunicación por un período de tiempo, pero permitirá que luego del curso los estudiantes y sus docentes sigan conectados “participando desde el diálogo digital” y aprendiendo español por medio de este espacio.

- Grupos: se pueden crear grupos a donde se suscriben los estudiantes y desde donde recibirán noticias, comentarios, imágenes y enlaces que el administrador o los miembros del grupo deseen compartir acerca de un tema en particular, una discusión o una investigación que se proponga en clase. (Ver Actividad propuesta para esta herramienta)
- Eventos: Dentro de esta clasificación se pueden agendar: reuniones, encuentros, salidas, entregas de trabajo, actividades extra escolares y mucho más. Este recurso es de mucha utilidad ya que sirve de

recordatorio y todos los miembros que estén conectados recibirán los correspondientes avisos. No es posible diseñar una actividad en sí misma con este recurso pero sí puede ser complemento de la propuesta grupal.

- *¿Qué estás pensando? / Escribe algo...* El administrador (ya sea el profesor, el coordinador del centro o quien esté a cargo de difundir el grupo organizado para tal fin) puede diariamente incluir un mensaje alusivo al tema que se está estudiando, con un vínculo, una imagen o un video.

De esta manera Facebook permite utilizar diversas aplicaciones como el blog, tal como vimos en el apartado correspondiente. Sin embargo, el objetivo del blog (portafolio de actividades y producciones) es diferente al de Facebook (“conversación inmediata y vínculo permanente”). Lo que proponemos es que ambos estén vinculados permanentemente para que desde Facebook los estudiantes lleguen al blog y allí alojen sus tareas y producciones confeccionando poco a poco su propio portfolio de español.

En la Unidad didáctica 7 de *Aula del Sur 1* se proponen alcanzar los siguientes objetivos: saber desenvolverse en un restaurante, pedir y dar información sobre comida, aprender los usos de **se** y los verbos **poner** y **traer**, conocer más sobre los hábitos gastronómicos del Cono Sur y los platos típicos de habla hispana. En este marco, diseñar una actividad 2.0 con una red social es muy apropiado, ya que los miembros de la red tienen diversos orígenes y procedencias y pueden colaborar para que todos conozcan los hábitos gastronómicos del mundo en español.

Dentro de esta unidad, en la sección “Practicar y Comunicar” (ver pág. 63) se propone una actividad para trabajar la interacción en clase. En ella la consigna consiste en la organización de una cena con los compañeros del curso para lo cual cada uno debe preparar el plato típico de su país. Por medio de esta actividad los alumnos reutilizarán contenidos gramaticales, funcionales, léxicos y culturales presentados y practicados a lo largo del curso. La propuesta de actividad 2.0 que se desprende de ésta será **organizar un grupo de clase** llamado “**Los sabores de mundo**”. Para la actividad del manual (la cena del grupo) cada estudiante ha elegido un plato típico de su país para preparar “en la cena”, por lo tanto habiendo tenido este

borrador para la expresión oral, todos los miembros de la clase deben publicar en el grupo de Facebook la información necesaria para preparar el plato que propusieron por escrito.

**Actividad - ¡A comer!**

- Título: Sabores del mundo
- Tipo de actividad: expresión escrita
- Tiempo de duración estimada: 15 a 20 minutos
- Material necesario: cuaderno de notas, pc con conexión a internet, cuenta propia en la red social Facebook.
- Agentes: individual y colaborativo
- Objetivos: Practicar contenidos gramaticales (presente de indicativo, impersonalidad, pronombres de OD), funcionales (pedir y dar información sobre una comida), léxicos y culturales referentes a la gastronomía.
- Procedimiento: El administrador del grupo habrá aceptado a todos los miembros de la clase previamente para abrir el juego a cada uno de los aportes. Los estudiantes recibirán la invitación a participar describiendo el plato típico de su país (ingredientes y procedimientos de preparación), deberán agregar una imagen del plato preparado y añadir algún vínculo a un sitio donde pueda encontrarse más información acerca del plato.
- Evaluación: El profesor pondrá un plazo de tiempo en el cual se pueden presentar los comentarios y evaluará individualmente la producción escrita haciendo una devolución individual al estudiante de su tarea. La actividad también puede abrirse con motivación del profesor a la interacción entre los miembros del grupo comentando lo que sus compañeros escribieron y mencionando si conocen el plato y si les gusta.



(Imagen de pantalla entrada de blog para la actividad con Facebook)

De manera similar al caso del podcast, existen en la actualidad contenidos ya didactizados para continuar aprendiendo español por medio de las redes sociales. De hecho los sitios que presentamos a continuación son redes sociales que exclusivamente se proponen realizar un “intercambio” para el aprendizaje de lenguas: **myngle**, **palabea**, **busuu**. El profesor luego del trabajo con la actividad sobre el grupo de Facebook puede invitar a los estudiantes a visitar estos sitios y redes para continuar con la práctica y el aprendizaje cooperativo. (ver en el anexo las descripciones de estos sitios).

Este tipo de trabajo en clase abre una nueva dimensión para el aprendizaje: una comunicación virtual y escrita en la L2 fuera del espacio físico pero abierto al mundo y a la interacción. Esta actividad 2.0 se desprende de la propuesta didáctica de los autores creando un nuevo espacio donde se puede debatir, compartir, publicar, discutir, justamente haciendo todas esas actividades en la L2. Se ejercita el uso real de la lengua en un contexto de red social dando pie a verdaderas interacciones (que serán por escrito también) por parte de otros miembros del grupo. Los estudiantes que

casualmente compartan ese grupo de clase en situación de inmersión, continuarán en relación con el resto de su clase probablemente en la L2 aún luego de haber finalizado sus estudios. De este modo, nuevamente vemos como el aprendizaje es para toda la vida (LFL) cruzando las barreras de las instituciones.



(Imagen de pantalla del Grupo Facebook Aula del Sur 2.0)

### 3.5. Wikis

*Overall, wikis are a polycontextual tool that enables the integration of multiple contexts and voices in the common task of language building. (Pentikousis y M. Carrillo, 2008)*

Dentro de las herramientas de la web 2.0 nos encontramos con un recurso de altísimo valor para el aprendizaje. Un wiki, o una wiki, es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples usuarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. (Tomado de Wikipedia, <http://es.wikipedia.org/wiki/Wiki> )

La palabra wiki es de origen hawaiano, significa hacer las cosas de forma sencilla y rápida. La aplicación de mayor peso y a la que le debe su mayor fama hasta el momento ha sido la creación de enciclopedias colaborativas, género al que pertenece la Wikipedia. Existen muchas otras aplicaciones más cercanas a la coordinación de informaciones y acciones, o la puesta en común de conocimientos o textos dentro de grupos (Ya hemos trabajado con una aplicación de Google, maps, pero también ellos cuentan con los docs – documentos compartidos -)

Se puede constatar que a lo ancho de mundo se han generado diversas experiencias educativas donde se han utilizado estas herramientas que dan testimonio de la utilidad y del valor de la aplicación. (Ver en el Anexo 3 las páginas desde donde puede crearse una wiki).

Tomaremos como ejemplo un caso específicamente dedicado a la enseñanza de español como L2 que servirá de introducción a nuestras propuestas de actividades. El proyecto de investigación sobre el **Aprendizaje Colaborativo Mediado por ordenador** (mediated collaborated learning - **CSCL en sus siglas en inglés**) iniciado por Kostas Pentikousis y Carmen Martínez-Carrillo en la Universidad de Oulu, Finlandia, demuestra que estas herramientas sin lugar a dudas *“facilitated the simultaneous appropriation of language, technological tools and collaborative skills, often referred to as ‘multiacquisition’”* (facilitaron la apropiación simultánea de lengua, herramientas tecnológicas y habilidades colaborativas, a menudo referidas a la multiadquisición) (Pentikousis y Martínez Carillo, 2008) Los investigadores trabajaron durante tres semestres en los cursos de español con el proyecto de la elaboración de una wiki comenzando con un grupo de 9 estudiantes hasta finalizar con 60 estudiantes colaborando en la creación de la wiki para la clase L2. El producto final fue la creación de un trabajo colaborativo escrito en una segunda lengua donde se pueden percibir las características propias de esta producción colectiva. Los investigadores mencionan el valor que tuvo para promover el trabajo colaborativo, el desarrollo de habilidades tecnológicas y el valor de la responsabilidad colectiva frente al trabajo realizado. Sin duda este tipo de investigaciones que se están realizando en Europa desde el año 2008 significan para nosotros un antecedente que no podemos dejar de mencionar cuando diseñamos actividades con soporte en este tipo de herramientas. El uso de la tecnología en la clase L2 ha dejado de ser una moda porque se ha transformado en una realidad concreta que no debemos dejar de lado si queremos realmente

insertarnos en la vida misma de las personas con la L2. La creación de wikis en otras áreas de estudio en L1 puede ser un apoyo para nuestro trabajo en L2, y seguramente los estudiantes ya cuentan con los conocimientos previos necesarios para crear una wiki. En el caso que no contaran con estos conocimientos los alentamos para acercarse al mundo de las wikis ya que es realmente simple como su nombre mismo lo dice.

La propuesta que aquí presentamos sigue la línea de los presupuestos teóricos que introdujimos al inicio de la memoria a modo de marco en el cual se diseñan las actividades de la web de segunda generación.



(Imagen de pantalla entrada de blog correspondiente a la actividad diseñada con wikis)

Insertamos la actividad 2.0 basada en wikis en el marco de la Unidad 8 de *Aula del Sur 1*, en la cual, los estudiantes aprenden a describir lugares, barrios y ciudades, a pedir información para llegar a un sitio, a utilizar los cuantificadores y a resaltar un aspecto en particular. Durante el transcurso del aprendizaje de esta unidad didáctica, los estudiantes podrán ejercitar todas las destrezas para al finalizar ser capaces de elaborar por escrito y en forma colaborativa una wiki donde dejan testimonio de sus

gustos y preferencias de la ciudad, como también recomendaciones e indicaciones para las personas que quieran saber más de los barrios o deseen vivir en ellos mientras estudian español.

El sitio [www.wikispaces.com](http://www.wikispaces.com) permite registrarse y crear tantas wikis como el usuario desee. Cada wiki que se crea tendrá su propio dominio y será administrada por el creador permitiendo a los demás miembros que escriban, colaboren, y participen del proceso en conjunto simultáneamente. En siguiente enlace está alojada la wiki que hemos creado para desarrollar la tarea de escritura colaborativa en esta unidad: <http://auladelsur.wikispaces.com/El+barrio+ideal>

#### **Actividad – Una wiki para nuestra clase**

- Título: Los barrios de Buenos Aires
- Tipo de actividad: expresión escrita
- Tiempo de duración estimada: Los estudiantes deben reunir el material fuera de clase y tenerlo para que en una clase de 25 minutos puedan realizar la actividad con el profesor monitor.
- Material necesario: una visita al barrio, fotos del barrio, datos de alojamiento, gastronomía, servicios y transportes.
- Agentes: colaborativa – en parejas (depende del número de estudiantes por clase)
- Objetivos: Redactar una guía básica para futuros estudiantes de español o turistas en general sobre los barrios de Buenos Aires, sus características, y los servicios recomendables para utilizar durante su estadía. Expresarse de forma escrita utilizando los contenidos propuestos por la unidad.
- Procedimiento: Durante el dictado de la Unidad 8, “El barrio ideal”, el profesor anticipará el día apuntado para la realización de la tarea en clase de modo que los estudiantes puedan haber elegido el barrio a describir, puedan haber tomado las fotografías necesarias y tomar nota de los servicios o lugares para destacar después de una visita. Es importante que el profesor motive y anime con anticipación a los estudiantes para tener los materiales necesarios para el día del trabajo con la wiki en clase. Una vez que los estudiantes tengan esos materiales se reunirán en el lugar apropiado para la realización de la tarea. El

profesor deberá presentar o comentar el valor de las wikis como un espacio para crear contenidos en la web que pueden ser de utilidad para otros usuarios. Éste es el valor que debemos resaltar: la tarea a realizar será publicada en un espacio del sitio del centro donde futuros estudiantes puedan leer y encontrar recomendaciones hechas por verdaderos estudiantes sobre algunos barrios. Por supuesto que el primer grupo tendrá asignados los barrios más tradicionales de la ciudad, pero poco a poco, los demás grupos de este nivel podrán continuar describiendo nuevos lugares y aportando nuevos datos a los anteriores si existieren modificaciones importantes para hacer. Con esto dicho, justificamos la tarea con la creación de un contenido útil para la conversación digital y al mismo tiempo los estamos invitando a aportar su propia experiencia en la segunda lengua. Una vez hechas las presentaciones cada miembro de la wiki comenzará con su tarea asistido por el profesor monitor que supervisará la expresión escrita de modo que lo publicado se guarde sin errores.

- Evaluación: Una vez que los estudiantes hayan redactado sus descripciones es un buen momento para que el profesor compruebe la consolidación de los contenidos trabajados en la unidad y que realice una “mini-prueba-informal” de expresión escrita por medio de los primeros borradores de los estudiantes. Este momento de evaluación informal es de suma importancia ya que los estudiantes podrán redactar en un ambiente distendido dejando traslucir sus conocimientos adquiridos o las dificultades que deben desafiar en las próximas clases.



(Imagen de pantalla de la wiki creada para la actividad)

La consecución de la tarea por medio de una wiki consiste en una actividad derivada enraizada en el plan de la unidad didáctica que hemos presentado previamente. Los pasos para llevar a cabo la tarea están secuenciados de forma tal que el estudiante pueda realizar la tarea final sin mayores dificultades. La redacción de la guía (el producto final) es el motor que impulsa el uso real de la lengua durante la actividad previa de producción (investigación del barrio) y que da pie a las interacciones auténticas fuera de la clase de español. Sabemos que un estudiante puede hacer esta tarea sin haber visitado personalmente el lugar, sin embargo, contamos con que el profesor motivará a los alumnos para que disfruten y aprendan del desafío y sea una verdadera actividad fuera de clase en la vida real.

Si bien se el trabajo focaliza en la expresión escrita (destreza que según el análisis de materiales previo era una de las menos trabajadas por el manual), el resto de las destrezas se interrelacionan de forma activa, ya sea en la parte de preparación del material, como en el momento de la clase concreto donde se invita a los estudiantes a

crear la wiki. Sin lugar a dudas, el producto final de naturaleza comunicativa como lo es la elaboración de una guía de una ciudad con recomendaciones hechas directamente por estudiantes, se integra a la conversación digital y es un aporte para futuros navegadores de la web, o estudiantes de español que busquen información útil sobre la ciudad donde desean hacer sus cursos.

#### **4. Epílogo 2.0**

En esta segunda parte del trabajo hemos expuesto el estado de la cuestión 2.0 de tal modo que funcionara como marco introductor para el diseño y la presentación de las actividades derivadas que proponemos aplicar al manual *Aula del Sur 1*. Investigar las teorías pedagógicas que se desprenden del avance de las nuevas tecnologías nos ha ayudado a encontrar el fundamento sobre el cual continuar con estas experiencias que nos interesan y que nos desafían para adecuarnos permanentemente al contexto real de aprendizaje de nuestros estudiantes.

Evidentemente en Europa y América del Norte este trabajo ya tiene su trayectoria, una muy próxima al presente dada su naturaleza, pero muy rica en contenidos, lo cual se puede constatar por la bibliografía con la que hemos trabajado: en estos continentes ya existen todas las condiciones (en su gran mayoría) para que las nuevas generaciones comiencen a realizar sus aprendizajes de L1 ya en un ambiente dos punto cero, lo que significa que tienen una forma de aprender diferente a la de las generaciones anteriores que a su vez, implica que vayamos diseñando nuevos canales para enseñar en la medida de lo posible. Muy conscientes del contexto educativo en el que nos encontramos actualmente, sabemos que no es tan sencillo llevar adelante este tipo de propuestas. Sin embargo, creemos que no podemos estar desfasados como profesores E/LE porque la web 2.0 nos brinda incontables posibilidades para hacer que nuestras clases sean más significativas. Pero tenemos también que estar atentos frente a las modas de lo nuevo, porque es fácil encontrar gran cantidad de actividades que utilizan Tics (Tecnologías de la información y la comunicación) y que se definen como 2.0.

No es fácil integrar actividades de este tipo por primera vez dentro de una corriente tradicional. Con esta guía de tareas para un primer curso de español nos parece suficiente espacio para abrir el juego y motivar a los estudiantes a producir más durante el desarrollo de su adquisición de L2. Es evidente que el trabajo con wikis será

mucho más enriquecedor en los siguientes niveles (B1, B2, C1 y C2); sin embargo nos parece fundamental dar un primer paso dentro del mundo dos punto cero en los niveles iniciales para brindarle al estudiante un lugar donde percibir concretamente sus primeros pasos en la L2 y descubrir que esos primeros pasos son producciones que colaboran eficazmente con el ecosistema digital y la conversación virtual. La motivación interna del estudiante se ve altamente reforzada con los primeros logros y de este modo, cuando la producción escrita y oral está inserta en un espacio fuera del alumno mismo, éste es capaz de autoevaluarse, y de comenzar un verdadero camino de aprendizaje con la decisión de ser el propio protagonista del mismo. Sin duda, las tareas 2.0 colaboran con el desarrollo permanente de la autonomía del aprendizaje.

## Conclusiones

Diseñar actividades para un nuevo contexto educativo desde una perspectiva responsable, implica sin duda tomar mayor conciencia de las propuestas metodológicas y nos invita a revisar y consolidar conocimientos y teorías personales acerca del aprendizaje y la enseñanza de una segunda lengua. Es importante continuar indagando sobre los procesos de aprendizaje, y más aún ahora que el debate es abierto gracias a las nuevas redes sociales: estamos ante un panorama deslumbrante que nos implica tener una visión más abierta del aprendizaje.

Por medio de la presentación de los conceptos teóricos en los cuales se apoya el tema de nuestra memoria y las propuestas que hemos diseñado, queremos motivar a los colegas a que se sumen al trabajo colaborativo que se está gestando en la misma red y que puede ser de utilidad para todos. Estamos transitando un camino donde aprender ya no significa adquirir sino asimilar y colaborar conectándonos desde cada centro donde nos dedicamos a la tarea. Este momento histórico nos pone frente a un nuevo concepto de enseñanza-aprendizaje y nos propone un cambio de actitud. El aprendizaje ya no es una instancia de la vida sino un hecho que se realiza a lo largo de toda su existencia y esa concepción nos desafía a aprender a nosotros mismos a caminar en la educación con nuevos materiales, recursos y herramientas para lo cual también debemos zambullirnos en esta propuesta de aprender e incursionar en estos nuevos horizontes.

Comprometidos con los cambios de los tiempos, el proceso creativo profesional nos lleva hacia una maduración en la tarea y a poseer un rol activo en nuestro trabajo. Como con cada avance tecnológico, nuestras clases se verán beneficiadas siempre y cuando sepamos conducirlos con criterio a la meta de la enseñanza de la lengua. Todas estas investigaciones, nuevos enfoques y actualizaciones en la enseñanza E/LE serán de gran aporte a la mejora continua, el perfeccionamiento y la capitalización de la enseñanza ELE en nuestro país. No podemos sugerir por medio de esta memoria la existencia de una fórmula efectiva para lograr el aprendizaje de la L2, sin embargo, el valor más importante de esta iniciativa reside a nuestro entender en la conjunción de los siguientes factores: la búsqueda del encuentro entre la dimensión práctica y teórica de la enseñanza, el desafío de la educación que el siglo XXI nos plantea y la necesidad de contar con un material sólido para responder a esa realidad.

Adherimos a las palabras de Ezeiza (2006) porque estamos convencidos de que:

Los materiales son el testimonio de un esfuerzo sostenido de la comunidad profesional por avanzar hacia formas de enseñanza que ofrezcan más y mejores soluciones a las necesidades de la sociedad. (Ezeiza, 2006)

Queremos llamar la atención a la necesidad de motivar al profesorado en la continua profesionalización y en la toma de postura frente a su clase apoyándose en su experiencia; sin dejar de lado que ese mayor conocimiento contribuirá a desarrollar una visión más abierta y amplia de las posibilidades existentes para transmitir una L2.

Dada la realidad de la web dos punto cero, también abogamos por el trabajo colaborativo entre los pares, los profesores, quienes con sus aportes pueden contribuir a futuros diseños de materiales o bien al usufructo de ellos para el bien de los estudiantes por medio de la generosidad que promulgan las herramientas de este tipo. De este modo, e insertos en este ecosistema digital, en cada clase y en cualquier lugar del mundo podemos compartir y colaborar, dialogar y debatir, interactuar, enseñar y aprender español.

## Bibliografía

- AACELE: Asociación Argentina de Centros de Español como Lengua Extranjera . (s.f.). Obtenido de <http://www.aacele.com.ar/>
- AADE: Asociación Argentina de Docentes de Español. (s.f.). Obtenido de <http://www.espanol.org.ar/>
- Alexander B. (2006) "Web 2.0. A New Wave of Innovation for Teaching and Learning?" *Educause Review*, marzo /abril, volumen 41.2 (<http://www.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0621.pdf>)
- Baralo, M. (2003) "Analizar materiales desde una perspectiva psicolingüística: ¿qué aprendemos y con qué?" *Actas del XII Encuentro práctico de profesores de ELE*. Barcelona: IH-Ed. Difusion.
- BREEN, M. R y C. M. CANDLIN (1980): "The Essentials of Communicative Curriculum, in *Language Teaching*", *Applied Linguistics*, 1: 90-112.
- Cabero J. y Román P. (2006) *E-actividades. Un referente básico para la formación en Internet*. Editorial MAD. Sevilla.
- M.Cambra (1994): "Observations de classes, recherche et formation d'enseignants", en Lebel (ed.). *La classe de FLE lieu du recherche*. Sevilla: Dep. de Filología Francesa.
- Candlin, C. (1990) "Hacia la enseñanza de lenguas basada en tareas". *Comunicación, lenguaje y educación*, 7-8, 33-53.
- Congreso Internacional sobre El Español como Valor y Recurso Cultural, Turístico y Económico. (s.f.). Obtenido de <http://www.congresovaloridioma.es/pag/bienvenida.html>
- Cornejo, Herrera MarcoELE. revista de didáctica ELE / ISSN 1885-2211 / núm. 9, 2009 en [http://www.marcoele.com/descargas/9/herrera\\_conejo.tareas2.0.pdf](http://www.marcoele.com/descargas/9/herrera_conejo.tareas2.0.pdf)
- Cristóbal Cobo y Hugo Pardo, *Planeta 2.0, Inteligencia colectiva o medios fast food*, <http://www.planetaweb2.net> (última comprobación, junio de 2010).
- Downes, S. (2006). *Learning Networks and Connective Knowledge*. Obtenido el 7 de diciembre de 2009 desde: <http://it.coe.uga.edu/itforum/paper92/paper92.html>
- Ellis, R. *Task-based Language Learning and Teaching*, Oxford University Press, Oxford, 2003.
- Ezeiza, J., 2007 (a). *Analizar y comprender los materiales de enseñanza de lenguas en perspectiva de síntesis. Aplicación a los manuales para la enseñanza de E/LE a adultos*. Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Antonio de Nebrija.
- Ezeiza, J. 2007 (b). "Hacia un modelo de calidad en la producción, selección y aplicación de materiales para la enseñanza de lengua". *Actas del segundo congreso virtual de E/LE*.
- Ezeiza, J. 2009. "Analizar y comprender los materiales de enseñanza en perspectiva profesional: algunas claves para la formación del profesorado". *Suplementos Marcoele*, vol. 9.
- Ezeiza, J. Diversos posts sobre análisis de materiales: [red.elenred.net/joseba/weblog](http://red.elenred.net/joseba/weblog)
- Fernández, S. (2001): *Autonomía en el aprendizaje y enfoque por tareas*, en *Frecuencia-L*, nº 17. Madrid: Edinumen
- Font, J. (1998): "Métodos y enfoques en la enseñanza de lenguas extranjeras", en A. Mendoza (coord.), *Conceptos clave en didáctica de la lengua y la literatura*. Barcelona: Horsori.
- Giovannini, A, E. Martín Peris, M. Rodríguez y T. Simón (1996): *Profesor en acción 1: La enseñanza comunicativa mediante tareas. 3: Destrezas*. Madrid. EDELSA.
- Gracia Lozano y José Plácido Ruiz Campillo (1995) "Criterios para el diseño y la evaluación de materiales comunicativos " *En Didáctica del español como lengua extranjera*. Cuadernos del

tiempo libre. Colección Expolingua. E/LE 3. Fundación Actilibre. Págs. 127-155. 1996. CONFERENCIA INAUGURAL .

- Hita Barrenechea, Germán (2001): La enseñanza comunicativa de idiomas en Internet: Características de los materiales y propuestas didácticas. Memoria de máster defendida en la Universidad Antonio de Nebrija. Directora de la investigación: Marta Higuera. (Publicado en RedELE: <http://formespa.rediris.es/biblioteca/hita.htm>)
- Jolly, D. & Bolitho, R. (1998): "A framework for materials writing" Chapter 4 in Tomlinson, B. (ed.) (1998) *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Juan Lázaro, Olga (1999), "La enseñanza mediante tareas", *A cien años del 98, Lengua española, literatura y traducción. Actas del XXXIII Congreso Internacional de la Asociación Europea de Profesores de español. Soria* [en línea]. Disponible en la web: <http://www.difusion.com/files/file/articulos/8-Olga-Juan.pdf>
- Keats, D. W. & Schmidt, J.P. (2007) "The genesis and emergence of education 3.0 in higher education and its potential for Africa", *First Monday*, 12 (3) [en línea]. Disponible en la web: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1625/1540>
- Littlejohn, A., 1992. Why are ELT materials the way they are? Tesis doctoral (PhD) inédita. Universidad de Lancaster.
- Lozano, G. y Ruiz Campillo, P. 1996. "Criterios para el diseño y la evaluación de materiales comunicativos. Didáctica del español como lengua extranjera". Cuadernos del tiempo libre. E/LE 3. 127-155.
- "Learning: Peering Backward and Looking Forward in the digital era", *International Journal of Learning and Media*, The MIT Press, <http://ijlm.net/keywords/doi/abs/10.1162/ijlm.2009.0005> (última comprobación, junio de 2010).
- Long, M. (1985): "The Design of Classroom Second Language Acquisition: towards Task-based Language Teaching"; en K. Hyltenstam & M. Pienemann (eds.), *Modelling and Assessing Second Language Acquisition*. London: Multilingual Matters.
- Long, M.H. (1994), *Task-Based Language Teaching*. Oxford: Basil Blackwell.
- Lozano, G. y Ruiz Campillo, P. (1996). "Criterios para el diseño y la evaluación de materiales comunicativos". En: *Didáctica del español como lengua extranjera. Cuadernos del tiempo libre*. E/LE 3. Madrid: Fundación Actilibre. 127-155.
- Martín Peris, Ernesto. DOCUMENTOS REALES Y APRENDIZAJE COMUNICATIVO EN EL AULA. UPF. Barcelona.
- Martín Peris, E "Libros de texto y tareas" en J. Zanón (coord.) *La enseñanza del español mediante tareas 2*, Edinumen, Madrid, pp. 25-51.
- Muñoz, Carmen (ed.). (2000): *Segundas Lenguas. Adquisición en el aula*. Barcelona: Ariel Lingüística.
- Orihuela, J. L. (2004) *Los weblogs como herramienta educativa: experiencias con bitácoras de alumnos*. Laboratorio de Comunicación Multimedia, Universidad de Navarra, QuadrensDigitals. Disponible en la web: [http://www.quadrensdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.DescargaArticuloU.descarga&tipo=PDF&articulo\\_id=7751](http://www.quadrensdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.DescargaArticuloU.descarga&tipo=PDF&articulo_id=7751)
- Provencio Garrigós, Herminia (2006), "Materiales didácticos y aplicaciones de tecnología lingüística en red para la enseñanza/aprendizaje del verbo", *redELE*, 6 [en línea]. Disponible en la web: <http://www.educacion.es/redele/revista6/HerminiaProvencio.pdf>
- Quintana, Emilio/ Torres, Lola (2008) "The New Disorder of Knowledge. Freedom, Chaos and Learning" [en línea]. Disponible en la web: <http://www.scribd.com/doc/3109377/The-New-Disorder-of-Knowledge>

- Richardson W. (2005) *Blogs, Wikis, Podcasts, and Other Powerful Web Tools for Classrooms*. Corwin Press. Thousand Oaks, California, USA.
- Sanz, Neus. Criterios para la evaluación y el diseño de materiales didácticos para la enseñanza de ELE Escuela Oficial de Idiomas de Barcelona
- Sanz, Neus, Conferencia Inaugural: Criterios para la evaluación y el diseño de materiales didácticos para la enseñanza de ELE del VIII Seminario de Dificultades de la Enseñanza Del Español a Lusohablantes, págs. 10-22.
- Sanz, N. 2000. "Criterios para la evaluación y el diseño de materiales didácticos para la enseñanza de ELE". Actas del VIII Seminario de Dificultades Específicas de la Enseñanza del Español a Lusohablantes.
- SEA: Asociación Argentina de Escuelas de Español. <http://www.spanishinargentina.org>
- Siemens, G. (2005) "Connectivism. A learning theory for the digital age." [en línea]. Disponible en la web: [http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism\\_self-amused.htm](http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism_self-amused.htm)
- \_\_\_\_\_ (2007) "Knowing Knowledge" [en línea]. Disponible en la web: [http://knowingknowledge.com/2006/10/knowing\\_knowledge\\_pdf\\_files.php](http://knowingknowledge.com/2006/10/knowing_knowledge_pdf_files.php) y en español: <http://siemensinspanish.pbwiki.com>
- Sheldon, L. ed. 1988. *ELT Textbooks and materials: problems in evaluation and development*. Oxford. ELT Documents, 126. Oxford: Modern English Publications /The British Council.
- Tomlinson, B., 2003-b. "Are materials developing?". *Developing materials for language teaching*. Ed. Tomlinson, B. 1ª edición. Londres: Continuum, 1-14.
- Torres, Lola (2007) "La influencia de los blogs en el mundo de ELE", *Glosas Didácticas*, 16 [en línea]. Disponible en la web: <http://www.um.es/glosasdidacticas/gd16/03torres.pdf>
- Torres, Lola/ Vidal, David (2008) "La navaja de Ockam. Diseño y evaluación de actividades 2.0." [en línea]. Disponible en la web: <http://www.scribd.com/doc/9102683/La-Navaja-de-Ockham>
- VVAA. (2002) *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación*, Anaya, Madrid [en línea]. Disponible en la web: <http://cvc.cervantes.es/obref/marco/>
- VVAA (2006) *Plan curricular del Instituto Cervantes: Niveles de referencia para el español*, Biblioteca Nueva, Madrid
- Van Lier, L. (2001): "La investigación-acción" en *Textos. Didáctica de la Lengua y la Literatura*. Número 27, pp. 81-88.
- Vellegal, A. (2009). La Web 2.0 en la enseñanza del español lengua extranjera y la capacitación docente. I Congreso de enseñanza de español como lengua segunda y extranjera Universidad del Salvador. *Signos universitarios virtual*, año VI, N° 8. Obtenido el 7 de diciembre de 2009 desde: <http://www.salvador.edu.ar/vrid/publicaciones/suvn08.htm>
- Wikipedia, en español [en línea] últimos datos revisados en Julio 2010.
- Zanón, J. (1995): *Signos. Teoría y práctica de la educación*. Páginas 52-67 ISSN: 1131-8600
- Zanón, J. *La enseñanza del español mediante tareas*, Edinumen, Madrid, 1999

## Anexos

1. Tabla de variables de Joseba Ezeiza Ramos (2006)
2. Archivo con el análisis de la variable 5 (según Cuaderno Mayor) de *Aula del Sur 1*. (CM-Aula del Sur 1.pdf)
3. Tabla de Herramientas 2.0 utilizadas o mencionadas en la memoria con simple descripción de la aplicación.
4. Tabla de Otras herramientas 2.0 que pueden ser utilizadas para diseñar y crear nuevos materiales con una simple descripción de la aplicación.
5. Transcripción de las consignas para los alumnos de cada una de las actividades.
  - 5.1 Actividad con Google Maps
  - 5.2 Actividad con Podcast
  - 5.3 Actividad con Facebook
  - 5.4 Actividad con Wikis

### Anexo 3

Herramientas 2.0	Descripción	Ubicación URL
<b>Blogs</b>		
• Blogger	Servicio sencillo para crear blogs con diversas aplicaciones.	<a href="http://www.blogger.com">www.blogger.com</a>
• Wordpress	Servicio creador de blogs con herramientas más sofisticadas.	<a href="http://www.wordpress.com">www.wordpress.com</a>
<b>Podcasts</b>		
• Para crear archivos de audios: Evoca / Podsonoro	Servicio que permite crear tu podcast - tu sitio web -, y grabar en línea los archivos de sonido que quieras publicar en él.	<a href="http://www.evoca.com">www.evoca.com</a> <a href="http://www.podsonoro.com">www.podsonoro.com</a>
• Didactizados	Webs y sitios de podcast utilizables para la clase E/LE.	<a href="http://www.notesinspanish.com">www.notesinspanish.com</a> ; <a href="http://www.dpili.com">www.dpili.com</a> , <a href="http://www.coffebreakspanish.com">www.coffebreakspanish.com</a>
• Sitios de búsqueda: Podcastellano / Ivoox / Espacio Podcast	Sitios web donde se almacenan miles de archivos en todas las variantes del español.	<a href="http://www.podcastellano.com">www.podcastellano.com</a> <a href="http://www.espaciopodcast.com">www.espaciopodcast.com</a> <a href="http://www.ivoox.com">www.ivoox.com</a>
<b>Wikis</b>		
• Para crear wikis: Wikispaces / Pbwiki	Sitios creadores de wikis. Servicios de fácil aprendizaje que poseen similares aplicaciones a las del blog.	<a href="http://www.wikispaces.com">www.wikispaces.com</a> <a href="http://www.pbwiki.com">www.pbwiki.com</a>
<b>Redes Sociales</b>		
• Personales / Grupos para crear: Facebook / Twitter	Servicios de red social, abierta o restringida. Permite la creación de grupos, eventos, foros y discusiones online. Posee servicio de chat y está vinculada a una dirección de correo personal. / Twitter solo permite comunicaciones de hasta 140 caracteres.	<a href="http://www.facebook.com">www.facebook.com</a> <a href="http://www.twitter.com">www.twitter.com</a>
• Didactizados	Servicios de redes sociales con fines educativos, especialmente para el aprendizaje de lenguas.	<a href="http://www.myngle.com">www.myngle.com</a> <a href="http://www.palabea.net">www.palabea.net</a> <a href="http://www.busuu.com">www.busuu.com</a>

**Anexo 4**

Más herramientas 2.0	Descripción	URL
Bitstrips	Servicio que permite crear comics, historietas gráficas, en línea.	<a href="http://www.bitstrips.com">www.bitstrips.com</a>
Bubble.us	Herramienta que permite elaborar mapas conceptuales y llevar a cabo sesiones de lluvia de ideas (brainstorming) en línea. Permite la colaboración y la participación de varias personas.	<a href="http://www.bubble.us">www.bubble.us</a>
Glogster	Herramienta para la creación de "glogs", es decir, pósters, murales o tabloneros multimedia, con inclusión de fotos, vídeos, enlaces, sonido.	<a href="http://www.glogster.com">www.glogster.com</a>
ProProfs	ProProfs es una web donde se pueden crear juegos y pasatiempos (sopas de letras, crucigramas, puzzles diversos, ahorcado, etc.) provee el código para incrustarlos en el blog. También hay una sección para hacer tests: QuizSchool, que está en la página principal, donde hay otras secciones para hacer encuestas y Flashcards.	<a href="http://www.proprofs.com/games">www.proprofs.com/games</a>
Twiducate	Herramienta que permite crear redes sociales privadas con fines educativos. Con ella los profesores pueden crear redes en las que solo ellos y los estudiantes de un determinado grupo pueden acceder a los mensajes.	<a href="http://www.twiducate.com">www.twiducate.com</a>
Voices	Voices es un servicio web gratuito que permite crear, compartir y escuchar ecos, grabaciones de audio que se enlazan a una localización geográfica concreta o a un objeto de la vida real.	<a href="http://www.voices.com">www.voices.com</a>
Wordle	Aplicación que permite crear "nubes de palabras" a partir de un texto.	<a href="http://www.wordle.net">www.wordle.net</a>
Flickr	Sitio donde se almacenan fotografías, se comparten, se valoran y se discuten opiniones sobre ellas.	<a href="http://www.flickr.com">www.flickr.com</a>
Slideshare	Sitio donde se almacenan presentaciones Power Point (Microsoft Office), se comparten, se valoran y se discuten opiniones sobre ellas.	<a href="http://www.slideshare.com">www.slideshare.com</a>
Voicethread	Servicio que permite compartir presentaciones multimedia y donde las personas pueden dejar sus comentarios en distintos medios: usando la voz (grabación de audio), archivo o documento, o video.	<a href="http://www.voicethread.com">www.voicethread.com</a>
Prezi	Editor de presentaciones online no utiliza transparencias, sino que todo se integra en un gran lienzo virtual donde se pegan imágenes, textos y vídeos. Al estar todo situado en una gran hoja en blanco, la forma de controlar en	<a href="http://www.prezi.com">www.prezi.com</a>

	qué orden se visualiza la información será programando la cámara para que se mueva a lo largo de la presentación.	
Relátame	Sito donde se crean relatos colaborativos escritos por diferentes usuarios. Se pueden crear nuevos o relatar otros ya publicados y darle fin a nuevas creaciones. Permite poner voz (podcast) a los relatos.	<a href="http://www.relatame.com">www.relatame.com</a>
Youtube	Sitio donde se almacenan videos, se comparten, se valoran y se discuten opiniones.	<a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>
Vimeo	Sitio donde se almacenan videos, se comparten, se valoran y se discuten opiniones.	<a href="http://www.vimeo.com">www.vimeo.com</a>

## Anexo 5.1

### Aula del Sur 1 - ¿Dónde está Córdoba?

#### ¿Qué hay en tu ciudad?

- a) Vamos a compartir con los compañeros de clase un poco de nuestra ciudad. **Buscá** en el [mapa](#) el barrio, pueblo o la ciudad donde naciste.
- b) **Creá** un mapa propio (Mis mapas) y **marcá** los puntos de interés, los lugares para visitar.
- c) Luego de marcar los lugares **escribí** una breve descripción de cada uno.  
¿Qué es? Una escuela, una iglesia, etc. ¿Dónde está? Cerca de la plaza central, en una montaña, etc. ¿Qué hay en ese lugar? Un edificio grande, muchos parques con juegos para niños, un museo... etc.
- d) Para finalizar **compartí** el mapa en esta entrada del blog escribiendo **un comentario** y presentando tu barrio, pueblo o ciudad. Para compartir el mapa tenés que copiar la dirección URL que aparece en el tuyo.
- e) **Puesta en común:** contáles a tus compañeros de dónde sos, cómo es y qué hay en tu ciudad para que después de la clase visiten tu mapa y escriban sus comentarios.

Opcional: Escribí un comentario en algún mapa de tus compañeros y hacé preguntas usando qué, dónde, cuál o cuáles. Ejemplo: El mapa dice: Parque principal del pueblo. Vos preguntás: ¿Cuál es el nombre del parque?

---

## Anexo 5.2

### Aula del Sur 1 - Festivales del mundo

Después de conocer más sobre algunos festivales del Cono Sur, te invitamos a realizar una actividad 2.0 con un compañero.

¿Sabés qué es un podcast? Acá hay [más información...](#) ¡porque vas a crear un podcast en esta clase!

¿Cuál es tu festival favorito?

Vamos a conversar sobre otros festivales del mundo: festival de música, teatro, cine, carnavales, etc.

En esta tarea, cada compañero tendrá una función:

- a) periodista - persona que hace una entrevista para un programa de radio
- b) entrevistado - persona que responde las preguntas

- Pensá con tu compañero las preguntas y las respuestas para escribir un borrador y prepararse bien para la experiencia de grabar un podcast.
  - En la conversación NO deben decir el nombre del festival para que los demás compañeros lo puedan adivinar.
  - Para grabar el podcast [regístrate acá](#).
  - Luego de grabar la entrevista subila a tu blog personal o dejá la grabación en la computadora de tu profesor para que todos puedan escucharla.
  - Puesta en común: ¿Cómo es la expresión oral de cada uno? ¿Hay mejoras? ¿Conocen de qué festival se trata cada entrevista?
  - Te proponemos completar [esta encuesta](#) a modo de autoevaluación.
  - Abrimos el espacio para las conclusiones de esta actividad en esta entrada del blog.
-

### Anexo 5.3

#### Aula del Sur 1 - ¡A comer!

En nuestra clase hay estudiantes de todas partes del mundo. Vamos a compartir en nuestro [Grupo de Facebook](#) el plato típico de cada país.

Antes de describir tu plato favorito te ayudamos a organizar la información que necesitás:

- Nombre
- Ingredientes
- Modo de preparación
- Fotos
- ¿Cuándo se come este plato? Regularmente, en ocasiones especiales, en Navidad... etc.

Si podés escribí un comentario sobre algún otro plato que conocés: ¿te gusta? ¿es interesante? ¿no lo conocés? ¿nunca escuchaste nada sobre ese plato? ¿lo comés en tu país también? ¿hay otra forma de prepararlo?

### Anexo 5.4

#### Aula del Sur 1 - Los barrios porteños

Presentación:



En esta actividad vamos a describir los barrios de Buenos Aires, hablar de lo que más nos gusta de un lugar, pedir y dar información para llegar a un sitio, aprender sobre los cuantificadores y las formas para resaltar un aspecto, a conocer sobre los servicios de un barrio.

El trabajo colaborativo consiste en reunir en una [página wiki](#) información útil para los futuros estudiantes sobre los barrios más interesantes de Buenos Aires.

- 1) Cada estudiante de la clase debe elegir un barrio de la ciudad. Podés encontrar información sobre los 48 barrios de BA en [este sitio](#).
- 2) Escribir una ficha modelo del barrio: nombre, explicación del nombre, mapa estilo del barrio, servicios que hay en él, lugares destacados o importantes, etc.
- 3) Tenés que visitar el barrio y tomar fotografías propias de esos lugares. En tu descripción es necesario tener 4 fotografías como mínimo.
- 4) Después de la descripción general tenés que escribir lo que más te gusta y lo que menos te gusta del lugar.
- 5) Si un futuro estudiante de la escuela quiere vivir en ese barrio ¿dónde puede alojarse? ¿dónde puede comer? ¿cómo llega a la escuela de español?
- 6) Después de completar el trabajo y comentarlo juntos en clase es importante escribir en esta página de la wiki para compartir tu experiencia.