



Journal for Educators, Teachers and Trainers, Vol. 1

ISSN 1989 - 9572

<http://www.ugr.es/~jett/index.php>

Aspectos metodológicos en la enseñanza “on line” de lenguas extranjeras con un aula virtual

Marc Perdrix Forts, profesor de español
m_perdrix@hotmail.com

Juan de Dios Villanueva Roa, Universidad de Granada.
villanueva@ugr.es

Abstract

Lately foreign languages teaching have been developing new teaching allies in order to overcome shortcomings: they are the new technologies of information and communication or ICT. However, the challenges of ICT demand from teachers a real instruction both about the instrumental features of these technologies and in their educational possibilities.

The different approaches and methodological options applied to the online teaching of foreign languages to develop the four basic skills, vocabulary access, activities and resources can be productively used in a virtual classroom in FL Teaching as we discuss in this paper..

Key Words

Virtual classroom, foreign language, synchrony, methodology, skills

Resumen

La enseñanza de lenguas extranjeras (LE) cuenta con un aliado desde hace unos años que permite saltar la barrera del espacio de forma inmediata: las nuevas tecnologías. Esta herramienta necesita mayores exigencias de lo que en un principio puede parecer. Necesita una formación previa y continua por parte del profesorado, pero también un equipamiento informático. Recogemos las diversas opciones metodológicas de la enseñanza de LE de forma sincrónica, a partir de la lengua meta, trabajando las cuatro destrezas básicas, expresión y comprensión oral y escrita a través de la Red, los diversos enfoques que se pueden utilizar, el acceso al vocabulario, actividades y recursos informáticos para desarrollarlas desde la opción de un aula virtual de enseñanza de LE.

Palabras clave:

Aula virtual, lengua extranjera, sincronía, metodología, destrezas

Citation:

Perdrix Fort, M. y Villanueva Roa, J. D. (2010). Aspectos metodológicos en la enseñanza “on line” de lenguas extranjeras con un aula virtual, *Journal for Educators, Teachers and Trainers JETT*, Vol. 1, pp. 51-69.

Introducción

La incidencia de las Nuevas Tecnologías (NNTT) en la sociedad durante los últimos años ha sido espectacular. Hoy no se comprende un devenir diario en cualquier sector poblacional, en cualquier actividad económica, en el ámbito de la enseñanza sin la presencia de estas tecnologías que han venido a revolucionar el mundo de la información, el de la comunicación y el del conocimiento. Si bien, es preciso señalar que la Red es un poderosísimo canal de información, de comunicación, pero el conocimiento solo encuentra aquí vías de transmisión, a él es preciso llegar a través del estudio y del trabajo, por lo que Internet facilita estos factores fundamentales de este tiempo, también el del conocimiento, pero mientras los primeros nos llegan de manera rápida, casi instantánea, el conocimiento precisa del esfuerzo del individuo. Esto no ha hecho nada más que empezar. La evolución en la última década, solo ha significado el despegue, pero su incidencia en la vida a partir de ahora tiende a acentuarse.

En el mundo de la enseñanza se están dando los primeros pasos, si bien los avances técnicos van muy por delante del uso que de ellos se está haciendo por la mayoría de los posibles usuarios, pues es muy difícil asimilar estos avances con la rapidez con la que se generan. El desconocimiento por parte del profesorado de los últimos progresos, y el temor de aplicarlos en las aulas, temor quizás sustentado por el miedo a perder el control sobre la enseñanza de los propios conocimientos, por no saber cómo utilizar estos avances, por sentirse desbordado por las tecnologías lleva a que su aplicación sea mínima con relación a las cotas que se podrían alcanzar. Aún no se ha producido una verdadera alfabetización tecnológica en la mayoría de los docentes. Respecto a los alumnos, la cuestión es diferente. Ellos están creciendo en un medio tomado por estas NNTT. De hecho ellos son los principales consumidores de aparatos conectados a la Red, de videojuegos, de máquinas que llenan su tiempo. El alumnado ya entiende estos avances como algo natural a su propia vida, y como tal los tienen “incrustados” en su quehacer cotidiano. Y es precisamente en el ámbito escolar donde quizás menos los utilicen, por ahora. La mayoría de los alumnos se sienten cómodos, seguros ante las pantallas, ante los teclados, navegando por Internet, aunque a partir de determinados momentos puedan sentirse perdidos por la falta que puedan tener de capacidad de discriminación ante la información a la que están accediendo. Justamente al contrario que le ocurre a la mayoría del profesorado, quien se sigue resistiendo a utilizar algo más que un ordenador conectado a un cañón.

En la enseñanza de una lengua extranjera las nuevas tecnologías vienen a cubrir un espacio que hasta hace poco era casi imposible de abordar desde los centros educativos, desde los hogares. Cuando se desea aprender una segunda lengua uno de los aspectos más importantes consiste en la traslación de esa lengua a la realidad en la que se usa, del país o países en los que es el principal elemento de comunicación; a la cultura que representa, a los hábitos sociales y costumbres. Aprender una lengua descontextualizada es mucho más complicado que penetrar en su esencia de uso real. Esa ha sido siempre una de las principales dificultades que nos hemos encontrado al abordar esta enseñanza, pues nuestros alumnos, nosotros mismos, aprendíamos un idioma en nuestro contexto, lejos de la situación de uso de ese idioma, por lo que con frecuencia nuestro aprendizaje se limitaba a memorizar unas estructuras gramaticales, unas frases, unas palabras que no encontraban un sustento social en ese instante. Con las NNTT este problema puede quedar casi resuelto, porque el aprendiz tiene la opción de conectarse directamente, de forma sincrónica con esas realidades que recogen el idioma que está aprendiendo, tiene la opción de practicarlo con los hablantes nativos de esa lengua, puede conocer sus costumbres, sus paisajes, sus modos de vida casi sin moverse de su casa o del aula. Los avances en las tecnologías así lo permiten. Son instrumentos que podemos y debemos utilizar en esta enseñanza.

En este trabajo analizaremos los distintos recursos tecnológicos existentes en estos momentos, y su aplicación en la enseñanza de las lenguas, haciendo hincapié en las características pedagógicas más que técnicas que podemos encontrar en cada uno de ellos, cómo aplicarlo en nuestro trabajo, el número de alumnos con el que habremos de trabajar si es en grupo, qué materiales podemos utilizar, mostrando algunos de los que hay hoy en día en el mercado, si bien hemos de tener en cuenta que los avances en esta materia van rápidos, por lo que hoy es novedoso mañana estará desfasado. Esta es una de las razones por las que la actualización en

NNTT es forzosa, pues los materiales de nueva elaboración no llevan la misma velocidad que las tecnologías llamadas a ser soporte de los mismos.

Por otro lado, es fundamental conocer aquellas referencias Webs que nos ayudarán a situarnos en este nuevo ámbito virtual, que nos darán entrada a los espacios en los que encontraremos los recursos necesarios para facilitar, para favorecer la aplicación de los nuevos materiales, de las nuevas metodologías, de los nuevos recursos en nuestra labor como educadores, como profesores de una segunda lengua. La Red dispone hoy de un sinfín de medios que pueden y deben ser utilizados en esa labor.

Este trabajo solo pretende ser una aproximación a lo que podemos desarrollar en la tarea de enseñantes de LE utilizando las NNTT, aportando experiencias que entendemos válidas en este camino que ha de dejar ya de ser nuevo, pues es recorrido en cada instante por la mayoría del mundo civilizado.

Enseñar las lenguas extranjeras *online*

La primera consideración que debemos tener en cuenta es la diferencia entre una lengua extranjera y una segunda lengua, tal como explica Oxford (1996). Una lengua extranjera se aprende en un entorno donde la lengua meta no está inmediatamente disponible (estudiar inglés en algún lugar en España). Una segunda lengua es aquella que está al alcance del aprendiz a diario y se adquiere de manera natural. Por ejemplo, en entornos bilingües donde conviven y se utilizan dos lenguas, ya sea a nivel general, en un país o región donde hay dos lenguas oficiales, por ejemplo Cataluña, o a nivel más personal como en el caso de inmigrantes que hablan su lengua materna en casa y otra distinta fuera. Por esta razón, en este trabajo hablaremos en todo momento de lengua extranjera, debido al hecho de que los alumnos utilizan esta modalidad de enseñanza a distancia por encontrarse (normalmente) en un entorno en el cual no la tienen al alcance.

En la actualidad, la evolución de Internet y las nuevas tecnologías nos están brindando la oportunidad de utilizar la Red en muchos aspectos hasta hace poco impensables: escuchar la música que queramos al instante, organizar viajes (comprar billetes, buscar información, etc.), comprar cualquier producto. Pero uno de los aspectos que ha tenido más incidencia ha sido la educación a distancia o *e-learning*. Se trata de una modalidad de aprendizaje a distancia o virtual, donde se puede interactuar con los profesores, compañeros y con los contenidos mediante el uso de Internet. Esta modalidad ha permitido a muchas personas seguir unos estudios cualificados ya que una de las características es la libertad de espacio y tiempo que da al alumno. Éste puede acceder a los contenidos, recursos, plataformas de aprendizaje desde cualquier lugar, siempre y cuando se disponga de un ordenador con conexión a Internet, y en cualquier momento. Esto permite que personas que trabajan, que disponen de poco tiempo o que viajan frecuentemente, puedan seguir un programa de estudios, reglado o no, por Internet sin ningún impedimento.

Una de las áreas educativas que tiene más incidencia en la Red es la relacionada con las lenguas extranjeras. En estos momentos hay una gran cantidad de recursos para la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras, ya sea siguiendo un curso homologado, como pueden ser los del Aula Virtual de Español del Instituto Cervantes, o estudiando de manera autónoma: cualquier persona puede aprender una lengua *online*, es decir, en la Red.

Con el desarrollo de Internet, las nuevas tecnologías y la mejora en las conexiones de los usuarios, en estos momentos podemos ir incluso un paso más adelante en el aprendizaje de una lengua extranjera. Hemos llegado a un punto en el que utilizando ciertos recursos podemos coincidir en un espacio virtual como si en realidad nos encontráramos presencialmente. Estos recursos, como los programas de videoconferencia, nos acercan y nos permiten acercarnos aún más: con el uso de voz, mediante un altavoz o auricular y un micrófono, y con el uso de la imagen, mediante cámaras diseñadas especialmente para transmitir la imagen en la Red. Estas herramientas combinadas con otros recursos didácticos adaptados a Internet dan lugar a un aula

virtual, la cual nos permite conectar a profesor y alumno de forma virtual e iniciar un proceso educativo. Dentro del mundo educativo en general es un avance muy importante, pero lo es más en el mundo del aprendizaje de lenguas, ya que nos permite conectar el aprendiz o aprendices de una lengua con un profesor cualificado y nativo estando cada uno de ellos en diferentes partes del planeta.

Estas clases online tienen la particularidad de que profesor y alumno se encuentran en un espacio virtual (el aula virtual) al mismo tiempo, es decir, se trata de clases sincrónicas. Este hecho puede verse como una desventaja de este tipo de clases ya que implica una coincidencia en el tiempo entre profesor y alumno/s, aspecto que no requieren los cursos asincrónicos.

Otra desventaja, en este caso, respecto a las clases presenciales, es el peso que tiene la parte informática y tecnológica, evidentemente al tratarse de clases *online*, la cual puede conllevar problemas técnicos que pueden dificultar el desarrollo de las clases. Aunque la tecnología va evolucionando, la gente aún utiliza ordenadores poco potentes para este tipo de requerimientos, y aunque la velocidad de las conexiones a Internet ha mejorado, en algunos países aún no es suficiente para poder soportar videoconferencias o el uso de aulas virtuales.

Metodología

Es importante como profesores de lengua tener un exhaustivo conocimiento de las diferentes metodologías, métodos y técnicas que se han llevado a cabo a lo largo del tiempo en la enseñanza de lenguas extranjeras. Entendemos que no existe una metodología mejor que las otras; se pueden utilizar varias para conseguir mejores resultados; por eso es interesante adaptar aquellos aspectos que creemos más útiles de las diferentes metodologías a nuestra propia manera de enseñar y a la forma de aprender de nuestros alumnos. Es importante también estar al día de las novedades respecto a estas metodologías, ya que nuestra sociedad actual cambia a una velocidad de vértigo, con lo cual aparecen teorías, técnicas, ideas, recursos, materiales nuevos constantemente.

Lo más interesante de la enseñanza de lenguas extranjeras *online* es que suma la posibilidad de adaptar las actuales metodologías con una variedad enorme de recursos, informáticos y *online*, que hasta ahora no estaban disponibles, o al menos en un aula convencional era muy difícil tener acceso a ellos.

Aunque no existe una metodología única y mejor que las otras, destacaremos dos metodologías, o mejor dicho, enfoques que actualmente se están utilizando en las clases de lengua extranjera presenciales y que pueden ser perfectamente adaptadas a la enseñanza sincrónica *online*. Estos son el Enfoque Comunicativo y el Enfoque por Tareas. Aunque los enfoques estructurales, por ejemplo el Audio lingüístico, también pueden llevarse al aula virtual, y de hecho aún se utilizan en clases presenciales, creemos que se trata de enfoques ya obsoletos. Por ello destacaremos estos dos enfoques para ser llevados a cabo y adaptados a la enseñanza sincrónica *online*.

El Enfoque Comunicativo considera la comunicación y la interacción como un medio más para enseñar y aprender una lengua extranjera (para una discusión detallada del enfoque véanse Canale y Swain, 1990) y forma parte de los enfoques nocio-funcionales, en los cuales las unidades didácticas se organizan en torno a Nociones y Funciones. Este enfoque pone énfasis en ayudar a los alumnos a utilizar la lengua meta en una variedad de contextos y en aprender las funciones del lenguaje. A diferencia de los enfoques estructurales, se centra en ayudar a los alumnos a crear significado más que a desarrollar estructuras gramaticales perfectas o pronunciación casi nativa. Esto significa que aprender una lengua extranjera depende de lo bien que los aprendientes desarrollan su competencia comunicativa (Hymes, 1971), es decir, su habilidad de aplicar su conocimiento formal y sociolingüístico de la lengua con la finalidad de comunicarse adecuadamente.

Es perfectamente factible llevar este enfoque al aula virtual pues es posible contextualizar las situaciones en las que se llevará a cabo la comunicación y de donde extraeremos la función del

lenguaje a trabajar. Podemos hacerlo con imágenes, textos, vídeos, audiciones o las combinaciones de éstos. También es posible realizar actividades y ejercicios para trabajar y fijar la forma para aquella función. Y finalmente, pueden llevarse a cabo todo tipo de actividades para practicar dicha función: vacíos de información, juegos teatrales o de rol, entrevistas, juegos...

El Enfoque por Tareas surge en torno a 1990 como evolución de los enfoques comunicativos (Breen 1987; Candlin, 1990; Nunan, 1989). Es la propuesta de un programa de aprendizaje de lengua cuyas unidades se organizan en torno a actividades motivadoras en las cuales prima el uso de la lengua y no las estructuras sintácticas (como en los métodos audiolinguales) o las nociones y funciones (como en los programas nociofuncionales). Su objetivo es fomentar el aprendizaje mediante el uso real de la lengua en el aula a partir de textos que sustentan o provocan las tareas. Según este enfoque, se trabajan las formas lingüísticas en tanto que son necesarias para la resolución de una tarea. Puede ser llevado al aula virtual siempre y cuando cuente con unos materiales bien preparados, recursos adecuados y, a la vez, el profesor esté preparado para conducir una tarea siguiendo las pautas apropiadas. Resulta más productivo y real a nivel comunicativo si se realiza en grupo, aunque puede adaptarse a las clases individuales.

Un ejemplo de tarea muy interesante para ser utilizada en el aula virtual es una WebQuest. Una WebQuest es una actividad de búsqueda informativa guiada en la cual la mayor parte de la información usada por los alumnos está extraída de la Red. Fue desarrollada en 1995, en la Universidad Estatal de San Diego por Dodge junto con March.

Las WebQuest se diseñan para rentabilizar el tiempo del alumno, centrando la actividad en el uso de la información, más que en su búsqueda, y para apoyar la reflexión del alumno en los niveles de análisis, síntesis y evaluación. Es una forma de practicar, de forma efectiva, el aprendizaje cooperativo y, aunque la finalidad no tiene por qué ser comunicativa, el proceso obliga al alumno a utilizar la lengua meta para negociar el contenido con los compañeros, buscar la información, recoger y adaptarla, y finalmente presentar esta información.

El uso de la lengua meta

Un aspecto fundamental en la enseñanza de lenguas extranjeras *online* es el uso de la lengua meta como lengua vehicular en las clases. Es evidente que en niveles más elevados, B1, B2, C1 y C2, no hay problema en utilizar la lengua meta ya que los alumnos tienen un nivel suficiente para poder seguir la clase. Pero el debate empieza en los niveles A1 y A2, en el que la competencia del alumno aún es limitada. Las actuales teorías en la enseñanza de lenguas extranjeras, como el Enfoque Comunicativo, ponen énfasis en el uso de la lengua meta. Como remarca Nunan (1991), una de las cinco características principales de este enfoque: "Un énfasis en aprender a comunicarse a través de la interacción en la nueva lengua".

Recientes investigaciones (Han, 2002; Stoller, 2002) indican que una enseñanza efectiva debe proporcionar niveles importantes de comunicación significativa y retroalimentación interactiva en la lengua meta para que los estudiantes desarrollen su competencia lingüística y cultural.

La Técnica de la Inmersión Total pone especial énfasis precisamente en el hecho de utilizar la lengua meta desde el primer día. Para poder conseguir una inmersión efectiva es necesario que el profesor utilice una gran variedad de estrategias para facilitar la comprensión y apoyar el aprendizaje significativo. Estas estrategias pueden ponerse en práctica tanto en un contexto presencial (*offline*) como en un contexto *online*. Algunas de estas estrategias, adaptadas al entorno de las clases sincrónicas *online*, son las siguientes:

- a) Proporcionar input comprensible con fines comunicativos.
- b) Utilizar el lenguaje corporal, gestos o soporte visual para clarificar conceptos (significado): como veremos, el uso de la webcam será una herramienta fundamental para apoyar el lenguaje oral.

- c) Utilizar recursos para comprobar una correcta comprensión por parte del alumno: ver al alumno en la webcam nos puede ayudar pero otras estrategias también nos serán útiles para comprobarlo, como veremos más adelante.
- d) Negociar el significado con los alumnos y fomentar la negociación entre ellos (en las clases en grupo).
- e) Provocar el habla que aumente en fluidez, precisión y complejidad.
- f) Fomentar la autoexpresión y el uso de lenguaje espontáneo.
- g) Enseñar estrategias a los estudiantes para pedir aclaración y asistencia cuando tengan dificultades de comprensión.
- h) Ofrecer retroalimentación (feedback) para ayudar y mejorar la habilidad de los alumnos a interactuar entre ellos en la lengua meta.

A continuación, proponemos un ejemplo de cómo presentar en una clase sincrónica *online* un contenido lingüístico sin tener que utilizar otra lengua que no sea la lengua meta, en nuestro caso, español. En este ejemplo el objetivo es 'Saludar en las diferentes partes del día'. Hemos utilizado imágenes del Aula Virtual de Español (AVE) del Instituto Cervantes (Figuras 1, 2, 3, 4 y 5 del ANEXO II).

Primero enseñamos la imagen de la Figura 1, y el profesor dice con un tono neutro 'la mañana'. Véase en el ANEXO II la Figura 1.

Después, con un tono más animado (de saludo), el profesor dice 'Buenos días, _____ (nombre del alumno)', y el alumno repite 'Buenos días, _____ (nombre del profesor)'. En el caso de una clase en grupo, podemos hacer una cadena con la participación de todos los alumnos. Véase en el ANEXO II la Figura 2.

Luego utilizamos la misma estructura con 'la tarde' y 'Buenas tardes'. Véase en el ANEXO II la Figura 3. Y 'la noche', 'Buenas noches'. Véase en el ANEXO II la Figura 4.

Para comprobar que han entendido cuándo se usa cada expresión, y también como repaso, haremos llevaremos a cabo una actividad en la que han de relacionar palabras (también extraída del AVE). Véase en el ANEXO II la Figura 5.

Es interesante el uso del texto a la vez que lo decimos oralmente en la enseñanza del español, ya que a algunos alumnos les puede ayudar ver la forma escrita para recordar mejor las expresiones. De todos modos, tendremos que vigilar y corregir la pronunciación.

También será importante el uso de la webcam para acompañar la entonación de los saludos con algún tipo de gesto, para reforzar el significado.

El tratamiento de las cuatro destrezas

Somos conscientes de que las destrezas no deben tratarse de forma aislada, es decir, cuando sea posible debemos trabajarlas de forma integrada, siempre y cuando se haga de forma natural, que responda a una situación comunicativa real. Igualmente, en las clases sincrónicas *online* trabajaremos las destrezas de forma integrada pero, situándonos en la particularidad del contexto *online*, daremos más importancia a la expresión e interacción oral. Como hemos comentado, tener la posibilidad de interactuar con un hablante nativo desde cualquier sitio, además de cualificado para la enseñanza de lenguas extranjeras, nos obliga a desarrollar y trabajar esta destreza por encima de las otras, ya que estas pueden trabajarse también de forma asincrónica, mientras que la expresión e interacción oral están ligadas a la presencia de los interlocutores.

A continuación, describiremos algunas propuestas para trabajar cada una de las destrezas en las clases online.

Expresión e interacción oral

Considerando que esta destreza es fundamental dentro de las clases sincrónicas *online*, deberemos programar nuestras clases de forma que la desarrollemos en nuestros alumnos. Evidentemente no podremos hacerlo si primero no contextualizamos, ofrecemos muestras de lenguaje y fijamos estas formas; aunque las formas espontáneas de habla también son importantes.

En las clases privadas, es decir, en las que hay un solo alumno con el profesor, la interacción oral es más limitada ya que solo se puede producir con este pero a la vez está más controlada pues el profesor puede guiar la interacción.

En las clases en grupo, la interacción puede ser más variada. Aparte de trabajar con todo el grupo a la vez, el aula virtual nos permite agrupar a los alumnos de distintas maneras (Break-Out rooms). Estas agrupaciones permitirán a los alumnos un mayor aprovechamiento de esta interacción y un mayor desarrollo de la expresión oral.

Existen diferentes tipos de actividades para trabajar esta destreza: completar la información que nos falta (en parejas), descripción de imágenes, preguntas o debates de opinión, juego de teatro o rol (role-playing), presentaciones, etc.

Expresión escrita

Esta destreza es de tipo productivo, es decir, implica un proceso de creación por parte del alumno, por esta razón en el aula trabajaremos las técnicas necesarias para desarrollar una buena competencia por parte del alumno, pero daremos el tiempo necesario al alumno, no durante la clase, para que utilice estas técnicas, con el fin de que sea lo más creativo posible y disponga del tiempo necesario para corregir y retocar el texto tantas veces como sea necesario.

Existen muchos tipos de textos que pueden ser trabajados en el aula virtual y que han sido expuestos por Hedge (1988). Proponemos algunos tipos de escritura que tienen una relación directa con el aprendizaje en un entorno *online*. Los presentaremos siguiendo los apartados propuestos por Hedge:

Escritura personal

Calendario de Google: Este calendario es uno de los más completos que podemos encontrar, nos permite programar actividades, reuniones, encuentros, eventos importantes, incluso permite describirlos. Un aspecto interesante es que se puede compartir con otros usuarios, con lo cual podemos ver el calendario de otras personas (siempre con previa autorización). Esta herramienta se puede utilizar para programar las clases, describir las lecciones, organizar actividades y encuentros, tanto formales (con el profesor) como informales (entre alumnos).

Escritura pública

Blog: Esta herramienta es un fenómeno global en nuestra sociedad y del cual podemos y debemos aprovecharnos para trabajar la expresión escrita. Podemos describir un blog como un diario público; en él se puede escribir cualquier cosa, compartir con quien se quiera, e interaccionar a través de los comentarios. Además, permite complementar la escritura con otros recursos (vídeos, imágenes, presentaciones...). Puede ser interesante disponer de un blog en el que los alumnos puedan escribir, de forma guiada o libre, y puedan interaccionar entre ellos.

Escritura creativa

Escritura colaborativa (cuentos, historias): Esta herramienta es muy útil y creativa, ya que permite escribir una historia o cuento entre varias personas. Existen diferentes recursos de escritura

colaborativa en la Red de los cuales podemos aprovecharnos tanto en las clases sincrónicas como también de forma asincrónica.

Escritura social

Correo electrónico: Considerado como el sustituto de la carta convencional, ya forma parte de nuestra vida diaria, por lo que es un recurso pedagógico muy importante de cara a mejorar la expresión escrita.

Redes Sociales (Facebook, Twitter, etc.): En los últimos dos años estas redes se han convertido en una herramienta muy útil para estar en contacto con amigos y conocidos. Es un recurso interesante de cara a trabajar la expresión escrita de forma asincrónica.

VoiceThread: Esta nueva herramienta nos permite cargar una imagen o vídeo y los alumnos pueden interactuar utilizando texto e incluso la voz.

Escritura académica

Portfolio: Aunque no es un recurso estrictamente *online*, puede ser muy útil para reflexionar y recopilar aquellos aspectos más interesantes de un curso.

Escritura institucional

Google Ads: Esta herramienta relacionada con el mundo de la publicidad requiere un nivel de concreción muy alto respecto al mensaje que queremos hacer llegar a nuestros potenciales clientes.

Sitio Web profesional: La creación de un sitio web puede ser desafiante para los alumnos, pero a la vez muy motivador.

Comprensión oral

Como destreza receptiva es importante desarrollar la comprensión oral de un modo eficaz y con actividades y estrategias especialmente pensadas para ello. El hecho de trabajar en un entorno *online* y no presencial presenta ciertos retos de cara a trabajar esta destreza. Es muy importante, como ya hemos remarcado, que el profesor trate de hablar la lengua meta durante el desarrollo de toda la lección y desde el primer día, pero este hecho nos obliga a utilizar estrategias para comprobar que realmente el alumno entiende lo que decimos.

Una estrategia importante que nos ofrece el aula virtual es el uso de la webcam. Si el alumno tiene conectada la webcam durante la clase nos puede servir como un indicador del seguimiento y entendimiento de la lección por parte del alumno; como dicen 'la cara es el espejo del alma'.

Otras estrategias para comprobar la comprensión del alumno pueden ser:

Preguntar simplemente '¿Lo entiendes? ¿Tienes alguna pregunta?'

Hacer preguntas clave:

Vocabulario: podemos preguntar directamente qué palabra es a partir de una imagen, mostrar varias imágenes y el alumno debe indicar qué imagen representa la palabra señalada por el profesor, relacionar la imagen con la palabra.

Aspectos gramaticales: podemos hacer preguntas para comprobar que se entiende el sentido de ciertos aspectos gramaticales. Por ejemplo, después de trabajar el Pretérito Indefinido y el Pretérito Imperfecto, a partir de estas dos frases: 'Cuando iba a comprar me encontré a Juan' y 'Cuando fui a comprar me encontré a Juan'; podemos preguntar: '¿Dónde se encontró a Juan? ¿En la calle o en la frutería?'

Preparar actividades concretas. Por ejemplo, la que hemos visto anteriormente sobre los saludos en las diferentes partes del día.

También será importante proporcionar los recursos y las herramientas necesarias para que el alumno pueda preguntar o pedir una aclaración: '¿Qué significa '_____'? ¿Puedes repetir?'. Las aulas virtuales nos permiten que el alumno 'levante la mano' virtualmente, así el profesor puede dar la palabra a ese alumno para que pregunte; esta herramienta es especialmente útil para las clases en grupo.

Será importante para desarrollar esta destreza aprovechar los recursos que Internet y las nuevas tecnologías nos ofrecen. Tanto en las clases individuales como en grupo, el input que reciben los alumnos proviene principalmente del profesor; teniendo en cuenta que muchos alumnos no viven en el país donde se habla la lengua que estudian. Por lo tanto, el profesor debe utilizar recursos para proporcionar a los alumnos un input comprensible y significativo que provenga de diferentes fuentes (personas, acentos, edades, entonaciones). Los Podcasts, vídeos, música (mp3, mp4 o vídeo) son recursos muy útiles para ser utilizados tanto durante las clases como entre clases. No hace falta decir que este material debe ser seleccionado y analizado por el profesor con anterioridad para poder sacarle el mayor rendimiento posible.

Comprensión lectora

Esta destreza puede ser trabajada específicamente como tal en la clase aprendiendo diferentes estrategias que el alumno puede utilizar para mejorar su comprensión lectora. También puede ser trabajada de forma asincrónica entre clases. Dentro de las técnicas para mejorar la comprensión lectora en el alumno, y que este se convierta en un lector eficaz y competente, encontramos las siguientes (extraído de la biblioteca ELE, del Instituto Cervantes):

Lectura globalizada (*skimming*): pasar la vista por un texto, conformándose con captar la esencia.

Lectura focalizada (*scanning*): buscar uno o varios datos incluidos en un texto, sin atender a la totalidad de la información.

Lectura extensiva: leer textos largos, buscando una comprensión global.

Lectura intensiva: leer textos para extraer información específica.

Lectura crítica: leer con el propósito de evaluar el texto, analizando la calidad literaria, la actitud del autor, etc.

Igual que en las otras destrezas, los recursos que nos ofrece la Red son interminables, así que será trabajo del profesor buscar textos auténticos, en la medida de lo posible, de este modo es más motivador para el alumno.

También será interesante entrenar al alumno en utilizar los recursos que dan apoyo a la lectura, como pueden ser los diccionarios. En Internet tenemos acceso gratuito a diccionarios *online* que pueden ser de gran ayuda para el alumno a la hora de enfrentarse a un texto sin la "presencia" del profesor. Entre todos los diccionarios *online* destacaríamos el Diccionario de la Real Academia Española en su versión *online* (<http://www.rae.es/rae.html>) que nos proporciona la definición en español, lo cual puede ser adecuado para alumnos a partir del nivel B1 pero no para alumnos en el nivel A1 y A2. Para estos alumnos recomendaríamos el WordReference (<http://www.wordreference.com/>) el cual, aparte de la definición en español, también nos permite la opción de encontrar la traducción a otros idiomas (inglés, francés y portugués). Para una mayor documentación, véanse las páginas Webs que aparecen en el ANEXO I.

La presentación del lenguaje

Según los dos enfoques que hemos visto anteriormente, presentaremos el lenguaje de formas distintas. En el caso del Enfoque comunicativo, las muestras de lengua son diálogos en contextos tipificados entendidos como modelos: se describen formas en relación con su contexto de emisión.

Este tipo de presentación es totalmente factible en el aula virtual, tan solo debemos preparar muestras de lenguaje adecuadas.

En el caso del Enfoque por Tareas, las muestras de lengua son, como hemos dicho, textos que sustentan o provocan las tareas: se describen formas en tanto que son necesarias para la resolución de la tarea.

La presentación de vocabulario

La presentación de vocabulario es una parte básica del aprendizaje de una lengua. Podemos utilizar diferentes maneras para mostrar nuevo vocabulario en el aula virtual:

- Imágenes:** un modo muy sencillo y claro de presentar nuevo vocabulario es presentarlo con imágenes. Ya sean conceptos concretos o abstractos el uso de imágenes permite al alumno adquirir nuevo vocabulario a través de la imagen, conjuntamente con la forma escrita y oral. El profesor debe escoger las imágenes con cuidado para que sean lo más claras posibles. Un ejemplo de presentación de vocabulario a partir de imágenes podría ser la de relacionar la forma escrita con la imagen. Véase en el ANEXO II la Figura 6.

- Definiciones:** otra manera de presentar el vocabulario es la de exponer la definición de la palabra. Podemos hacerlo directamente o como en el ejemplo anterior, proponer al alumno que relacione el vocabulario con la definición.

- Clasificar:** una interesante manera de presentar vocabulario es pedir al alumno que lo clasifique en diferentes categorías. En este caso, el profesor debe estar preparado para explicar el vocabulario desconocido por el alumno y/o utilizar imágenes como recurso. Proponemos como ejemplo el que aparece en el ANEXO II. Véase la Figura 7.

- Texto:** podemos presentar un texto y los alumnos deben descubrir el significado de ciertas palabras a partir del contexto. Las definiciones pueden venir dadas y el alumno debe encontrar qué definición corresponde a cada palabra, o se le puede pedir que escriba una definición para cada palabra; también puede utilizar el diccionario pero debe escribir la definición con sus propias palabras.

Tipo de actividades

Existen, como sabemos, muchos tipos de actividades que podemos utilizar en una clase de lengua, si además unimos los recursos que nos ofrece un aula virtual se nos abre ante nosotros un mundo ilimitado de posibilidades. A continuación describiremos algunos de ellos:

- Ice-breakers:** este tipo de actividades hace referencia, tal y como su propio nombre indica, a romper el hielo entre profesor y alumno o alumnos, y/o también entre alumnos. Con este tipo de actividades lo que se pretende es que el profesor y los alumnos interaccionen con una actividad sencilla y entretenida, y se empiecen a conocer. Es especialmente interesante para las clases en grupo, con el propósito de que los alumnos, que están “aislados” unos de otros, se conozcan un poco entre ellos.

- Warm-ups:** estas actividades se utilizan al inicio de las clases para “calentar”, es decir, para involucrar a los alumnos en la lección con una actividad normalmente lúdica, que puede servir de repaso sobre lo trabajado anteriormente.

- Relacionar:** esta es una actividad clásica en la que los alumnos deben relacionar conceptos, vocabulario, imágenes, etc. Puede ser interesante de cara a que los alumnos utilicen las herramientas de la pizarra interactiva, interaccionen con los materiales y se sientan motivados.

•Rellenar huecos: otro tipo de actividad clásico en el que los alumnos deben rellenar los espacios de una frase o texto. También es interesante la implicación del alumno ya que en este caso debe escribir texto, ya sea una sola palabra o varias.

•Vacío de información: normalmente en parejas, un alumno tiene una información que el otro no tiene, y viceversa; se trata de preguntar al compañero para completar el documento con la información que falta.

•*Role Playing*: Esta actividad es muy interesante ya que permite practicar la lengua de una forma más creativa y libre. En ella los alumnos asumen un papel o rol que deben interpretar en una situación con un objetivo predefinido.

El tratamiento de los errores y la corrección

Aunque aún existe un debate (para una discusión detallada véanse Tedick y De Gortari, 1998) sobre si es provechoso corregir, cuándo debemos corregir, cómo debemos hacerlo, etc., creemos que la corrección de los errores es una de las piezas fundamentales del aprendizaje, especialmente del aprendizaje de una lengua.

Aquí no entraremos en estos debates, simplemente proponemos una variedad de estrategias que pueden ser utilizadas en el aula virtual para la corrección oral a partir de las propuestas de Lyster y Ranta (1997):

•Corrección explícita.

•Reformulación.

•Petición de clarificación.

•Indicios metalingüísticos: hacer preguntas relacionadas con el error sobre la forma de este.

•Repetir la frase en la que el alumno ha cometido un error sin llegar al mismo para que el alumno complete la frase corrigiéndola.

•Repetición del error utilizando un tono distinto para que el alumno se dé cuenta y lo corrija.

Seguimiento de la clase

Algunas aulas virtuales permiten grabar la clase con la posterior posibilidad por parte del alumno de acceder a ella y revisar lo trabajado. De todos modos, es interesante al final de cada clase hacer una recapitulación en aquella clase de modo que el alumno tenga constancia de ello. Esta recapitulación implica un trabajo constante del profesor durante la clase para ir tomando nota de todo aquello que va apareciendo. Podemos dividir estos aspectos en cuatro apartados:

•Errores: en este apartado el profesor apuntará todos aquellos errores que, por los motivos descritos, no sean corregidos durante la clase. Al final de esta, el alumnado y el profesor corregirán conjuntamente estos errores.

•Aspectos gramaticales: en este apartado se recogerán aquellos aspectos gramaticales trabajados durante la clase para que el alumno tenga un resumen y pueda acceder a este cuando quiera. También incluiremos aquí cualquier aspecto gramatical que aparezca durante la clase y que se quiera revisar, comentar o explicar al final de la clase, aunque no tenga ninguna relación con lo explícitamente trabajado.

•Pronunciación: igual que en el caso de los errores, el profesor recogerá en este apartado todas aquellas palabras que hayan tenido cierta dificultad para el alumno respecto a la pronunciación. En este caso, el profesor apuntará tanto las que hayan sido explícitamente corregidas durante la

clase, como las que no; de este modo, al final se vuelven a repasar para que la correcta pronunciación quede fijada lo mejor posible.

•Vocabulario: en este apartado el profesor recogerá todo el vocabulario nuevo para el alumno que aparezca durante la clase. Igual que en los otros apartados, al final se repasará todo este vocabulario para asegurarnos de que el alumno lo tiene claro. En el caso de los sustantivos, será importante siempre incluir el artículo o un determinante; de este modo el alumno también aprende el género. En el caso de los verbos, se recogerá el infinitivo. También pueden incluirse expresiones.

Clases individuales y en grupo

En la enseñanza sincrónica *online* podemos también enseñar de forma individual, con un solo alumno, o con un grupo de alumnos. Aunque podamos pensar que las lecciones serán iguales para los dos tipos de clases, debemos tener presentes ciertas diferencias:

Materiales y actividades: deberemos adaptar los materiales y preparar actividades para ser trabajadas en grupo, con claras instrucciones de qué se les pide a los alumnos y ofrecer variedad en el tipo de actividades y el tipo de tareas a realizar.

Interacción oral: como hemos dicho, las clases en grupo nos permiten una mayor variedad en la interacción oral, por lo tanto debemos tenerlo en cuenta a la hora de preparar las clases y aprovecharlo.

Agrupaciones: las clases en grupo nos permiten reunir a los alumnos de diferentes maneras (todo el grupo, en parejas o en tríos), por lo tanto deberemos pensar y planear estas agrupaciones a la hora de preparar las clases.

Un aspecto importante a considerar en las clases en grupo es el número óptimo de alumnos. Debemos tener en cuenta las características de un entorno *online* y de un aula virtual, en contraposición a las de un entorno presencial y un aula convencional, y el hecho de que estamos enseñando una lengua extranjera para poder determinar un número óptimo de alumnos. Desde el momento en que el objetivo de un curso de lengua es desarrollar la habilidad comunicativa de los estudiantes debe haber frecuentes oportunidades de interacción significativa profesor-alumno y alumno-alumno, práctica monitorizada y feedback individual durante la instrucción. Por estas razones, entendemos que el número óptimo ronda los cinco alumnos.

Juegos

El juego es un aspecto interesante en el aula de lengua extranjera por su componente lúdico, que motiva especialmente a los alumnos. Debemos aprovechar este hecho para programar juegos en nuestras clases, los cuales pueden ser perfectamente adaptados a las clases sincrónicas *online*. Aunque será más interesante jugar en las clases en grupo, también pueden llevarse a cabo en las clases individuales. A continuación presentamos algunos juegos que pueden utilizarse en las clases y que tienen un objetivo lingüístico y comunicativo:

•Trivial: este juego consiste en la formulación de preguntas respecto a diferentes temas. Se puede adaptar a las necesidades del profesor, es decir, pueden ser preguntas sobre uno o varios temas trabajados en el aula, sobre lengua, cultura, e incluso los mismos alumnos pueden preparar las preguntas.

•Ahorcado: este juego tiene el objetivo de practicar las letras y el vocabulario. Consiste en descubrir una palabra a partir de ir descubriendo cada letra.

•

•**Tabú:** este juego es muy interesante ya que por turnos (una vez cada equipo) los alumnos deben describir un concepto, acción u objeto, sin utilizar ciertas palabras relacionadas con lo demandado, de este modo deben emplear su imaginación y creatividad para que sus compañeros en el equipo adivinen la palabra. Proponemos como ejemplo el de la Figura 8. Véase el ANEXO II.

•**Personajes:** en este juego los alumnos deben adivinar un personaje que ha pensado uno de sus compañeros haciendo preguntas. Los personajes pueden ser de una lista, como en el ejemplo, o dejar que escojan libremente. Las preguntas pueden ser abiertas o de respuesta cerrada 'Sí/No'. Véase en el ANEXO II la Figura 9.

•**Objetos/profesión/nacionalidad:** este juego es similar al anterior, simplemente cambiamos lo que deben descubrir: un objeto, la profesión o la nacionalidad.

•**Scattergories:** trata de escribir una palabra dentro de diferentes categorías previamente dadas (por ejemplo, nombre de hombre, frutas, países, etc.) a partir de una letra al azar.

•**Definiciones:** un alumno escoge una palabra "poco conocida" del diccionario y escribe su definición en un papel. El resto de alumnos, a partir de la palabra (sin conocer la definición) inventan una definición lo más real posible y las escriben en un papel sin que los compañeros la vean. Finalmente, el alumno que ha escogido la palabra lee todas las definiciones, incluso la real, sin decir quién la ha escrito, y los compañeros deben descubrir cuál es la definición auténtica.

•**Scrabble:** este clásico juego consiste en formar palabras en un tablero a partir de las letras que vienen dadas a cada participante. Cada palabra obtiene una puntuación a partir de las letras que la forman.

•**Frases extrañas:** en este juego por parejas cada participante recibe una frase un tanto extraña ('el estudiante de francés escribió veinte cartas de amor', por ejemplo) que deben memorizar. Entonces los dos participantes entablan una conversación y el objetivo es que cada participante debe utilizar su frase de una forma natural, por eso deberá encaminar la conversación a un contexto adecuado según la frase.

Referencias

- Breen, M. P. (1987). Contemporary Paradigms in Syllabus Design Part II. *Language Teaching*, 20, 157-174.
- Canale, M., y Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1-47.
- Candlin, C. N. (1990). What happens when applied linguistics goes critical? En Halliday, M. A. K., Gibbons, J. and Nicholas, H. (Eds.), *Learning, Keeping and Using Language (Vol. II) : Selected Papers from the 8th World Congress of Applied Linguistics, Sydney, 16-21 August 1987*. Amsterdam: John Benjamins.
- Han, Z. H. (2002). Rethinking the Role of Corrective Feedback in Communicative Language Teaching. *RELC Journal* June, 3(1), 1-34.
- Hedge, T. (1988). *Writing: Resource Books for Teachers*. Oxford: Oxford University Press.
- Hymes, D. H. (1971). Acerca de la competencia comunicativa. En Llobera et al. (1995). *Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Madrid: Edelsa, pp. 27-47.
- Lyster, R., y Ranta, L. (1997). Corrective feedback and learner uptake: Negotiation of form in communicative classrooms. *Studies in Second Language Acquisition*, 19, 37-66.
- Nunan, D. (1989). *Designing Tasks for the Communicative Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Nunan, D. (1991). Communicative tasks and the language curriculum. *TESOL Quarterly* 25(2), 279-295.
- Oxford, R. (1996). *Language learning strategies around the world. Cross-cultural perspectives.* Manoa: University of Hawaii Press.
- Tedick, D. J., y de Gortari, B. (1998). Research on error correction and implications for classroom teaching. *The ACIE Newsletter*, 1(3), 1-8. Bajado de <http://www.carla.umn.edu/immersion/acie/vol1/May1998.pdf>.

ANEXO I

Proponemos algunas Webs de referencia dentro del campo de la enseñanza de LE que vienen a complementar la bibliografía Web presentada más arriba, y que pueden orientar en este proceso educativo.

Marco Común Europeo de Referencia. Centro Virtual Cervantes – Biblioteca del profesor

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

Centro Virtual Cervantes – Diccionario de ELE

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/competenciasociolingustica.htm

Instituto Cervantes – Bibliotecas y Documentación

http://www.cervantes.es/bibliotecas_documentacion_espanol/recursos_en_linea/biblioteca_electronica.htm

Niveles Europeos: Tablas de Autoevaluación

<http://europass.cedefop.europa.eu/LanguageSelfAssessmentGrid/es>

ANEXO II

Figura 1: Presentación 'la mañana'. Aula Virtual de Español (AVE) del Instituto Cervantes



Figura 2: Actividad en cadena. Aula Virtual de Español (AVE) del Instituto Cervantes



Figura 3: Presentación 'la tarde'. Aula Virtual de Español (AVE) del Instituto Cervantes

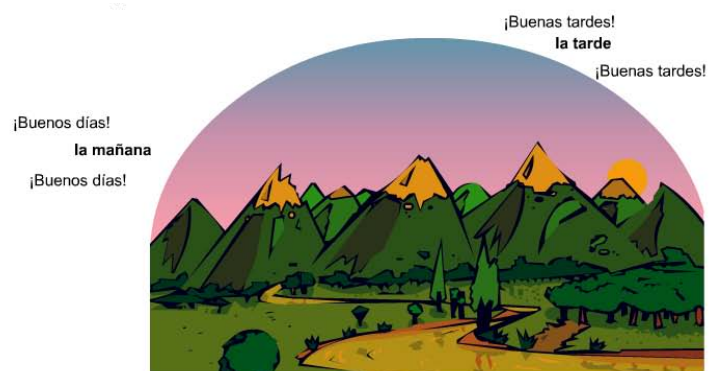


Figura 4: Presentación 'la noche'. Aula Virtual de Español (AVE) del Instituto Cervantes



Figura 5: Actividad 'Partes del día y saludos'. Aula Virtual de Español (AVE) del Instituto Cervantes

■ **Relacione.**

la mañana ▶	◀ Buenos días.
la tarde ▶	◀ Buenas noches.
la noche ▶	◀ Buenas tardes.

Figura 6: Actividad 'Presentación de vocabulario - Actividades'. Elaboración propia

Relaciona el vocabulario con las fotografías:



a



b



c



f



e



d

1. fumar
2. hacer deporte
3. comer
4. bailar
5. leer
6. cocinar

Figura 7: Actividad 'Presentación de vocabulario – En el restaurante'. Elaboración propia

Agrupa los siguientes platos según correspondan al **Primer plato**, al **segundo**, a los **postres** o a **otros**:






Sopa	filete	Cerveza	<div style="border: 1px solid red; padding: 2px; display: inline-block;">Primeros</div> 
sal	helado		
fruta	botella de agua	pollo	<div style="border: 1px solid blue; padding: 2px; display: inline-block;">Segundos</div>  
Carne	ensalada	pastel	<div style="border: 1px solid green; padding: 2px; display: inline-block;">Postres</div> 
bistec	aceite	Cordero	
arroz	Chuleta de Cerdo		<div style="border: 1px solid orange; padding: 2px; display: inline-block;">Otros</div>
azúcar	pesCado		
		vinagre	
		vino	
		té	
		Café	

Figura 8: Ficha del juego 'Tabú'. Elaboración propia



Bailar

Tabú

Baile / bailarín
 Moverse
 Canción

Figura 9: Ficha del juego 'Personajes'. Elaboración propia

